

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Podręcznik Główny



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 376
Rozdzielczość...: 2330x3310
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1998
Data release'u...: 2007.12.24

Opis:

Przez lata mieszkańcy świata, opisanego w Przebudzeniu Ziemi, kryli się w podziemnych kaerach, a astralne potwory, zwane Horrorami, szalały nad nimi w orgii zniszczenia. Teraz, gdy minął ten mroczny wiek - Pogrom - odważni poszukiwacze przygód powracają na powierzchnię, żeby odzyskać panowanie nad utraconą krainą.

Elfy, orki, t'skrangi, ludzie i przedstawiciele innych ras przemierzają świat i badają go, walcząc z dziwnymi stworami i stawiając czoło śmiertelnym niebezpieczeństwom. Wokół nich budzi się kraina zapomnianych, starożytnych miast i nieprzebranych skarbów, w której powietrze i ziemia, woda i ogień wypełnione są magiczną energią.

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.

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI



imp
S. G.

FASA
CORPORATION

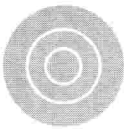


PRZEBUDZENIE ZIEMI

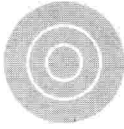


FASA Corp.

IMP s.c.



SPIS TREŚCI



WIEK LEGEND	8	DYSCYPLINY	62
Świat Przebudzenia Ziemi	10	Terminy stosowane w grze	64
Co to jest gra fabularna	11	Istotne cechy	64
SPUŚCIZNA	12	Ograniczenia rasowe	64
O PRZESZŁOŚCI SŁÓW KILKA	20	Rytuał karmiczny	64
Uczony-męczennik	22	Umiejętności artystyczne	65
Wieczna Biblioteka	22	Talenty	65
Pierwsze Horrory	22	Premie	65
Narodziny Thery	23	Czarodziej	66
Theranie i Barsawia	23	Obsydianin - Czarodziej	67
Narodziny imperium	24	Fechtmistrz	68
Rytuały ochrony i przetrwania	24	T'skrang - Fechtmistrz	69
Wojny orichalkowe	24	Iluzjonista	70
Therańska marynarka wojenna i imperium	25	Człowiek - Iluzjonista	71
Jaron i Sfinks	26	Kawalerzysta	72
Thera i smki	26	Ork - Kawalerzysta	73
Wyścig z czasem	27	Ksenomanta	74
Schizmna wśród elfów	27	Człowiek - Ksenomanta	75
Pogrom	27	Łucznik	76
Throal i Parlainth	28	Elf - Łucznik	77
Krwawa Puszcza	29	Mistrz Żywiołów	78
Życie w ukryciu	29	Krasnolud - Mistrz Żywiołów	79
Powrót	30	Powietrzny Łupieżca	80
Przebudzenie Ziemi	30	Troll - Powietrzny Łupieżca	81
Bramy Throalu otwierają się	30	Trubadur	82
Sprzeczność interesów	30	Elf - Trubadur	83
Nowy świat	31	Władca Zwierząt	84
TERMINOLOGIA	32	Ork - Władca Zwierząt	85
GLÓWNE RASY BARSAWII	38	Wojownik	86
Człowiek	40	Obsydianin - Wojownik	87
Elf	40	Zbrojmistrz	88
Krasnolud	41	Krasnolud - Zbrojmistrz	89
Obsydianin	41	Złodziej	90
Ork	42	Wietrzniak - Złodziej	91
Troll	42	TALENTY	92
T'skrang	43	Wybór początkowych talentów	94
Wietrzniak	43	Wykorzystywanie talentów	94
BOHATER	44	Test talentu	94
Tworzenie bohatera	46	Cechy domyślne	94
Tworzenie bohatera - szczegóły	47	Czas działania	94
		Terminologia stosowana w opisach	95



Talenty w Przebudzeniu Ziemi	95	Kolejność rzucania czarów	152
UMIĘTNOŚCI	122	Tkanie wątków i wplatanie ich w zaklęcia	152
Umiejętności początkowe	124	Test rzucania czarów	152
Jak korzysta się z umiejętności?	124	Kiedy osiągamy sukces?	152
Test umiejętności	124	Określenie efektu zaklęcia	153
Korzystanie z talentów jako umiejętności	124	Określenie czasu działania zaklęcia	153
Umiejętności związane z wiedzą	125	Metody rzucania zaklęć	153
Wybór dziedziny wiedzy	125	Rzucanie zaklęć (z matrycy)	153
Wyższe poziomy dziedzin wiedzy	126	Rzucanie z ksiąg	154
Wykorzystywanie opanowanych dziedzin		Rzucanie w oparciu o surową magię	154
wiedzy	126	Rozpraszanie magii	156
Testy wiedzy	126	Zaklęcia tego świata	156
Ograniczenia umiejętności związanych z		Liczba wątków	157
wiedzą	127	Zasięg	157
Umiejętności ogólne	128	Efekt	157
Umiejętności artystyczne	135	Trudność rzucenia	157
DZIAŁANIE MAGII	136	Trudność utkania	157
Cykl magii	138	Czas rzucania	157
Przestrzeń astralna	138	Zaklęcia Czarodzieja	158
Natura przestrzeni astralnej	138	Zaklęcia Iluzjonisty	165
Odczuwanie astralne	139	Zaklęcia Ksenomanty	173
Magia w naszym świecie	139	Zaklęcia Mistrza Żywiołów	182
Teoria magii	140	WALKA	190
Wzorce	140	Runda walki	192
Imiona i ich Nadawanie	140	Inicjatywa	192
Prawdziwe wzorce	141	Akcje	192
Wiedza o wzorcu	141	Poruszanie się	192
Przedmioty wzorca	142	Proste akcje	193
Wątki	142	Testy talentów	193
Matryce	143	Zmiana zadeklarowanej akcji	193
Magia wątków	143	Specjalne akcje	193
Używanie magicznych przedmiotów	144	Przeprowadzanie akcji	193
Poznanie tajnika	144	Przeprowadzanie testów ataków	193
Tkanie wątków	146	Rodzaje walki	195
Ograniczenie liczby wątków	147	Walka w starciu	195
Utrata wątków	147	Walka strzelecka	196
Magia krwi	147	Walka magiczna	197
Korzystanie z magii krwi	147	Walka bez broni	197
Czas działania magii krwi	147	Walka jeździecka	197
MAGIA ZAKLĘĆ	148	Walka w powietrzu	198
O rzucaniu zaklęć	148	Walka z potworami	199
Talenty potrzebne do rzucania zaklęć	150	Opcje walki	199
Rzucanie czarów (talent)	150	Agresywny atak	200
Tkanie wątków (talent)	150	Przewracanie	200
Matryca (talent)	150	Ogłuszanie	200
Moc woli (talent)	150	Precyzyjny atak	200
Początkowe zaklęcia	150	Przejsie do obrony	200
Księgi	151	Oddawanie pola	200
Uczenie się nowych czarów	151	Ominięcie tarczy	201
Wątki zaklęć	151	Dzielenie ruchu (opcja)	201
Rzucanie zaklęć	151	Korzystanie z tarczy	201
Ograniczenia	152	Modyfikator pancerza duchowego	201

Modyfikator obrony magicznej	201	Poznanie nowej dyscypliny	226
Niszczenie tarczy (opcja)	201	Talent wytrzymałość	226
Tarcze a przebicie pancerza (opcja)	201	Poziom sławy	226
Modyfikatory sytuacyjne	202	Znaczenie poziomów	226
Niespodziewany atak	202	Cena sławy	227
Ciemność	202	PROWADZENIE GRY	228
Osaczeni bohaterowie	202	Podstawowe reguły	230
Przewróceni bohaterowie	202	Wskazówki dla Mistrza Gry	231
Zaskoczenie	202	Tworzenie przygód	232
Efekty zranień	202	Cele	232
Leczenie obrażeń	202	Motywacje	232
Rany	203	Przeciwności	232
ŚWIAT PEŁEN PRZYGÓD	204	Śmierć w Przebudzeniu Ziemi	233
Niebezpieczeństwa	206	Nadawanie głębi opowieści	233
Wspinanie	206	Bohaterowie niezależni	235
Stwory i Horrory	207	Oddziaływanie społeczne	235
Trucizny	207	Odgrywanie roli	236
Bariery i budowle	209	Testy oddziaływań	237
Badanie kaerów i cytadel	209	Używanie talentów	240
Pułapki	209	Zdobywanie punktów legend	240
Sekretne przejścia	210	Pomoce do gry	241
Kłątwy	211	Makiety	241
Obciążenie	212	Mapy	241
Podróże	212	Przyznawanie punktów legend	241
Podróże lądowe	212	Przyznawanie pul legend	241
Podróże rzeczne	213	Prowadzenie gry	243
Podróże podniebne	214	Wyznaczanie stopni trudności	244
Niebezpieczeństwa podróży	214	Korzystanie ze stopni trudności	245
Przeżycie	214	Testy percepcji	246
Pogoda	215	TOWARY I USŁUGI	248
Widoczność	215	Na zakupy	248
Gubienie się	216	Zdarza się, że potrzeba więcej czasu...	250
Therańska niewola	216	Jakość towaru	250
Łupy	216	Pieniądze	250
Łupy warte pieniędzy	216	Przeliczniki	250
Skarby	217	Szlachetne kamienie	251
NARODZINY LEGENDY	218	Monety z esencji żywiołów	251
Zdobywanie punktów legend	218	Bronie	251
Doświadczenie graczy	220	Broń biała	251
Wydawanie punktów legend	220	Broń strzelecka	253
Zwiększanie wartości cech	220	Broń miotana	253
Zwiększanie poziomów talentów	221	Broń dla wietrzniaków	254
Zwiększanie poziomu umiejętności	221	Zbroje i tarcze	255
Kupowanie punktów karmy	222	Ograniczenia	255
Dostrajanie się	222	Modyfikatory inicjatywy	255
Liczenie punktów legend	222	Zbroje	255
Aktualne punkty legend	222	Tarcze	256
Wszystkie punkty legend	222	Odzież	257
Awansowanie na wyższe kręgi	222	Gotowe zestawy	257
Warunki awansu	222	Przedmioty wyjątkowe	257
Szkolenie	223	Ekwipunek dla poszukiwaczy przygód	257
Osiągnięcie następnego kręgu	224	Gotowe zestawy	257



Przedmioty specjalnego przeznaczenia	258	Chorrolis	316
Ekwipunek magiczny	258	Dis (Pasja Szalona)	316
Mikstury magiczne	258	Floranuus	317
Kryształ świetlny	259	Garlen	317
Amulety krwi	259	Jaspree	318
Wyżywienie i zakwaterowanie	260	Lochostr	319
Podrózne racje żywności	260	Mynbruje	319
Dzienne wyżywienie i zakwaterowanie	260	Raggok (Pasja Szalona)	320
Usługi	261	Thystonius	320
Transport	262	Upandal	321
Zwierzęta	262	Vestrial (Pasja Szalona)	321
TABELA TOWARÓW I USŁUG	263	BARSAWIA	322
Bronie	263	Opis ogólny	324
Broń biała	263	Kraina	324
Broń strzelecka	263	Krajobrazy	324
Broń miotana	264	Klimat	325
Zbroje	264	Mieszkańcy	325
Tarcze	264	Władza	325
Odzież	265	Najciekawsze okolice	326
Gotowe zestawy	265	Królestwo Throal	326
Przedmioty wyjątkowe	265	Wielki Targ	326
Wyżywienie i zakwaterowanie	266	Parlainth/Przyczółek	326
Ekwipunek dla poszukiwaczy przygód	266	Pustkowia	327
Gotowe zestawy	266	Złożenie	327
Towary w sprzedaży detalicznej	266	Krwawa Puszcza	327
Ekwipunek magiczny	267	Kratas	327
Usługi	267	Iopos	327
Pojazdy	267	Jerris	327
Zwierzęta	267	Travar	327
MAGICZNE SKARBY	268	Imperium Therańskie	328
Natura skarbów	270	Powietrzna Przystań	328
Wykorzystywanie skarbów	270	Vivane	328
Wiedza o wzorcach	270	KARTA POSTACI	329
Tajniki	270	INDEKS	331
Poznanie tajników	271	MAPA BARSAWII	
Dostrajanie się do przedmiotu	272		
Modyfikowanie skarbów	272		
Tworzenie nowych skarbów	272		
Wykorzystywanie kart skarbów	273		
Skarby	273		
Powszechne skarby	273		
Niepowtarzalne skarby	278		
STWORY	284		
Terminy gry	286		
Stwory Barsawii	287		
PASJE BARSAWII	312		
O naturze Pasji	314		
Konflikty wśród Pasji	314		
Głosiciele	314		
Oddawanie czci Pasjom	315		
Opisy Pasji	316		
Astendar	316		



WERSJA ORYGINALNA

Pomysł

Jordan Weisman
Greg Gorden
Christopher Kubasik
Sam Lewis
Tom Dowd
Louis J. Prosperi
L. Ross Babcock III

Projekt

Greg Gorden

Materiały dodatkowe

Tom Dowd

Opracowanie

Louis J. Prosperi
Tom Dowd
Micheal Mulvihill

Zespół wydawniczy

Kierownik
Donna Ippolito
Zastępca kierownika
Sharon Turner Mulvihill
Asystenci
Diane Piron
Rob Cruz

Gracze testerzy

Lawrence Trainer, Sheri testa, Kevin Hudson, Mark Terilli, Mike Shannon, Christopher Hawley, Gabe Cotto, Robert Lyna, Christopher Clark, Craig O'Brien, Brett Cashman, Greg Rushton, Henry Thomas, Peter St. George, Carl Lindberg, Karen Consalvi, Eric Smith, Christina Smith, Darin Smith, Rick Cos, John Foster, Gene McDonald, Greg Gbur, Eri Aldritch, Jeff Brown, Heather Albertson, J.M. Alberston, Curt Martin, Vicki Kirchhoff, Jen Grune, John Morrison, Dave McCoy, Tom Peters, Sharon Turner Mulvihill, Jim Nelson, Jeff Laubenstein, Joel Biske, Sean Rhoades, Jill Lucas, Tara Gallagher, Sma Lewis, Rob Cruz, Jordan Weisman, Tom Dowd, Michael Mulvihill, L. Ross Babcock III, Darrel Root, Charlie Ball, Steve Hancock, Keith Swingburger i Barbara Shliting

Zespół produkcyjny

Kierownik produkcji
Jeff Laubenstein
Ilustracje na okładce
Tony Szczudlo (przód)
Jeff Laubenstein (tył)

Projekt okładki

Jim Nelson

Logo Earthdawn

Jeff Laubenstein

David Martin

Ilustracje kolorowe

Janet Aulisio
Rick Berry
Joel Biske
Les Dorschied
Dell Harris
Jeff Laubenstein
David Martin
Jim Nelson
Nick Smith
Tony Szczudlo
Susan van Camp

Ilustracje czarno białe

Jeff Laubenstein
Jim Nelson
Joel Biske
Mike Nielsen
Tony Szczudlo
Steve Bryant
Janet Aulisio
Tom Baxa
Rick Berry
Liz Danforth
Earl Geier
Rick Harris
Paul Jaquays
Larry MacDougall
David Martin
Anita Nelson
Mark Nelson
Robert Nelson
Karl Waller

Mapa Barsawii

Joel Biske

Karty skarbów

David Martin

Projekt kart skarbów

Mike Nielsen

Projekt wnętrza podręcznika

Jeff Laubenstein

Projekt typograficzny

Tara Gallagher

Sam Lewis

Mark Ernst

Steve Bryant

Obsługa techniczna

Ernesto Hernandez

WERSJA POLSKA

Przekład:

Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar,
Andrzej Miszkurka, Wojciech Szypuła,
Grześ Zieliński

Redakcja:

Tomek Kreczmar, Andrzej Miszkurka

Korekta:

Elżbieta Szelest

Opracowanie grafiki:

Jarosław Musiał

Skład komputerowy:

Tomek Laisar Fruń

Produkcja:

IMP s.c. i Wydawnictwo MAG
ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa,
tel./fax (0-22) 6424545, 6458285
email: krzaku@mag.com.pl (w sprawie
Przebudzenia Ziemi)

Dziękujemy:

członkom internetowej grupy dyskusyjnej pl.rec.gry.rpg za pomoc przy tłumaczeniu terminów oraz Bielowi i Młodemu Smoqowi za cenne uwagi.

Earthdawn ® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp. Barsaive™ (Barsawia) 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.

ISBN 83-86572-83-3





Piękno tkwi w oku patrzącego...



WIEK LEGEND

Bohaterowie dnia dzisiejszego są legendami jutra.

Varulus III, król Throalu

Zyjemy w Wieku Legend.

Po stuleciach spędzonych w ukryciu, rozumni mieszkańcy świata wyszli znów na powierzchnię. Trolle, krasnoludy, orki i ludzie dzielą Ziemię z bardziej egzotycznymi rasami: jaszczuropodobnymi t'skrangami, małymi, skrzydlatymi wietrznikami i przypominającymi kamień obsydianami. W puszczach i dżunglach roi się od zwykłych zwierząt i magicznych istot. Bohaterowie, podążający ścieżkami magii, mogą zapanować nad potężnymi mocami.

Kiedyś, przed wiekami, cała kraina była żyzna i zielona. W krzewiących się bujnie lasach znajdowały schronienie liczne zwierzęta, ludzie obficie czerpali z bogactwa przyrody. Później zjawiły się Horrory i świat pogrążył się w ciemności.

Przez pewien czas poziom magii się podnosił. W momencie, gdy osiągnął szczyt, potwory z najdalszych otchłani przestrzeni astralnej znalazły drogę do naszego świata. Ślad ich przejścia znaczyły zniszczenia i cierpienie. Nasi przodkowie nazwali te okrutne istoty Horrorami. Spustoszyły one Ziemię podczas kilkuset strasznych lat – okres ten nazywamy dziś Pogromem. Gęste lasy wymarły, kipiące życiem miasta zniknęły, cudne łąki i majestatyczne góry przemieniły się w pustkowia, wśród których zagnieździły się Horrory, będące obrazą dla wszystkiego co żywe i piękne.





Jaspree objawia się wietrznikom
w wiosce niedaleko Dżungli Lía.

Horrorzy chciały zniszczyć wszelkie życie, ale nie udało im się osiągnąć celu. Zanim bowiem nadeszły, magowie z Imperium Therańskiego ostrzegli innych mieszkańców Ziemi, dzięki czemu ci mogli skryć się pod jej powierzchnią. Nasi przodkowie zbudowali wspaniałe cytadele oraz podziemne miasta, zwane kaerami. Ich dzieci, a później ich wnuki, które mieszkaly w owych ukrytych enklawach cywilizacji, ani razu nie ujrzały światła słonecznego. Przez czterysta lat Horrorzy wędrowały po świecie, niszcząc wszystko, z czym się zetknęły. Wreszcie magia świata osłabła na tyle, że ohydne potwory musiały wycofać się do zakazanych ostępów przestrzeni astralnej, z której się wyległy. Zniknęły wcześniej, niż oczekiwali tego magowie i uczeni, toteż mieszkańcy naszego świata bardzo ostrożnie opuszczali swoje schronienia, po trosze żywiąc nadzieję, że Pogrom dobiegł końca, po trosze zaś ciągle obawiając się potworów. Większość Horrorów rzeczywiście opuściła ziemię, ale wiele z nich zostało, by stać się źródłem bólu i cierpienia dla wszystkich żywych stworzeń. Dlatego rozumne rasy, które usiłują uleczyć wyniszczony świat, wciąż muszą stawiać czoło bezlitosnym istotom, próbującym w nieskończoność przedłużać czasy zniszczenia i wszechobecnej rozpacz.

W całej krainie nie brak bohaterów, którzy poświęcają życie odkrywaniu jej zapomnianych sekretów i badaniu jej odmienionego oblicza. Ziemia bowiem zmieniła się niemal nie do poznania. Pogrom pochłonął wiele ofiar; Horrorzy przełamały zabezpieczenia licznych kaerów i cytadel, po czym zgładziły wszystkich ich mieszkańców; inne znów kaery pozostają wciąż szczelnie zamknięte i nie wiadomo, czy powodem tego jest jakaś tajemnicza tragedia, czy może zwykły strach – ukryte miasta wciąż czekają na nieustraszonych odkrywców. Czasem zdarza się, że w środku nadal żyją Dawcy Imion, a wówczas dzielni poszukiwacze przygód mogą wyprowadzić ich z mrocznego lęku do światła nowego życia.

Throal, królestwo krasnoludów, leży w centralnej części Barsawii, największej zamieszkałej prowincji znanego świata. Krasnoludy dążą do zjednoczenia rozrzuconych miast i rozproszonych Barsawian pod jedną koroną, żeby stawić opór siłom Therańskiego Imperium, które przed Pogromem rządziło tymi ziemiami. Wkrótce po Pogromie Theranie wrócili bowiem do Barsawii, z zamiarem ponownego narzucenia jej swojej władzy, sprawowanej żelazną ręką. Mieszkańcy prowincji zbuntowali się przeciw jarzmu dawnych panów i, prowadzeni przez krasnoludy, odparli ich. Chwilowo pokonani Theranie zbierają siły i szykują się do kolejnego uderzenia. Poszukujący legendarnych skarbów bohaterowie Barsawii mają więc za przeciwników nie tylko wszelkie magiczne istoty, ale i Theran, którzy zamierzają pozbawić krainę dopiero co odzyskanej wolności, a z jej mieszkańców uczynić bezwolnych poddanych potężnego imperium.

W Wieku Legend bohaterowie wspólnie stawiają czoło Horrorom i starają się uleczyć okaleczony świat dla tych, którzy się w nim urodzili. Podróżują po odmienionej Ziemi, szukają zapomnianych miast oraz skarbów i sami stają się legendami, których blask rozświetlił drogę przyszłym pokoleniom.

Podobnie jak opowieści o dawnych bohaterach, historie ich przygód będą żyły wiecznie w sercach rozumnych istot. Herości dnia dzisiejszego łączą swoje siły we wspólnej sprawie, razem stawiają czoło wyzwaniom, jakie niesie odmieniony świat. W grupie bohaterów znajdzie się miejsce dla Iluzjonisty, czyli maga, który mieszając rzeczywistość ze złudzeniami osłabia szyki wroga; dla Fechtmistrza, mistrza w walce mieczem; czy wreszcie dla Władcy Zwierząt, który potrafi porozumiewać się z różnymi stworzeniami, zamieszkującymi leśne ostępy czy też najbardziej niedostępne szczyty. Po świecie krąży wielu herosów, których łączy jedno: gotowość do walki i ocalenia swych bliskich przed czyhającymi zagrożeniami. Tylko szlachetne uczynki i poświęcenie pozwolą im otworzyć przed światem lepszą, spokojną przyszłość.

ŚWIAT PRZEBUDZENIA ZIEMI

Przebudzenie Ziemi jest grą fabularną, przeznaczoną dla od dwóch do ośmiu graczy. Podobnie jak wiele innych gier fabularnych, **Earthdawn** jest również grą otwartą.

Oznacza to, że nie ma w niej jasno określonego zakończenia, ograniczenia czasowego czy z góry ustalonej liczby partii, jak również żadnego pojedynczego celu, którego osiągnięcie kończyłoby grę.

Nie istnieją też w **Przebudzeniu** zwycięzcy ani pokonani. Celem gry jest rozwijanie wyobraźni i miłe spędzenie czasu – zwycięzcami są wszyscy, którym uda się to osiągnąć.

Świat, w którym toczy się akcja **Przebudzenia Ziemi**, to świat rodem z legend. Zamieszkujące go postaci i znajdujące się w nim miejsca nie należą do szarej codzienności, ale raczej do pradawnych pieśni i sag. Herosi walczą tu z potworami, a w miarę jak wieść o ich bohaterskich czynach rozprzestrzenia się coraz dalej i dalej po zastraszanej, znękaney krainie, rzucają one promyk nadziei na jej przyszłe losy. **Earthdawn** to okazja przeżycia wspaniałych przygód, poznania

potężnej magii i straszliwych niebezpieczeństw, które czają się nie tylko w zapomnianych kaerach, ale i w głębi umysłów ludzi, na wieki opętanych przez Horrorzy. Świat, który ma się odrodzić (i to zarówno cieleśnie, jak i duchowo) po spustoszeniu, jakie dokonało się podczas Pogromu, jak nigdy wcześniej potrzebuje bohaterów. Tę właśnie rolę spełniają gracze, wcielając się w wymyślone przez siebie postaci.

W przeciwieństwie do wielu innych systemów fabularnych, w **Przebudzeniu Ziemi** losy prowadzonych przez graczy bohaterów nie sprowadzają się do prostego przeżywania kolejnych przygód, z których wychodzą troszkę bogatsi lub troszkę mądrzejsi. **Earthdawn** nadaje tej rozrywce nowy wymiar: bohaterowie graczy stają się prawdziwymi herosami, których niecodzienne czyny będą słać przyszłe pokolenia, układając o nich pieśni i gawędy. Świat jest pełen legend i opowieści, od których żywiej biją serca, kiedy przy ognisku czekamy na kolejny brzask. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby postaci prowadzone przez graczy stały się częścią owych historii. Bohaterowie tworzą własne legendy, które ich potomkowie będą sobie przekazywać długo po ich śmierci. Zdobywanie sławy godnej



pieśni jest równie istotnym elementem gry w **Przebudzenie Ziemi**, jak skarby czy nabyte doświadczenie.

Dla osób, które zetknęły się już z grami fabularnymi, niektóre z poniższych terminów z pewnością nie będą obce. Mogą więc przeskoczyć od razu na stronę 32, do rozdziału **Terminologia**, bądź też na stronę 20 (**O przeszłości słów kilka**), żeby od razu zapoznać się z dziejami **Przebudzenia Ziemi**. Zamieszczone na wstępie opowiadanie, zatytułowane „Spuścizna”, może wprowadzić w nastrój gry i świata. Dalej następują rozdziały poświęcone wszystkim aspektom rozgrywki.

Dla nowicjuszy w dziedzinie gier fabularnych (RPG) zamieszczamy poniżej krótki tekst, w którym prezentujemy samą ideę zabawy. W tym wstępie z pewnością zabraknie odpowiedzi na niektóre pytania, gdyż o grach fabularnych znacznie łatwiej się czegoś dowiedzieć od graczy aniżeli z książek, ale pozwoli on wyrobić sobie ogólne pojęcie na ich temat. Chcąc lepiej poznać **Przebudzenie Ziemi**, należałoby znaleźć innych chętnych i po prostu zacząć grać. Wspólnie możecie badać świat **Earthdawn** i wcielać się w różne postaci Wieku Legend.

CO TO JEST GRA FABULARNA?

Każdy z nas miał okazję czytać książkę czy oglądać film, w których główny bohater popełnia tak bezna dziejny błąd, że chciałoby się go ostrzec. Tyle że żadne przestrogi ze strony czytelników (widowni) nie powstrzymają go przed zrobieniem tego, co przewidziano dlań w fabule, choćby pakował się w nie wiadomo jakie kłopoty. Czytelnik (widz) nie ma wpływu na zachowanie bohatera utworu, którego twórcy zgadzają się na nasz udział w historii w charakterze biernych obserwatorów. W grze fabularnej wszystkie te zasady zostają postawione na głowie: grający wcielają się w bohaterów opowieści i kierują nimi, reagując wedle własnego widzimisię na zachodzące wydarzenia. Jeśli gracz nie chce, żeby jego postać przeszła przez drzwi, nic takiego nie nastąpi; jeżeli gracz uzna, że zamiast sięgać po wierny, wypróbowany pistolet, lepiej będzie wykpić się z tarapatów jakąś sprytną gadką, może spróbować. Fabuła takiej gry jest



niezwykle elastyczna i ściśle powiązana z decyzjami występujących w niej bohaterów.

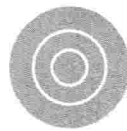
W grach fabularnych akcja opowieści (przygód) rozwija się podobnie jak w zwykłej książce czy w filmie, tyle że wszystko odbywa się w narzuconych przez Mistrza Gry ramach. Scenariusz określa pewne wydarzenia, będące skutkami innych zdarzeń czy zachowań, zawsze jednak pozostaje zaledwie szkicem, który gracze wypełnią treścią, kierując poczynaniami swoich bohaterów. Kiedy ich postaci wplacą się w fabułę, przygoda nabierze dramatyzmu i będzie trzymać w napięciu, niczym najlepszy dreszczowiec czy książka, dla której zarwaliśmy noc.

Wszyscy gracze mają wpływ na rozwój wydarzeń i w miarę postępowania rozgrywki współtworzą opowieść. Zadaniem Mistrza Gry jest natomiast nakreślenie ogólnego zarysu historii i kontrolowanie przebiegu gry. To on pamięta, co i gdzie się wydarzyło bądź wydarzy, przedstawia graczom sytuację, w której znaleźli się ich bohaterowie (którzy dzięki temu mogą odpowiednio zareagować), pilnuje działań postaci w grze (takie postacie, których działaniami nie kierują gracze, lecz Mistrz Gry, nazywać będziemy bohaterami niezależnymi) oraz ma ostateczne słowo we wszystkich kwestiach spornych; opisuje bohaterom otoczenie, zastępując im wzrok, słuch i pozostałe zmysły. Bycie dobrym Mistrzem Gry wymaga zarówno odrobiny talentu, jak i ciągłych ćwiczeń, ale dreszczuk emocji związany z obmyśleniem przygody, która wciągnie graczy i sprawdzi ich umiejętności i zdolność ich bohaterów do funkcjonowania w świecie **Przebudzenia**, wynagrodzi poniesiony trud. FASA (a wraz z nią i nasze wydawnictwo) publikuje liczne dodatki i pomocnicze podręczniki, jednakże utalentowany Mistrz Gry z pewnością będzie wolał ukształtować uniwersum gry na własną modłę.

Żadna gra tak nie angażuje i nie stanowi takiego wyzwania, jak gra fabularna. Ponieważ gracze wspólnie z Mistrzem Gry tworzą przygody, które przeżywają, zachodzące podczas rozgrywki wydarzenia dyktuje wyłącznie ich wyobraźnia.



SPUŚCIZNA

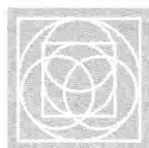


Po zakończeniu Pogromu postanowiliśmy upomnieć się o należne nam dziedzictwo.

Nie byliśmy jednak gotowi zapłacić żądanej ceny.

Tolan Oddear, historyk z Landis

Tak, to zaiste wspaniały topór; w wielu bitwach zakosztował krwi wroga, przyjaciela. Nawet krwi Horrora. Jak stałem się posiadaczem tak znakomitego oręża? Dolej no mi jeszcze tego mocnego, krasnoludzkiego piwa, a z miłą chęcią opowiem ci jego historię. Wszystko zaczęło się od wyprawy do zaginionego miasta Jalendale. Nigdy jej nie zapomnę. Wyruszyliśmy rankiem; dzień był zimny, deszczowy... prawie jak dzisiaj. Było nas trzech: władający magią elf, ja i wojownik, do którego należał ten topór – troll imieniem Lorm...



Biegłem w górę stromego, kamienistego stoku, ciężko dysząc. Deszcz bębnił o kamienie, ale ponad ten dźwięk wzbijały się dochodzące zza moich pleców okrzyki orkowych nomadów. Potknąłem się, przeturlałem i natychmiast znów zerwałem na nogi. Przejechałem twarzą po ziemi i kępki mchu wplątały mi się w i tak już brudną, rudą brodę. Chciałem wcisnąć sobie hełm z powrotem na głowę, ale rozległ się świst strzał, które uderzyły w skały przede mną. Strach dodał mi sił. Osiągnąwszy szczyt wzniesienia skoczyłem za głąz, za którym wcześniej ukryli się moi przyjaciele.





Lorm był nieszczęśliwym trollem...

Podniósłszy wzrok ujrzałem zieloną, pokrytą brodawkami pięść Lorma, w której tkwił topór. Ostrze broni znajdowało się dosłownie o włos od twarzy maga. Kępki włosów sterczące z wielkich uszu trolla drgały nerwowo, nozdrza falowały; musnął szorstkim językiem wystający z gęby lewy kiel. Spod przy-mrużonych, dziobatych powiek para żółtych oczu przewiercała Mestopha na wylot. Lorm wyglądał na niezadowolonego.

– Gdzie złoto? Gdzie to zaginione miasto? *Gdzie Jalendale?*

Mag potrząsnął głową, odgarniając długie, białe włosy z twarzy. Obrzucił trolla przeciągłym spojrzeniem magicznego, bursztynowego oka, wprawionego w lewy oczodół.

Odwróciłem się do Lorma, wyciągnąłem rękę i postukałem go w pas.

– Nie wolałbyś załatwić parę orków?

– Nie, dziękuję, krasnoludzie.

– To może zabij paru orków *zanim* zabijesz mnie, co? – zagadnął Mestoph.

Zaskoczony propozycją elfa, Lorm zamrugał, ale odsunął topór. Mestoph skorzystał z okazji i osunął się w kałużę. Woda spływała z jego orlego nosa. Zauważyłem, że obaj zdjęli plecaki i oparli je o głaz, więc postąpiłem podobnie. Spojrzałem w dół zbocza, czując, jak wraca mi czucie w ramionach.

Orki przycałiły się za kamieniami mniej więcej w połowie zbocza. Najwyraźniej zastanawiały się, jakiego oporu mogą oczekiwać z naszej strony i postanowiły rozważyć wszystkie możliwości zanim na nas zaszarżują. Cóż, chyba nas przeceniały.

Podszedłem do Mestopha, który przeniósł na mnie spojrzenie bursztynowego oka.

– Przysięgam, według map Jalendale powinno znajdować się tu, gdzie jesteśmy... A w każdym razie bardzo blisko.

– To świetnie. Co byś powiedział na przygotowanie jakiegoś zaklęcia, które zniechęciłoby grupę wściekłych nomadów?

– Obawiam się, że lista czarów z kategorii „zniszczyć rozzłoszczone orki” jest w moim wypadku dość ograniczona.

– Poszukaj pod „zrobić coś, żeby zadowolić rozzłoszczonego trolla”.

Mestoph skinął głową, przykucnął i, pilnując, żeby zanadto się nie wychylać, zebrał garść drobnych kamyczków. Zaczął tkać zaklęcie.

Widzieliśmy już ze z Lormem wcześniej. Dobyłem miecza; troll ujął topór oburącz.

Nagle niebo nad naszymi głowami pociemniało. Po chwili zapanował taki mrok, że z trudem dostrzegaliśmy kamienie pod nogami. To była ciemność godna środka nocy, podziemnej jaskini, w której znaleźliśmy się bez lampy... Ciemność Mestopha. Przykucnąłem i czekałem na rozwój wydarzeń.

W parę sekund później wróciło szare, słabe światło deszczowego dnia. Elf rzucił czar na zebrane otoczaki, które teraz cisnął w dół stoku, wprost ku ukrytym w dole orkom. Z trzech bąbli mroku, otaczających zajęte przez nich stanowiska, dobiegały okrzyki strachu.

Wraz z Lormem pomknęliśmy w ich stronę. Zatrzymaliśmy się na skraju strefy mroku. Po krótkiej chwili z ciemnej kuli wynurzył się, potykając, pierwszy ork, który jednak po zamaszystym ciosie Lorma powrócił do kompanów, zostawiając po sobie czerwoną smugę na kamieniach.

Orki nie były chyba w stanie zorientować się w przestrzeni, bo co i rusz któryś z nich wynurzał się z mroku. Troll i ja bynajmniej nie próżnowaliśmy, kiedy jednak na zewnątrz znalazło się czterech bandytów jednocześnie, rozpoczęliśmy pospieszny odwrót. Teraz, według planu, Mestoph powinien rzucić inne zaklęcie i zająć się najgorliwszymi członkami pościgu, ale nic takiego nie nastąpiło.

Lorm sadził wielkie susy, nomadzi zaś powoli mnie doganiali. Mówią, że nie należy się oglądać za siebie, bo to spowalnia ucieczkę. Obejrzałem się. Miałem nad nimi jakieś piętnaście kroków przewagi. Ujrzałem miecze, rytmicznie pracujące ręce i nogi... Orki wyglądały jeszcze groźniej niż wcześniej Lorm. Dwa z nich zatrzymały się, żeby napiąć łuki.

Wtedy usłyszałem krzyk trolla – dziwny, cichnący ryk. Pędzący na czele ork przyspieszył, nie pozostało mi więc innego, jak uczynić to samo. W pełnym pędzie wypadłem na grzbiet wzniesienia i rzuciłem się za znajomy głaz. Pamiętam, jak pomyślałem: „Nie wygląda mi to na zaklęcie sprowadzające mrok” i poleciałem w dół.

Ponownie otoczyła mnie ciemność, od czasu do czasu przerywana niebieskim błyskiem tuż przed moją twarzą. Uderzyłem w coś (o wiele łagodniej, niż się spodziewałem) i zatrzymałem się. Otuliła mnie błękitna poświata i znów zacząłem spadać, tym razem jednak o wiele wolniej. Znów uderzenie. Znów błękitny blask. I dalszy lot w dół.

Wkrótce dotarło do mnie, że znalazłem się w jakimś szybie, prowadzącym w głąb wzgórza. Niebieskie błyski pochodziły z run, umieszczonych w ścianie mniej więcej co trzy długości ciała. Minąłem chyba z tuzin takich znaków, zanim grzmotnąłem w kamieniste dno studni.

Sprawdzałem właśnie, czy wszystkie kości mam całe, gdy w mroku zabłysnął słaby płomyk, zgasł i zajaśniał ponownie. To Mestoph zapalił pochodnię. Oszołomiony Lorm siedział bez ruchu, a elf podał mi pochodnię, po czym wyjął następną z plecaka. Tym razem zapalenie jej zajęło mu więcej czasu, bo żagiew była wilgotna, ale w końcu z trzaskiem i sykiem rozjaśniła ciemności. Światło padło na mój leżący nieopodal plecak, Lorm tymczasem zdążył już podnieść swój. Mestoph chrząknął.

– Iluzja skrywała przed naszym wzrokiem ten szyb, dopóki nie odsłoniłem go swoimi zaklęciami – rzekł. – Ciekawe, nieprawdaz?

– Mestoph, chodź no tutaj – Lorm wskazał fragment ściany, spod której właśnie zabrał plecak. Mag posłusznie zbliżył się do niego, podnosząc pochodnię. Przez chwilę badał mur palcami, ale zaraz zadrżał i cofnął dłoń. Wziął głęboki wdech i ponownie przytknął rękę do kamieni.

Całą ścianę zdobiła płatanina wyciętych w skale linii, niewiele grubszych od mojego paznokcia. Miały różną głębokość, niektóre nawet na długość palca. Obszedłszy dookoła całą sztolnię stwierdziłem, że podobne linie pokrywają wszystkie jej ściany z wyjątkiem zaledwie kilku pustych fragmentów wielkości dłoni. Szyb mierzył siedemdziesiąt kroków w obwodzie. Zawijasy sięgały w górę na wysokość pięciu, może nawet sześciu krasnoludów; były wyraźnie głębsze w sąsiedztwie trzech metalowych trójkątów, osadzonych w kamieniu nad zdobnym w kolumny portalem. Znaleźliśmy kaer Jalendale.

Kamienne wrota, wysokie na czterech krasnoludów, leżały strzaskane na ziemi. Wyglądało na to, że nie my pierwsi dotarliśmy do zaginionego miasta.

– Te trójkąty wykonano najprawdopodobniej ze stopu orichalku – wyciągnął rękę Mestoph. – Miały za zadanie strzec miasta.

Lorm przejechał toporem po ścianie. Ledwie usłyszeliśmy zgrzyt, tak głośny był łoskot kropel deszczu bijących o ziemię nad naszymi głowami.

– A to co? – zapytał.

– Mam wrażenie, że te linie wyrzeźbił jakiś Horror. Każda z nich ma własne odbicie w przestrzeni astralnej. Sądze, że miały za zadanie pozbawić znaki ochronne wszelkiej mocy. Jednakże wycięcie tyłu linii musiało zająć co najmniej rok, a bliższe prawdy byłoby zapewne stwierdzenie, że Horror spędził tu z pięć lat.



– Pięć lat, żeby wdrzeć się do Jalendale? – jęknąłem. Wyobraziłem sobie, jak jakaś istota dłubie w kamieniu parę kresek, odstepuje o krok, wraca, rzeźbi dalsze dwie-trzy linie, a wszystko z precyzją, której jubiler by się nie powstydził. Dzień po dniu, rok po roku – żeby dostać się do miasta. Czuję, jak słabnie we mnie żądza zdobycia nieprzebranych bogactw.

– Wiedzieli o tym? – zagadnął Lorm.

– Mieszkańcy miasta? Nie od razu. Z pewnością żyli w nieświadomości, dopóki nie padła pierwsza bariera. A wówczas było już za późno, żeby zaradzić złu.

Lorm zerknął za drzwi. Uznałem, że to właściwy moment, żeby wyciągnąć miecz.

Mestoph roześmiał się głośno, piskliwie.

– Możemy czekać tu, aż potwór do nas wyjdzie, albo poszu-

kać skarbów w środku – z tymi słowy określił się na pięcie i przeszedł przez zniszczoną bramę. Łyknałem wody z manierki, zastanawiając się; krasnolud musi być naprawdę zdesperowany, jeżeli wystarczy mu woda, żeby zaczął się zastanawiać. Lorm z całej siły cisnął kamień w górę szybu i ruszył w ślad za elfem. Wykonałem dworny ukłon z cyklu „proszę przodem” i zaraz za trollem przeszedłem po pękniętej kamiennej płycie.

Suche powietrze w mieście pachniało pleśnią i kurzem, jak liście, które jesienią opadają z drzew. W duchu dziękowałem Pasjom za tę suchość. Z posiadanej przez Mestopha mapy wynikało, że Jalendale zbudowano według krasnoludzkich planów. Przy głównym placu pośrodku miasta znajdowała się siedziba gildii, sąd, więzienie oraz świątynia Pasji. Od centrum rozchodziło się promieniście osiem ulic, wiodących aż do skrajów Jalendale. W równych odstępach przecinały je przecznice, co upodobało miasto do pajęczyny.

Ale wystarczy dać orkom i ludziom parę stuleci, a zepsują każdy plan krasnoludów. Pierwszym niepokojącym sygnałem były drabinki sznurowe i wiszące mosty nad naszymi głowami. Najprawdopodobniej mieszkańców Jalendale przybywało szybciej, niż zakładano i miasto rozrosło się – bardziej w górę niż na boki. Niektóre budynki wycięto w skałę tworzącej sklepienie jaskini i wykorzystano jako punkty zaczepienia dla potężnych lin. Na nich zaś z kolei zawieszono rozliczne platformy i sklecone byle jak chatynki. Jeszcze inne szopy pobudowano na drewnianych podkładach, wspartych na szczytach kolumn zdobiących dachy pierwotnych budowli Jalendale. Niewiarygodna płatanina sznurów, prętów i dźwigarów podtrzymywała całą konstrukcję.

Znalazłem słup z kryształem świetlnym, który wciąż reagował na dotyk. Lorm z kawałka liny, jednego worka i kryształu zmajstrował przenośną latarnię. Dawała wprawdzie więcej światła niż pochodnie, ale i tak postanowiliśmy z Mestophem ich nie gasić. Światła boją się tylko niektóre istoty, natomiast ogień dla większości jest zabójczy.

Mestoph postanowił zaprowadzić nas do budynku gildii. Ruszyliśmy główną aleją, ale nie uszliśmy nawet pięćdziesięciu kroków od bramy, gdy drogę zagrodziła nam zaporą z kolumn i splecionych lin, na których wspierała się wyższa część miasta.

Początkowo uważałem, że barykada na głównej arterii komunikacyjnej świadczy o iście orkowej głupocie jej twórców, wkrótce jednak dotarło do mnie, że po zamknięciu bramy swoboda przejścia aleją straciła znaczenie. Nikt nie zamierzał przekraczać bramy – z wyjątkiem Horroru, rzecz jasna. Na ścianach przed zaporą widniały kolejne wijące się linie, jeszcze bardziej skomplikowane od tych, które widzieliśmy przed wrotami.

Mestoph skręcił w inną ulicę. Tym razem przejście uniemożliwiały ustawione na środku baraki. Po następnej próbie znaleźliśmy się nieco bliżej rynku, ale nie zdołaliśmy się

przedrzeć przez zaporę z kamiennych cwioków. Kilka z nich przebiło nawet ściany pobliskich budynków.

Kiedy zaczęliśmy się wycofywać, Lorm biegł z jednej strony ulicy na drugą i zaglądał do domów. Wreszcie podszedł do mnie. Zmrużyłem oczy, oslepiony blaskiem kryształu. Lorm przełożył latarnię do drugiej ręki.

– Gdzie się podziały ciała?

– Może Horror je pożarł.

– Kości też? – Lorm nie krył zdziwienia.

– Może ten Horror lubi porządek i pozbierał wszystkie kości na jedną stertę, gdzieś w zaułku.

– Złodzieju! Spójrz no tutaj! – w głosie Mestopha dzwięczało napięcie. Elf stał u wylotu ulicy, gdzie tuż obok góry glinianych odłamków leżało pięć popękanych kryształowych skorup. Podszedłem i zbliżyłem pochodnię do jednej z pustych, kryształowych mis. W jej blasku ujrzałem smugi szarawego śluzu; w tej samej chwili w moje nozdrza uderzył okropny odór. Skorupy okazały się być przetrwalnikami; ktoś, kto

teraz rządził w Jalendale, właśnie obudził komitet powitalny.

Cieniopłaszczki zaatakowały nas w pół drogi do centrum miasta. Usłyszałem trzepot i podniosłem głowę w samą porę, żeby dostrzec dwa ciemne kształty pikujące na Lorma. Tępo zakończone głowy przechodziły płynnie w szerokie, cienkie, pozbawione piór skrzydła. Ciała stworów kończyły się skorpionim ogonem, w tej chwili zakrzywionym w dół. Na jego czubku lśnił kryształowy kolec.

Lorm zaryczał, zakręcił nad głową latarnią niczym procą i płaszczki bezgłośnie wzbiły się wyżej i zniknęły w ciemnościach. Zdażyłem tylko dobyć miecza, gdy z zalegającego ponad nami mroku wyłoniły się cztery następne stwory. Mestoph zwinnie uskokzył przed trzema z nich i przetoczył się po ziemi; usłyszałem, jak zaczyna tkać zakłęcie.

Miałem nadzieję, że uda mi się nadziać jedną z płaszczyk na wyciągnięty w górę miecz, ale spadający na mnie ciemny kształt zamachał gwałtownie skrzydłami i zdołał wyhamować, zanim dosięgło go moje ostrze. Odbiłem cios ogona, choć kryształowe żądło śmignęło mi dosłownie centymetry od twarzy.



Pchnąłem w górę na oślep. Miecz zanurzył się w czymś miękkim. Cieniopłaszczka odskoczyła na moment, by zaraz powrócić. Znów uderzyłem mieczem; poczułem i usłyszałem uderzenie żądła w mój pancerz na piersi.

Płaszczka zanurkowała ponownie. Machnąłem bronią, co na chwilę ją odstraszyło, po czym przykucnąłem, czekając na znajomy już trzepot skrzydeł. Kiedy tylko doleciał do moich uszu, ciałem mieczem, wyskakując z całej siły w górę. Przez chwilę poczułem ciężar wijący się na ostrzu, wkrótce jednak stwór znieruchomiał. Mogłem sobie pogratulować, ale zanim zdążyłem to uczynić, Lorm zawył z bólu.

Odwrociwszy się ujrzałem cieniopłaszczkę wijącą się u stóp trolla. W jej ciele wciąż tkwiło ostrze potężnego topora. Druga płaszczka wbiła żądło w szyję Lorma i teraz trzepocząc unosiła się nad jego głową. Podbiegłem i jednym ciosem odciąłem ogon stwora. Cieniopłaszczka oddaliła się niepewnym lotem. Lorm upuścił topór i padł na kolana, skulił się i oparł głowę na ziemi. Jego lewa dłoń zaciskała się i otwierała spazmatycznie, prawą przycisnął do szyi. Wyjąłem z plecaka okład z odtrutką.

– Nie dotykaj mnie, brodaty pokurczu!

Odsunąłem się, przyciskając ręce do tułowia. Wyciągnąłem dłoń przed siebie, żeby Lorm widział, że są puste. Potrzebowałem odtrutki, ale mogłem poczekać, aż przejdzie mu chęć wyrwania mi ramion z barków.

Trzy cieniopłaszczki leżały na ziemi. Mestoph nie spuszczał wzroku z dwóch dalszych, krążących nad naszymi głowami. Wypowiedział jedno słowo i stwory wzniosły się wyżej, by po chwili zniknąć nam z oczu.

Lorm dał mi znak skinieniem głowy. Mestoph podszedł bliżej, ale zobaczywszy czym się zajmuję, odwrócił się i zaczął uważnie studiować mapę. Wyjąłem jeden z noży trolla. Na wyrwanym z brody włosku przekonałem się, że jest wystarczająco ostry. Spróbowałem naciąć skórę Lorma przy ranie na szyi.

– Auuu!

– Przepraszam. Gdyby trolle miały cieńszą skórę, byłoby mi łatwiej.

– Byłoby łatwiej, gdyby krasnoludom ręce się tak nie trzęsły!

Wreszcie udało mi się wykonać czyste nacięcie. Ucisnąłem oburącz ranę i wyssałem truciznę. Czulem vibracje pod skórą Lorma, kiedy znów się odezwał.

– Widziałeś kiedyś Horrora?

Odsunąłem się, pamiętając o tym, żeby wypluć ślinę. Zastanawiałem się, czy gorycz w ustach pochodziła od trucizny, czy od trollowej krwi.

– Nie. A ty? – zająłem się na powrót raną.

– Dawno temu jeden z naszych pobratymców z Gór Kaukaskich zwrócił się do mojego ojca z prośbą o pomoc. Natychmiast ruszyliśmy w drogę i lecieliśmy calusienką noc, tak że na miejsce dotarliśmy wykończeni. W wiosce wszyscy dorosli byli martwi. Ich ciała leżały porozrzucane po całej osadzie, w różnych fazach rozkładu. Dzieci przeżyły, jeśli nie liczyć niemowląt, które zmarły, bo nikt się nimi nie mógł zająć.

Splunąłem drugi raz, potem trzeci. Lorm mówił dalej.

– Sprawdzalem właśnie, czy ktoś jeszcze ocalał, kiedy napatoczyłem się na Horrora. Przypominał pozbawionego skorupy ślimaka w białe i żółte cętki. Był ode mnie dwa razy mniejszy. Wyszedłem na niego znienacka, dzieliły nas dosłownie dwa kroki.

– Chyba dwa razy większy? – potrząsnąłem fiolką zawierającą okład. Zaczęła się rozgrzewać.

– Nie, mniejszy. Pamiętam, że pomyślałem: „To coś nie mogło przecież zabić wszystkich mieszkańców wioski”. Nie miało to najmniejszego sensu. Zrobiłem pierwszy krok, ale na tym się skończyło. W miejscu, gdzie mogłyby znajdować się oczy stwora, pojawiły się lśniące, srebrzyste kreski i znieruchomiałem.

Horror popatrzył na mnie, odwrócił się i odszedł. Poruszał się o wiele wolniej ode mnie, ale nie mogłem choćby drgnąć, dopóki nie zniknął mi z oczu.

Wyjąłem okład z fiolki. Był ciepły, wilgotny i pachniał bazylią. Ostrożnie przyłożyłem go do rany. Lorm prawie się nie skrzywił.

– Zabraliśmy dzieci do domu, ale w miarę upływu czasu Horror po kolei je nam zabierał. Nie mogliśmy dłużej słuchać ich krzyków, od których krew ścinała się w żyłach. Jedno po drugim wyrzucaliśmy dzieci z ładowni, aż została ledwie garstka.

– Dasz radę usiąść? – zapytałem i pomogłem Lormowi się podnieść, łapiąc go za koszulę na plecach.

– Pamiętam, że Horror zdołał skazić dzieci z dwóch ładowni.

– Możesz wstać?

– Jeszcze nie. Zawsze się zastanawiałem, co by się stało, gdybym zdołał wykonać drugi krok.

– Pewnie zostałyby z ciebie krwawe strzępy. Chodź, spróbujemy jeszcze raz tej sztuczki ze wstawaniem.

Oparłem się plecami o jego biodro, zaparłem się mocno nogami i pchnąłem. Lorm, wsparty na mnie, powoli się wyprostował. Stał pochylony w przód, z dłońmi na kolanach; ciężko dyszał.

– Jesteś pewien, że ten okład zadziała?

– Powinien. Bardzo starannie dobieram takie rzeczy.

– Ie się czuję. Ale to chyba wina tego miejsca, ono całe jest jakieś zepsute. I jeszcze ten zapach.

– Przypomina mi liście.

– Zeschle liście. Ten zapach jest wszędzie. Sucho tu jak na pustyni.

– Może... – urwałem w pół zdania. Wszystkie „może”, jakie przychodziły mi na myśl, brzmiały raczej niewesoło. – Wydobrzejesz – bąknąłem.

Lorm zrobił krok naprzód. Skrzywił się; w przypadku starego trolla o twarzy pokrytej guzami i brodawkami grymas ten wyglądał cokolwiek dziwnie. Uśmiechał się swoim krzywym uśmiechem, odsłaniając jeden kiel.

– Może. Dziękuję za pomoc, Ragnarze.

Nie wierzyłem własnym uszom. Spotkaliśmy się w Throalu. Gdzieś po drodze do Jalendale obaj moi towarzysze zgubili gdzieś „Ragnara” i pozostał dla nich jedynie „krasnolud” bądź „złodziej”. Zastanawiające: imię jest jedyną rzeczą, którą można komuś ukraść, odmawiając używania go.

– Czy mały i duży są gotowi do dalszej drogi?

Odpowiedziałem ukłonem na kpiarski ukłon Mestopha.

Mag prowadził nas dalej, idąc kilka kroków z przodu. Kiedy przejście okazywało się zablokowane, elf przez chwilę zastanawiał się nad wyborem dalszej drogi. Z wolna przedzieraliśmy się przez labirynt Jalendale.

Czas, który Mestoph poświęcał na rozmyślenia, ja i Lorm spędzaliśmy myszkując po najbliższych budynkach. Sklepy zostały kompletnie zniszczone; nie mam tu na myśli samych budowli, ale wyposażenie i towary. W sklepie z porcelaną nie ocalał ani jeden talerz, ani jedno naczynie; u złotnika rozbito wszystkie gabloty, wygięto wszystkie młoteczki, połamano noże; nie znalazłem choćby jednego całego mebla.

Lorm częściej siedział bez ruchu, niż razem ze mną kręcił się po domach. Wciąż jeszcze żył, więc okład musiał zadziałać, ale oddychanie przychodziło mu z wielkim trudem – wiedziałem, że jeszcze nie doszedł do siebie.

Podążając za Mestophem dotarliśmy w końcu do skrzyżowania, z którego jedna droga prowadziła wprost na rynek. Przecznicą jednak zniknęła – w jej miejscu ział rów o szerokości dobrych dwudziestu pięciu kroków i głębokości... Cóż, znacznie większej.

Kiedy wraz z elfem zbliżyłem się do dziury w ziemi, na pla-
cu rozbłysły światła. Z każdym uderzeniem serca światełek



przybywało i oczom naszym ukazał się potężny cień. Nie mogliśmy oderwać od niego wzroku: w miejscu, gdzie według mapy Mestopha powinny stać trzy budynki, znajdowała ogromna, nieregularna budowla. Jej ściany i dach zbudowano z kamieni różnej wielkości, co upodobiło ją do prymitywnego kurhanu. Niebawem cały rynek lśnił jaskrawym błękitem, purpurą i srebrzystą bielą.

– Żywotrupy!

Dopiero krzyk Lorma uświadomił mi, że wciąż wpatruję się w światelka na rynku. Mestoph wyprzedził mnie o dobrych parę kroków, zanim dostrzegłem osiem mrocznych postaci idących w naszym kierunku.

Lorm ukrył się w jednym ze spustoszonych sklepów. Przykleknął za progiem, położywszy topór na ziemi, w zasięgu ręki. Mestoph zatrzymał się i przykucnął, po czym bokiem, niczym krab, ruszył w stronę najbliższego budynku. Najwyraźniej doszedł do wniosku, że nie zdoła się przemknąć obok żywotrupów. Serce i nogi podpowiadały mi, że warto spróbować ucieczki, umysł jednak twardo obstawał przy pozostaniu z Mestophem. Miecz w moim ręku tylko odrobinię się trząsał.

Żywotrupy niegdyś były orkami; dwa z nich wciąż obnosiły się ze złotymi hełmami, zdobnymi w rogi. Ich splecione w warkocz włosy pokrywała warstwa kurzu, a zmumifikowane ścięgna i mięśnie skrzypiały głośniejsze niż skórzane zbroje, które okrywały ich ciała. Te w hełmach miały plecaki na ramionach i miecze w dłoniach. W ślad za nimi podążało sześć dalszych stworów, każdy uzbrojony we włócznię i z kawałkiem liny lub drewna w drugiej ręce. Cuchnęli pieprzem i zgnilizną, jakby kucharz usiłował przyprawami zabić odór zepsutego mięsa.

Minęli nas obojętnie.

Powtórzyć to, na wypadek, gdybyście nie zrozumieli. Osiem żywotrupów zagoniło nas w kozi róg, po czym przeszło obok, nie zwracając na nas uwagi. Podeszły do krawędzi rowu. Rzuciły dwa zwoje liny, które podrygiwały i wiły się w powietrzu, aż sięgnęły drugiego brzegu okopu.

Mestoph gwałtownie wciągnął powietrze do płuc i skrzywił się z bólu. Powoli, z wysiłkiem, ponownie zapanował nad swą twarzą. Uspokoił się.

– Horror jest blisko – stwierdził.

Lorm dołączył do nas. Patrzyliśmy, jak żywotrupy kolejno odchodzą od rowu. Ostatni z nich wbił w ziemię jeszcze jeden kołek. Dźwięk uderzenia poniósł się echem po ulicy, a żywotrup zgarnął narzędzia i wrócił do swoich. Stały w poprzek drogi, którą tu przyszlismy; wiedziałem, że nie ustąpią. Lorm zaciskał i skręcał dłonie na drzewcu topora, jakby wyżywał mokrą szmatę.

– Ragnar, czy w sytuacji gdy Horror zaprasza cie, żebyś go odwiedził, odmowa byłaby głupotą?

Mestoph patrzył niemo na wiszący most. Jego bursztynowe oko zmętniało i przybrało biały odcień, jakby przeświecała przez nie barwa włosów elfa. Na moment zmarszczył brwi, po czym uniósł je w wyrazie zdumienia. Ruszył w stronę mostu.

– Gdyby chciał nas zabić, żywotrupy by zaatakowały – odparł. – Chce czegoś, czego nie dostanie, jeśli zginiemy.

– Czyli zabije nas dopiero wtedy, kiedy przestaniemy być mu użyteczni – powiedziałem.

Mestoph zawałał się przez chwilę. Stał na szeroko rozstawionych nogach, z uniesionymi ramionami.

– Nie uda się nam go przechytrzyć, wziąć na przeczekanie ani zwyciężyć w walce. Wiem natomiast, w czym upatrywać *swojej* szansy – odwrócił się do nas plecami i znów ruszył na przód.

Lorm uczynił jeden chwiejny krok, stanął pewniej i poszedł w ślady elfa. Ja uczyniłem to samo.

Cały rynek pokrywały setki krętych linii, takich jakie widzieliśmy przy bramie. Nasze buty zgrzytały na kamieniach, zupełnie jakbyśmy stąpali po niewidzialnej warstewce piasku. Każdy krok przywołał mi na myśl ślizganie się po ostrzu noża: był delikatny i ostry zarazem. Posuwaliśmy się w stronę kopca pośrodku placu – wydawał się jedynym sensownym celem. Dostrzegłem ostry łuk wejściowy, spod którego wyzierała panująca we wnętrzu kurhanu wilgotna ciemność.

Ledwie zdążyłem mrugnąć, gdy to coś znalazło się tuż obok Mestopha. Było dwakroć wyższe ode mnie. Miało wysokie buty koloru polerowanego brązu i sześciopalczone rękawice, zakończone ruchomymi wyrostkami wielkości mojego małego palca. Każdy z nich kończył się przejrzystym klejnotem, oszlifowanym tak, że krawędź mogła iść w zawody z najostrzejszym nożem. Tułów postaci okrywał mosiężny, gruby na palec kirys; spod blachy spływał szarożółty, niejednorodny dym, układający się w zarys szyi i kończyn istoty.

Ale to widok jej twarzy sprawił, że zamarłem w bezruchu. Miała białą-szarą barwę pleśni i próchna, wyglądała jak ludzka czaszka w całości złożona z wijących się robaków. Robale najżywiej poruszały się w okolicy oczodołów stwora, z których wystawały pojedyncze, białe glisty.

Z rany na szyi Lorma wystrzeliły dwie krople krwi, przycięganej magią Horrora. Ekspłodowały w błysku białego ognia i zaskwierczały na mosiężnym pancerzu. Horror skrzywił się, a robale tworzące jego twarz zaczęły się szybciej poruszać. Otworzył usta. Jego język był jedną wielką, skręcającą się masą. Kiedy przemówił, poczułem płomień w płucach i zaschło mi w gardle.

– Ten, który przyniesie mi małą tarczę z orichalku, przeżyje. Pozostali...

Horror machnął ręką w moim kierunku. Jeden z klejnotów na wypustkach dotknął mojej twarzy i usłyszałem, jak ze zgrzytem kruszą mi się kości w nodze. Wszechogarniający ból towarzyszył trzaskom zrywanych mięśni. Upadłem na twarz. Moje żebra zaczęły się skręcać i pękać. Krzyczałem, bełkotałem, starałem się odpelznąć, ale nie kontrolowałem targanego spazmami bólu ciała. Zwymiotowałem i gorzka żółć spłynęła mi na brodę. Moje nogi dziko podrygiwały; nie byłem w stanie nawet błagać o litość.

Nagle ból ustąpił. Moje ciało znów należało do mnie i było, co najdziwniejsze, nienaruszone. Horror mierzył mnie baczny spojrzeniem.

Zacząłem biec w stronę kamiennego kopca. Ogarnęła mnie panika. Uderzyłem w ścianę, odbiłem się i upadłem. Wstałem i ponownie rzuciłem się na mur, nie przestając krzyczeć. Lorm sięgnął ze środka ręką i pociągnął mnie kawałek w bok, żebym trafił w drzwi. Wpadłem do wnętrza.

Nie mam pojęcia, jak długo siedziałem otępiały, kołysząc się w przód i w tył. Pamiętam, że Lorm namawiał mnie, żebym coś wypił, a Mestoph zadawał mi pytania.

– Mam wrażenie, że nasz krasnolud wrócił do nas – elf uklęknął przy mnie i podał mi jakąś butelkę. Pociągnąłem łyk wina i oddałem mu ją. – Na jakiś czas straciłeś przytomność. Witaj w nowym domu.

– Gdzie jesteśmy?

– W największym mauzoleum, jakie kiedykolwiek zdarzyło mi się widzieć.

Mestoph szerokim gestem ogarnął wnętrze budowli. Na szczytach ośmiu kolumn znajdowały się kryształy, oświetlające ze czterdzieści potężnych regałów, wysokich na pięćdziesiąt wyciągniętych ramion. Zamiast książek spoczywały na nich jednak ciała, w większości owinięte w całuny, choć zdarzały się zwłoki odziane w zbroję bądź bogate szaty. W całym pomieszczeniu unosiła się silna woń goździków, z powodzeniem maskująca ledwie wyczuwalny, suchy odór zgnilizny.

Mestoph wstał i dał mi znak, żebym szedł za nim. Zauważyłem, że ma w plecaku kilka nowych ksiąg. Pośrodku mauzoleum znajdowało się osiem ołtarzy, otaczających dwa głębokie, kwadratowe otwory o nachylonych ścianach – po cztery wokół każdego. Na każdym z ołtarzy wyrzeźbiono rowki, prowadzące wprost do dziur w podłodze. Rowki łączyły się i kończyły na dnie zagłębień, gdzie spoczywały lśniące, złociste tarcze. Światło odbite od powierzchni metalu migotało oślepiająco i wypełniało powietrze dając efekt, jakiego nie udało się osiągnąć w wypadku nawet najczystszej złota. Orichalk.

Mestoph odgarnął kosmyk włosów znad ucha.

– Tarcze są magicznym zabezpieczeniem. Ich magia została wzmocniona ludzką krwią.

– Popelnili samobójstwo?

– Niemal wszyscy poświęcili życie. Nieliczni, którzy zostali, zażyli truciznę. Większa tarcza broni dostępu do grobowca „zabójcy naszego rodzaju” i jego „martwym sługom”, mniejsza zaś nie pozwala „zabójcy naszego rodzaju” oddalić się od mauzoleum dalej niż na kilkaset metrów.

– Zabójca naszego rodzaju?

– Sądzę, że rzucili zaklęcie na ośmioro spośród mieszkańców miasta, których zostawili na zewnątrz. Ich śmierć wyzwoliła moc zawartą w tarczach.

– To są te trupiaki, tak?

– Zgadza się.

Wyobraziłem sobie Jalendale; wyobraziłem sobie Horra, jak przedziera się przez kolejne linie obrony. Żadna magia nie może go powstrzymać. Zdesperowani mieszkańcy mają tylko jedną szansę, żeby uniemożliwić monstrum wyjście na powierzchnię i zniszczenie kolejnych miast.

– Zostawili niemało skarbów – Lorm skinął głową ku ścianie, gdzie migotało starannie złożone w stopy złoto, skrzyły się klejnoty w skrzyniach, lśnił wyłożony na pokaz oręż i zbroje. Podobało mi się to, ale nie tak bardzo, jak sądziłem. – Wybierz sobie coś lekkiego – Lorm podniósł sztylet, którego rękojeść wyrzeźbiono na podobieństwo wilczego łba, ostrze zaś błyszczało tym samym ogniem, co tarcze. – Nasz plan wymaga przede wszystkim szybkości.

Kiedy podeszedłem bliżej, Lorm wskazał mi gestem mniejszą stertę przedmiotów.

– Mestoph wybrał już co bardziej obiecujące rzeczy.

Zacząłem grzebać w skarbach. Znalazłem sobie miecz z pięcioma szmaragdami, pięknie osadzonymi w rękojeści, zawałałem się jednak natrafiwszy na hełm – przezroczysty niczym z najczystszej szkła, lżejszy zaś od dziesięciu monet.

– W tych bransoletach kryje się zapewne jakaś magia ochronna – Lorm pokazał mi po mistrzowsku wykute, miedziane bransolety, ozdobione jaspisem i lapis lazuli. – Weź też może coś, co pomoże ci się stąd wydostać.

Złapałem bransolety, po czym wziąłem do ręki hełm. Lorm wyszczerzył zęby w uśmiechu. Przymierzyłem nakrycie głowy, które okazało się wprawdzie nieco za duże, ale poczułem się w nim pewniej. Wepchnąłem swój stary hełm do plecaka.

Razem podeszliśmy do pogrążonego w lekturze Mestopha. Lorm wskazał go ruchem głowy.

– Kiedy z ciebie nie było żadnego pożytku, Mestoph dużo czytał. Udało mu się już odwrócić zaklęcie lewitacji w szybie, którym się tu dostaliśmy. Teraz powinno nas wypchnąć na zewnątrz.

– Jak zamierzamy się wymknąć Horrorowi?

– Mestoph zaczyna tkać czar. Ja wynoszę tarczę na zewnątrz. Kiedy to paskudztwo przychodzi, żeby ją zabrać, muszę je zająć do czasu, aż Mestoph skończy. Potem ty wybiegasz na zewnątrz, zabierasz tarczę i wrzucasz ją tu z powrotem, nasz elfek rzuca zaklęcie i zanim paskuda się pozbiera, zmywamy się z miasta. Jasne?

– Nie podoba mi się pomysł wybiegania tam i porywania tarczy, a moje poważne wątpliwości budzi wizja ciebie zajmującego paskudę na tyle długo, żeby Mestoph zdążył chociaż nabrać powietrza w płuca, że o rzucaniu zaklęć nie wspomnę.

Lorm leniwie zamachnął się toporem, zatrzymał go w połowie łuku, nad głową i pozwolił mu zsunąć się w dłoń, tak że spoczęła tuż poniżej ostrza. Palcem lewej ręki sprawdził ostrze.

– Oto mój topór – rzekł. – Mój dziadek zrobił go dla mojego ojca. Powiedział mu też, że przeznaczeniem tej broni jest zakosztować krwi Horra, a być może nawet go zabić.

– Jak już Horror z tobą skończy, będzie mógł go użyć przeciw swoim kumpłom.

Zaszeleściła przewracana kartka.

– Jesteś nadmiernym pesymistą, krasnoludzie.

– Mam na imię Ragnar.

Mestoph zamknął księgę i obrzucił mnie swoim bursztynowym spojrzeniem.

– Ragnarze, mieszkańcy Jalendale nie zginęli na próżno. Pozostawili po sobie szczegółowe zapiski, dzięki czemu wiemy, że ten Horror jest stosunkowo mało odporny na magię życia. Jesteśmy gotowi?

Lorm przytaknął z zapalem, a ja ograniczyłem się do wzruszenia ramionami. Mestoph wrócił do lektury. Troll odłożył topór, wyjął zdobyczny sztylet rzeźbiony na podobieństwo głowy wilka i ostrożnie, w trzech miejscach, przeciął sobie skórę na lewym przedramieniu. Schował sztylet, wziął znów do ręki topór i zaczął smarować jego ostrze krwią.

Wróciłem do zagłębienia w ziemi i wyjąłem mniejszą tarczę, a kiedy wróciłem, broń trolla pokryła się już całkiem grubą warstwą czerwieni. Lorm podniósł na mnie wzrok.

– Na wypadek, gdyby coś poszło nie tak, chciałbym, żebyś wiedział, że twój układ się sprawdził – powiedział. – Dokonałeś dobrego wyboru.

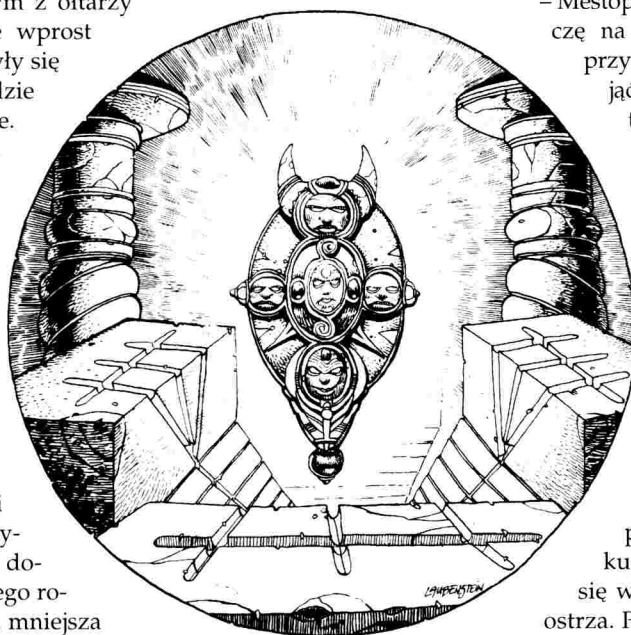
– Co niby miałyby pójść nie tak?

Lorm tylko prychnął w odpowiedzi. Podałem mu tarczę i razem obserwowaliśmy, jak Mestoph pracuje nad czarem. Mówił coś cicho, poruszając palcami w takt słów. Prawe oko miał zamknięte, lewe zaś mieniło się światłem. Rytm wypowiedzianych słów stał się wolniejszy.

– To znak dla nas – Lorm wyszedł cztery kroki na zewnątrz, upuścił tarczę i stanął na niej.

– Masz tu swoją przeklętą tarczę! – krzyknął.

Horror pojawił się dosłownie o metr od niego. Jego język wił się i skręcał niczym wąż wrzucony w płomienie. Lorm



postąpił krok naprzód i zamachnął się toporem. Trafił wprost w płytę kirysu; pokrywająca ostrze broni krew zapłonęła osłepiającym ogniem. Horror zasyczał i zawył przeciągle. Zastwierdował mu wściekły ryk trolla.

Przypominałem sobie wreszcie, że mam zabrać tarczę. Rzuciłem się ku niej i porwałem w ręce w tej samej chwili, gdy kolejny cios Lorma z brzękiem odbił się od pancerza Horrora. Wpadłszy do mauzoleum ujrzałem Mestopha, który właśnie wyrzucił ramiona w górę i wykrzyknął trzy słowa w języku elfów.

W powietrzu pojawiły się tysiące drobnutkich kropelek wody, które zaraz połączyły się i zestaliły w dziesiątki wirujących ostrzy. Chmura otoczyła Lorma i uderzyła wprost w Horrora. Wycie stwora przeszło we wrzask, gdy lodowe igły odrywały smużki żółtobrazowego dymu od jego kończyn; któreś ostrze odcięło jedną z macek lewej dłoni. Inne z metalicznym brzękiem trafiały wprost w kirys. Horror odwrócił się tyłem, a wtedy dwie igły wbiły się w bok jego głowy. Trysnęła struga rozszarpanych, białych robaków.

Mestoph biegł już, więc natychmiast ruszyłem w jego ślady. Lorm zadał ostatni cios i pobiegł za nami.

– Za mną! – krzyknął elf. – Znalazłem nowe mapy w grobowcu! Wiem, jak się stąd wydostać!

Pokonaliśmy most i skręciliśmy w lewo. Mineliśmy plac z czterema mosiężnymi kolumnami, zagłębiliśmy się w zakurzone uliczki, potem w szerszą ulicę z niebieskimi drzwiami sklepów. Przy wyschniętej fontannie, w której niegdyś woda wylewała się z lwich łbów, skręciliśmy w prawo i znaleźliśmy się w szerokiej alei. Mestoph roześmiał się głośno, a jego śmiech poniosł się echem po wymarłym Jalendale. Zwolnił kroku, więc zrównałem się z nim. Lorm szedł kilka kroków z tyłu.

– Chyba nieźle go sięgnąłem – krzyknął tubalnym głosem.

Horror zjawił się przy Mestophie. Wyciągnął łapy w stronę maga. Robał sterczący z jego lewego oczodołu wół się jak szalony. Elf próbował uniknąć ataku, ale poruszał się zbyt wolno. Z jego ciała dobiegł lepki, wilgotny trzask i Mestoph zaczął przeraźliwie krzyczeć. Włosy opadły mu na czoło i nagle coś stłumiło jego wrzaski.

Ja też zacząłem krzyczeć. Patrzyłem, jak oczy i usta Mestopha przesuwają się na bok jego twarzy; Horror oddzielił skórę elfa od ciała i teraz obracał ją na nim.

Krew maga nie tyle popłynęła, co trysnęła szeroką strugą wprost na Horrora, spowijając monstrum siecią rozpalonych do białości smug. Triumfalny ryk bestii zagłuszył nasze krzyki.

To, co pozostało z Mestopha, upadło na ziemię. Lewa strona twarzy Horrora zmieniła się w jednolitą, dymiącą masę. Potwór wyciągnął rękę w stronę Lorma.

– Przynieś mi tarczę – polecił.

Troll rzucił się do ucieczki. Zrobił pięć pospiesznych kroków, potem zatrzymał się i okręcił na pięcie. Oczy lśniły mu, niczym przesłonięte srebrzystą pajęczyną.

– Kto raz zetknął się z Horrorem, na zawsze pozostanie jego niewolnikiem – wyszczało monstrum. – Przynieś mi tarczę!

Próbowałem przewrócić Lorma, kiedy ruszył naprzód, ale bez trudu odrzucił mnie na bok. Horror przeniósł wzrok na mnie.

– Z ciebie nie będzie już pożytku.

Stałem jak wrośnięty w ziemię, a on patrzył na mnie jedynym zdrowym okiem. Oparzony język stwora wysuwał się z ust i niknął na powrót, jakby smakując mój strach i ból.

Poświęcił mi na tyle dużo uwagi, że Lorm na kilka chwil odzyskał kontrolę nad własnym ciałem. Znienacka rzucił się na potwora ze sztyłem. Horror odwrócił głowę i troll ze zduszonym okrzykiem padł na ziemię. Na jego zielonej skórze pojawiły się rosnące i pękające w okamgnieniu bąble, z których polały się strugi krwi.

– Neeeeee!

Nie pamiętam już, kto krzyknął: ja czy Horror. Potwór usiłował dosięgnąć trolla, ale z pokrywającej ziemię posoki strzeliły iskry. Horror cofnął się o krok i zaczął rytmicznie syczeć.

Z najwyższym wysiłkiem odzyskałem władzę w nogach. Ukłakłem przy Lormie. Spojrzałem w jego zamglone, żółtawe oczy, ale natychmiast przeniosłem wzrok na leżący obok topór. Siegnąłem po broń i choć z trudem udało mi się ją dźwignąć z ziemi, w końcu okrążyłem kałużę krwi. Oddech Lorma wtórował syczeniu bestii.

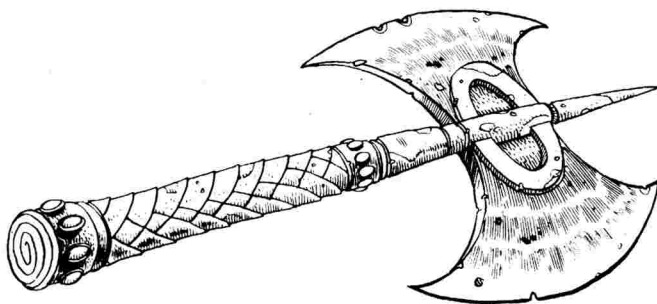
Kiedy rzuciłem się naprzód, Horror podniósł wzrok, ale się nie poruszył. Jego syk przybrał na sile. W najwyższym punkcie łuku topór zadrżał w moich rękach, zawahałem się, ale zaraz potem spuściłem go prosto na głowę monstrum. Szarpnęło mną, usłyszałem trzask czegoś kruchego i poczułem woń gnijącego drewna.

Horror się zachwiał. Nie puściłem rękojeści topora, toteż teraz udało mi się go wyrwać. Pozbawiłem stwora drugiego oka, ale mimo to nie przestawał złowrogo syczeć, ja zaś nie byłem w stanie ponownie unieść broni. Popatrzywszy na Lorma stwierdziłem, że nie żyje.

Przycisnąłem topór do piersi. Syczący głos kazał mi go zostawić. Odwróciłem się. Syk nakazywał mi zostać. Zrobiłem krok przed siebie. Syk narastał, stał się bardziej chrapliwy. Kolejny krok. I jeszcze jeden. Syk stracił moc, zaczął cichnąć... aż wreszcie w ogóle przestałem go słyszeć.

Jakoś trafiłem z powrotem do sztolni. Kiedy z ogromnym trudem wspinałem się do błękitnych run, resztkami świadomości zdawałem sobie sprawę, że do szybu weszły za mną żywotrupy; słyszałem, jak próbują wdrapać się za mną na ścianę. Wtedy właśnie dosięgłem pierwszego runu.

Ogarnęła mnie fala ciepła, która wkrótce zaczęła popychać mnie wwyż. Z każdym kolejnym runem nabierałem szybkości, aż wreszcie wystrzeliłem z szybu ponad głowami niczego nie spodziewających się orkowych strażników. Gdyby nie żywotrupy, które wyłoniły się z otworu chwilę później, wartownicy prawdopodobnie ścigaliby mnie. Zdołałem jednak, idąc bez przerwy, dotrzeć późnym rankiem następnego dnia do wioski zwanej Podwójnym Podbródkiem. Tam zatrzymałem się na dłużej i przespałem wiele dni. Mam wrażenie, że ani na chwilę nie wypuściłem z rąk topora Lorma.



...Od tamtej nocy minęło wiele lat, przeżyłem niemało przygód. Jednakże jedno zadanie wciąż nie zostało wypełnione. Zacząłem już wierzyć, że jego sekret zabiorę ze sobą do grobu, ale dziś zbłądziłem w progi tej gospody, ujrzałem ciebie, usłyszałem opowieści o twoich przygodach i odzyskałem nadzieję, że ktoś potrafi zakończyć tę sprawę.

Weź ten topór. Należał kiedyś do Lorma, którego dziadek wykuł go dla swego syna. Posmakował już krwi Horrora. Kto wie, może nadszedł czas, by go zgładził.



O PRZESZŁOŚCI SŁÓW KILKA

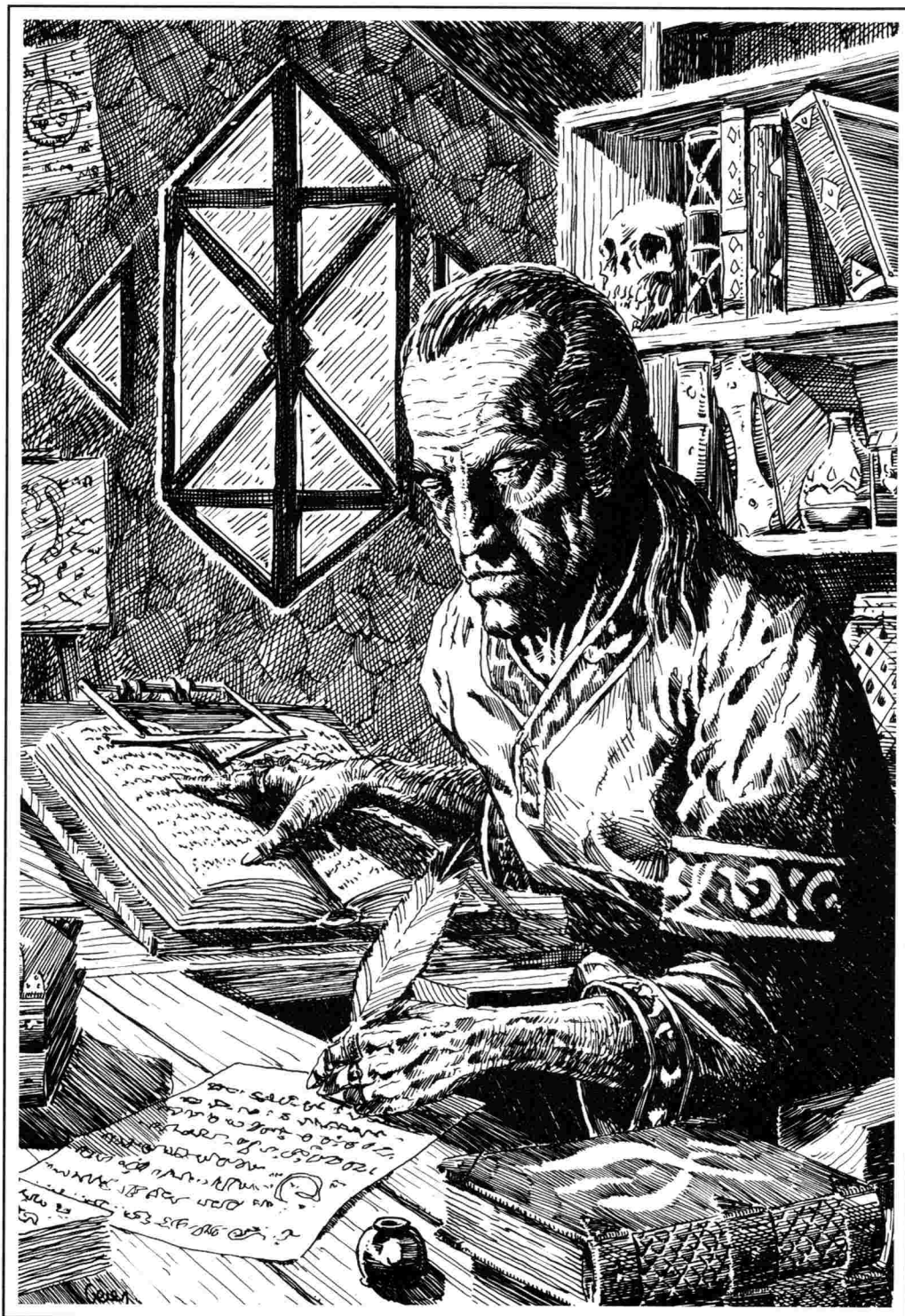
*Powinniśmy cieszyć się dniem dzisiejszym, ale nie wolno nam zapomnieć
o przeszłości. Niektóre rzeczy nie mogą się powtórzyć.*

Varulus, król Throalu, 1438 TR

Przedstawiony tu tekst jest skróconym zapisem przemowy, jaką wygłosił ork Trubadur, Mistrz Opowieści Jallo Rudobrody w wielkiej bibliotece w Throalu, w roku 1505 TH. Jego słuchaczami byli krasnoludscy naukowcy i uczniowie.

Bez względu na to, co mówi się o Theraanach, historia krainy zwanej dziś przez nas Barsawią byłaby niekompletna, gdybyśmy ich pominęli. Bez nich Barsawia mogłaby na wieki pozostać krajem wojujących plemion i drobnych państweczek, jakich nie brakowało na jej mapie przed tysiącem lat. Theraanie stali się wprawdzie symbolem ucisku, oszustwa, niewolnictwa i okrucieństwa, ale to za ich sprawą rozwinęły się tu kultura, polityka i handel. To dzięki nim mogliśmy dostrzec zapowiedź potęgi, jaką niesie zjednoczenie.

O pochodzeniu Theraan wiemy tylko tyle, ile dowiedzieliśmy się z ich własnych opowieści i pism. Nic więc dziwnego, że to właśnie te relacje zamierzam tu przytoczyć. Ile z tego jest prawdą, ile kłamstwem, a jaka część mieści się gdzieś pośrodku? Prawdopodobnie nie dowiemy się tego, dopóki istnieć będą therańskie pałace. Tym niemniej warto opowiedzieć tę historię – historię powstania imperium.



Oto są Księgi Cierpienia.
 Nasza zguba i nasze wybawienie.
 Poznajcie je dobrze, albowiem inaczej wszyscy zginiemy...

UCZONY-MĘCZENNIK

Saga o Theranach rozpoczyna się niemal sto lat przed założeniem krasnoludzkiego królestwa Throal.

Eliar Messias, elf, który pewnego dnia będzie czczony (bądź przeklinany) jako Ojciec Thery i Uczony-Męczennik, jest osobą ogólnie szanowaną, wierną ścieżce duchowej elfów. Zajmuje ważne stanowisko bliskiego doradcy Najwyższej Królowej Falili, panującej na Dworze Elfów w Smoczej Puszczy. Dwór jest głównym ośrodkiem kultury elfów. Między Messiasem i Falilą dochodzi do kłótni, kiedy ważą się losy narodu elfów z Shosary, które chciałyby nieco rozluźnić więzy kulturowe, jakie łączą ich z Dworem Elfów. Messias uważa, że mieszkańcy Shosary zasługują na możliwość swobodnego kształtowania własnej kultury. Falila jest zaś zdania, że skoro dwór jest centrum świata elfów, wszyscy przedstawiciele tej rasy powinni starać się go naśladować. Bez żadnych wyjątków.

Królowa ogłasza „odłączenie” Shosary od dworu, a decyzja ta grozi rozłamem wśród elfów. Messias sprzeciwia się bez wahania, potępiając „Deklarację Odłączenia”, za co zostaje na sto lat wygnany z dworu. Po upływie tego czasu będzie mu wolno wrócić, pod warunkiem wszakże, że „doceni wartość dziedzictwa kulturowego i poskromi swój język”. Messias nigdy jednak nie powraca na dwór.

Częścią jego kary jest zesłanie do niewielkiego klasztoru leżącego na południowym wschodzie Barsawii, u podnóży gór znanych dziś pod nazwą Gór Delaryjskich. Wspólnie z grupą uczonych służących Mynbruje, Pasji Wiedzy, Messias poświęca się odczytywaniu, tłumaczeniu i przepisywaniu ksiąg i zwojów, niedawno odkrytych w pobliskiej jaskini. Učení są zdania, że zapiski liczą sobie tysiące lat i w większości pochodzą z czasów, gdy magiczna aura naszej krainy prawie nie istniała; zupełnie inaczej niż dzisiaj, gdy energia magii przenika cały świat. Z tego, co uczeni zdołali odkryć przed przybyciem Messiasa wynikało, że niektóre dokumenty dotyczą nawet jeszcze wcześniejszej epoki, kiedy to magia była równie potężna, jak obecnie.

Messias koncentruje się na sześciu tomach, które dzięki magicznym zabezpieczeniom i suchemu klimatowi jaskini zachowały się w znakomitym stanie. Owe sześć ksiąg jest tej samej wielkości, są napisane w tym samym języku, a ich okładki zaś zdobi ten sam dziwny, wyrysowany krwią run. Zdają się stanowić jedną całość. Elf niemal od razu stwierdza, iż zawierają niezwykle istotną, choć kto wie, czy też i nie niebezpieczną, wiedzę. Sądzi też, że znajdzie w nich ostrzeżenie, choć nie potrafi powiedzieć przed czym. Całe życie poświęca odkryciu ich tajemnic – i rzeczywiście, poznanie tych sekretów kosztuje go wreszcie życie.

W kilka lat później, pewnego wieczora, towarzysze Messiasa znajdują jego martwe ciało – wyniszczone i powykręcane z bólu. Uczony wyłupił sobie oczy, zacisnął na nich palce, po czym włożył dłonie w buzujący na kominku ogień. Zostawił tylko krótką notkę:

Oto są Księgi Cierpienia.

Nasza zguba i nasze wybawienie.

Poznajcie je dobrze, albowiem inaczej wszyscy zginiemy.

Tej samej nocy jakaś straszliwa istota nawiedza klasztor i sześciu uczonych ginie w męczarniach. Następnego ranka niemłody już mędrzec, elf Kearos Navarim, zabiera *Księgi Cierpienia*, trójkę przyjaciół oraz zapasy żywności i udaje się w długą podróż do rodzinnej krainy, daleko na południowym zachodzie Barsawii. Wiedząc, że będą tam bezpieczni,

zamierzają kontynuować pracę zapoczątkowaną przez Messiasa i doprowadzić do odkrycia wszystkich tajemnic Ksiąg Cierpienia. Osiedlają się na wyspie pośrodku ogromnego Morza Selestreńskiego, gdzie zakładają przybytek nauki, zwany Nehr’esham, czyli „ośrodek umysłu”.

Zdarzenie to oznacza początek powstawania Imperium Therańskiego, początek poznawania treści ksiąg, z których w końcu dowiemy się o Horrorach, oraz początek wielkiej wojny o wiedzę; wojny, w której stawką stanie życie nas wszystkich.

WIECZNA BIBLIOTEKA

Wiadomość o powstaniu Nehr’esham i tłumaczonych tam *Ksiąg Cierpienia* szybko rozchodzi się po świecie. Niebawem na wyspę zaczynają przybywać magowie, adepci i uczeni wszystkich ras. Nehr’esham szybko rozrasta się do rozmiarów niewielkiego miasteczka. Oficjalnie rządzi w nim Navarim, który jednak gromadzi wokół siebie niewielkie grono doradców, uczonych w piśmie i biegłych w sztuce magicznej, zajmujących się bieżącymi potrzebami osiedla. Sam Navarim bez reszty poświęca się badaniu ksiąg.

W końcu dochodzi do wniosku, że podobnych dzieł musiało przetrwać więcej, i wtedy wysyła uczonych i adeptów w różne rejony świata z prośbą o dostarczenie wszystkich znalezionych ksiąg do Nehr’esham. W celu zapewnienia wystarczającej ilości miejsca na ich przechowywanie, rada miejska inicjuje budowę przyszłej Wiecznej Biblioteki. W jej magicznie zabezpieczonych i kontrolowanych pomieszczeniach będzie można studiować starożytne zapiski bez ryzyka zarówno dla nich, jak i dla czytelnika.

Na ironię zakrawa fakt, że gdy kładzie się podwaliny pod Wieczną Bibliotekę, tysiące kilometrów na północny wschód od Nehr’esham krasnoludzy górnicy zaczynają się osiedlać się w ogromnych kopalniach i grotach skalnych, tworząc załazek najgroźniejszego rywala Thery – królestwa Throal. Od tego dnia biegną dni odmierzane kalendarzem Throalu, według którego w przyszłości cała Barsawia będzie mierzyć upływ czasu.

PIERWSZE HORRORY

Od założenia Nehr’esham mija sto pięćdziesiąt lat, a budowa Wiecznej Biblioteki dobiega końca. W tych dniach na świecie odnotowuje się pierwsze sygnały obecności Horrorów. W mieście Majallan, należącym do zamieszkanego głównie przez ludzi królestwa Landis, pojawiają się mroczne, widmowe istoty, które sprawiają, że ludzie zaczynają walczyć ze sobą. W Draoglinie, leżącym w prastarym krasnoludzkim królestwie Scytha, wszystkie niemowlęta zdają się słabnąć i umierają zanim skończą miesiąc, jakby jakaś niewidzialna bestia wysysała z nich życie. W całej krainie, która kiedyś będzie nosić nazwę Barsawii, stada dziwnych, owadopodobnych stworów gnieźdzą się na pustkowiach i w bezludnych częściach miast. Na południu plaga przybiera takie rozmiary, że zaprzysięgli wrogowie zawierają sojusze, żeby tylko zniszczyć potwory. W tym okresie, znanym jako Czas Pożogi, wszyscy Barsawianie jednoczą się jak nigdy dotąd. Powtórzy się to na taką skalę dopiero po przybyciu Theran, tymczasem jednak marzenia o powszechnej zgodzie pryskają, gdy przez kilka kolejnych lat w Barsawii szaleje wielki głód.

Zgromadzeni wokół starego Navarima uczeni zdają sobie sprawę, że informacje napływające z Majallanu, Scyty i miast-państw na południu Barsawii oznaczają początek strasznych



wydarzeń. Niebawem ich znaczenie staje się przerażająco oczywiste. Najlepszemu uczniowi i asystentowi Navarima, krasnoludowi imieniem Jaron, udaje się zrozumieć pierwszą z sześciu *Ksiąg Cierpienia* i dokończyć jej przekład. Tom ten, nazwany po prostu *Pierwszą Księgą Cierpienia*, opisuje nadejście straszliwych dni, pojawienie się obdarzonych niemal nieograniczoną mocą Horrorów i przepowiada wielce prawdopodobne zniszczenie świata.

Według księgi, Horrorzy to duchy zamieszkujące najmroczniejsze zakątki innych światów. Kiedy magiczna aura naszej Ziemi osiągnie odpowiednią moc, zbudują pomosty łączące ją z ich rodzimym królestwem ciemności, a później przejdą po nich do naszej rzeczywistości. Zwykły rozum nie jest w stanie ogarnąć natury Horrorów. Jedynym celem ich istnienia jest sianie zniszczenia; niektórym wystarczą dowolne obiekty materialne – mogą to być kamienie albo na przykład drzewa, bez różnicy; inne pragną mięsa i krwi żywych istot; najpotężniejsze zaś karmią się bólem, przerażeniem i innymi straszliwymi uczuciami, jakie ich pojawienie się i moc budzą w ofiarach.

W księdze zapisano, że nadejścia Horrorów nie uda się powstrzymać.

NARODZINY THERY

Wiadomość o zawartości *Pierwszej Księgi Cierpienia* rozchodzi się lotem błyskawicy. Miasto powstałe wokół Nehr'esham rozrasta się coraz bardziej, aż wreszcie zajmuje całą wyspę. Wkrótce zostaje też przemianowane na Therę, co znaczy „fundament”. Z biegiem czasu rośnie znaczenie wyspy jako centrum handlowego i naukowego we wschodniej części Morza Selestreńskiego.

Rozwój nie przebiega bynajmniej łagodnie i bez przeszkód. Theranie, niezdolni sami podołać ogromowi pracy fizycznej, jakiej wymaga zapewnienie bytu rosnącej populacji i rozwój handlu, zmuszeni są do importowania siły roboczej z innych krajów. Od tych to właśnie robotników najemnych wzięło początek niewolnictwo w Therze. Potężne domy kupieckie, zajmujące się transportem robotników, „nadzorują” przewożonych przez siebie pracowników. Wykorzystanie ich wymaga zawarcia formalnego, płatnego kontraktu z przewoźnikiem. Dość szybko „nadzór” staje się zjawiskiem powszechnym, zwłaszcza gdy możni i wpływowi Therańczycy usiłują sprowadzić sobie służących. Siedemdziesiąt lat od przybycia pierwszego statku z robotnikami „nadzór” oznacza faktyczne posiadanie, niewolnictwo zaś jest na Therze równie powszechne jak morska bryza.

W rok po przetłumaczeniu *Pierwszej Księgi Cierpienia* Navarim rozsyła kopie do przywódców wszystkich krain, o jakich zdarzyło mu się słyszeć. Próbuje ich w ten sposób ostrzec, ale tylko nieliczni słuchają jego słów.

Nieprzerwanie trwa praca nad odczytaniem i zrozumieniem dalszych *Ksiąg Cierpienia*. Wielu wciąż ma nadzieję, że uda się powstrzymać nadejście Horrorów. Navarim zakłada

Szkolę Cieni, która ma być ośrodkiem badań nad tym zagadnieniem i wyznacza jej zadanie znalezienia sposobu na pokonanie potworów. Wysłane przez szkołę grupy adeptów i magów wędrują po całym znanym świecie, stawiają czoło pleniącym się wszędzie Horrorom i dzięki tym konfrontacjom gromadzą wiedzę o nich.

Najważniejsi obywatele Thery tworzą tymczasem formalną organizację, której zadaniem będzie sprawowanie rządów na wyspie. Navarim otrzymuje tytuł Starszego Thery i zasiada na czele zespołu doradców i zaradców, zwanego Dwunastką. Dwunastka kieruje rozwojem Thery i nadzoruje jej rosnące strefy wpływów. W jednym z pierwszych wydanych aktów prawnych powołuje do życia siły zbrojne, które mają bronić Therań przed coraz częstszymi napadami bandytów i piratów.

Badania prowadzone w Szkole Cieni okazują się o wiele bardziej użyteczne, niż się początkowo spodziewano. Therańscy uczeni i magowie odkrywają tajniki magii, które będą miały daleko idące konsekwencje: mieszkańcy Thery uzyskują możliwość korzystania z potężnej mocy żywiołów, zawartej w esencjach powietrza, ziemi, ognia, wody i drewna. W oparciu o tę wiedzę Therań budują swoje zapierające dech w piersiach miasta, z których żadne nie mogłoby powstać bez działania magii. Konstruują również wszelkiego rodzaju statki powietrzne, a także odkrywają tajniki czarodziejskich zapór i ochronnych zaklęć, przekształcania materii i sięgania do najdalszych otchłani innych światów. Thera staje się wyspą, narodem, a wreszcie całym imperium, którego istnienie opiera się na magii.



THERANIE I BARSAWIA

Thera rośnie w siłę, ziemia zaś, która w przyszłości przyjmie miano Barsawii, istnieje sobie spokojnie w błogiej nieświadomości. Nie ma własnej nazwy, zamieszkuje ją mieszanina niezależnych plemion i znajdują się na niej dziesiątki maleńkich miast-państw. Handel praktycznie nie istnieje; jedyny kontakt ze światem zewnętrznym następuje podczas okazjonalnych prób napaści na zamożną Therę. Podejmowane od czasu do czasu przez Dwór Elfów próby zjednoczenia kraju pod berłem królowej Falili nie przynoszą rezultatu. Rządzące ogromnym królestwem elfy uważają, że Barsawia nie jest warta takich nakładów środków politycznych i militarnych, jakich wymagałoby jej podbicie. Ta decyzja okazuje się być brzemieniem na skutki, Barsawia, pozbawiona silnego centrum, rozbita i rozdrobniona, będzie musiała prędzej czy później zostać podbita przez Therań.

W roku 212 TH (według kalendarza Throalu) Theranie przybywają do Barsawii. Pierwszymi mieszkańcami krainy, których spotykają, są ludzie z Landis, państewka leżącego niedaleko Vivane i przyszłej Powietrznej Przystani. Stąd therańscy przedstawiciele i ambasadorzy wyruszają w głąb Barsawii z zamiarem nawiązania pierwszych kontaktów, później zaś

stosunków handlowych z każdym, kogo spotkają. Przekonują się, że kraj jest bogaty w naturalne i magiczne surowce, jakże pożądane w ich oczyma. Obiecują więc wojującym plemionom i państewkom świetlaną przyszłość w zamian za ustanowienie zasad wymiany handlowej. Lokalni watażkowie, zaślepieni bogactwami nowego sprzymierzeńca, bez namysłu podpisują umowy.

W roku 216 TH przybywa pierwsza flota handlowa Thera. To wydarzenie całkowicie zaskakuje miejscowych władców. Do tej pory podpisywali wprawdzie traktaty i kontrakty, nie zastanawiali się jednak nad ich konsekwencjami. Widok dziesiątków therańskich statków powietrznych, unoszących się ponad pałacami, zamkami i namiotami stanowi dla nich prawdziwy cios. Oto pojawiła się w Barsawii nowa siła, której nikt nie potrafi dorównać.

NARODZINY IMPERIUM

Władza i znaczenie Thera wzrasta; sława samej wyspy, głównej cytadeli, Wiecznej Biblioteki i innych arcydzieł therańskiej kultury i architektury sięga daleko, aż po najdalsze zakątki zamieszkanego świata. Położenie kraju (w pobliżu przebiega wiele uczęszczanych morskich szlaków handlowych) czyni zeń znakomite centrum handlowe. Rozwój myśli i mocy magicznej nigdzie nie osiągnął takich wyżyn jak tutaj; wszyscy zazdroszczą Therze jej niezrównanych magów i adeptów. Niewiele już trzeba, żeby przypieczętować pozycję Thery jako głównej siły w świecie, a wkrótce okazuje się, że los jej sprzyja.

Po blisko czterystu latach od założenia Nehr'esham, w roku 341 TH, umiera Kearos Navarim. Jego ciało zostaje zatopione w bursztynie i wystawione na wielkim placu cytadeli, w samym sercu Thery, obok grobowca jego przyjaciela, Elianara Messiasa. Jeśli wierzyć pogłoskom, Navarim przed śmiercią niemal ukończył pracę nad *Księgami Cierpienia*. Plotki te odpowiadają prawdzie.

Od śmierci Navarima mija pięć lat, kiedy Meach Vara Lingam, człowiek zajmujący stanowisko Starszego Thery, ogłasza wszem i wobec, że choć zdaniem uczonych jedynie stał ostrza i nieugięta wola pozwolą pokonać Horrory, to jednak udało się odkryć sposób ochrony przed potworami. Ujawnia światu dzieło wieńczące dokonania Kearosa Navarima, zatytułowane *Rytuały ochrony i przetrwania*.

RYTUAŁY OCHRONY I PRZETRWANIA

Słowa Lingama brzmią dumnie, ale rytuały nie stanowią recepty na prawdziwie skuteczną obronę. Przesłanie czterotomowego dzieła Navarima sprowadza się do stwierdzenia, że jedynym sposobem ocalenia przed Horrorami jest całkowita izolacja. Uczony twierdzi, że wobec ich ogromnej siły i liczebności bezpośrednia konfrontacja jest samobójstwem.

Navarim zalecał ukrycie się przed potworami w potężnych, podziemnych fortcach, zwanych „kaerami”. Jego teoria opierała się na założeniu, że odpowiednio grube ściany będą w stanie powstrzymać nawet najsilniejsze monstrum. Ponadto naturalna bariera ziemi lub skały uniemożliwi dostęp do kaerów także tym Horrorom, które przybędą wprost z przestrzeni astralnej bądź zaatakują w inny, jeszcze nie znany sposób. Uczony ostrzegł jednak, że tego rodzaju zaporą w pewnych wypadkach może okazać się niewystarczająca.

W dziele Navarima znalazły się i inne propozycje zabezpieczeń przed inwazją Horrorów: miasta można okryć kopułami utkanymi z esencji powietrza, a kaery budować pod wodą

i osłaniać warstwą esencji wody. Kearos uważał jednak, że najlepszym pomysłem będzie zbudowanie kaeru pod powierzchnią ziemi, ostrzegając jednocześnie, iż takie schronienie również nie gwarantuje pełnego bezpieczeństwa.

Jako uzupełnienie konstrukcji kaerów Navarim przedstawił szereg słabszych zabezpieczeń. Uważał, że magowie mogą nauczyć się tworzyć runy i zaklęcia ochronne, które będą „przyzywać” Horrory. Kiedy stwór bliżej zainteresuje się takim symbolem, wpadnie w magiczną sieć i pograży się w labiryncie jego struktury. Nie należy przy tym zapominać, iż Horrory przybywają do naszej rzeczywistości z odległych zakątków innych światów i dlatego zawsze część swej uwagi muszą poświęcić na utrzymanie się w nowym środowisku. Wciągnięcie umysłu Horrora w głąb złożonej konstrukcji runu mogłoby przełamać tę koncentrację i albo zmusić go do wycofania się, albo wręcz wyrzucić go z naszego świata na macierzystą płaszczyznę egzystencji.

Niestety, pech Thery i jej bratnich krain polega na tym, że istnieją jedynie teoretyczne podstawy tworzenia tego rodzaju struktur. Navarim – wierząc, że można zgłębić ich tajniki – na krótko przed śmiercią wyznaczył Szkole Cieni takie właśnie zadanie. Zalecił zarazem szybkie wybudowanie jak największej liczby kaerów, w oczekiwaniu dnia, gdy plaga Horrorów uczyni świat niezdatnym do zamieszkania. Miało to jego zdaniem nastąpić za niewiele ponad osiemset lat.

W Szkole Cieni trwają prace nad złamaniem sekretów runów ochronnych. Uczni zamierzają podzielić się ze wszystkimi nowo zdobytą wiedzą. Kiedy jednak udaje im się zgłębić tajemnice runów, Thera zaczyna jej zazdrośnie strzec, zamierza bowiem wykorzystać tę informację jako element przetargowy w walce o powiększenie swej strefy wpływów.

Reakcje na opublikowanie wyników prac Navarima są różne: wielu najzwyczajniej w świecie nie wierzy w nie, ale są i tacy, którzy odnoszą się do nich z nabożną czcią. Większość nie potrafi jednak potraktować poważnie groźby, która ma się ziścić za ponad osiemset lat, czytają więc dzieło Navarima i obiecują sobie zacząć przygotowania do obrony – ale później.

WOJNY ORICHALKOWE

Thera jednak nie może czekać; potężne państwo, którego istnienie opiera się na magii, będzie potrzebowało poważnej i zapewne nietuzinkowej ochrony przed Horrorami. W tym też celu jego przywódcy zaczynają gromadzić ogromne ilości magicznego metalu – orichalku. Zawierają dziesiątki umów handlowych, które pozwolą im uzyskać jak najwięcej cennego surowca. Nikt nie wie, jak Thera zamierza się przygotować do najazdu Horrorów i dlaczego potrzebuje aż tyle orichalku, ale dopóki dobrze zań płaci, nikt nie zadaje pytań.

Być może nie wszyscy są tego świadomi, wyjaśnię więc, iż orichalk pojawia się w naturze jako naturalna mieszanina pewnych minerałów, które muszą się połączyć w obecności esencji Ziemi. Mimo że esencja nie wchodzi sama w skład tego metalu, jej złoża znajdują się zawsze w pobliżu pokładów orichalku. Zwykle wydobywa się go w kopalniach, czasem jednak występuje na tyle płytko pod ziemią, że można go pozyskiwać bez zbyteńnego zachodu.

Handel orichalkiem przynosi spore korzyści materialne całemu światu. Nieliczne głosy protestu pochodzą tylko od pomniejszych magów pozbawionych jego dopływu. Wkrótce interes przybiera takie rozmiary, że statki przewożące cenny towar stają się łakomym kąskiem dla bandytów i łupieżców. Sześćdziesiąt lat po tym, jak Thera rozpoczęła skupowanie orichalku na niespotykaną skalę, trolle z Lśniących Szczytów,



nazywane kryształowymi łupieżcami, rządzą wielki wyład. Na swych sfatygowanych statkach uderzają na transport orichalku z Shosary, który stoi przygotowany do przewiezienia drogą lądową. Wkrótce podobne rajdy stają się coraz częstsze, w miarę jak kryształowi łupieżcy doskonalą umiejętność żeglowania i walki w powietrzu.

Władcy poszczególnych krain i państw, zamiast sprzymierzyć się przeciwko piratom, traktują ich napaść jako sygnał do rozpoczęcia rozbojów na własną rękę. Ustrekt i Kara Fahd równocześnie atakują Landis, najazdy orkowych nomadów o mały włos nie doprowadzają do upadku Throalu, elfy zamieszujące Smoczą Puszcę staczają serię okrutnych bitew z krasnoludami ze Scythy i ich ludzkimi sprzymierzeńcami. Wojny trwają ponad 40 lat, podczas których narody błyskawicznie zrywają sojusze i zawierają nowe, wędrownie plemiona przemieniają się w bandy najemników, szlachetnie urodzeni spiskują i zdradzają własny lud. Jedynie w Throalu i Shosarze prawowici władcy nie zostają obaleni. Przez pierwsze 30 lat na mocy niepisanej umowy kopalnie orichalku i esencji ziemi nie stanowią celu działań militarnych – wszyscy ich potrzebują i nikomu nie opłaciłoby się ich burzyć.

Kara Fahd, królestwo orków, dostaje się pod panowanie ludzi, gdy Landis odzyskuje okolice pola lawy, zasobne w esencję ognia. W odwecie dowódca orków, Cathon Krzywooki, uwalnia wszystkie spętane bądź schwytane w pułapkę na tym terenie żywiołaki ognia. Ginią wszyscy żołnierze orków i niemal cała straż przednia armii królestwa Landis, kopalnie zaś ulegają poważnym zniszczeniom. Ten czyn nadaje ton ostatnim, najbardziej brutalnym latom wojen.

THERAŃSKA MARYNARKA WOJENNA I IMPERIUM

Dopóki strumień orichalku i innych magicznych substancji bez przeszkód dociera na ich ojczystą wyspę, Thera nie specjalnie przejmują się szalejącą w Barsawii wojną. Coraz więcej statków górniczych z Thery pojawia się nad prowincją, ale zwykle nie lądują, ograniczając się do pozyskiwania i gromadzenia esencji powietrza z chmur, które unoszą się wokół najwyższych szczytów górskich. Korzystają przy tym z nowych, nie znanych szerzej metod, dzięki którym praca szybko posuwa się naprzód. Tym powodzeniem zwracają na siebie uwagę trolli.

Kryształowi łupieżcy siedzą spokojnie w domach i obserwują szalejący żywioł wojen orichalkowych, do których rozpetania sami się przyczynili. Walki spowodowały wstrzymanie wydobycia praktycznie wszystkich surowców, toteżtrolle ograniczają się do sporadycznych rajdów zaopatrzeniowych. Therańskie barki powietrzne stanowią jednak pokusę, której trudno się oprzeć.

Łupieżcy atakują szybko i często, ograbiając statki wroga z esencji powietrza. Thera ostrzega, że nie zamierza dłużej tolerować ich wtrącania się w przebieg operacji pozyskiwania esencji i wkrótce do ochrony barek kieruje uzbrojone okręty powietrzne. Początkowo są to baty, czyli przebudowane i dozbrojone

barki górnicze, aletrolle śmieją się w kulkę z ich poczyną i nie zaprzestają napadów. Korzystają z faktu, że ich okręty są szybsze i zwinniejsze, dzięki czemu z łatwością kryją się przed pościgiem wśród Lśniących Szczytów.

Następnie do eskorty barek zostają przydzielone kile – smukłe, kamienne, typowo wojenne okręty. Trolle ponoszą coraz większe straty, ale ataki tylko się nasilają. Kroplą przepełniającą czarę staje się dla Thera strata sporej floty, złożonej z barek, bat i kil. Sześćdziesiąt dni później postanawiają pokazać pełnię swej potęgi.

O świcie kryształowi łupieżcy budzą się przy wtórze ryku alarmowych rogów. Na południowy wschód od Lśniących Szczytów, nad równiną w pobliżu Vivane, pojawił się statek powietrzny, którego ogrom przekracza wszelkie wyobrażenie.

Nie ma, jak normalne jednostki, kadłuba ani żagli; przypomina raczej wielką, skalną ostrogę, która, napędzana czystą magią, zdaje się przeczyć prawom natury. Therańskie nazywają tę piekielną maszynę wojenną behemotem.

Trolle są wprawdzie oszołomione widokiem, ale błyskawicznie stawiają się na statkach i ruszają do ataku. Therański dowódca wysłał im na spotkanie magicznego posłańca z wiadomością, że jeśli się nie poddadzą, zostaną zgładzeni, ale dumni i uparci łupieżcy zabijają emisariusza.

Kiedy zbliżają się do behemota, spada na nich istna ulewa ognia. Kierowane magią maszyny oblężnicze, zainstalowane na kamiennym pokładzie okrętu, miotają ku nim

olbrzymie drewniane i metalowe strzały; pioruny magicznej energii, przyzwanej przez therańskich magów, niszczą statki trolli, które rozpierzchnawszy się w obliczu potęgi wroga, natykają się na czekające w chmurach kile.

Bitwa trwa; mijają godziny, aż wreszcie behemot dolatuje do skrajów Lśniących Szczytów, gdzie zaprzestaje ostrzeliwania resztek floty łupieżców i kieruje całą siłę ognia przeciw ich domostwom. Maszyny wojenne miażdżą chaty, a magowie mordują ziomków trolli, usiłujących bronić jaskiń i naziemnych sadzów. Wypuszczone z therańskiego okrętu żywiołaki przełamują kolejne linie obrony.

Na widok rzezitrolle się poddają. Trafiają na kamienny statek, który zabiera ich na Thera w kajdanach jako niewolników. Therańskie palą ich okręty, ale nie zawracają sobie już głowy zgładzeniem ukrywających się wśród Lśniących Szczytów niedobitków. W tej walce, zwanej Bitwą o Powietrzną Przystań, udowodnili, że nie można ich lekceważyć. Mając dość sytuacji, w której ich działalność handlowa zależy w znacznej mierze od zachcianek lokalnych możnowładców, dali w Powietrznej Przystani nauczkę wszystkim, którzy chcieliby stanąć im na drodze.

W sto dni później, w roku 443 TH, Starszy Thery, człowiek imieniem Thom Edro, ogłasza powstanie Imperium Therańskiego. Barsawia zostaje uznana za prowincję imperium, które obiecuje wszystkim jej mieszkańcom ochronę przed szalejącą pożogą wojen orichalkowych, jeśli tylko złożą mu przysięgę wierności. Dodatkowo Thera kusi potencjalnych wasali obietnicą ujawnienia magicznych sekretów, które pozwolą obronić się przed Horrorami. Imperium buduje na północnym wschodzie Parlainth, miasto, które staje się stolicą



provincji, siedzibą rządzących nią szlachetnie urodzonych. W Powietrznej Przystani stale mają stacjonować znaczne siły wojskowe Thery. Dziesiątki pomniejszych miast-państw chętnie uznają zwierzchnictwo imperium. Silniejsze królestwa są bardziej odporne, ale therańska marynarka wojenna ma ogromny dar przekonywania.

Jeden z najmniejszych obywateli Thery, człowiek o imieniu Kern Fallo, jako pierwszy otrzymuje tytuł namiestnika Barsawii. Mimo iż Thera formalnie kontroluje prowincję, Kern – doceniając korzyści płynące ze sprawowania władzy na szczeblu lokalnym – zwraca się o pomoc do krasnoludów z pobliskiego Throalu. Throal, który musiał ukorzyć się (choć niechętnie) przed Therą ze względu na oferowane przez nią sposoby obrony przed Horrorami, zgadza się pełnić rolę mediatora między imperium a mieszkańcami Barsawii. Państwo krasnoludzkie staje się swoistym buforem, oddzielającym miejscowe rządy od therańskich władców. Dzięki temu język krasnoludów staje się powszechnie znanym w Barsawii, uniwersalnym językiem handlowym. Po raz pierwszy w historii krainy mieszkańcy różnych jej regionów mogą się w miarę łatwo porozumiewać.

JARON I SFINKS

Kiedy Thom Edro proklamuje powstanie imperium, wyznacza sobie stanowisko najwyższego gubernatora. Therańskie zdają sobie sprawę z tego, że wcale nieodległa jest chwila, gdy ogłosi się imperatorem. Pojawiają się również pogłoski, jakoby Edro korzystał z czarnej magii w celu wydłużenia życia – własnego i najbardziej zaufanych orków i ludzi. Oczywiście krasnoludy od dawna już stosują zaklęcia przedłużające życie... Jednak tym razem jest to coś zupełnie innego.

Jednym z krasnoludzkich magów, którzy dzięki magii żyją dłużej, jest Jaron, choć trzeba przyznać, że brakuje mu już dawnego wigoru. Nie kryje swych obaw, że Edro sprzeniewierzył się naukom Elianara Messiasa, zwanego tu Uczonym-Męczennikiem, za każdym razem jednak, gdy zgłasza swe obawy, jeden z jego popleczników znika bez śladu. Wreszcie Jaron dochodzi do wniosku, że choć Thera zawdzięcza mu przekład *Pierwszej Księgi Cierpienia*, w rozrastającym się imperium nie ma dla niego miejsca.

W noc po zniknięciu najbliższego asystenta Jarona, w parku po drugiej stronie portu, naprzeciw głównej cytadeli rozpoczyna się wielka budowa. Trzy ogromne żywiołaki ziemi wydobywają skałę, ziemię i esencję ziemi z trzewi wyspy i, pod czujnym okiem krasnoluda, nadają im nowy kształt. Imperialni strażnicy i magowie natychmiast zjawiają się w pobliżu, ale przed wkroczeniem do parku powstrzymuje ich potężna, magiczna bariera. Mogą więc tylko przyglądać się z otwartymi ze-

zdumienia ustami, jak z chaosu materii powoli wyłania się gigantyczny, kamienny sfinks z pochyloną głową. Wielki sfinks wygląda tak, jakby spał w najlepsze. Na krótko przed świtem posąg zostaje ukończony, a Jaron wygłasza mowę do zgromadzonych w parku tłumów. Przypomina im nauki Uczonego-Męczennika, przywołuje pamięć marzeń Kearosa Navarima, mówi o niebezpieczeństwach władzy i targających nim obawach, że Thera wkracza na drogę ciemności. Stwierdza, że zbudował sfinksa, aby ten miał baczenie na Therę i jej gubernatorów. Posąg pozostanie w parku na straży wartości wyznawanych przez założycieli państwa, jako memento dla przyszłych pokoleń. Jaron milknie i bariera osłaniająca park znika.

Żywiołaki wtapiają się w bryłę sfinksa, zabierając krasnoluda ze sobą, a gdy tłum falą rzuca się naprzód, posąg powoli unosi kamienne powieki. Otwarte oczy stwora rozświetla od wewnątrz błękitnobiałe płomienie, kiedy podnosi głowę i ponad portem zaczyna wpatrywać się w cytadelę – serce Thery. Od tego czasu sfinks nigdy więcej się nie poruszył.

Therańscy mędrcy próbują zgłębić sekrety posagu, ale nie są w stanie pojąć utkanych z magicznej energii wzorów. Nie potrafia również sięgnąć na tyle głęboko do jego wnętrza, żeby ujrzeć prawdziwy wzorzec sfinksa, nie mówiąc już o zapowaniu nad jego mocą. Boją się zbyt mocno ingerować w jego strukturę bądź zniszczyć go, gdyż nikt nie umie przewidzieć, jakie byłyby konsekwencje takiego czynu.

Po dziś dzień ogromny sfinks siedzi zapatrzony w cytadelę i przypomina kolejnym władcom, gdzie ich miejsce. Therą rządzą kolejni najwyżsi gubernatorowie, z których żaden nie odważył ogłosić się imperatorem.



THERA I SMOKI

Thera nie zdołała całkowicie zdominować kultury ludów zamieszkujących basen Morza Selestreńskiego i pobliskie obszary. Różne państwa i państewka na własną rękę poszukują rozwiązania problemu Horrorów, gdyż powodzenie oznaczałoby uniezależnienie się od imperium, którego rządy stają się coraz bardziej uciążliwe. Dzielni odkrywcy i ciekawscy uczeni mogą liczyć na sfinansowanie wypraw, których celem jest odnalezienie smoków, o których wiadomo, że bez większych szkód przetrwały poprzedni Pogrom (taką właśnie nazwę nadano oczekiwanej inwazji Horrorów). Większość wielkich jaszczurów nie zamierza dzielić się z nikim swoimi sekretami i znacząco przyczynia się do uszczuplenia populacji dzielnych odkrywców i ciekawskich uczonych. Znajdują się jednak i takie, które dają się ubłagać lub przekupić, żeby zdradzić tajemnicę smoczycy leży. Wśród mędrców panuje bowiem



przekonanie, że to właśnie tego rodzaju kryjówki pozwoliły smokom ocaleć. Kilka stworów na własną rękę nawiązuje kontakt z wybranymi królestwami i oferuje pomoc, kierując się sobie tylko wiadomymi, smoczymi racjami.

Przywódcy Thery odbierają działania smoków jako zamach na swoją pozycję i zagrożenie dla imperialnej władzy. Wywiązuje się burzliwa debata na temat możliwych środków zaradczych. Edro wołałby uniknąć zatargów ze smokami w czasie, gdy Thera powinna skupić wszystkie wysiłki na przygotowaniach do Pogromu, jednakże pod wpływem nacisków grupy kupców czerpiących znaczne zyski z handlu magicznymi esencjami, Therańska Marynarka Wojenna organizuje wyprawę przeciw trzem spośród najpotężniejszych, najbardziej wpływowych smoków. Dwie ekspedycje zostają uwięzione sukcesem, czyli zgładzeniem smoków i zniszczeniem ich kryjówek, choć Therańskie przyplacają to utratą kamiennego behemota, co zdarza się po raz pierwszy w historii. Trzeci wypad, którego ofiarą miał paść Lodoskrzydły, kończy się tylko odnalezieniem kryjówki smoka, opróżnionej z większości cennych przedmiotów.

Therańscy ambasadorowie dyplomatycznymi kanałami rozsyłają ostre w słowach oświadczenia, że nie zamierzają tolerować mieszania się smoków w wewnętrzne sprawy imperium. Gady pozornie się wycofują, therańscy kupcy zaś i adepci gildii robią znakomite interesy na napływających zewsząd zamówieniach na zakłęcia i materiały ochronne.

Wtedy to właśnie, pewnego dnia o zachodzie słońca, marynarze i kupcy w porcie dostrzegają smoka, siedzącego na szczycie kamiennego sfinksa. Kiedy przez chwilę zastanawiają się, czy lepiej będzie uciec, czy zostać i się poprzyglądać, gad odlatuje i znika w oddali. Następnego ranka odnaleziono dwunastu martwych obywateli Thery: dwóch zaopatrzeniowców marynarki, kowala specjalizującego się w wyrobach z esencji ziemi, mężczyznę zatrudnionego w urzędzie skarbnika, dwóch adeptów gildii, pewnego lichwiarza i pięciu kupców, specjalizujących się w handlu magią chroniącą przed Pogromem. Każda z owych dwunastu osób albo poparła wymierzoną przeciw smokom akcję sił imperialnych, albo czerpała z niej bezpośrednie korzyści. Podczas następnych dwóch tygodni sytuacja powtarza się jeszcze dwukrotnie i ofiarą smoków padają kolejne dwa tuziny czołowych obywateli Thery. Tym razem dyplomaci rozpowszechniają inną wiadomość: wszyscy Therańscy mają zostawić smoki w spokoju, a imperium wstrzyma dalsze wyprawy przeciw tym istotom. Gady biorą sobie do serca zwłaszcza pierwszą część komunikatu i od tej pory przestają udzielać wszelkich informacji o Pogromie i Horrorach.

WYŚCIG Z CZASEM

Pogrom zbliża się wielkimi krokami i wszyscy mieszkańcy Barsawii szykują się do odparcia lub przetrwania masowej inwazji Horrorów. Niektórzy budują niewielkie, podziemne wioski, których strzec mają zapory uplecione z korzeni rosnących na powierzchni ziemi roślin. Krasnoludy z Throalu wykopują sieć tuneli w największej górze królestwa, przemieniając ją w niemal pustą skorupę, i tam budują swój kaer. Inne miasta zmieniają się w fantastyczne cytadele, z ręcznie rytymi runicznymi frazami, pokrywającymi wszystkie kamienie użyte do budowy. Każde zgłoszone pojawienie się Horroru powoduje zwiększenie tempa prac. Narastająca panika przyczynia się do powstania takiej liczby plotek, że oddzielenie ich od faktów przychodzi z najwyższym trudem. Kontakty między miastami, a później między całymi państwami, stopniowo zanikają; niektóre osiedla żyją pod taką presją

strachu, że odcinają się od świata na długo przed rzeczywistym początkiem Pogromu.

Przez cały czas Thera stanowi najbardziej godne zaufania źródło informacji. Bez cienia przesady można stwierdzić, że imperium spaja całą pozostałą materię cywilizacji, wyczekując chwili, gdy podległe jej państwa będą gotowe. W tym okresie znacznie rośnie zapotrzebowanie Thery na niewolników, a ponieważ życie nie ma wielkiej wartości, żądania imperium zostają zaspokojone. Lokalny władca potrafi nieraz sprzedać w niewolę całe miasto, byle tylko uzyskać dostęp do sekretów runów ochronnych, którymi zabezpieczy dwie czy trzy inne miejsciny. Throal i Landis wzbraniają się przed zapłaceniem takiej ceny, a ich mieszkańcy pracują ze zdwojoną energią, chcąc dostawami esencji spłacić dług wobec Thery.

SCHIZMA WŚRÓD ELFÓW

Są i tacy, którzy w ogóle nie chcą słyszeć o układach z imperium. Królowa Alachia, pani elfów ze Smoczej Puszczy, gardzi Therańcami za to, że sankcjonują niewolnictwo i nienawidzi ich za opór, jaki stawiają jej na arenie politycznej. Zakazuje wszystkim elfom korzystania z wiedzy udostępnionej przez Thera w celu zabezpieczenia się przed Pogromem i przedstawia własne rozwiązanie: elficy magowie, specjalizujący się w magii żywiołów, mają wykorzystując esencję drewna stworzyć kaer z żyjących w puszczy roślin. Alachia uważa bowiem, że Horrorzy nie zdołają przełamać zapory, jaką będzie stanowiło żywe drzewo.

Mędrcy elfów spoza puszczy, a ponoć także i niektórzy z jej mieszkańców, na wieść o tym pomysle nie kryją zdumienia i przerażenia. Zdają sobie sprawę, że metoda proponowana przez Thera nie jest może idealna, ale powinna się sprawdzić. Jednocześnie wątpią, by jakkolwiek stworzony z drewna kaer był w stanie wytrzymać czysto fizyczny napór Horrorów i spowodowane nim zniszczenia.

Alachia pozostaje nieugięta i oświadcza, że każdy, kto posłucha Thera, zostanie wykluczony z dziedzictwa kulturowego elfów. Groźba ta nie wywiera zamierzonego skutku, gdyż przywódcy elfickich państw nie dają się zastraszyć, za to prawdopodobnie na zawsze niszczy więzi scalające rozrzucone społeczności.

Pierwsze odpowiadają elfy z odległych północno-zachodnich królestw. Żyjąc w największym oddaleniu od dworu i Smoczej Puszczy, czują najsłabsze więzy lojalności. Mimo że w Barsawii rzadko słyszy się o północno-zachodnich królestwach, odrzucenie przez nie proklamacji Alachii stanowi poważny cios dla jej królewskiego majestatu. Zanim jednak królowa zdąży stosownie zareagować, inne królestwa i miasta-państwa również wypowiadają jej posłuszeństwo. Życzą dworowi wszelkiej pomyślności, ale nie godzą się iść w ślady Alachii, czyli – ich zdaniem – na pewną śmierć.

Ostatecznie królowa nie uznaje wszystkich opornych za odłączonych. Ich odmowa pozbawiła Dwór Elfów znacznej części władzy i potęgi i dlatego deklaracja taka byłaby tylko pustym gestem. Alachia postanawia zaczekać, aż Pogrom się skończy, a przetrwanie dworu dowiedzie jej mądrości. Zamiast więc potępiać ziomków, rozkazuje rozpoczęcie prac nad tworzeniem leśnego kaeru, który okaże się zgubą elfów ze Smoczej Puszczy.

POGROM

Współcześni uczeni zgodnie uznają, że Pogrom rozpoczął się w roku 1008 według kalendarza Throalu (czyli 565 TE według kalendarza therańskiego). Wszyscy zgadzają się co do zdarzenia, które zadecydowało o tej dacie – było to zamknięcie

dostępu do Thery. Wyspę, będącą ośrodkiem magicznych mocy, Horrory zaatakowały i zaczęły oblegać wcześniej i z większą zaciekłością niż inne regiony świata. Na ostatnie posłanie Theran do podległych im narodów i krain złożyły się życzenia szczęścia, bezpiecznego przetrwania Pogromu oraz zapewnienia o nieustającej potędze imperium. Potem zapalono zbudowaną z esencji ognia i powietrza kopułę okrywającą wyspę i Thera została odcięta od świata.

Wprawdzie już wcześniej pomniejsze grupy mieszkańców Barsawii zamykały się w kaerach, ale cały świat postrzega zamknięcie Thery jako ostateczne potwierdzenie początku Pogromu. Horrorów jest coraz więcej, a w dodatku są coraz potężniejsze, toteż lokalne milicje, żandarmeria i dzielni awanturnicy nie mogą im dłużej stawiać czoła.

Po upływie dwudziestu lat od zamknięcia Thery plaga Horrorów doprowadza do faktycznego zerwania komunikacji między poszczególnymi królestwami. Nawet przestrzeń astralna staje się zbyt zanieczyszczona i magowie na całym świecie przekonują się na własnej skórze o pożytku stosowania wymyślonych przez Theran matryc. Stada bezrozumnych, niszczycielskich istot włóczą się po świecie, niszcząc wszelkie przejawy życia. Inne, bardziej inteligentne Horrory testują zabezpieczenia kaerów i wykorzystują ich słabe punkty, żeby wdrzeć się do środka. Jeszcze inne zakradają się w szeregi mieszkańców miast i osad i razem z nimi dają się zamknąć w kaerach, by ujawnić się po odcięciu od świata.

THROAL I PARLAINTH

Największe ośrodki władzy i kultury, jakimi w Barsawii są Throal i Parlainth, również przygotowują się do przetrwania najazdu Horrorów, ale usiłują jak najdłużej pozostać otwarte, żeby do ostatniej chwili przyjmować uciekinierów. Kaer Throalu zbudowano wprawdzie według therańskiego projektu, wzbogacono go jednak o dodatkowe mistyczne bariery, które były dziełem krasnoludzkich mistrzów różnych rzemiosł. Parlainth zamierza natomiast uciec się do radykalnych środków: magowie mają utkać potężne zaklęcie, które przeniesie całe miasto do jednego ze światów, gdzie Horrory nie mają dostępu. Dodatkowym zabezpieczeniem ma być wymazanie wspomnień o mieście z pamięci wszystkich żywych istot w Barsawii. Jeśli wszyscy zapomną o Parlainth, nikt nie zdradzi Horrorom ani miejsca ukrycia miasta, ani nawet faktu jego zniknięcia (historia stolicy Thery w Barsawii pełna jest bohaterskich czynów i tragicznych wydarzeń, toteż zasługuje na osobną opowieść). Jak na ironię, w ostatniej chwili therański namiestnik przestaje wierzyć w skuteczność pomysłu, którego sam był orędownikiem, i wraz z najbliższymi współpracownikami ucieka do Throalu. Parlainth zamyka swe wrota, po

czym na blisko czterysta lat znika z powierzchni Barsawii i z pamięci jej mieszkańców. Namiestnik oraz większość wierzących mu ludzi giną w kilka miesięcy po zamknięciu kaeru, kiedy jedna z części Throalu wali się w gruzy.

W dniach bezpośrednio poprzedzających Pogrom krasnoludy z Throalu bynajmniej nie próżnują. Lata zarządzania Barsawią pod okiem Theran wiele ich nauczyły. Zdają sobie sprawę, że przewidywany czas trwania Pogromu – sześćset lat – to okres wystarczający, żeby odseparowane w kaerach niewielkie społeczności zatraciły własną tożsamość i kulturę. Plan Theran uwzględniał wszystkie aspekty czysto fizycznego przetrwania: magiczną hodowlę roślin, zamknięty obieg powietrza i wody, przetwarzanie odpadów, cykl hodowlany. Mieszkańcy imperium zaniedbali jednak inne, mniej namacalne kwestie.

Ta właśnie myśl przyświecała krasnoludom w dniach, gdy tworzyły *Księgę Jutra*. Relacjonują w niej historię Thery i Barsawii, przytaczają heroiczne opowieści z przeszłości, spisują cały mówiony język krasnoludzki, żeby dzieci, które narodzą się w kaerach, od razu uczyły się mówić, czytać i pisać we wspólnej mowie. Z *Księgi Jutra* dowiedzą się one również jak odbudować domy i jak uprawiać ziemię, gdy Horrory odejdą. Zawarto w nich także wiedzę mówiącą o tym, jak opierając się na obserwacji dzieł sztuki i wytworów rzemiosła stwierdzić, czy ich twórca znalazł się pod wpływem Horroru (krasnoludy stwierdziły bowiem, że osoby opętane przez monstrum nie są w stanie stworzyć nic pięknego) oraz, co najważniejsze, jak określić, czy mroczne lata Pogromu dobiegły końca.

Wreszcie w roku 1050 TH bramy Throalu zamykają się i krasnoludzkie królestwo przygotowuje się na najgorsze. Jego przywódcy są niemal pewni, że w kaerze znalazły się wraz z uciekinierami jakieś Horrory, które niebawem się ujawnią. I choć dokładna relacja z tych wydarzeń zaginęła w pomroce dziejów, faktem jest, że krasnoludy okazały się na tyle potężne, by wytropić i zgłodzić Horrora zanim ten zdążył zniszczyć kaer. Pogrom przynosi udramę i cierpienie, ale dzięki woli walki i przetrwania mieszkańcom Throalu udaje się przetrwać ciężkie czasy.

Zresztą nawet podczas Pogromu w Throalu dzieje się wiele rzeczy. Krasnoludy i zamknięte z nimi pod ziemią zaprzyjaźnione ludy niecierpliwie wyczekują nieznannej przyszłości. Zaczynają się gorące dyskusje o tym, jaki będzie świat po Pogromie. Na dworze króla Varulusa II cechujący krasnoludy zdrowy rozsądek i wyobrażenia innych istot pospołu wpływają na ukształtowanie wizji nowej rzeczywistości. Dysputy filozofów, żołnierzy, kapłanów, mędrców, rzemieślników i wysoko urodzonych ciągną się latami, ale wreszcie udaje się osiągnąć zgrubny kompromis. Po raz pierwszy definiuje się prawa jednostki, które zostają spisane wraz z rozumowaniem, jakie doprowadziło do ich sformułowania, we *Wspólnej Deklaracji* z 1270 roku TH. Deklaracja zostanie wykorzystana jako



wzorzec dla odradzających się po Pogromie społeczeństw krasnoludów i ich sąsiadów w Barsawii. Jej treść stanowią przedstawione w zarysie prawa jednostki, prawo własności oraz opis roli systemu prawnego. Ustęp odnoszący się do pierwszej z tych zagadnień zawiera, między innymi, taki fragment:

Wykazaliśmy, iż prawo do własności osobistej jest wartością niezbędną dla funkcjonowania społeczeństwa. Jak w takim razie wygląda sprawa niewolnictwa, czyli posiadania jednej osoby przez inną?

Nie ulega wątpliwości, że osoby można uważać za obiekt posiadania. Kto jednak jest w tym wypadku właścicielem? Rozsądek podpowiada nam, że ciałem rządzi duch, który je zamieszkuje, on to bowiem decyduje o ruchach, myślach i działaniach przez to ciało podejmowanych. Zatem to duch korzysta z ciała, które do niego należy. Nawet w języku potocznym znajdziemy odbicie tych poglądów: o tym duchu, który opanowuje i kontroluje żywą istotę, mówimy, że ją „opętał”, ale także, że nią „zawładnął”, czyli ukradł ciało prawowitemu właścicielowi.

Niewolnictwo oznacza przeniesienie praw do użytkowania ciała na nabywcę i nowego właściciela osoby. Przeniesienie to odbywa się bez żadnego zadośćuczynienia dla ducha, który jest faktycznym posiadaczem ciała. Należy zatem uznać posiadanie niewolników za przestępstwo.

Deklaracja jest starannie opracowanym i przemyślanym zbiorem przepisów, które mają służyć stworzeniu uczciwego, opierającego się na prawie społeczeństwa, co ułatwi rozwój handlu. Dzięki temu, że wszystkie zapisy opierają się na zdrowym rozsądku, zawarte w dokumencie treści mogą być bliskie sercu każdego mieszkańca Barsawii. Krasnoludscy możni mają okazję zapoznać się z deklaracją jeszcze podczas pobytu w kaerze – i akceptują ją bez zastrzeżeń. Wszyscy, którzy wierzą w deklarację, uważają, że świat po Pogromie zupełnie się zmieni, i to w sposób ogromnie zaskakujący dla Thera.

KRWAWA PUSZCZA

W roku 1262 TH zbudowany z żywego drzewa kaer, chroniący Dwór Elfów, zaczyna się chwiać w posadach. Jego zbiawna moc powoli słabnie, ale nie da się tego uniknąć. Wewnątrz wybucha panika; elfy zaczynają gorączkowo poszukiwać innych sposobów zabezpieczenia się przed Pogromem. Nie starczy im już czasu na zbudowanie podziemnych schronień, nie mają zresztą wystarczających zapasów esencji powietrza i esencji ziemi. Gdy Horrory zaczynają przedostawać się przez bariery ochronne, elfy ogarnia rozpacz i zniechęcenie. W pośpiechu powstają oddziały lotnej milicji, które mają błyskawicznie reagować na próby przełamania zabezpieczeń, podczas gdy Mistrzowie Żywiołów będą naprawiać uszkodzone fragmenty i wzmacniać nadwątlone części kaeru.

Wtedy to właśnie elfy z Puszczy dokonują zaskakującego i przerażającego zarazem odkrycia. Spośród wszystkich Horrorów, jakie wdarły się do kaeru, te najbardziej inteligentne, przebiegłe i najtrudniejsze do pokonania nie zwracają najmniejszej uwagi na elfy, które są szalone bądź cierpią ogromny, nieustanny ból. Doradcom królowej Alachii nie trzeba wiele czasu, by dojść do wniosku, że Horrory, chcąc się nasycić, muszą *same* zadawać ból innym istotom. Obłęd i cierpienie istniejące niezależnie od ich woli są dla nich niewystarczające. W głowach mieszkańców Smocznej Puszczy zaczyna wykuwać się iście piekielny plan, którego realizacja przyćmi wszelkie okrucieństwa Horrorów.

Kiedy potwory znajdują się już rzeczywiście o włos od przełamania ostatnich zabezpieczeń kaeru, elfy wprowadzają swój

desperacki zamysł w życie. Mistrzowie Żywiołów odprawiają mroczny rytuał magii krwi, a ten przemienia wszystkie elfy, które przetrwały w lesie: całe ich ciała przebijają wyrastające z wnętrza kolce. Ciernie, rosnąc, rozdzierają mięśnie i skórę i elfy cierpią nieustanny, wszechobecny, obezwładniający ból. Rytuał prowadzi do śmierci wielu mieszkańców Smocznej Puszczy, ale ci, którzy przetrwali, uczą się żyć w wiecznej męce, a nawet czerpać siłę z cierpienia. W puszczy nie pozostaje nic, co interesowałoby Horrory i choć niektóre z nich, te o bardziej zwierzęcej naturze, nie przestają napierać na resztki kaeru, to jednak te najgorsze, karmiące się strachem i bólem, odchodzą szukać ofiar gdzie indziej. Cierniowe elfy z lasu, zwanego od tej chwili Krwawą Puszczą, znalazły sposób na przetrwanie, ale przyszło im za to zapłacić straszliwą cenę.

ŻYCIE W UKRYCIU

Mijają stulecia. Mieszkańcy kaerów i cytadel kulą się ze strachu i stopniowo uczą sobie radzić, choć ich serc nie opuszcza tęsknota za pieśczętą słonecznego blasku i wonią świeżego powietrza. Wielu z nich nie dożyje widoku słońca. Horrory siłą lub podstępem pokonują zabezpieczenia wielu schronień – w istocie nikt nie przewidywał aż takich rozmiarów klęski: na zawsze giną całe miasta, społeczeństwa, cywilizacje.

Najdotkliwszym ciosem dla Barsawii jest chyba strata Parlainth, choć od zakończenia Pogromu będzie musiało upłynąć wiele lat, zanim ktokolwiek przypomni sobie wspaniałość miasta. Dziś wiemy już, że Horrorom udało się jakoś dostać do Parlainth. Jedyną godną zaufania relacją jest opowieść J'rola, Honorowego Złodzieja, i jego towarzyszy. Zanim jednak znaleźli magiczny Pierścień Tęsknoty, poznali jego sekrety i dzięki niemu sprowadzili Parlainth z powrotem do naszego świata, niemal wszyscy mieszkańcy zginęli bądź zniknęli bez śladu. Znalezione bardzo niewiele ciał – tajemnicze Horrory całkowicie spustoszyły miasto. W latach po Pogromie Parlainth stało się ośrodkiem przyciągającym wszystkie niespokojne duchy w Barsawii; rzesze wszelkiej maści awanturników ciągną tam w poszukiwaniu legendarnych skarbów i zapomnianych sekretów. Jednakże różne straszne istoty wciąż kryją się w zakamarkach miasta, które po dziś dzień zazdrośnie strzeże swych tajemnic.

Mieszkańcy kaerów, do których trafiły egzemplarze krasnoludzkiej *Księgi Jutra*, wiedzą jak stwierdzić, czy można już bezpiecznie powrócić na powierzchnię ziemi. Tym, którzy nie znają tego dzieła, muszą wystarczyć domysły. Idea jest prosta: wykonana z esencji ziemi kula zostaje dzięki mocy magicznego rytuału zawieszona nad powierzchnią misy wypełnionej esencją wody. W miarę jak moc magii na świecie będzie słabła (co zmusi Horrory do wycofania się), kula esencji ziemi ma się coraz bardziej obniżyć, aż wreszcie zetknie się z wodą i żywioły wzajemnie się zneutralizują.

Mieszkańcy wszystkich kaerów w Barsawii śledzą obniżanie się kuli, która bardzo, bardzo wolno opada ku powierzchni wody. Jednakże w roku 1415 (według kalendarza Throalu) kula przestaje się poruszać i zawisa dwa-trzy centymetry ponad misą. Uczeń i magowie są wstrząśnięci: przecież do przewidywanego końca Pogromu zostały jeszcze całe stulecia! I dlaczego kula ani drgnie? Wtedy nikt nie umiał odpowiedzieć na to pytanie, a dziś wcale nie jesteśmy mądrzejsi. Wszystko co wiemy, to fakt, że z nieznanых przyczyn owego dnia poziom magii w naszym świecie ustabilizował się i do tej pory pozostaje niezmienny.

Po paru latach uwięzione w kaerach ludy doszły do wniosku, że magia bardziej już nie osłabnie. Wrota podziemnych schronień zaczęły się otwierać i wyszliśmy na zalany słonecznym

światłem świat, spustoszony przez Horrory, które w większości wróciły tam, skąd przyszły. Część z nich jednak została.

POWRÓT

Throal czyni pierwsze nieśmiałe próby powrotu na powierzchnię na krótko przed tym, jak kula esencji ziemi przestała opadać. Krasnoludscy mędrcy twierdzą bowiem, że magiczna aura osłabła już na tyle, iż najgroźniejsze Horrory musiały zniknąć. Ponadto nikt tu nie dowierza Theranom, którzy mogli umyślnie podać dłuższy od przewidywanego czas trwania Pogromu, żeby pierwsi pojawić się w Barsawii i objąć władzę nad krainą.

W roku 1409 TH z Throalu wysłana zostaje pierwsza ekipa zwiadowcza, ale jej uczestnicy giną bez śladu. Co roku sytuacja się powtarza, aż w 1412 TH wyprawa pod wodzą trollowej kobiety, Vaare Długozębej, wraca do kaeru bez strat. Według doniesień Vaare, Horrory pozostały jeszcze w Barsawii, jednak w niewielkiej liczbie, a w dodatku są mniej aktywne. Przywódcy Throalu postanawiają wysłać licznějšíą drużynę, która mogłaby w pełni ocenić zniszczenia spowodowane przez Horrory. Przygotowują podniebny statek trolli, zapewniają mu magiczne zabezpieczenia i osłony, dobierają najlepszą załogę, po czym proponują Vaare Długozębej objęcie dowództwa.

PRZEBUDZENIE ZIEMI

W 1416 TH, tuż po ustabilizowaniu się mocy magii, członkowie ekspedycji wciągają zagle na maszty odremontowanego statku, który nosi teraz nazwę „Przebudzenie Ziemi”. Wyprawa trwa blisko rok, ale wreszcie poznano wojennymi bliźniami statek zawija do Throalu. Załoga jest skrajnie wyczerpana, ale nie kryje radości. Pod wodzą Vaare przemierzali znaczną część Barsawii, by przekonać się, że znakomita większość Horrorów opuściła krainę. Niedobitki zaś wycofały się do obszarów wzmożonej aktywności magicznej, gdzie łatwiej im przeżyć; tylko nieliczne okazy odważają się żyć na otwartym terenie. Mieszkańcy Throalu w uniesieniu szykują się więc do opuszczenia kaeru.

W roku 1418 TH Vaare ponownie obejmuje dowództwo „Przebudzenia Ziemi” i udaje się z posłaniem do innych narodów Barsawii: ma im donieść, że najgorszy czas minął. Misja przebiega powoli, gdyż mieszkańcy kaerów i cytaadel podejrzewają w zjawieniu się Vaare i jej podkomendnych jakiś podstęp Horrorów. Mija rok i z dwudziestu jeden odwiedzonych schronień tylko dwa decydują się otworzyć na świat. Król Varulus wydaje zatem Vaare nowe rozkazy i nakazuje jej odwiedzenie w pierwszej kolejności największych królestw.

„Przebudzenie Ziemi” udaje się do Landis, ale nie dane jest mu tam dotrzeć: po drodze Horrory napadają na statek. Załoga znika bez śladu, a pusty wrak „Przebudzenia” od tej pory do dnia krąży nad Barsawią. Zazwyczaj jednak znika wkrótce po tym, jak zostanie dostrzeżony.

BRAMY THROALU OTWIERAJĄ SIĘ

Pomimo straty „Przebudzenia” Varulus III rozkazuje w roku 1420 TH stworzyć kaer Throalu. Wojsko i magowie ze wzmożoną czujnością wypatrują oznak zbliżania się Horrorów, a przez blisko szesnaście miesięcy nikt nie opuszcza kaeru. Dopiero po upływie tego czasu król wydaje edykt, w którym przyznaje ziemię na własność wszystkim, którzy będą z niej żyć: rolnikom, górnikom, myśliwym... Z początku chętnych jest niewielu, szybko jednak wąły strumyczek odważnych przemienia się w prawdziwą rzekę osadników i – mimo niełatwego życia oraz wciąż częstych spotkań z Horrorami – rozpoczyna się ponowna kolonizacja Gór Throalskich.

Kilka lat zajmuje kupcom przetarcie na nowo dawnych szlaków handlowych, łączących krasnoludzkie królestwo z sąsiadami. Czasem mieszkańcy nie godzą się wyjść z kaeru, a wówczas kupcy zakładają w pobliżu niewielki obóz, w którym czekają na otwarcie podziemnego schronienia.

Czasem znów krasnoludy natykają się na kaery i cytadele, które nie oparły się najazdowi Horrorów – takie miejsca oznaczają na swych mapach (i w terenie) jako niebezpieczne i starają się omijać je z daleka. Jednak wielu mieszkańców kryjówek cieszy się z wizyty, a wówczas goście wręczają im *Wspólną Deklarację* i proszą o wspomnienie Throalu w wysiłkach mających na celu stworzenie nowego świata. Kontakty z innymi miastami i państwami stają się coraz częstsze, a kupcy zapuszczają się coraz dalej po całej Barsawii, aż na obszary zamieszkałe wyłącznie przez ludzi,trolle, t'skrangi, orki i inne rasy. Spieszą się, gdyż wiedzą, że łąda moment Theranie wrócić o przypomnieć się o Barsawie.



SPRZECZNOŚĆ INTERESÓW

Thera tymczasem zadziwiająco długo nie wykonuje żadnego ruchu. Pogłoski o jej losie, docierające do Barsawii, są bardzo skąpe, wielu jednak mieszkańców prowincji dochodzi do wniosku, że imperium poniosło większe straty, niż spodziewali się przywódcy. Pierwsze statki z odległej wyspy pojawiają się w Barsawii dopiero w 1449 TH, czyli w pięćdziesiąt lat po tym, jak Thera miała ponoć zostać otwarta.

Mało kto przyjaźnie wita therańskich emisariuszy. Pogrom i kilkadziesiąt lat, jakie upłynęły od jego zakończenia, dały wszystkim przedsmak życia bez gniołającego kark imperialnego jarzma. Therańczycy, spodziewający się wyłącznie szacunku i woli współpracy, uciekają się do gróźb. Odpowiedź Barsawian jest jednoznaczna: palą trzy therańskie baty, zacumowane w Powietrznej Przystani, i zabijają ich załogi.

Najwyższy gubernator Thery, Nikodus, wyznacza Fallana Pavelisa na stanowisko nowego namiestnika prowincji (gdyż imperium wciąż uważa Barsawię za swoją prowincję) i nakazuje mu przywrócić w niej therańską supremację. Pavelis nie wdaje się w negocjacje i decyduje na rządy silnej ręki: baty dokonują nalotów na osamotnione wioski, a ich mieszkańców

sprawdzają jako niewolników na There. Przewożone okrętami oddziały wojska atakują przybrzeżne miasta i odbierają „zaległą daninę”. Orkowi najemnicy prowadzą działania zbrojne przeciw nazbyt hardym królestwom. Giną przywódcy plemion ludzi, a ich miejsce zajmują nowi, bardziej spolegliwi władcy.

Ludy Barsawii, znalazłszy się w sytuacji bez wyjścia, zwracają się z prośbą o pomoc do Throalu, który ogłaszając deklarację tym samym obiecywał poparcie rebelii. Krasnoludy zatem z pewnością stawia czoło Theranom i położyć kres dominacji imperium.

W Throalu nikt wprawdzie nie wątpi, że trzeba powstrzymać therańską inwazję, ale krasnoludy zdają sobie sprawę z tego, jak niewiele mogą zdziałać: królestwo nie dysponuje wystarczającymi siłami, by pokonać połączone siły powietrzne i lądowe wroga – żadne zresztą państwo w Barsawii nie zdołałoby w pojedynkę oprzeć się Therze. Gdyby jednak wszyscy mieszkańcy krainy zjednoczyli się i ramie w ramie stanęli do walki, być może połączone wysiłki dałyby pożądaną efekt.

Varulus III wysyła więc emisariuszy do wszystkich lokalnych władców. Posłanie jest krótkie: wszyscy muszą się zjednoczyć, wspólnie wystąpić przeciw wrogom i albo zwyciężyć, albo razem popaść w niewolę. Słowa krasnoludzkiego króla brzmią porywająco, ale widok therańskich statków powietrznych, które bez przeszkód dokonują dalszych nalotów, skutecznie studzi zapał.

Punktem zwrotnym w tej wojnie okazuje się nie prze-myślane posunięcie Theran. Nikodus, rozwścieczony wieścią o *Wspólnej Deklaracji* (której egzemplarz otrzymał od Pavelisa), przesyła namiestnikowi notę, w której stwierdza, że zgodnie z wyłożoną w dokumencie krasnoludzką logiką handlu i własności każdy mężczyzna, każda kobieta i każde dziecko w Barsawii zawdzięcza przetrwanie Pogromu Therze, a w szczególności – najwyższemu gubernatorowi. Taki dług wdzięczności czyni ze wszystkich Barsawian osobistych niewolników najwyższego gubernatora, który może z nimi zrobić co tylko zechce. Poleca więc Pavelisowi rozpocząć systematyczne niszczenie wszystkich miast, których unicestwienie nie zakłóci handlu magicznymi substancjami ani prac przy ich wydobyciu. Na pierwszy cel wyznacza Throal.

Zaczynają się przegrupowania wojska w celu stworzenia armady, jakiej świat jeszcze nie widział. Na szczęście barsawiańskim lojalistom, kryjącym się w pałacu namiestnikowskim w Powietrznej Przystani, udaje się przechwycić ten rozkaz i rozesłać go po całym kraju. Tym razem gniew okazuje się silniejszy od strachu: nikt nie kwestionuje potrzeby walki.

Pavelis rusza na Throal na czele nowo sformowanej armii. Krasnoludzkie królestwo nie jest może przygotowane na wojnę w wydaniu therańskim, ale o pozostałych barsawiańskich krainach nie można już tego powiedzieć. Pod wodzą takich bohaterów jak J'role i t'skranga imieniem Westhrall cała Barsawia przychodzi Throalowi z odsieczą. Powietrzni

lupieży, pomni wyczynów swoich przodków w wojnach orichalkowych, atakują therańskie okręty wojenne. Statki t'skrangów ustawiają blokady i odcinają dopływ zaopatrzenia dla wojsk namiestnika. Kawaleria orków i złożone z elfów oddziały łuczników napadają na konwoje i obozy, po czym bez śladu znikają w mroku nocy. Specjalizujące się w złodziejskiej sztuce wietrzniki zakradają się na okręty i do namiotów imperialnych dowódców, gdzie poznają bezcenne sekrety militarne i zastawiają wredne, magiczne pułapki.

Zdesperowany, atakowany nieustannie ze wszystkich stron Pavelis postanawia postawić wszystko na jedną kartę, zanim wyczerpie się cierpliwość Nikodusa. Gromadzi wszystkie siły do frontalnego ataku na Throal, ale prowadzący walkę partyzancką wojownicy wroga dziesiątkują jego armię i niszczą zapasy żywności. W obliczu klęski szeregi Theran kruszą się i resztki armady wracają do Powietrznej Przystani.

NOWY ŚWIAT

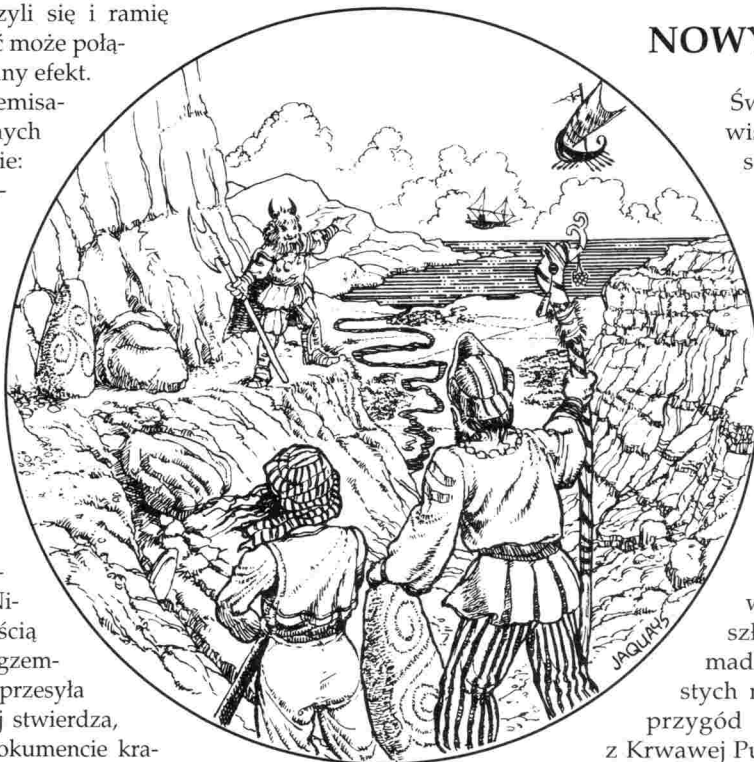
Świat po Pogromie jest rzeczywiście nowy; zmienił się w sposób, jakiego nie przewidywali nawet najwięksi mędrcy.

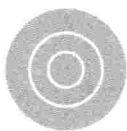
Na przekór wiedzy, jaką posiadamy, magia nie znikła i wciąż jest silna. Zaczynamy dostrzegać w tym dowód, że udało nam się przeczekać Pogrom – oto świat obrał stabilny kurs, wiodący w przyszłość.

Throal i Thera walczą o przetrwanie. Na południu Barsawii kryształowi lupieży budują statki powietrzne z myślą o przyszłych wyprawach; orkowi nomadzi przemierzają kraj na ognistych rumakach, w poszukiwaniu przygód i niebezpieczeństw; elfy z Krwawej Puszczy znalazły własny sposób na przetrwanie czasu Pogromu, sposób, który wstrząsnął całą elficką społecznością; w miejscach, gdzie cywilizacja styka się z naturą, rozkwitają osady wietrzników; brzegi długiej Wężowej Rzeki zamieszkują t'skrangi, trudniące się przede wszystkim handlem i piractwem; przypominający chodzące głazy obsydianie wędrują po całej krainie, oferując pomocną dłoń wszędzie tam, gdzie Barsawianom grozi niebezpieczeństwo.

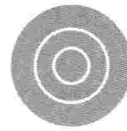
A nie trzeba go specjalnie szukać – wystarczy zejść z uczszczanych szlaków, choćby w poszukiwaniu skarbów, ukrytych przed wiekami przez zapomniane dziki ludy. Horrorzy wprawdzie wycofały się, ale wciąż dysponują potężną magią i czyhają na ofiary w mrocznych zakamarkach Barsawii: w zdobytych cytadelach śpią na stosach bogactw pozostałych po tych, których zgładziły; w odległych częściach krainy pustoszą nowe osiedla i miasta...

W roku 1506 od powstania Throalu założyciele królestwa nie poznaliby świata, jaki rozciąga się dookoła. Tylko najdzielniejsi odważają się dziś badać jego tajemnice. Tylko bohaterowie potrafią na gruzach historii zbudować przyszłość.





TERMINOLOGIA



Magia w naszym świecie podlega określonym zasadom. Musicie je zrozumieć, by z nich korzystać, albowiem inni z pewnością wykorzystają je przeciw wam.

Cors Czarny Ork, mag kryształowych łupieżców

W tym rozdziale znajdziecie wyjaśnienie znaczenia terminów i pojęć występujących w grze **Earthdawn**, w **Przebudzeniu Ziemi**. Niektóre z nich znacie zapewne z innych gier fabularnych, ale będą i takie, które nigdzie indziej nie występują. Bez względu na to, czy jesteście doświadczonymi graczami, czy też zupełnymi nowicjuszami w tej zabawie, zrozumienie ich sprawi, że dalsze, szczegółowe przepisy łatwo wpasują się w istniejący schemat.

Objaśnienia zawarte w tym rozdziale występują również w innych, właściwych im miejscach podręcznika. Każde pierwsze pojawienie się nowego terminu oznaczane jest **wy-
tłuszczoną** czcionką.

JAK GRAĆ W PRZEBUDZENIE ZIEMI?

Earthdawn jest grą fabularną, której uczestnicy mają się poczuć niczym bohaterowie książek przygodowych. Jak w każdej grze tego typu, musi w niej brać udział co najmniej jeden gracz oraz Mistrz Gry. Gracze kierują poczynaniami głównych bohaterów opowieści, której zakończenie nie jest znane i zależy od ich działań. Mistrz Gry natomiast steruje rozwojem fabuły, nadzoruje czyny wszystkich innych postaci w grze, zmiany dekoracji, scenerii; jednakże gra nie sprowadza się do współzawodnictwa dobrych (gracze) i złych (Mistrz Gry) bohaterów.





Fadra spotyka ostatniego mieszkańca
kaeru Saalon.

Mistrz Gry kontroluje wprawdzie postaci negatywne, ale w rzeczywistości sympatyzuje z bohaterami; wspólnie w graczami powinien starać się stworzyć wciągającą, trzymającą w napięciu przygodę.

Bohaterowie (czasem po prostu **postaci**) to osoby, o których losach decydują gracze **Przebudzenia Ziemi**. Każdy z nich opiekuje się jednym bohaterem i kieruje jego poczynaniami. Wszystkie informacje na temat bohatera są zapisane w **karcie postaci**. Odnotowuje się w niej wszystkie jego zdolności, jego wygląd, przedmioty, które posiada i inne istotne szczegóły. Podczas rozgrywki Mistrz Gry będzie opisywał graczom sytuacje, w których znaleźli się ich bohaterowie, gracze zaś powie-
dzą mu, co ich postaci zamierzają zrobić. Nie obędzie się zapewne bez rzutów kośćmi, których wyniki określają efekty działania bohaterów – zgodnie z zasadami **Przebudzenia Ziemi**.

TESTY

Świat gry **Earthdawn** to świat przygód, niebezpieczeństw i ryzyka, a bohaterowie najczęściej lądują w samym centrum emocjonujących wydarzeń. Do określenia skutków decyzji graczy służą **testy**, które wykonuje się rzucając kostkami i porównując wynik rzutu z określoną wcześniej wartością. Czy bohaterowi uda się utkać zaklęcie? Czy przekona króla Varulusa, że nie ma nic wspólnego z kradzieżą Krwawego Feniksa? A może stojącemu przy barze trollowi nie spodoba się facjata naszego pupila? Czy wtedy zdoła powalić trolla jednym ciosem i uniknąć toporów jego kolesi, a przy tym nie uронić ani kropli trunku z kielicha?

RZUTY KOSTKAMI

W **Przebudzeniu Ziemi** używa się sześciu rodzajów kości: czterościennych (k4), sześciennych (k6), ośmiościennych (k8), dziesięściennych (k10), dwunastościennych (k12) i dwudziestościennych (k20). Na kostkach dziesięcio- i dwudziestościennych „0” oznacza, odpowiednio, 10 lub 20. Kiedy rzut kośćmi ma określić wyniki działania bohatera, nazywamy je **kostkami akcji**. W wypadku, gdy rzucamy więcej niż jedną kostką, dodaje się wyniki uzyskane na poszczególnych kościach. Rzut kostkami akcji nosi nazwę **testu**.

Kostki premiowe

Kiedy na kostce akcji wyrzucimy najwyższą możliwą wartość, mamy prawo do kolejnego rzutu tą samą kostką, przy czym uzyskane wyniki się sumują. Jeśli na **kostce premiowej** ponownie uzyskamy najwyższy wynik, rzucamy po raz kolejny.

Gracz prowadzący Poorhta, złodzieja wietrznika, rzuca następującymi kostkami akcji: k8 i k6. Uzyskuje 8 i 6, toteż przysługują mu dwie kostki premiowe. Tym razem wyrzuca 2 na premiowej k8 i 6 na premiowej k6 – ma więc prawo do jeszcze jednego rzutu k6, w którym wypadła 3. Wspaniały rzut dał w rezultacie wynik: 8+6+2+6+3, czyli 25.

STOPNIE TRUDNOŚCI

Zasady oraz Mistrz Gry ustalają **stopień trudności** każdego przedsięwzięcia. Określa on szanse powodzenia osoby, która podejmie się wykonania tego zadania, w zależności od jej doświadczenia, umiejętności i cech charakteru (patrz dalej, **Bohaterowie**). Jeżeli wynik rzutu kostkami akcji będzie równy stopniowi trudności bądź wyższy od niego, zadanie zostało wykonane; w przeciwnym wypadku – bohater poczuje gorzki porażki.

Zasada jedynek

Wypadnięcie na wszystkich kostkach akcji jedynek uznaje się automatycznie za niepowodzenie, nawet gdyby łączny wynik był wyższy od stopnia trudności zadania.

WYNIKI TESTÓW

Wyniki wykonywanych w **Przebudzeniu Ziemi** testów można interpretować na cztery sposoby. Najczęściej interesuje nas tylko to, czy wynik na kostkach akcji jest co najmniej równy stopniowi trudności testu; jeżeli tak, test uznaje się za udany.

Czasem jednak zarówno gracze, jak i Mistrz Gry muszą wiedzieć coś więcej, niż tylko czy test się powiódł, czy nie: liczy się dokładny **wynik testu**. Wyniki dzielą się na pięć kategorii: porażka, przeciętny sukces, duży sukces, ogromny sukces i wyjątkowy sukces. Różne stopnie sukcesu oznaczają, jak dobrze udało się bohaterowi wykonać zadanie, porażka zaś może mieć czasem przykre konsekwencje dla zainteresowanego. Do osiągnięcia przeciętnego sukcesu wystarczy uzyskać wynik równy stopniowi trudności testu (lub nieznacznie go przekroczyć); lepszy rzut pozwala cieszyć się dużym sukcesem, wynik mniej więcej dwukrotnie przewyższający stopień trudności to już sukces ogromny, a później zostaje już tylko rzut absolutnie wyjątkowy – i wyjątkowy sukces.

Leandra atakuje mieczem szarżującego na nią therańskiego gwardzistę. Stopień trudności trafienia w tego przeciwnika wynosi 10, tymczasem gracz prowadzący tę postać uzyskuje w rzucie kostkami akcji wynik 21. Po sprawdzeniu okazuje się, że jest to ogromny sukces. Leandra trafiła żołnierza nad wyraz celnie, przebiła jego pancerz i dość poważnie zraniła nieszczęsnika.

Bywa i tak, że poczynania bohatera mają wpłynąć na zachowanie więcej niż jednego przeciwnika. Przy wykonywaniu testu przeciw kilku (i więcej) ofiarom wybiera się najwyższy stopień trudności. Co więcej, z każdym dodatkowym obiektem lub istotą ów stopień trudności podnosi się o 1. Tego rodzaju testy najczęściej znajdują zastosowanie w działaniach natury towarzyskiej i społecznej.

Jerreck, elf czarodziej, usiłuje za pomocą talentu złowieszczego mamrotanie zastraszyć sześciu orkowych nomadów. Jeden z nich ma obronę społeczną równą 7. Mistrz Gry zwiększa tę wartość o 5 (jest pięć dodatkowych orków) i uzyskuje ostateczny stopień trudności – 12.

Zdarzają się również sytuacje, w których interesuje nas wynik uzyskany na kostkach akcji, ale nie porównujemy go z żadną wcześniej określoną wartością. Najlepszym przykładem są tu testy zdrowienia, gdzie w ten sposób określa się liczbę wyleczonych obrażeń oraz testy obrażeń, które określają jak poważne są obrażenia, które zadaliśmy przeciwnikowi.

W pewnych okolicznościach, zwłaszcza wówczas, gdy bohaterowie korzystają ze swych talentów, umiejętności lub magii, wykonuje się rzuty, których nie traktuje się jak testy określające powodzenie bądź niepowodzenie działania; wynik rzutu oznacza wtedy efekt czaru czy udanego użycia talentu. Najczęstsze zastosowanie kostek efektu (którymi rzuca się przy określaniu skutków zaklęcia) to wygenerowanie liczby, która określa np. czas działania czaru, obrażenia zadane przeciwnikowi, wartość cechy,



stopień trudności testów wykonywanych przez przeciwników itd. Za każdym razem, gdy wynik rzutu ma być interpretowany w podobny sposób, w opisie czaru znajduje się sformułowanie „rzuć kostkami efektu” lub „wykonaj test efektu”.

STOPNIE

Niemal wszystkie umiejętności i zdolności postaci w **Przebudzeniu Ziemi** mierzy się w **stopniach**. Stopień jest liczbą wyznaczoną w oparciu o wartość cechy bohatera, określającą jakimi kostkami akcji należy rzucić przy wykonywaniu określonego zadania. Z myślą o tym stworzona została skala kostek akcji, od najniższych do najwyższych. **Każdy punkt skali nazywa się stopniem**. Bohaterowie mogą wpływać na wartość stopnia używając zbroi, talentów, broni, umiejętności dyplomatycznych czy innych sposobów oddziaływania na otoczenie. Kiedy na przykład bohater walczy bronią, do stopnia obrażeń broni dodaje stopień własnej Siły i w ten sposób określa kostki akcji, jakimi powinien rzucić zadając przeciwnikowi obrażenia. Zwiększenie stopnia powoduje zmianę kostek akcji: przeskok ze stopnia 4 na 5 oznacza, że zamiast k6 będziemy rzucać k8. W podobny sposób odbywa się ruch w dół po skali: odjęcie dwóch stopni od 8 (2k6) oznacza spadek na stopień 6 i rzut k10 jako kostką akcji.

Numer stopnia równy jest (w przybliżeniu) średniej wartości rzutu odpowiadającymi mu kostkami akcji. Na przykład na stopniu 6 przysługuje nam prawo rzutu k10, a średni wynik uzyskiwany na k10 równy jest właśnie 6; k8+k6 daje średni wynik 9 (a takimi właśnie kostkami rzuca się na 9 stopniu). Wyliczona średnia uwzględnia już ewentualne rzuty kostkami premiovymi (patrz **Kostki premiove**, wcześniej).

W Tabeli stopieni/kostek akcji znajdują się stopnie wraz z odpowiadającymi im kostkami akcji i równoważnymi wartościami cech.



NIECO TERMINOLOGII

Poniższe skrócone omówienie terminów obowiązujących w grze **Earthdawn** powinno ułatwić pierwsze rozgrywki. Pełne wersje definicji wraz z przykładami znajdują się dalej, w rozdziałach poświęconych szczegółowym zasadom.

RUNDA

Runda jest jednostką miary czasu, za pomocą której mierzy się czas w **Przebudzeniu Ziemi**. W jednej rundzie, trwającej 10 sekund, można wykonać większość standardowych działań. Podczas starć z przeciwnikiem dziesięciosekundowe okresy noszą nazwę **rund walki**.

BOHATEROWIE

Archetypami nazywamy opracowane przez twórców gry, gotowe postaci, opisane w niniejszym podręczniku. Mamy tu przekrój typowych dla **Przebudzenia Ziemi** ras i dyscyplin. Wybranie któregoś z archetypów to najszybszy sposób rozpoczęcia gry, gdyż nie wymaga specjalnych przygotowań.

Cechy są miarą naturalnych zdolności postaci, czyli określają jej możliwości bez specjalnego szkolenia czy posługiwania się magią. **Talenty, umiejętności i czary** wzbogacają bohatera. Wszystkie te aspekty charakterystyki postaci (cechy, talenty, umiejętności i czary) zapisuje się w karcie i wyraża w stopniach.

Rubryka **Obrażenia** służy do odnotowywania poniesionych przez bohatera szkód cieleśnych. Z chwilą, gdy wartość **aktualnych obrażeń** osiągnie lub przekroczy **próg przytomności**, postać traci przytomność. Kiedy aktualnych obrażeń będzie więcej, niż wynosi wartość **progu życia**, bohater umiera. **Próg ran** określa, w którym momencie odniesione obrażenia są na tyle poważne, że postać odnosi **ranę** (tyle obrażeń należy zadać w jednym ataku). Rany mają to do siebie, że goją się znacznie trudniej od zwykłych obrażeń. Zdrowiejąc wykonuje się rzut kostkami akcji

wynikającymi ze stopnia Żywotności. Każdy taki rzut nosi nazwę **testu zdrowienia** i zmniejsza liczbę aktualnych obrażeń. Niestety, bohaterowie mogą wykonywać zaledwie kilka testów zdrowienia dziennie.

DYSCYPLINY

Świat wprost wibruje od zawartej w nim magii. Najbardziej uzdolnionych jego mieszkańców (w tym również bohaterów prowadzonych przez graczy), którzy potrafią z tej energii czerpać moc dla własnych potrzeb, nazywa się **adeptami**. Jedni adepci doskonałą sztukę rzucania zaklęć, inni szkolą się w walce, jeszcze inni uczą się porozumiewać ze zwierzętami... Forma i treść owego magicznego szkolenia określa **dyscyplinę** postaci. W trakcie długotrwałych ćwiczeń adepci dowiadują się, w jaki sposób przekuć czystą energię magiczną w moc pewnych szczególnych zdolności, zwanych **talentami**. Z każdą dyscypliną wiąza się nieco odmienne talenty. Bohaterowie zwykle specjalizują się w jednej, ale czasem mogą zdobywać talenty właściwe innym dyscyplinom.

Każdy talent pozwala wykorzystać magię w pewien szczególny sposób. Dzięki magii opanowanie niektórych umiejętności jest łatwiejsze, pozwala również osiągnąć w nich mistrzostwo niedostępne zwykłym ludziom. Stopień panowania talentów i umiejętności określa ich **poziom**, który dodaje się do stopnia cechy przy określaniu właściwego stopnia i kostek akcji.

Prowadzona przez Sheri Me'gana ma Zręczność równą 16; stopień tej cechy jest wobec tego równy 7. Talent walka bronią opanowała na poziomie 3, w związku z czym łączny stopień talentu równy jest 10. Do rozstrzygnięcia wyniku ataku bronią Me'gana używa w takim razie kostek k10+k6 (takie właśnie przysługują jej na 10 stopniu).

Kręgi

Bohaterów **Przebudzenia Ziemi** można podzielić na pewne kategorie, uwzględniając ich wiedzę i doświadczenie życiowe. Kategorie te nazywa się **kręgami**. Wszyscy adepci zaczynają karierę na pierwszym kręgu i w miarę nabycia doświadczenia awansują na wyższe. Na każdym kolejnym kręgu postać ma szansę zdobycia nowych talentów i zdolności.

MAGIA

Bohaterowie, którzy wybrali pewne określone dyscypliny, potrafią tkać i rzucać czary – osoby takie nazywa się ogólnie **magami**. Chcąc rzucić zaklęcie, mag uczy się jego **wzorca**, po czym stara się go maksymalnie uprościć i umieszcza w **matrycy**. Za pośrednictwem tak spreparowanego wzorca może później czerpać energię astralną, której przepływ powoduje pożądane skutki. Mag może korzystać z jednego wzorca czaru wielokrotnie, dopóki ma go w matrycy.

Niektóre zaklęcia są zbyt złożone, by nawet po uproszczeniu zmieścić je w matrycy. Wówczas magowie rzucając czar muszą na bieżąco tkać fragmenty ich wzorców. Każdy stworzony w ten sposób element struktury zaklęcia nosi nazwę **wątku**. Mag czerpie energię za pośrednictwem wzorca i tka wątki, które ów wzorec rozbudowują. Rzucenie czaru staje się możliwe z chwilą, gdy we wzorcu znajdą się wszystkie niezbędne wątki.

TABELA STOPNIE/KOSTKI AKCJI

Stopień	Kostki akcji	Odpowiednik – wartość cechy
1	k4-2	–
2	k4-1	1-3
3	k4	4-6
4	k6	7-9
5	k8	10-12
6	k10	13-15
7	k12	16-18
8	2k6	19-21
9	k8+k6	22-24
10	k10+k6	25-27
11	k10+k8	28-30
12	2k10	31-33
13	k12+k10	34-36
14	k20+k4	37-39
15	k20+k6	40-42
16	k20+k8	43-45
17	k20+k10	46-48
18	k20+k12	49-51
19	k20+2k6	52-54
20	k20+k8+k6	55-57
21	k20+k10+k6	58-60
22	k20+k10+k8	61-63
23	k20+2k10	64-66
24	k20+k12+k10	67-69
25	k20+k10+k8+k4	70-72
26	k20+k10+k8+k6	73-75
27	k20+k10+2k8	76-78
28	k20+2k10+k8	79-81
29	k20+k12+k10+k8	82-84
30	k20+k10+k8+2k6	85-87
31	k20+k10+2k8+k6	88-90
32	k20+2k10+2k8	91-93
33	k20+3k10+k8	94-96
34	k20+k12+2k10+k8	97-99
35	2k20+k10+k8+k4	100-102
36	2k20+k10+k8+k6	103-105
37	2k20+k10+2k8	106-108
38	2k20+2k10+k8	109-111
39	2k20+k12+k10+k8	112-114
40	2k20+k10+k8+2k6	115-117



Magia krwi

Wszyscy bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** mają dostęp do pewnego szczególnego rodzaju magii – **magii krwi**. Wykorzystanie jej mocy wymaga ofiarowania odrobiny własnej krwi (ze względu na to poświęcenie przyjęła się również nazwa **magia życia**), ale jest to doprawdy siła potężna. Jej działanie utrzymuje się najczęściej przez rok i jeden dzień. Bohaterowie korzystają z niej chcąc zwiększyć moc swych talentów i zdolności, używając pewnych magicznych amuletów czy pieczętując przymierza i przysięgi. Należy dodać, że magia krwi potrafi być niebezpieczna.

Karma i punkty legend

Wysoki poziom magii pozwala adeptom korzystać z czystej energii magicznej, czyli **karmy**, w celu wzmocnienia swych talentów. Wydawanie **punktów karmy** zwiększa prawdopodobieństwo powodzenia niektórych działań. Zasady opisane w dalszej części podręcznika szczegółowo określają sytuacje, w których można posłużyć się karmą.

Po każdej sesji Mistrz Gry przyznaje graczom **punkty legend**. Zdobyte podczas przygód punkty bohaterowie wykorzystują do odnawiania zapasu karmy, jak również do podnoszenia poziomu umiejętności i talentów, a co za tym idzie – awansowania na kolejne kregi. Punkty legend przydzielane są w zależności od dokonania postaci, ale Mistrz Gry bierze pod uwagę także to, jak dobrym aktorem okazał się sam gracz, wcielając się w swojego bohatera.

HORRORY

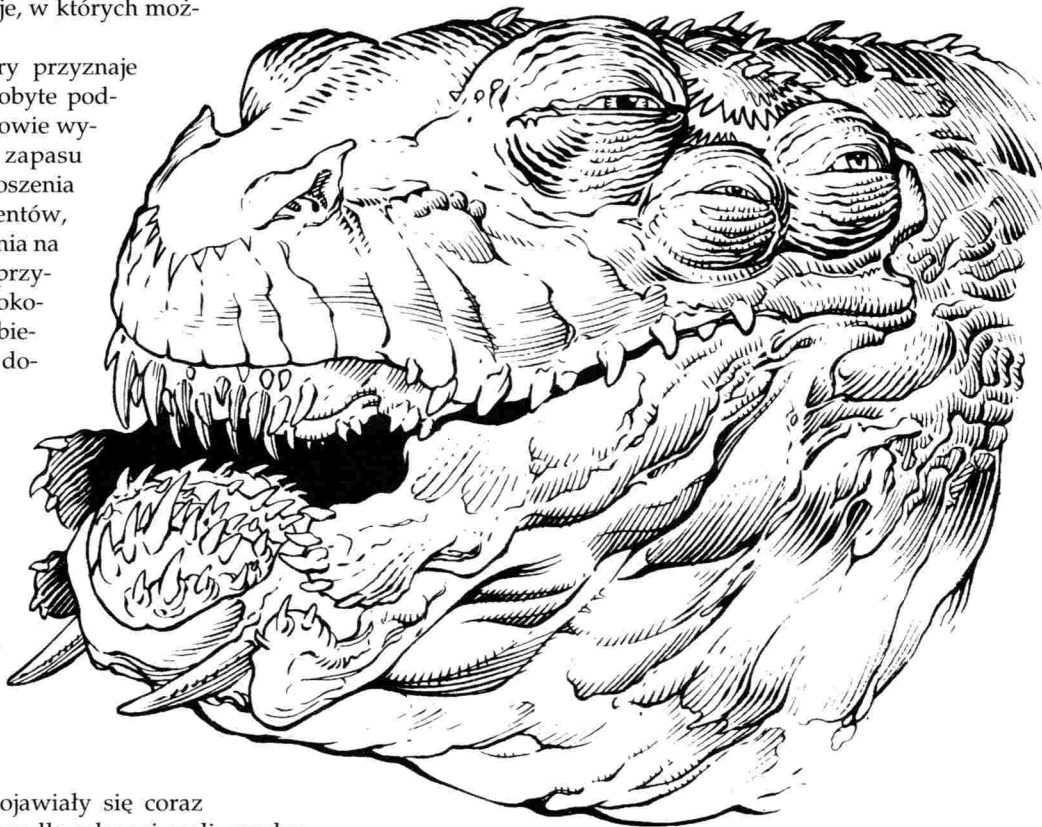
Przez kilkaset lat świat pozostawał pod władzą okrutnych, przerażających istot, określanych wspólnym mianem – **Horrorów**. Wprawdzie magia była zawsze obecna na świecie, ale kiedy jej poziom stopniowo się podnosił, Horrory pojawiały się coraz częściej, aż wreszcie mogły wedle własnej woli przekraczać granice przestrzeni astralnej. Czas, w którym swobodnie przenikały do świata **Przebudzenia Ziemi** i bez przeszkód wędrowały po zamieszkanym krainach nosi wiele nazw, ale najczęściej mówi się o nim, jako o **Pogromie**.

Podczas Pogromu całe miasta i narody ulegały Horrorom. Niektórzy usiłując się przed nimi uchronić uciekali się do czarnej magii, i w efekcie stali się niemal tacy jak one. Wreszcie Pogrom dobiegł końca. Wciąż jednak pozostało jeszcze wcale niewiele Horrorów, choć ich moc osłabła na tyle, że cywilizacja powoli dźwiga się z gruzów. Wielu mieszkańców Barsawii i innych krain wciąż drży ze strachu w zbudowanych przed wiekami schronieniach i boi się wyjść na powierzchnię, żeby stawić czoło nowemu, odmienionemu światu. Tylko nieliczni odważają się przemierzać lądy i morza, zasługując na miano prawdziwych bohaterów.

IMIONA

Imiona istot rozumnych, miejsc i przedmiotów mają wpływ na ich związki z całym wszechświatem. Niektóre rasy zostały obdarzone zdolnością nadawania Imion samym sobie i otaczającej ich rzeczywistości, dlatego mogą w pełni odczuwać oddziaływania magii i siły życiowej uniwersum. Wszystkie główne rasy rozumne zamieszkujące Barsawię określa się wspólnie mianem **Dawców Imion**.

W tym świecie Imię bohatera jest czymś znacznie więcej niż tylko opisującą go etykietą – określa całą jego istotę. Nie dotyczy to zresztą tylko Dawców Imion, gdyż tak samo rzecz ma się z pewnymi miejscami, przedmiotami i stworzeniami. Nawet Horrory posiadają Imiona, gdyż mają moc oddziaływania na wszechświat. W rozdziale **Działanie magii** znajdziecie więcej informacji na temat Imion i Dawców Imion.

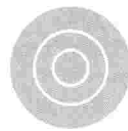


PASJE

Pasje reprezentują wierzenia mieszkańców Barsawii, są wcieleniem sił rządzących wszechświatem, żywą manifestacją uczuć. Każdą z dwunastu Pasji w barsawiańskim panteonie utożsamia się z określonymi uczuciami i namiętnościami, które leżą u podstaw wszystkiego, w co Dawcy Imion wierzą i co robią. **Głosicielami** nazywa się osoby, które najwyżej cenią sobie emocje i ideały reprezentowane przez jedną z Pasji i postanawiają słowem i czynem szerzyć je wśród innych. W ten sposób usiłują zmniejszyć dystans dzielący swojego patrona od mieszkańców świata.



GLÓWNE RASY BARSAWII



Wielu moich współbraci ma przedstawicielom innych ras za złe, że są zbyt wielcy, zajmują za dużo miejsca, zużywają za dużo powietrza. Ale takie stwierdzenia to przejaw krótkowzroczności, niemożności dostrzeżenia ironii losu: wyobraźcie sobie, jakże nudny byłby świat, gdyby nie było z kogo kpić!

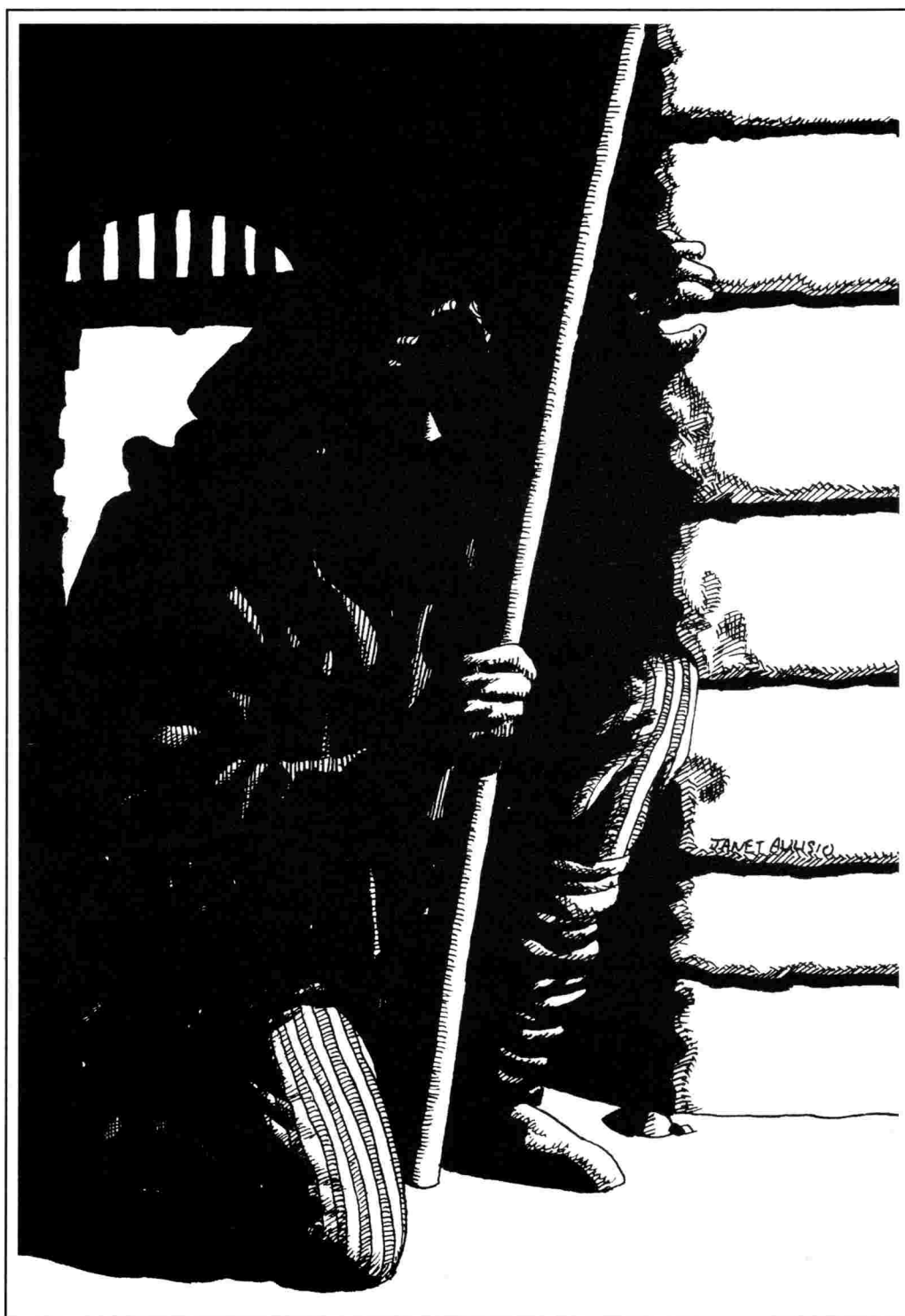
Seethian, wietrzniak

Świat **Przebudzenia Ziemi** jest zamieszkały przez wiele ras i gatunków istot rozumnych. W tym rozdziale zajmiemy się pokrótce omówieniem najliczniejszych ludów Barsawii, Dawców Imion. Ich przedstawiciele różnią się wielkością, budową fizyczną i kolorem skóry, a ich różnorodność ubarwia i wzbogaca rzeczywistość, w której żyją nasi bohaterowie.

Postaci, w które wcielają się gracze, mogą należeć do jednej z kilku najbardziej licznych ras Barsawii (w tym kontekście słowo „rasa” oznacza tyle, co w języku potocznym „gatunek”). Oprócz ludzi spotykamy tu elfy, trolle, a także rasy bardziej egzotyczne, jak na przykład obsydianie czy t’skrangi. Krótkie opisy mają za zadanie przybliżyć graczom istotę Dawców Imion.

W niniejszym tekście znajdziecie sporo uogólnień, których wcale nie musicie się niewolniczo trzymać. Nawet gdy piszemy, że orki słabo kojarzą, ale są bardzo porywcze, nie stoi na przeszkodzie, żeby zagrać orka, który jest bystry i równie porywczy, jak większość jego współbraci. Gracze zawsze mogą nieco inaczej ukształtować swe postaci, wyłamać się ze stereotypu. Należy przy tym pamiętać, że inne istoty, a zwłaszcza bohaterowie niezależni (czyli prowadzeni przez Mistrza Gry), mogą nas traktować właśnie jak typowego przedstawiciela naszej rasy. Czasem ich błędne sądy można wręcz wykorzystać na naszą korzyść.





Therański szpieg czał się w zaułkach Przyczółka.

POKREWIEŃSTWO MIĘDZY GATUNKAMI

Elfy chętnie się posiadaniem fragmentarycznych zapisków, z których wynika, iż krasnoludy, elfy, ludzie, orki i trolle są w istocie niezwykle do siebie podobnymi okazami jednego, jeszcze nie nazwanego gatunku. Trzeba jednak przyznać, że większość uczonych nie uznaje tej koncepcji za słuszną. Therańscy mędrcy, zwłaszcza ci, którzy wywodzą się ze szkoły Daroka Thanalei, są zdania, że wysoki poziom magii w świecie służy akcentowaniu różnic, jakie dzieli Dawców Imion.

CZŁOWIEK

Thera i Throal: dwa mocarstwa, których wpływy rozciągają się na tę krainę. Najlepsza strategia dla nas to pilnować własnych spraw i dokonywać wyboru tylko wówczas, gdy jest to absolutnie konieczne – a wtedy wybierać Throal. Łatwiej znieść protekcyjność krasnoludów, aniżeli zrzucić therańskie kajdany.

Kaj Ther, doradca z Landis

Ludzie mierzą średnio 170 centymetrów, a ważą nieco poniżej 70 kilogramów. Są mniej owłosieni od większości ras, choć z pewnością bardziej od elfów. Ich skóra ma naturalny odcień – od czarnego, przez brązowawy, po różowobiałą – a uszy są drobne i zaokrąglone. Dojrzejają jako nastolatki i dożywają około 75 lat, ale zdarzają się i ponad stuletni starszuszki.

Bardzo ważnym elementem w życiu ludzi jest rodzina, choć mają wrodzoną skłonność do tworzenia społeczności i łatwo identyfikują się z plemieniem, miastem czy państwem; daleko im jednak w tym do krasnoludów. Niechęć do składania przysięg na wierność rządowi nie przeszkadza im jednak szybko przyswajać sobie krasnoludzkie obyczaje i standardy.

Lubią mieć solidny dach nad głową i żyć blisko swoich ziomeków, w gęsto zaludnionych skupiskach. Zaadaptowali na swoje potrzeby krasnoludzką ideę miasta, aczkolwiek pomysłodawcom nie podoba się zazwyczaj beztroska, z jaką ludzie budują swoje sadyby. Większość ludzi źle się czuje w osiedlach elfów.

ELF

Nasza królowa to źródło niezrównanego, choć prze-rażającego piękna. Cały dwór jest odbiciem jej urody, a zarazem wyboru, jakiego dokonały elfy z Krwawej Puszczy. Sądzę, że wkrótce znów przyjdzie nam wybierać i decydować o naszym dalszym losie. Powinniśmy chyba wkroczyć na inną drogę.

Furnithann, elf Mistrz Żywiołów, w liście do swego przyjaciela, Ksenomanty Mestopha



Elfy mają przeciętnie 190 centymetrów wzrostu, choć ważą jednocześnie około 70 kilogramów. Rysy ich twarzy są idealnie symetryczne, najczęściej bez najmniejszej skazy, dzięki czemu inni Dawcy Imion uważają przedstawicieli tej rasy za niezwykle atrakcyjnych. Kolor skóry zależy od szczepu i rejonu zamieszkania, ale do najczęściej występujących należy biały, różowy, brązowawy (jak od opalenizny) i kruczoczarny. Istnieją również elfy o skórze bladzielonej bądź w perłowym, opalizującym odcieniu, zwanym *cetharel*, jest ich jednak niewiele. Przedstawiciele tej rasy są praktycznie pozbawieni owłosienia; rośnie ono tylko na ich głowach (włosy są bujne i gęste) i twarzach. Ich czupryny, oprócz białego, blond, brązowego i czarnego, często przybierają inne, bardziej egzotyczne, barwy; są fioletowe, niebieskie i w różnych odcieniach metalu.

Elfy mają podługie, spiczasto zakończone uszy.

Poruszające się na długich, smukłych nogach elfy cechuje niezrównany wdzięk i delikatność, za które niestety przyszło im zapłacić zwiększoną wrażliwością na obrażenia. Dojrzejają w wieku dwudziestu kilku lat, a umierają mając lat około trzystu, choć były i takie, które zmarły po blisko czterech stuleciach, legendy zaś wspominają o jeszcze starszych.

Elfy najwyższą ceną sobie rodzinę, a dopiero na drugim miejscu znajduje się macierzysty szczep bądź naród. Nic więc dziwnego, że za główne spoiwo społeczeństwa uznają więzy krwi. Żyją w niewiel-

kich wspólnotach, toteż ich miasta nie są zwyczaj tak liczebne jak innych ras. Czasem zamieszkują w osiedlach ludzi lub krasnoludów, lecz nie darzą takich miejsc żadnymi głębszymi uczuciami. Wolą żyć z dala od cywilizacji, budować domy i inne konstrukcje z żywych roślin



i dążyć do zjednoczenia własnych siedzib z naturalnym otoczeniem. Pod ziemią czują się nieswojo i czasem wykazują objawy podobne do klaustrofobii, jeżeli zamknięte w ludzkiej bądź krasnoludzkiej osadzie nie mogą dwa-trzy razy do roku wymknąć się poza miasto.

KRASNOLUD

Stary Varulus był mądrym królem; jego syn sprawia wrażenie cokolwiek pochoptego w podejmowaniu decyzji politycznych. Nie ulega wątpliwości, że musimy utrzymywać kontakty handlowe z całą Barsawią, ale sam fakt, że handluje z t'skrangami, nie znaczy jeszcze, że lubię, kiedy zapuszczają te swoje gadzie jęzory do moich beczek z piwem.

kanclerz Holliz z Throalu

Krasnoludy są niskie (mają średnio 120 centymetrów wzrostu), mocno zbudowane i ważą około 55 kilogramów. Mogą mieć różny kolor skóry, od jasnoróżowego po czarny nierzmięty heban. Autorzy niektórych relacji donoszą o bardziej niezwykłych odcieniach, ale należy je chyba przypisać rytualnym tatuażom, pokrywającym czasem ciała krasnoludów. Tradycja ta sięga jeszcze czasów, gdy izolowane grupy zamykały się w kaerach przed Horrorami. Krasnoludy mogą się pochwalić bujnym, szybko rosnącym owłosieniem, a zwłaszcza gęstymi czuprynami i brodami. Mają szerokie klatki piersiowe, a jak na swój wzrost są dość silne i wytrzymałe, choć niezbyt szybkie, albowiem nóżki mają nieproporcjonalnie krótkie. Uszy krasnoludów zwężają się ku górze, choć są wyraźnie krótsze i mniej szpiczaste niż u elfów. Istoty te dojrzewają w wieku około dziesięciu lat, a żyją średnio po sto. Istnieją jednak potwierdzone doniesienia o krasnoludach liczących sobie 150 lat i więcej.

Żyją w rodzinach, będących podstawą szczepów i narodów. Instynkt społeczny pozwolił im przyswoić sobie ideę królestw i nacji, ale najważniejsze w życiu krasnoludów pozostają rodzina i szczep. Są agresywne, uparte i szybko przechodzą od słów do czynów. Same zresztą przyznają, że czasem brakuje im ogłady i obycia towarzyskiego.

Chętnie mieszkają pod ziemią. Nie mają wprawdzie nic przeciwko długim podróżom i życiu wśród gór czy jezior, ale dość szybko zaczynają tęsknić za podziemnym domem. Z reguły nie jeżdżą wierzchem, gdyż nie najlepiej radzą sobie z wierzchowcami; nie lubią też zapuszczać się daleko na morze, gdzie tracą z oczu ląd.



OBSYDIANIN

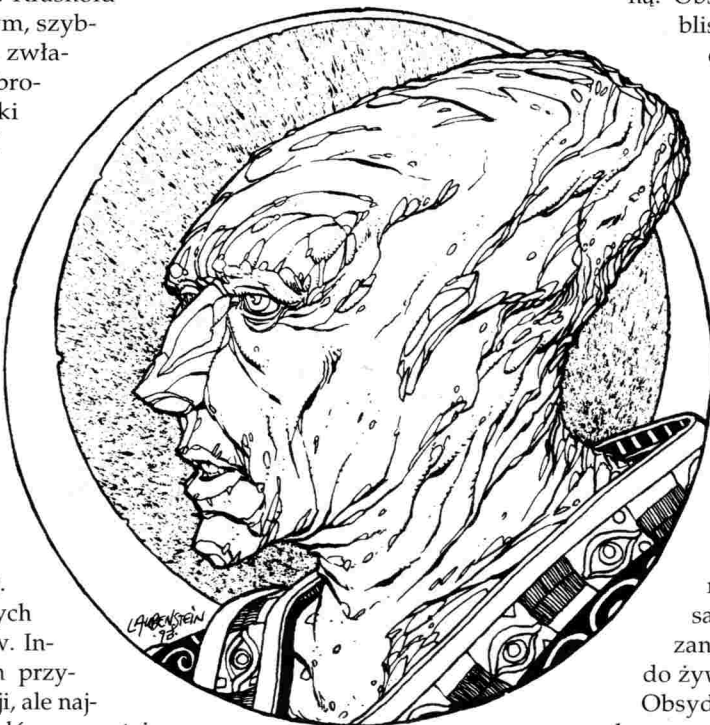
Postuchaj skał, postuchaj ziemi. Wszyscy wokół pędzą na oślep, gdyż wstuchują się w szum wody swojej krwi i trzask ognia swoich serc. Powstałeś z żyjącego kamienia. Postuchaj skał. Wołanie otaczających cię istot brzmi niczym ryk wulkanu. Ogień ich serc jest tak gorący, że mógłby stopić twój świat. Postuchaj skał, postuchaj ziemi.

cytat z „Żywogłazu” w przekładzie krasnoludzkim

Obsydianie są wysocy (przeciętnie 220 centymetrów), ciężcy (ponad 400 kilogramów) i masywnie zbudowani, dlatego z większej odległości wyglądają wręcz niezgrabnie. Ich szorstka, z grubsza ciosana skóra i całe ciało przypominają z wyglądu kamień, najczęściej w kolorze czarnym lub ciemnoszarym. Zdarza się czasem, że w ich skórze widnieją żyłki półszlachetnych kamieni, na przykład turmalinu. Na ich ciele nie rosną włosy, uszy zaś znajdują się wewnątrz czaszki i są przysłonięte cienką błoną. Obsydianie dojrzewają w wieku blisko 100 lat, natomiast nie wiadomo nic pewnego na temat

średniej długości ich życia. Kiedy obsydianin się starzeje, coraz więcej czasu spędza zespolony ze swoim żywogłazem, kamieniem, z którego się narodził. W ten sposób może przetrwać nawet kilka dziesiątków lat, z pozoru nie zdając sobie sprawy z zachodzących dookoła zmian, by w razie konieczności wynurzyć się ze skały i zacząć żyć własnym życiem. W krasnoludzkich archiwach znajduje się wzmianka o obsydianinie, który podróżował po Barsawii przez 500 lat bez przerwy, zanim zdecydował się powrócić do żywogłazu.

Obsydianie są najsilniej związani z własnym żywogłazem i współbraćmi, którzy również z niego pochodzą. Trudno jednak porównywać te więzi z uczuciami, jakie orki czy ludzie żywią wobec szczepu. Obsydianie nie mieszkają w wioskach



czy miastach, ale zdarza się, że budują obrzędowe konstrukcje w pobliżu żywogłazu lub nawet na nim. Lubią przebywać pod gołym niebem i mimo że na krótki czas mogą skryć się pod ziemią, po kilku miesiącach spędzonych na przykład w krasnoludzkim mieście zapadają w śpiączkę. Dopiero po wyniesieniu na świeże powietrze i upływie od dwóch do pięciu dni przychodzą do siebie.

ORK

Krasnoludy nieźle płacą, ale nie przepadam za nimi. Prawdę mówiąc za nikim nie przepadam.

Kraeg Żółtooki,
Kawalerzysta na usługach
Throalu

Orki są istotami masywnej postury: mają średnio po 190 centymetrów wzrostu, a ważą nieco ponad 100 kilogramów. Przerośnięte dolne kły sterczą im z ust i zachodzą na górną wargę. Włosy orków są rzadkie, sztywne, grube (niczym cienki drut) i prawie zawsze czarne lub szare. Od czasu do czasu trafiają się okazy praktycznie bezwłose. Skóra orków najczęściej ma kolor oliwkowy, beżowy, różowobiały, brązowawy lub czarny. Ich uszy są lekko szpiczaste i mniej więcej u co czwartego orka wyraźnie wydłużone. Średnia długość życia wynosi w ich przypadku około 40 lat, choć oczywiście zdarzają się i starsi przedstawiciele tej rasy. Orki dojrzewają w wieku mniej więcej dwunastu lat.

Przedstawiciele tej rasy nie przywiązują nadmiernej wagi do rodziny, wyżej ceniąc sobie przynależność do szczepu. Organizacja w ramach szczepu nie jest jednoznacznie ustalona, gdyż orki często i z dużą łatwością przyswajają sobie wzorce społeczne innych ras, z którymi mają kontakt. W szczepach żyjących w odosobnieniu są zwykle tylko dwie liczące się osobistości: wódz i szaman. Większość orków pędzi koczowniczy tryb życia, nie przeszkadza im jednak to w budowaniu trwałych domostw. Nomadzi najchętniej mieszkają w namiotach.

TROLL

Wszyscy powinni odnosić się do was z należytyym szacunkiem, nawet obsydianie. Bądźcie gotowi poprzeć swoje słowa pięścią i żądajcie

tego samego od innych. Wyjątkiem są wietrzniaki, bo latają jak szalony, a języki mają równie szybkie, jak skrzydełka. Otwarta konfrontacja tylko je podjudza do dalszych kpín, więc najlepiej odczekać, aż zasną i poukręcać im łebki.

fragment tradycyjnej przemowy
do nowej załogi Larusa Balduriona,
kapitana kryształowych
łupieżców

Średni wzrost trolla to 260 centymetrów, waga zaś – od 225 kilogramów wzwyż. Skóra przedstawicieli tej rasy może przybierać barwy od oliwkowego, przez brunatny, do mahoniowego; jest szorstka i obfituje w zgrubienia, płytki i wyrostki będące wynikiem odkładania się *trolthelii* – substancji podobnej do materii rogu nosorożca. Włosy na ciele trolla rosną w nieregularnych kępach; tylko klatka piersiowa i głowa są gęsto, równomiernie porośnięte (włosy na głowie i twarzy są i gęstsze, i dłuższe niż u ludzi). Nieco ponad połowa osobników może się pochwalić potężnymi dolnymi kłami, zachodzącymi na górną wargę. Wszystkie trolle mają masywne nosy, proporcjonalnie szersze niż, na przykład, ludzie. Żyją przeciętnie około 50 lat i tylko najstarsze przekraczają siedemdziesiątkę, dojrzewają za to mając trzynaście-czternaście lat. Mają nieokiełznany, agresywny charakter.

Nade wszystko cenią sobie więzi rodzinne i klanowe. Klany czasem łączą się w większe zbiorowości zwane przymierzami trolli, przysięgając sobie (w osobie przywódców) bezwzględna lojalność, zdarza się to jednak dość rzadko. Rody trolli wolą toczyć ze sobą wojny, zwłaszcza gdy nie mają akurat pod ręką innego przeciwnika.

Najchętniej zamieszkują wszelkiego rodzaju jaskinie, piecary i groty (skalne i lodowe). Chętnie osiedlają się wśród krasnoludów, których siedziby są im bliższe niż otwarte miasta ludzi czy orków. Znane są również przypadki, gdy obozowały w pobliżu obsydianów połączonych ze swym żywogłazem.

Zresztą spokój i powaga obsydian wpływa na trolle kojąco i do głębi porusza ich serca, tym chętniej więc przymierza osiedlają się w górach, gdzie znajdują się obsydiańskie żywogłazy.



T'SKRANG

Chodzi ci o nazwę naszego ludu? Ho, ho, mój theriański przyjacielu, wiele jest opowieści o tym, skąd się wzięła, ale tylko jedna prawdziwa: wsłuchaj się uważnie w dźwięk rozlegający się we wnętrzu twojego hełmu. Co takiego? Ach, to tylko mój ogon. Słuchaj, albo-wiem wkrótce prawda zostanie ci objawiona.

fragment zapisków w protokole procesu t'skranga Theormaza, pirata

T'skrangi są gadopodobnymi stworami o wzroście około 175 centymetrów i wadze dochodzącej do 90 kilogramów (z czego blisko dwadzieścia przypada na ogon). Kochają się w teatralnych, dramatycznych zachowaniach, które dyktują ich styl bycia. Skóra t'skrangów najczęściej jest jaskrawo zielona, zielonkawożółta bądź zielonobłękitna, choć zdarzają się odmiany niebieskie niczym morska toń czy czerwone jak słońce o zachodzie. Po bokach ich głów znajdują się drobne, pękate uszy. T'skrangi dojrzewają szybko, bo już w wieku 10 lat, umierają zaś zwykle po osiemdziesiątce. Słynny na cały świat talent t'skrangów do opowiadania niestworzonych historii każe wątpić w prawdziwość twierdzeń, jakoby najstarszy przedstawiciel gatunku miał 181 lat, tym bardziej, że krasnoludy prowadzące systematyczne obserwacje innych ras szacują wiek najstarszego na zaledwie 115 lat. T'skrangi uważają, że są to oszacowania błędne, czemu oczywiście krasnoludscy mędrcy stanowczo przeczą.

Najważniejsza w społeczeństwie t'skrangów jest rodzina, choć podobnie jak ludzie potrafią identyfikować się ze swym plemieniem czy narodem. Zdarza się, że pojedyncze osobniki decydują się pozostać wiernie społecznościom czy państwom innych ras, ale najbliższym rodzinnym odpowiednikiem takich struktur są dla nich matriarchalne (rządzone przez kobiety) federacje pirackie.

T'skrangi najchętniej mieszkają w zamkniętych, zaduszonych pomieszczeniach, blisko wody. Część takiej siedziby znajduje się zresztą pod powierzchnią wody. Uwielbiają się kąpać i pływać, a pozbawione tych przyjemności – po mniej więcej tygodniu – stają się ponure i rozdrażnione.



T'skrangi uważają innych Dawców Imion za nudnych, a ich życie za bezbarwne, same zaś cieszą się powszechnie opinią krzykliwych, zarozumiałych i lekkomyślnych. Wszystkie rasy uznają jednak, że każda zajmuje własne, niepowtarzalne miejsce w społeczeństwie Barsawii, wobec czego nikomu nie przeszkadza ten brak jednorodności.

WIETRZNIAK

Jjjjupiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii!

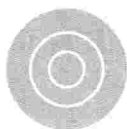
Poorht, wietrznia złodziej, uciekający przed zemstą Larusa Balduriona, kapitana kryształowych łupieżców, któremu przed chwilą ukradł sztylet

Wietrznia ma małymi (przeciętnie 45 centymetrów wzrostu, 6 kilogramów wagi), latającymi stworzonkami, których twarde, opalizujące skrzydełka przypominają skrzydła ważki. Ich skóra przybiera barwę dominującego kolorystycznie elementu otoczenia: w zimowym, śnieżnym krajobrazie będzie zupełnie biała, na kwiecistej łące żółto-pomarańczowa, a na przykład w mieście Vewbane – słynącym z lazurów, ceramicznych dachówek – stanie się błękitna. Zmiana następuje dość gwałtownie (podczas trzech kolejnych dni), lecz dopiero po dwóch-trzech miesiącach przebywania w jednej okolicy.

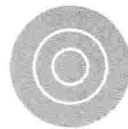
Wietrznia zwykle mają wspaniałe, bujne czupryny, choć poza tym włosy na ich ciele nie rosną. Uszy tych Dawców Imion są jeszcze bardziej szpiczaste niż u elfów. Te małe istotki dojrzewają w wieku około 30 lat, a mogą dożyć nawet 170 wiosen, przy czym od chwili, gdy dorosną, przez resztę życia zachowują młodzieńczy wygląd.

Struktury społeczne wśród przedstawicieli powietrznego ludu są, oględnie mówiąc, raczej przypadkowe. Często słyszy się, jak wietrznia mówią coś o rządzącej klasie szlachty, ale na tym koniec: żaden z nich nie wykonałby bezpośredniego rozkazu takiego „przełożonego”. Nawet wietrznia działające z polecenia królowej nie mają prawa narzucać innym jej woli. Mogą tylko przekonać opornych, by sami udali się do władczyni i sprawdzili prawdziwość ich słów.

Wietrznia najlepiej czują się na wolnym powietrzu, korzystając z naturalnych schronień, które mocą magii przystosowują do swoich potrzeb. Tolerują istnienie miast, choć ich budowę uważają za niepojętą stratę czasu i wysiłku.



BOHATER



Na ulicach naszych miast nie brakuje wszelkiej maści totrzyków. Rosną w siłę, a kiedy najgorsi z nich osiągną doprawdy przerażające wpływy, obdarowujemy ich medalami w nadziei, że staną się bohaterami, gdy zaczniemy ich tak nazywać.

król Varulus Młodszy

Bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** przypominają przede wszystkim postaci z książek i filmów: stanowią nieodłączny element fabuły, spotykają się z innymi bohaterami (pozytywnymi i negatywnymi) i potworami, podejmują decyzje, od których zależy rozwój wydarzeń. Zasadnicza różnica polega na tym, że w grze **Earthdawn** to od was, graczy, zależą poglądy waszych postaci, ich stosunek do przedstawicieli innych ras, ich postępowanie... Każdy bohater ma określony zestaw podstawowych cech, talentów i umiejętności. Jednak to zadaniem graczy jest tchnięcie życia w martwe liczby, stworzenie na ich podstawie realistycznej osobowości odgrywanej postaci.

Od wyboru postaci zależy, czy zdołacie wykreować bohatera, o którym będzie się opowiadać legendy. Każda prowadzona przez gracza postać ma zadatki na herosa: talenty, umiejętności, światopogląd, silny związek z magią rodzimego świata – wszystko to sprawia, że wyróżnia się spośród przeciętnych mieszkańców Barsawii. Kiedy zaś dochodzi do tego wrodzona żądza przygód i odwaga, nietrudno dokonywać czynów, za sprawą których bohaterowie cieszą się zaufaniem i podziwem ze strony innych. Stają się żywymi legendami, które wytyczają drogę odnowy dla całego świata.





Fechtmiŝtrz Prpic stawia czoło
kolejnemu przeciwnikowi.

TWORZENIE BOHATERA

Wicie już mniej więcej, o co chodzi w grze zwanej **Przebudzeniem Ziemi**; zapoznaliście się pokrótce z dziejami i mieszkańcami świata, w którym rozgrywa się jej akcja; czytaliście relację z przygód grupy wędrowców z prowincji zwanej Barsawią. Czas już chyba pokusić się o wymyślenie własnych bohaterów, którzy znajdą sobie własne miejsce w tym świecie, zapiszą się w jego historii. W tym celu powinniście zacząć od określenia potencjalnych możliwości postaci.

Proces tworzenia bohatera świata **Earthdawn** podzieliłmy na dziesięć etapów. Na tej stronie w kilku słowach prezentujemy, czemu poświęcone są kolejne etapy, dalej zaś znajdziecie bardziej szczegółowe wskazówki. Dobrze byłoby, gdyby zarówno Mistrz Gry, jak i sami gracze zapoznali się bliżej ze wszystkimi zasadami z tego rozdziału oraz z rozdziałów zatytułowanych **Dyscypliny**, **Talenty** i **Umiejętności** – pozwoli to w pełni świadomie pracować nad nowymi postaciami, tym bardziej, że podejmując kolejne decyzje musimy uwzględniać liczne dodatkowe uwarunkowania. Na przykład wybór rasy ogranicza liczbę dostępnych dyscyplin, a wybór dyscypliny określa talenty bohatera i tak dalej. Najlepiej więc zaznajomić się ze wszystkimi mechanizmami zanim okaże się, że zabrnęliśmy w ślepią uliczkę.

Proponujemy zacząć od zamieszczonego poniżej streszczenia procesu przygotowywania postaci do gry, a później zagłębić się w szczegółowe opisy. Po wygenerowaniu kilku bohaterów nabierzecie pewnie wprawy i wystarczy rzut oka na spis i kilka tabel, żeby powstała następna, wymarzona postać.

1. Dyscyplina

Wyboru dyscypliny bohatera dokonujemy w oparciu o rozdział **Dyscypliny** (str. 62). Znajduje się w nim lista dostępnych dyscyplin wraz z dokładnym opisem. Dyscyplina ułatwi wybór rasy, a także określi zdolności, talenty i światopogląd bohatera. Na tym etapie należy bardzo uważać, żeby nie ograniczyć sobie dostępu do opcji, na których szczególnie nam zależy.

2. Rasa

W tej fazie procesu tworzenia bohatera przyda się nam rozdział **Główne rasy Barsawii** (str. 38). Z pewnością przemyślałeś już kwestię wyboru rasy, zastanawiając się nad dyscypliną, jeżeli przed przystąpieniem do zabawy zapoznałeś się z zalecanymi fragmentami podręcznika. Każda rasa ma pewne specyficzne zdolności i wynikające z nich modyfikatory (patrz **Tabela zdolności rasowych**, str. 53). Jeśli któraś z nich wyda ci się szczególnie interesująca bądź cenna, możesz jeszcze to uwzględnić.

3. Cechy

Generowanie cech postaci w **Przebudzeniu Ziemi** może przebiegać dwojako: jedna z metod określa zasady, na jakich gracz może za punkty nabywać odpowiednie wartości cech (patrz **Tworzenie bohatera – szczegóły**, str. 47); druga jest metodą czysto losową (patrz str. 48). Pierwsza pozwala w znacznie większym stopniu kontrolować powstające postaci i daje w efekcie bardziej zrównoważone cechy, natomiast rzucanie kostkami może prowadzić do powstania mocniejszych, bardziej zróżnicowanych bohaterów. Mistrz Gry musi zdecydować, który system pozwoli zastosować graczom.

Istotną rolę na tym etapie odgrywa **Tabela modyfikatorów rasowych** (str. 50), która określa, jakie zmiany zależne od rasy należy wprowadzić w cechach bohatera. Przy okazji z **Tabeli**

stopni/kostek akcji (również str. 50) spisujemy na kartę postaci stopień każdego atrybutu i właściwe dlań kostki akcji.

4. Współczynniki

Istnieje szereg dodatkowych współczynników, które określają rozmaite aspekty funkcjonowania bohatera w grze: wartości obrony, pancerza, próg życia, próg przytomności itp. Zależą one w całości bądź przynajmniej częściowo od cech postaci i znaleźć je można w **Tabeli cech i współczynników** na str. 52.

5. Zdolności rasowe

Każda z ras wyróżnia się spośród innych pewnymi szczególnymi darami (patrz str. 53-54), które należy odnotować na karcie postaci.

6. Poziomy talentów

Czas teraz określić poziomy talentów, jakimi dysponuje nasza postać. Przypominamy, że wybór dyscypliny determinuje zestaw dostępnych talentów (patrz **Dyscypliny**, str. 62), toteż warto w tym momencie sięgnąć do jej opisu. Na początku bohater ma 8 punktów, które może przeznaczyć na nabycie talentów na różnych poziomach. Każdy wydany punkt zwiększa poziom talentu o 1, przy czym nie można wydać na jeden talent więcej niż 3 punkty (czyli nie można uzyskać poziomu wyższego niż trzeci).

Jeżeli bohater jest magiem, to na tym etapie powinniśmy zdecydować z jakimi zaklęciami rozpocznie grę. Nabywa je na podobnej zasadzie, jak poziomy talentów, a ma do dyspozycji tyle punktów, ile wynosi jego stopień Percepcji. Czar z pierwszego kręgu kosztuje 1 punkt, z drugiego – 2. Bohater na kręgu pierwszym nie może nabyć zaklęcia z kręgu wyższego niż drugi.

7. Poziomy umiejętności

Czas zdecydować, na czym nasz bohater zna się najlepiej: mamy dwa punkty do przydzielenia na umiejętności związane z wiedzą. Możemy więc ustalić, że bohater ma niewielką wiedzę z dwóch różnych dziedzin (dwie umiejętności na pierwszym poziomie) lub nieco większą z jednej (jedna umiejętność, drugi poziom).

Następnie wybieramy jedną umiejętność artystyczną (patrz **Umiejętności**, str. 122) na pierwszym poziomie.

Bohater umie ponadto porozumiewać się w języku własnej rasy oraz języku krasnoludzkim. Umiejętność czytania i pisanie po krasnoludsku posiadają wszyscy bohaterowie (również na pierwszym poziomie).

8. Ekwipunek

Każdy z bohaterów zaczyna grę posiadając 120 sztuk srebra. W oparciu o informacje z rozdziału **Towary i usługi** (str. 248) możecie dokonać zakupów i odpowiednio wyposażać wasze postaci. Z początku ekwipunek nie będzie pewnie zbyt bogaty, ale w Throalu jest w czym wybierać. Zapraszamy.

9. Jak ożywić bohatera

Teraz możecie wybrać kilka odpowiednich dla waszych bohaterów cech osobowości i odpowiedzieć na parę pytań odnosnie ich światopoglądu, dokonując przy tym wyborów filozoficznych i moralnych, które ukształtują całe ich życie.

10. No to gramy!

Życzymy dobrej zabawy i mnóstwa smacznej pizzy.



TWORZENIE BOHATERA – SZCZEGÓŁY

Zajmiemy się teraz dokładniejszym przedstawieniem zasad, rządzących powstawaniem bohaterów **Przebudzenia Ziemi**. Przy okazji zwrócimy waszą uwagę na pewne aspekty tego procesu, na które należy położyć szczególny nacisk. Oprócz zasad tworzenia bohaterów gry, opiszemy rolę poszczególnych elementów opisu postaci podczas rozgrywki.

Niektóre reguły i informacje będą się powtarzać, gdyż chcąc ułatwić znalezienie najważniejszych zasad umieściliśmy je w paru miejscach, pod kilkoma hasłami.

KARTA POSTACI

W miarę powstawania bohatera należy zapisywać charakteryzujące go parametry w karcie postaci, załączonej na końcu podręcznika. Możecie ją skopiować w dowolnej liczbie.

Oprócz czystych kart i ołówka (lub długopisu) będziecie potrzebować jeszcze jednej kartki papieru i czterech sześciennych kostek.

1. DYSCYPLINA

Pierwszym krokiem na drodze do stworzenia postaci ze świata **Przebudzenia Ziemi** będzie wybór dyscypliny. Jest to niezwykle istotna decyzja, gdyż dyscyplina to coś więcej, niż zawód – to sposób na życie: określa, jak bohater panuje nad magią i jak wykorzystuje jej energię do zasilania własnych talentów; wskazuje postaci drogę życia, a obdarzając ją pewnymi specjalnymi zdolnościami, uniemożliwia dostęp do innych; poza tym bardzo ściśle wiąże się z rasą postaci.

W rozdziale **Dyscypliny** znajdziecie pełne opisy wszystkich dostępnych dyscyplin. Należy wybrać jedną z nich i wpisać jej nazwę w linijkę zatytułowaną *Dyscyplina* na górze karty postaci. Na dodatkowej karteczce notujemy tymczasem związane z dyscypliną ograniczenia rasowe – przedstawiciele niektórych ras nigdy nie zostają adeptami pewnych dyscyplin, jeśli więc chcecie koniecznie zagrać jakąś konkretną istotą, musicie o tym pamiętać przy dokonywaniu pierwszego z wyborów.

DYSCYPLINY

Czarodziej	Powietrzny Łupieżca
Fechtmistrz	Trubadur
Iluzjonista	Władca Zwierząt
Kawalerzysta	Wojownik
Ksenomanta	Zbrojmistrz
Łucznik	Złodziej
Mistrz Żywiołów	

Następna linijka na karcie jest zatytułowana *Krag*. Co to znaczy? Otóż w **Przebudzeniu Ziemi** doświadczenie bohaterów i stopień mistrzostwa osiągnięty w dyscyplinach określa się w kęgach: postaci z wyższych kęgów więcej przeżyły, dokonały i więcej potrafią. Wszyscy zaczynają grę na pierwszym kęgu, aby pewnego pięknego dnia, jeżeli wszystko pójdzie po ich myśli, osiągnąć krag dziesiąty (czy może jeszcze wyższy!). Życzymy powodzenia, a na razie wpiszcie sobie „1” w rubryce *Krag*.

Agnieszkę strasznie ucieszyła perspektywa, że oto będzie mogła wygenerować własnego bohatera do gry **Earthdawn**. Wyboru dyscypliny dokonuje w oparciu o własne zamiłowania: bardzo lubi zwierzęta, więc postanawia, że jej postać będzie w tym względzie do niej podobna i wybiera *Władcę Zwierząt*. Chciałaby również zagrać przedstawicielem jakiejś bardziej egzotycznej rasy, nie człowiekiem, toteż sprawdza ograniczenia rasowe obowiązujące *Władców Zwierząt* – okazuje się, że nie może być obsydianinem ani t'skrangiem, ale inni nieeludzie pozostają w jej zasięgu. Agnieszka zwraca również uwagę na fakt, że dla władcy najważniejsze są *Żywotność* i *Charyzma*.

2. RASA

Po wybraniu dyscypliny możemy zastanowić się nad tym, do jakiej rasy ma należeć nasz bohater. Opisy barsawiańskich ras znaleźć można w rozdziale **Główne rasy Barsawii** (str. 38). Przypominamy, że wybór rasy musi uwzględniać nasze upodobania odnośnie dyscypliny. Jeśli na przykład naszym faworytem jest Powietrzny Łupieżca, z pewnością nie zagramy obsydianinem. U góry karty postaci, w rubryce *Rasa*, wpisujemy więc odpowiednią nazwę.

Niektóre rasy mają również określone pewne minimalne i maksymalne wartości cech (patrz **Zdolności rasowe**, str. 53); chcąc być, powiedzmy, trollem musielibyśmy mieć *Siłę* i *Żywotność* równe przynajmniej 11. Wymagania te należy zapisać na pomocniczej kartce, gdyż za chwilę (przy **Cechach**) będą bardzo istotne.

Agnieszkę zainteresowały możliwości, jakie daje zagraniem postaci latającej, więc postanawia prowadzić wietrznika. Wiadomo więc już, że zagra wietrznika, *Władcę Zwierząt*. Z **Tabeli zdolności rasowych** dowiaduje się, że maksymalna wartość *Siły* dla wietrznika wynosi 11.

3. CECHY (METODA PUNKTOWA)

Każdą postać w grze **Earthdawn** charakteryzuje sześć cech, które określają jej naturalne, a nie wyuczone predyspozycje fizyczne i psychiczne. Cechy te (*Zręczność*, *Siła Fizyczna*, *Żywotność*, *Percepcja*, *Siła Woli* i *Charyzma*) odgrywają różną rolę dla przedstawicieli różnych dyscyplin: Złodziejowi przydałaby się wysoka *Zręczność*, dzięki której poruszałby się szybciej i zwinnie, łatwiej byłoby mu dokonywać różnych sztuczek, oszukiwać nieuwważnych i wykonywać zadania wymagające nieprzeciętnej kontroli nad własnym ciałem, a dzięki temu – iść ścieżką życiową wytyczoną przez jego dyscyplinę.

Istnieją dwa sposoby generowania cech bohaterów. Pierwszy z nich polega na „kupowaniu” odpowiednich ich wartości, za które płaci się punktami z określonej puli. Jest to zresztą metoda, którą zalecamy. Każdy z graczy dysponuje taką samą liczbą punktów i nabywa za nie te same cechy, toteż otrzymujemy w tym wypadku grupę podobnych (mimo dzielących ich różnic rasowych i różnych dyscyplin) bohaterów; każdy z graczy na własną rękę decyduje, jak zamierza wykorzystać swoją szansę, przy czym w pełni kontrolując powstawanie postaci może sobie zagwarantować np. wymagane minima czy maksima rasowe.

Gracze otrzymują po 66 punktów do wydania na cechy według przelicznika podanego w **Tabeli kosztów cech**. Początkowa wartość cechy nie może być niższa od 2 i wyższa od 18 (przed uwzględnieniem modyfikatorów rasowych).

Pamiętajmy przy tym, że niektóre rasy mają ograniczone wartości cech – szczegóły znajdziecie w **Tabeli zdolności rasowych** na str. 53 lub w adnotacjach poczynionych w drugim stadium tworzenia bohatera (patrz wcześniej, **Rasa**).

Posługiwanie się metodą punktową wymaga od graczy starannego planowania. Można na przykład zdecydować się na bardzo niską wartość jednej z cech, by uzyskane w ten sposób dodatkowe punkty przeznaczyć na podniesienie innej. Z tabeli widać, że nadanie jednej z cech wartości „2” oznacza przyznanie 3 „nadprogramowych” punktów; wybór „3” jako początkowej wartości cechy to dodatkowe 2 punkty, a „4” – jeden punkt. Za cechy powyżej „5” przyjdzie nam już zapłacić.

Modyfikatory rasowe (patrz str. 50) również wpływają na ostateczną wartość współczynników, toteż należy je zapisać na kartce obok cech. Skoro na przykład troll ma modyfikator +4 do Siły Fizycznej, prowadzący go gracz może przeznaczyć mniej punktów na zakup tej cechy (oszczędzając je na inne), a i tak uzyskać całkiem przyzwoity wynik. Trolle mają również o 1 zmniejszoną Percepcję, toteż gracz może zdecydować, że opłaci mu się poświęcić jeden czy dwa punkty, żeby to poprawić.

Teraz możemy ołówkiem zapisać wartości cech przed modyfikacją na kartce postaci lub na pomocniczej kartce.

TABELA KOSZTÓW CECH

Wartość cechy	Koszt w punktach
2	+3
3	+2
4	+1
5	0
6	1
7	2
8	3
9	4
10	5
11	6
12	8
13	10
14	13
15	16
16	19
17	21
18	23

Mistrz Gry w grupie Agnieszki zaproponował graczom wykreowanie postaci w oparciu o system punktowy. Agnieszka zapamiętała, że wietrzniki mogą mieć co najwyżej 11 Siły Fizycznej, i że dla Władcy Zwierząt najważniejszymi cechami są Żywotność i Charyzma, postanawia więc dać swojemu bohaterowi wysoką Siłę, Charyzmę i Żywotność.

Mistrz Gry przypomniał również, że gracze powinni sprawdzić w odpowiedniej tabeli modyfikatory rasowe. Okazało się, że wietrzniki dodają 2 do swojej Charyzmy,

zmniejszają Siłę Fizyczną o 4 i Żywotność o 3. Wobec tego za posiadane punkty Agnieszka kupuje 17 Charyzmy, 11 Siły i 18 Żywotności, co po modyfikacjach daje Charyzmę równą 19, Siłę Fizyczną 7 i Żywotność 15. Z **Tabeli kosztów cech** Agnieszka dowiaduje się, że oto wydała 50 z posiadanych 66 punktów.

Chciałaby również, żeby jej wietrznik był odpowiednio spostrzegawczy i miał niezły refleks, więc nabywa Percepcję na poziomie powyżej przeciętnej, równą 10 (kosztuje ją to 5 punktów). Modyfikator rasowy tej cechy u wietrzników równy jest +1, co ostatecznie daje 11 Percepcji.

Dwie ostatnie cechy również mają być nieco powyżej przeciętnej: Zręczność wyjściowa 10, po modyfikacji ze względu na rasę (+1) ostatecznie równa się 11. W ten sposób Agnieszka pozbyła się kolejnych 5 punktów. Zostało jej jeszcze 6, za które kupuje sobie Siłę Woli równą 11. Otrzymała postać podatną na różnego rodzaju sugestie, ale przecież nikt nie będzie jej w nieskończoność próbował nabierać.

3. CECHY (METODA LOSOWA)

Druga metoda generowania cech bohaterów **Przebudzenia Ziemi** opiera się na rzutach kostkami. Otrzymane dzięki niej postaci są bardziej zróżnicowane, mniej przewidywalne, ale potencjalnie także mocniejsze. Losowe ustalanie wartości cech ma dwie główne zalety: jest sposobem szybszym od opisanego powyżej, a poza tym daje szansę uzyskania wyższych wyników. Można sobie na przykład wyobrazić, że graczowi udaje się uzyskać wynik 15 dla wszystkich cech, na co zdecydowanie zabrakłoby mu punktów, gdyby musiał je kupować. Największą wadą systemu losowego jest znaczne ograniczenie kontroli gracza nad wartościami cech (stosowny przykład za chwilę), przez co postaci bywają mniej „zrównoważone”.

Losowanie odbywa się poprzez rzuty czterema sześciennymi kostkami. **Nie uważa się ich za kostki akcji, toteż nie dostajemy kostek premiowych za wyrzucenie „6”.** Rzucamy 4k6, wybieramy trzy najwyższe wyniki, dodajemy je i zapisujemy sumę na kartce. Powtarzając tę procedurę sześciokrotnie otrzymujemy sześć liczb z zakresu od 3 do 18.

Liczyby te możesz następnie w dowolny sposób przypisać do sześciu cech: Zręczności, Siły Fizycznej, Żywotności, Percepcji, Siły Woli i Charyzmy, uważając, by nie przekroczyć przewidzianych dla naszej rasy minimów i maksimum. Jeżeli któraś z cech ma określoną wartość minimalną, *musisz* przydzielić jej jedną z wyrzuconych liczb o wartości równej lub wyższej (jeżeli nie miałeś ani jednego takiego rzutu, należy wynik najbardziej zbliżony dożądanego minimum „przerobić” na żadaną wartość). Wyobraźmy sobie na przykład, że zamierzałeś zagrać obsydianinem, a tu wszystkie sześć rzutów jest poniżej 15 (minimalna Siła Fizyczna dla obsydianina). W takiej sytuacji najwyższy wynik (może to być 14, 12 czy co tam udało się nam uzyskać) „uznajemy” za 15.

Z czystej ciekawości Mistrz Gry zaproponował, żeby cała grupa stworzyła sobie postaci metodą losową, gdyż chciałby się przekonać, jak tego rodzaju zmiana wpłynie na decyzje poszczególnych graczy. Agnieszka uzyskała następujące wyniki: 15, 5, 14, 14, 17 i 9.

Ponieważ zamierza grać wietrznikiem, może mieć najwyżej 11 Siły Fizycznej. W takim razie, skoro Siła (przed zastosowaniem modyfikatorów rasowych) nie może przewyższyc 11, Agnieszka postanawia wykorzystać tu 9.



Po uwzględnieniu zmian wymuszonych rasą uzyskuje ostateczną Siłę Fizyczną swojego Władcy Zwierząt, która jest równa 5. Dalej zglądając do notatek postanawia przeznaczyć 15 na Charyzmę (po modyfikacji rasowej +2 uzyskuje 17), 17 na Żywotność (po odjęciu przewidzianej dla wietrznika trójki zostaje jej 14 Żywotności). W ten sposób udało się Agnieszce uzyskać sensowne wartości cech istotnych dla Władcy Zwierząt, choć i tak uważa nową postać za wyjątkowo „asymetryczną”.

Wierna pierwotnym założeniom (sposobność i refleks) Agnieszka przeznacza 14 na Percepcję (ostatecznie, po modyfikacji, Percepcja wyniesie 15) i zostają jej już tylko dwa wyniki: 5 i 14. Ponieważ jest zdania, że sprawność fizyczna w ostatecznym rozrachunku okaże się najważniejsza, przydziela 14 na Zręczność (po modyfikacji będzie kolejna 15) i 5 na Siłę Woli.

Z takimi rzutami znacznie łatwiej byłoby Agnieszce zagrać Złodzieja, niż Władcę Zwierząt. Sporo talentów władcy bazuje na Siłę Fizycznej, tak że niska Siła będzie dla niej pewną niedogodnością. Tymczasem dla Złodzieja Siła Fizyczna ma mniejsze znaczenie, gdyby więc Agnieszka zdecydowała się właśnie na tę dyscyplinę, mogłaby zużyć wysoki rzut na Zręczność zamiast na Charyzmę (nikt nie żąda od Złodzieja, żeby dobrze się prezentował; co więcej, lepiej byłoby, gdyby nikt nie zwracał na niego uwagi).

Zapisujemy wartości cech ołówkiem na karcie postaci lub na oddzielnej kartce. W oparciu o **Tabele modyfikatorów rasowych** (str. 50) oraz określamy zmiany cech wymuszone przez rasę naszej postaci.

W poniższych opisach cech znajdziecie również listę dyscyplin, dla których są one istotne. Warto je wyróżnić, nadając im odpowiednio wysokie wartości.

Zręczność

Zręczność decyduje o szybkości, koordynacji ruchów i zwinności bohatera. Przydaje się w sytuacjach, gdy postać zamierza kogoś zaatakować lub przeciwnie, uniknąć ataku.

Ważna dla: Fechtmistrza, Kawalerzysty, Łucznika, Wojownika, Złodzieja.

Siła Fizyczna

Siła Fizyczna jest miernikiem siły mięśni bohatera; ma bezpośredni wpływ na obrażenia zadawane wrogom w walce oraz na to, jaki ciężar postać może udźwignąć lub nieść.

Ważna dla: Kawalerzysty, Powietrznego Łupieżcy, Wojownika, Zbrojmistrza.

Żywotność

Żywotność określa wytrzymałość, kondycję i ogólny stan zdrowia postaci; zależy od niej odporność na obrażenia oraz szybkość naturalnego procesu zdrowienia. Ma bezpośredni wpływ na próg życia, próg ran, próg przytomności i liczbę testów zdrowienia, jakie bohater może wykonać jednego dnia. Podczas testów zdrowienia wykorzystuje się kostki akcji wynikające ze stopnia Żywotności.

Ważna dla: Powietrznego Łupieżcy, Władcy Zwierząt, Wojownika.

Percepcja

Percepcja jest z kolei miernikiem szybkości reakcji, czujności i spostrzegawczości. Odgrywa ważną rolę podczas rzucania zaklęć, jak również w trakcie prób uniknięcia ich wpływu.

Ważna dla: Czarodzieja, Iluzjonisty, Ksenomanty, Łucznika, Mistrza Żywiołów, Trubadura, Zbrojmistrza, Złodzieja.

Siła Woli

Siła Woli określa zdolność koncentracji postaci i moc jej psychiki. Pomaga opierać się efektom iluzji i innych, bardziej złowrogich zaklęć, jak również zwiększa skuteczność rzucanych czarów.

Ważna dla: Czarodzieja, Iluzjonisty, Ksenomanty, Mistrza Żywiołów.



Charyzma

Charyzma mówi nam, jak bardzo wygadany jest nasz bohater, czy potrafi wpływać na innych, czy umie zachować się w towarzystwie i robić dobre wrażenie. Przydaje się w sytuacjach, gdy postać próbuje wykorzystać umiejętności natury towarzyskiej, takie jak sztuka uwodzenia czy perswazji.

Ważna dla: Fechtmistrza, Kawalerzysty, Powietrznego Łupieżcy, Trubadura, Władcy Zwierząt.

3A. MODYFIKACJE RASOWE

Po wygenerowaniu cech bohatera (jedną z opisanych przed chwilą metod), należy uwzględnić jeszcze modyfikatory rasowe, podane w tabeli na następnej stronie. Otrzymujemy w wyniku ostateczne wartości cech, z jakimi postać rozpoczyna grę. Należy wpisać je w nawiasy, znajdujące się po prawej stronie odpowiednich oznaczeń w rubrykach *Cechy* na karcie postaci.

3B. STOPNIE I KOSTKI AKCJI

Po ustaleniu ostatecznych wartości współczynników możemy w oparciu o zamieszczoną na str. 50 tabelę określić stopnie cech i kostki akcji (patrz **Terminologia**, str. 32). Zapisujemy je obok wartości samych cech.

TABELA MODYFIKATORÓW RASOWYCH

Rasa	Zręczność	Siła Fizyczna	Żywotność	Percepcja	Siła Woli	Charyzma
Człowiek	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Elf	+2	+0	-2	+1	+1	+1
Krasnolud	+0	+2	+3	+0	+0	-2
Obsydianin	-2	+6	+4	-1	+0	-1
Ork	-1	+3	+1	+0	-2	-1
T'skrang	+1	+0	+1	+0	+0	+1
Troll	+0	+4	+2	-1	+1	+0
Wietrzniak	+1	-4	-3	+1	+0	+2

Mistrz Gry uznał, że pozostanie przy bohaterach wykreowanych za pomocą systemu punktowego, wobec czego Agnieszka zapisuje następujące cechy: Zręczność 10, Siła Fizyczna 11, Żywotność 18, Percepcja 10, Siła Woli 11, Charyzma 17. Po zerknięciu do **Tabeli modyfikatorów rasowych** Agnieszka zapisała na karcie: Zręczność 11, Siła Fizyczna 7, Żywotność 15, Percepcja 11, Siła Woli 11, Charyzma 19. Następnie posługując się **Tabelą stopni/kostek akcji** ustaliła stopnie cech i odpowiadające im kostki, dzięki czemu ten fragment karty wygląda teraz następująco:

Cecha	Wartość	Stopień	Kostki akcji
Zręczność	11	5	1k8
Siła Fizyczna	7	4	1k6
Żywotność	15	6	1k10
Percepcja	11	5	1k8
Siła Woli	11	5	1k8
Charyzma	19	8	2k6

4. WSPÓŁCZYNNIKI

Od cech zależy szereg współczynników, dzięki którym bohaterowie dokonują najróżniejszych wyczynów w grze. To one decydują, czy postać obroniła się przed atakiem, ile obrażeń może odnieść zanim straci przytomność (a ile zanim zginie) itd. Wartości współczynników zebrano w **Tabeli cech i współczynników** na str. 52.

Pancerz

Wartość **pancerza fizycznego** określa odporność zwykłej, materialnej zbroi (noszonej przez bohatera) na ciosy. Wpływa na liczbę obrażeń, jakie odnosi postać w walce wręcz lub pod ostrzałem (patrz **Walka**, str. 194). Pancerz fizyczny łączy ochronę zapewnianą przez kupioną (lub zdobytą) i założoną zbroję z ochroną pochodzącą od używanej aktualnie tarczy. Więcej informacji na ich temat znajdziecie w rozdziale **Towary i usługi** (str. 255).

Pancerz duchowy chroni postać przed atakami natury magicznej (czyli np. czarami), zmniejszając odniesione w ich wyniku obrażenia. 4 punkty pancerza duchowego powodują pomniejszenie o 4 liczbę obrażeń będących skutkiem działania zaklęcia. Niektóre rodzaje zbroi i tarcz (np. wykonane z żywego kryształu) zwiększają moc pancerza (patrz **Towary i usługi**, str. 255). Wartość pancerza duchowego zależy od Siły Woli bohatera. Wpisujemy ją we właściwe kółeczko na karcie, choć na razie warto ją zanotować na oddzielnej karcie i poczekać, aż kupimy całe wyposażenie. Po nabyciu zbroi i reszty sprzętu wpisujemy również wartość pancerza fizycznego.



TABELA STOPNI/KOSTEK AKCJI

Wartość cechy	Stopień cechy	Kostki akcji
1	2	1k4-1
2	2	1k4-1
3	2	1k4-1
4	3	1k4
5	3	1k4
6	3	1k4
7	4	1k6
8	4	1k6
9	4	1k6
10	5	1k8
11	5	1k8
12	5	1k8
13	6	1k10
14	6	1k10
15	6	1k10
16	7	1k12
17	7	1k12
18	7	1k12
19	8	2k6
20	8	2k6
21	8	2k6
22	9	1k8+1k6
23	9	1k8+1k6
24	9	1k8+1k6
25	10	1k10+1k6
26	10	1k10+1k6
27	10	1k10+1k6
28	11	1k10+1k8
29	11	1k10+1k8
30	11	1k10+1k8

Obrażenia

Ten współczynnik określa liczbę obrażeń, jakie może przyjąć na siebie bohater zanim straci przytomność, odniesie poważną ranę lub umrze. Od niego również zależy jak szybko postać będzie wracała do zdrowia.

Próg życia jest równy liczbie obrażeń, jakie trzeba zadać postaci, by ją zabić. Kiedy liczba odniesionych obrażeń zrówna się z jego wartością (bądź ją przekroczy), bohater umiera (patrz **Śmierć bohatera** w rozdziale **Walka**, str. 195).

Każdy atak, w którym postać odniesie tyle obrażeń, ile wynosi jej **próg ran** (lub więcej), powoduje otrzymanie **rany** (zwanej też „dużą raną” lub „poważną raną”). Rany goją się znacznie wolniej i trudniej niż obrażenia, a ponadto osłabiają bohatera, ograniczając jego zdolność działania (patrz **Efekty zranień** w rozdziale **Walka**, str. 202).

Próg przytomności odzwierciedla liczbę obrażeń, jakie należy zadać istocie, żeby straciła przytomność. Bohater pada na ziemię bez zmysłów, kiedy uzbiera mu się odpowiednio dużo obrażeń (przynajmniej tyle, ile wynosi próg przytomności). Ponieważ próg przytomności jest niższy od progu życia, postać często traci przytomność nie ginąc przy tym (patrz **Utrata przytomności**, str. 195 w rozdziale **Walka**).

Testy zdrowienia to współczynnik, który informuje nas o liczbie testów zdrowienia, jakie bohater może wykonać jednego dnia. Postaci obdarzone wysoką Żywotnością potrafią instynktownie czerpać energię z magii ziemi i dzięki niej leczyć się znacznie szybciej, niż jest to normalnie, biologicznie możliwe (patrz **Efekty zranień** w rozdziale **Walka**, str. 202).

Kostki zdrowienia to kości, jakimi wykonuje się test zdrowienia. Wynik testu odejmuje się od odniesionej przez bohatera liczby obrażeń (tyle obrażeń udało się wyleczyć w jednym teście). Kostki zdrowienia są kostkami akcji właściwymi dla stopnia Żywotności postaci (patrz **Tabela stopni/kostek akcji**, str. 50).

Przedstawiciele niektórych ras mają pewne szczególne zdolności w zakresie leczenia obrażeń i odporności na zranienie – szczegóły znajdziecie w **Tabeli zdolności rasowych** na stronie 53.

Wszystkie współczynniki odnoszące się do obrażeń, ran i zdrowienia należy wpisać w przewidziane dla nich miejsca na karcie.

Obrona

Obrona fizyczna określa szanse uniknięcia zwykłego, fizycznego ataku. Zależy w głównej mierze od Zręczności postaci i traktowana jest jako stopień trudności testu ataku, który wykonuje przeciwnik. Jeżeli na przykład bohater ma obronę fizyczną równą 6, aby go trafić trzeba będzie uzyskać w teście ataku wynik od 6 wzwyż (patrz **Walka**, str. 190). **Obrona magiczna** informuje nas o wrodzonej zdolności unikania działania zaklęć; zależy od Percepcji i jest stopniem trudności testu rzucania czarów, jaki wykonuje napastnik, chcąc zaszkodzić naszemu bohaterowi (patrz **O rzucaniu zaklęć** w rozdziale **Magia zaklęć**, str. 148). **Obrona społeczna** zależy od Charyzmy i określa szansę na to, że bohater zorientuje się, kiedy inni go okłamują, oszukują lub próbują nim manipulować. W rozumieniu tego przepisu kłamstwem jest umyślne mówienie nieprawdy, w odróżnieniu od nieświadomego fałszowania faktów: może się przecież okazać, że krasnolud, z którym rozmawia nasza postać, uważa się za najlepszego gracza w piłkę w Throalu, a wcale nie jest to prawda. Obrona społeczna nic tu bohaterowi nie pomoże. (Patrz **Testy oddziaływania w Prowadzenie gry**, str. 237).

Przedstawiciele niektórych ras mają zwiększoną obronę fizyczną; patrz **Tabela zdolności rasowych** na str. 53.

W odpowiednich miejscach na karcie postaci możemy teraz wpisać wartości wszystkich trzech aspektów obrony.

Inicjatywa

Inicjatywa

Od inicjatywy bohatera zależy, w którym momencie w walce będzie mógł zadziałać (patrz **Inicjatywa** w rozdziale **Walka**, str. 192). Podstawowy stopień inicjatywy jest taki sam, jak stopień Zręczności, należy jednak uwzględnić modyfikatory związane z obciążeniem, czyli założoną zbroją i/lub używaną tarczą (patrz **Modyfikatory inicjatywy** w rozdziale **Towary i usługi**, str. 254), które spowalniają bohatera.

Stopień Zręczności wpisujemy w odpowiednią ramkę w rubryce **Współczynniki** na karcie, poniżej odnotowujemy ewentualne ograniczenia i wyliczamy ostateczny, zmodyfikowany stopień inicjatywy i odpowiadające mu kostki akcji.

Karma

Karma

Każda z ras nieco inaczej wykorzystuje karmę. W **Tabeli karmy** (str. 53) podano wszystkie informacje na ten temat; interesujące nas dane przepisujemy na kartę postaci, do rubryki **Karma**.



Rubryka *Kostka akcji* określa, jaką kostką rzuca postać, kiedy wykorzystuje karmę. *Koszt punktu karmy w punktach legend* to liczba punktów legend, jakie należy poświęcić, by nabyć jeden punkt karmy (patrz **Narodziny legendy**, str. 218).

Początkowa karma oznacza liczbę punktów karmy, jakie każdy z bohaterów ma w momencie stworzenia, zanim zacznie grać. W przypadku, gdy tworzyliście bohaterów z wykorzystaniem systemu punktowego, ewentualną nadwyżkę punktów możecie teraz przeznaczyć na zakup dodatkowej karmy (przelicznik jeden do jednego).

Maksymalna karma oznacza największą liczbę punktów karmy, jaką może dysponować bohater.

Szybkość

Podczas jednej rundy walki bohater może przemieścić się o tyle metrów, ile wynosi jego szybkość (pełna lub w walce, zależna od Zręczności; w Tabeli cech i współczynników

TABELA SZYBKOŚCI W ZALEŻNOŚCI OD RASY

Rasa	Szybkość
Człowiek	Jak Zręczność
Elf	Jak Zręczność +1
Krasnolud	Jak Zręczność -2
Obsydianin	Jak Zręczność -3
Ork	Jak Zręczność +2
T'skrang	Jak Zręczność
Troll	Jak Zręczność
Wietrznik	Na ziemi jak Zręczność -8, w powietrzu jak Zręczność +2

TABELA CECH I WSPÓŁCZYNNIKÓW

Wartość cechy	Obrona fizyczna/ magiczna/ społeczna	Szybkość pełna/w walce (metry na rundę)	Udźwig maksymalny/ (kilogramy)	Próg życia	Próg ran	Próg przytomności	Testy zdrowienia (dziennie)	Pancerz duchowy
1	2	25/13	5/10	19	3	10	1/2 dni	0
2	3	28/14	8/15	20	4	11	1/2 dni	0
3	3	30/15	10/20	22	4	13	1	0
4	4	32/16	12/25	23	5	14	1	0
5	4	35/18	15/30	24	5	15	1	0
6	4	38/19	18/36	26	6	17	1	0
7	5	40/20	20/40	27	6	18	1	0
8	5	43/22	25/50	28	7	19	2	0
9	6	48/24	30/60	30	7	21	2	0
10	6	50/25	35/70	31	8	22	2	0
11	7	54/27	40/80	32	8	24	2	1
12	7	57/29	45/90	34	9	26	2	1
13	7	60/30	50/100	35	9	27	2	1
14	8	65/33	60/120	36	10	28	3	2
15	8	70/35	70/140	38	10	29	3	2
16	9	75/38	80/160	39	11	31	3	2
17	9	80/40	100/200	40	11	32	3	3
18	10	85/42	115/230	42	12	34	3	3
19	10	90/45	135/270	43	12	35	3	3
20	10	100/50	155/310	44	13	36	4	4
21	11	110/55	180/360	46	13	39	4	4
22	11	120/60	215/430	47	13	40	4	4
23	12	130/65	250/500	48	14	41	4	5
24	12	140/70	290/580	50	14	43	4	5
25	13	150/75	335/670	51	15	44	4	5
26	13	160/80	390/780	52	15	45	5	6
27	13	170/85	460/920	54	15	47	5	6
28	14	180/90	535/1070	55	16	48	5	6
29	14	200/100	600/1200	56	16	49	5	7
30	15	220/110	725/1450	58	17	51	5	7



TABELA KARMY

Rasa	Kostka akcji	Koszt punktu karmy w punktach		Początkowa karma	Maksymalna karma
		legend			
Człowiek	k8	6		10	40
Elf	k6	10		5	25
Krasnolud	k6	10		6	25
Obsydianin	k4	10		5	20
Ork	k8	7		10	40
T'skrang	k6	8		5	25
Troll	k4	10		6	20
Wietrzniak	k10	5		15	60

wyrażona w metrach na rundę). **Pełna szybkość** oznacza odległość, jaką bohater może przebyć w ciągu rundy, jeżeli nie wykonuje żadnych innych działań. **Szybkość w walce** określa natomiast dystans, jaki wolno bohaterowi pokonać, jeśli w tej samej rundzie atakuje przeciwnika, rzuca zaklęcie lub podejmuje inne działania (patrz **Tabela cech i współczynników**, str. 52 oraz **Poruszanie się** w rozdziale **Walka**, str. 192).

Szybkość postaci zależy od ich rasy, co ilustrują odpowiednie modyfikatory (patrz **Tabela szybkości w zależności od rasy**). Pełną szybkość i szybkość w walce zapisujemy w odpowiednich rubrykach pod **Współczynnikami** na karcie.

Siła

Od Siły Fizycznej bohatera zależy między innymi to, jakie ciężary potrafi dźwigać. **Udźwig** odpowiada ciężarowi, jaki postać jest w stanie nieść bez żadnych ujemnych konsekwencji (bez ograniczenia Zręczności; patrz **Obciążenie** w rozdziale **Świat pełen przygód**, str. 212). **Udźwig maksymalny** oznacza z kolei największy ciężar, jaki bohater może podnieść, choć nie będzie już mógł się z nim poruszać. Obydwie wartości należy wpisać w przewidziane dla nich rubryki na karcie postaci.

Agnieszka przegląda listę współczynników od początku, ale decyzję o ewentualnej zbroi dla swojego bohatera odkłada na później, toteż na razie nie wpisuje na kartę żadnej wartości pancerza fizycznego. Z faktu, iż jej Władca Zwierząt ma 11 Siły Woli wynika, że wartość jego pancerza duchowego równa jest 1.

Najbardziej interesują Agnieszkę obrażenia, czyli jak ciężkie rany znieśie jej postać. Okazuje się, że przy Żywotności 15, wietrzniak będzie miał próg życia równy 38, próg ran 10 i próg przytomności 29; przysługuje mu ponadto prawo do 3 testów zdrowienia dziennie, każdy z kostką 1k10.

Ze Zręczności postaci (11) wynika, że ma on 7 obrony fizycznej. Do tego dochodzi modyfikator rasowy +2, co łącznie daje wartość 9. Percepcja (również 11) oznacza, że obrona magiczna wietrzniaka także wynosi 7 (ale tu nie ma modyfikatorów). Została jeszcze obrona społeczna, określona przez Charyzmę (19) – wynosi ona 10. Na inicjatywę wietrzniak Agnieszki będzie rzucał 1k8. Bez dodatkowych talentów lub specjalnych broni, które zwiększałyby jego stopień inicjatywy (zanosi się na to, że będzie stosunkowo powolny).

Zaczyna za to grę z 15 punktami karmy, a wykorzystując ją rzuca 1k10. Agnieszka, zerknąwszy uprzednio do rozdziałów **Talenty i Dyscypliny**, zdaje sobie teraz sprawę, że dwie tak wysokie wartości zapewnią jej sporą przewagę w walce (i nie tylko). Postanawia więc, że jej bohater będzie cieszył się opinią osoby, która zawsze podejmuje najbardziej skuteczne działania.

Czas określić szybkość Władcy Zwierząt. Agnieszka cofa się więc do **Tabeli cech i współczynników**, pamiętając o modyfikatorach obowiązujących wietrzniaki. Jej bohater ma 11 Zręczności, toteż pieszo porusza się, jakby miał Zręczność równą 3 (-8 ze względu na rasę): pełna szybkość to 30 metrów na rundę, szybkość w walce – 15 metrów na rundę. Teraz dopiero widać, ile dają wietrzniakom skrzydła – Agnieszka uwzględnia przysługujący jej modyfikator rasowy +2 i otrzymuje pełną szybkość w locie równą 60 metrów na rundę i szybkość w walce (również w powietrzu) 30 metrów na rundę (odczytujemy te wartości w tabeli dla Zręczności równej 13).

Na koniec z tej samej tabeli Agnieszka dowiaduje się, że jej postać będzie mogła nosić do 20 kilogramów bagażu, a udźwignie powyżej 40 kilogramów.

5. ZDOLNOŚCI RASOWE

TABELA ZDOLNOŚCI RASOWYCH

Rasa	Zdolności
Człowiek	Talent wszechstronność
Elf	Widzenie w ciemnościach
Krasnolud	Termowizja (zasięg: 250 metrów)
Obsydianin	Podwyższony próg ran (+3), minimalna Siła Fizyczna 15, naturalny pancerz (+3 do wartości pancerza fizycznego)
Ork	Widzenie w ciemnościach
T'skrang	Atak ogonem
Troll	Termowizja, minimalna SF 11, minimalna Żywotność 11
Wietrzniak	Wzrok astralny, latanie, podwyższona obrona fizyczna (+2), maksymalna Siła Fizyczna 11

W zależności od rasy Wasi bohaterowie będą posiadali pewne specyficzne zdolności, właściwe tylko ich ziomkom: wyjątkowy wzrok, odporność na ciosy, umiejętność wykonania dodatkowego ataku itp. Zestawienie takich właśnie zdolności znajduje się na stronie poprzedniej w **Tabeli zdolności rasowych**; dalej znajdziecie omówienie ich wszystkich w porządku alfabetycznym. Nie zapomnijcie wpisać ich do karty postaci.

Atak ogonem

T'skrangi mogą atakować swoich przeciwników ogonem. Wykonując test ataku, bohater wykorzystuje albo stopień Zręczności, albo stopień talentu *walka wręcz*. Kości, jakimi rzuca się określając obrażenia odniesione w wyniku takiego ataku, odpowiadają podwyższonemu o 3 stopniowi Siły Fizycznej, stopień obrażeń przy uderzeniu ogonem równy jest 8.

Latanie

Wietrzniki potrafią latać z szybkością odpowiadającą ich Zręczności powiększonej o 2 (na przykład wietrznik z 13 Zręczności lata z szybkością odpowiadającą Zręczności równej 15).

Maksymalna Siła Fizyczna

Rozmiar wietrzników nie pozwala im mieć Siły Fizycznej (nie modyfikowanej) na poziomie powyżej 11. Oznacza to, że po uwzględnieniu modyfikatorów rasowych mają najwyższe 7 Siły.

Minimalna Siła Fizyczna

Obsydianie i trolle mają określone minimalne wartości Siły Fizycznej: obsydianin musi mieć co najmniej 15 Siły (przed modyfikacjami), a troll – 11 (również nie modyfikowanej). Przedstawiciele obu tych ras mają premię do Siły Fizycznej.

Minimalna Żywotność

Minimalna wartość Żywotności trolla (nie modyfikowanej) wynosi 11, toteż jeśli nasz bohater ma zostać trollem musimy przeznaczyć co najmniej 11 na tę właśnie cechę (później uwzględnia się modyfikator rasowy).

Naturalny pancerz

Obsydianie mają wyjątkowo grubą i twardą skórę, i dlatego trudniej ich zranić; odpowiada ona 3 punktom pancerza fizycznego. Obsydianie mogą poza tym nosić dowolną z żywych zbroi (patrz **Towary i usługi**, str. 255), która zwiększa wartość pancerza.

Podwyższona obrona fizyczna

Ze względu na niewielki rozmiar wietrzniki mają o 2 lepszą obronę fizyczną.

Podwyższony próg ran

Wrodzona odporność na obrażenia sprawia, że obsydianie mają o 3 wyższy próg ran, niż wynikałoby to z ich Żywotności.

Termowizja

Postaci obdarzone zdolnością termowizji widzą źródła ciepła. Różnice temperatur przekładają się na kolory: małe różnice są postrzegane jako słaba, czerwona poświata, ale w miarę wzrostu różnicy temperatur, barwy zmieniają się, przechodząc od czerwieni przez pomarańczowy, żółty, zielony, błękitny, indygo i fioletowy aż do oślepiającej bieli.

Ten sam obiekt może wyglądać w termowizji bardzo różnie, w zależności od tła, na jakim się go obserwuje: człowiek leżący latem na nasłonecznionej łące będzie nieco jaśniejszą plamą czerwieni na słabszym tle, ale wśród śnieżnych zasp, w zawiurze lśniłby jaskrawym żółtym lub pomarańczowym.

Widzenie w ciemnościach

Nazwa zdolności mówi sama za siebie: obdarzeni nią bohaterowie potrzebują znacznie mniej światła niż zwykli ludzie, by dobrze widzieć. Wystarczy im jedna pochodnia, by w pełni rozświetlić salę o wymiarach 30 na 30 metrów. W bezchmurną noc światło gwiazd pozwala im normalnie funkcjonować, a nawet gdy nocne niebo jest zachmurzone, widzą tak, jak człowiek o zmierzchu. Nie są przy tym ani trochę bardziej podatni na oślepienie nagłym błyskiem światła.

Wszechstronność

Ludzie dysponują pewnym specjalnym talentem, właściwym tylko ich rasie: *wszechstronnością*. Talent ten pozwala im uczyć się talentów z innej dyscypliny niż ich własna. Wszyscy ludzie mogą nabyć ten talent podczas tworzenia postaci, na pierwszym kręgu. Jeżeli bohater nie przeznaczy żadnych punktów na wykupienie *wszechstronności*, rozpoczyna grę mając ten talent na zerowym poziomie i może nabywać dalsze poziomy później. Jest to wyjątek od opisanych dalej zasad nabywania talentów (patrz **Poziomy talentów**).

Wzrok astralny

Bohater obdarzony tą zdolnością potrafi śledzić zmiany zachodzące w przestrzeni astralnej. Jest to swego rodzaju magiczna percepcja, choć postać odbiera informacje w postaci bodźców wzrokowych. Nie używa przy tym swoich oczu, co oznacza, że nawet niewidomy czy oślepiiony wietrznik „widziałby” w przestrzeni astralnej. Wymaga jednak nieco wysiłku: bohater korzystający z tej zdolności nie zużywa akcji, wykonuje test Percepcji (patrz **Testy** w rozdziale **Terminologia**, str. 34) i „widzi” astralne odbicia wszystkich istot i przedmiotów w zasięgu 10 metrów, których obrona magiczna nie przekracza wyniku testu. Jeżeli jednak bohater uzyska w teście najmniejszy możliwy wynik (same jedynki), odnosi jedno obrażenie (z wyczerpania). Odbicia astralne pozostają widoczne tak długo, aż ich „właściciele” znajdą się poza zasięgiem działania zdolności. Jeżeli bohater „spojrzy” w innym kierunku lub w polu jego „widzenia” znajdą się kolejne istoty (obiekty), musi wykonać kolejny test Percepcji.

Agnieszka zagląda do tabeli zdolności rasowych i stwierdza, że uwzględniła już dwa parametry: maksymalną Siłę Fizyczną i podwyższoną obronę fizyczną. Wpisuje więc dwie pozostałe zdolności, wzrok astralny i latanie, w rubryce „Zdolności rasowe” na drugiej stronie karty postaci. Cieszy się, że dała swojemu wietrznikowi wyższą od przeciętnej Percepcję, która przyda się jej, gdy zechce skorzystać ze wzroku astralnego.

6. POZIOMY TALENTÓW

Bohaterowie występujący w **Przebudzeniu Ziemi** są obdarzeni pewnymi magicznymi zdolnościami, które nazwaliśmy talentami. O tym, jakie talenty ma nasza postać, możemy się dowiedzieć czytając opis jej dyscypliny. Każdy talent można opanować w różnym stopniu – odzwierciedla to jego poziom: im wyższy, tym lepiej nasz bohater nad nim panuje. Każdy



Therański gubernator Felru, któremu towarzyszą chowaniec i wietrzniaacy niewolnicy.

poziom talentu oznacza zwiększenie o jeden stopnia talentu, czyli liczby, od której zależą kostki akcji: stopień talentu jest sumą stopnia odpowiedniej cechy i poziomu talentu. Wyobraźmy sobie na przykład postać z 13 Zręczności (6 stopień) i 2 poziomem talentu *walka bronią*; przy każdej akcji wykonywanej w oparciu o ten talent bohater rzuca kostkami odpowiadającymi 8 stopniowi (6 stopień cechy +2 poziom talentu). Z **Tabeli stopni/kostek akcji** dowiemy się, że przysługuje mu prawo rzutu 2k6. W rozdziale zatytułowanym **Talenty** znajdziecie opisy wszystkich talentów wraz z informacją, które cechy się do nich odnoszą.

Na początku gracz otrzymuje 8 punktów do wydania na poziomy talentów, z którymi jego postać rozpocznie grę. Każdy poświęcony punkt oznacza podniesienie poziomu talentu o 1. Na wstępie na każdy talent można przeznaczyć 1, 2 lub co najwyżej 3 punkty, czyli osiągnąć pierwszy, drugi lub trzeci poziom. Talenty, z jakimi zaczyna się rozgrywkę, można wybrać tylko z grupy podanej przy pierwszym kręgu dyscypliny. Zapisuje się je w odpowiednim miejscu na karcie wraz z dodatkowymi informacjami, podanymi w rozdziale **Talenty**. Nie zapisuje się talentów na zerowym poziomie – coś takiego po prostu nie istnieje; jeżeli bohater ma zerowy poziom jakiegoś talentu, to znaczy, że umiejętność ta jest mu zupełnie obca.

Jak już wcześniej wspomnieliśmy, istnieje jednak wyjątek od tej reguły: wszyscy ludzie automatycznie zyskują talent *wszechstronność* na poziomie zerowym. W momencie, gdy postać podniesie *wszechstronność* na wyższy poziom niż 0, może nabywać talenty z pierwszego kręgu z innych dyscyplin niż jej własna. Liczba dobranych w ten sposób dodatkowych talentów nie może przekroczyć poziomu *wszechstronności*. Talenty z innych dyscyplin, uzyskane w fazie tworzenia postaci, nie mogą mieć poziomu wyższego niż trzeci; co więcej, należy je nabyć z przysługujących na wstępie 8 punktów. Jedynie ludzie mogą dzięki *wszechstronności* uzyskać dostęp do talentów z innych dyscyplin.

Po przeczytaniu rozdziału **Narodziny legendy** (str. 218) zauważycie zapewne, że bohater, który chętnie wykorzystuje *wszechstronność* i uczy się wielu talentów z różnych dziedzin, będzie dość wolno awansował na kolejne kręgi własnej dyscypliny. Warto wziąć to pod uwagę, jeśli byście się zdecydowali na zagranie człowiekiem.

Magowie

Przedstawiciele czterech dyscyplin **Przebudzenia Ziemi** potrafią rzucać czary. Potrzebne im są do tego następujące talenty: *rzucanie czarów*, *tkanie wątków* oraz *matryca* (jedna lub

więcej), których dokładne opisy znajdziecie w rozdziale **Talenty** (str. 92). Zauważcie przy tym, że *matryca* często pojawia się dwukrotnie na liście talentów w opisie dyscypliny: oznacza to, że bohater może korzystać jednocześnie z więcej niż jednej matrycy, a każda z nich wymaga oddzielnego talentu o tej samej nazwie (który trzeba osobno pozyskać i osiągnąć w nim odpowiedni poziom). Poziom *matrycy* określa najwyższy krąg, z jakiego mogą pochodzić umieszczane w niej zaklęcia. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w rozdziałach **Działanie magii** oraz **Magia zaklęć**.

Postaci parające się magią muszą jeszcze dokonać wyboru czarów, z jakimi rozpoczną grę. Mają na to tyle punktów, ile wynosi ich stopień Percepcji: bohater z 4 stopniem Percepcji dysponuje zatem 4 punktami, podczas gdy osoba z 7 stopniem Percepcji – 7 punktami. Do wyboru mamy tylko te czary, które

podano jako właściwe dla dyscypliny naszej postaci w rozdziale **Magia zaklęć** i to najwyżej z drugiego kręgu. Każde zaklęcie z 1 kręgu kosztuje 1 punkt, z 2 kręgu – 2 punkty. Dopóki jednak bohater nie awansuje na drugi krąg i tak może rzucać zaklęcia tylko z kręgu pierwszego – wolno mu znać i mieć w księdze czary drugokręgowe, ale na razie nie będzie mógł z nich korzystać.

Szczegółowe opisy czarów znajdują się w rozdziale **Magia zaklęć** (str. 148).

Agnieszka ma wrażenie, że uczestniczy w ostatecznym kształtowaniu swojego bohatera. Z opisu dyscypliny Władcy Zwierząt wynika, że jej wietrznik może mieć na pierwszym kręgu sześć talentów. Zależy jej na tym, żeby był jak najbardziej wszechstronny, więc postanawia nabyć wszystkie sześć: więc ze zwierzęciem, zapanowanie

nad zwierzęciem, rytuał karmiczny i broń białą na pierwszym poziomie, natomiast pazury i tropienie na drugim. Dzięki temu Władca Zwierząt powinien lepiej sobie radzić w walce; rytuał karmiczny pozwoli jej codziennie odprawić rytuał i odzyskać punkt karmy.

Na zakończenie trzeba jeszcze zajrzeć do rozdziału **Talenty** i spisać odpowiednie informacje na kartę.

7. POZIOMY UMIEJĘTNOŚCI

Każdy z bohaterów mieszka w świecie **Przebudzenia Ziemi** od urodzenia, toteż powinien wiedzieć o nim nieco więcej w niż prowadzący go gracz. Dlatego właśnie zaczyna z dwoma punktami do wydania na umiejętności związane z wiedzą, które będą reprezentowały jego obszary zainteresowań. Z zamieszczonej w rozdziale **Umiejętności** (na str. 122) listy wybierzcie więc jedną lub dwie dziedziny wiedzy; możecie



również porozumieć się z waszym Mistrzem Gry, jeśli uważacie, że wasi bohaterowie powinni mieć inne zainteresowania. Jeżeli zdecydujecie się na jedną specjalność, nabywacie ją na drugim poziomie, jeżeli na dwie różne – obydwie będą na poziomie pierwszym. Poza tym każdy z bohaterów posiada również jedną umiejętność artystyczną na pierwszym poziomie oraz zna jeden język (też na poziomie 1).

Umiejętności artystyczne

Kiedy Horrorów na świecie przybywało, a ich obecność stała się coraz bardziej odczuwalna, mieszkańcy Barsawii odkryli, że opętane przez nie osoby nie potrafią zmusić się do wykonywania żadnej wymagającej precyzji i skupienia pracy. Ponieważ artyści i rzemieślnicy najczęściej spędzają czas na tego rodzaju zajęciach, niektórzy zwykli Barsawianie zaczęli się uczyć ich sztuki, żeby móc udowodnić, iż są wolni od wpływu Horrorów. Praktykowanie sztuki czy rzemiosła nie chroni bynajmniej przed samymi potworami, ale wskazuje, że napotkana osoba nie znajduje się w ich mocy. Większość Dawców Imion specjalizuje się w rękodzielnictwie, ale są i tacy, którzy swą wolność wyrażają tańcem, śpiewem, sztuką aktorską czy wreszcie umiejętnością snucia opowieści.

Zwyczaj ten upowszechnił się w całej Barsawii, jak również w przeważającej części Imperium Therańskiego. Zanim moc Horrorów sięgnęła zenitu i Barsawianie zaczęli się kryć w kacerach i cytadelach, prawie wszyscy opanowali jakąś umiejętność natury artystycznej. Adeptci zajmujący się magią (i dysponujący dlatego ogromną mocą, która może stanowić duże zagrożenie dla innych) przykładają szczególną wagę do ciągłego praktykowania tego rodzaju sztuki.

Bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** rozpoczynają grę z jedną, dowolnie wybraną umiejętnością artystyczną na pierwszym poziomie. W opisie każdej dyscypliny znajdziecie dziedzinę sztuki, którym najczęściej poświęcają się jej adepci – na przykład wielu magów podczas szkolenia poznaje również sztukę haftowania, którą następnie wykorzystują do zdobienia swych szat skomplikowanymi wzorami. Po skończeniu jednego haftu wypruwają tworzące go nici i cały proces zaczyna się od nowa, w niekończącym się cyklu.

Gdyby nie odpowiadała wam żadna z umiejętności artystycznych podanych w opisie dyscypliny, możecie wspólnie z Mistrzem Gry wybrać coś bardziej odpowiedniego – w obu wypadkach przypisujecie jej poziom pierwszy. Dodatkowe informacje znajdziecie w rozdziale **Umiejętności** (str. 135).

Języki

Na początku gry każdy z bohaterów potrafi się porozumieć w dwóch językach. Zna mowę rasy, do której należy (oraz ewentualnie jeden z jej lokalnych dialektów), a poza tym, ze względu na powszechność, język krasnoludzki. Krasnoludy poza własnym mogą znać język jeszcze jednej, dowolnej rasy. W celu ułatwienia rozgrywki proponujemy przyjąć, że bohaterowie posługują się „standardową” mową, właściwą ich rasie, nie zaś jakąś regionalną gwarą. W związku z tym mamy do wyboru następujące języki: krasnoludzki, elficki (sperthiel), ludzki, obsydiański, orkowy, trollowy, t’skrangowy i wietrzniacki. Znajomości języków nie określa się w poziomach, gdyż jest ona naturalną zdolnością, a nie talentem czy umiejętnością.

Inaczej rzecz ma się z czytaniem i pisaniem: wszyscy automatycznie zyskują umiejętność **czytania/pisania** po krasnoludzką na poziomie pierwszym. Jeżeli uznamy, że naszemu bohaterowi przydałaby się lepsza znajomość tej sztuki, możemy do jej podwyższenia użyć jednego lub obu punktów, za które normalnie „kupuje się” znajomość pewnych dziedzin

wiedzy (patrz wcześniej). W ten sposób możemy podnieść poziom znajomości pisma krasnoludzkiego do 3.

*Sprawa się trochę komplikuje: Agnieszka musi wysilić wyobraźnię i zdecydować, czym jej wietrzniak ma się interesować. Pierwsza kwestia jest oczywista – Władca Zwierząt mówi po wietrzniacku i krasnoludzką; dalej Agnieszka postanawia, że umiejętność **czytanie/pisanie** na pierwszym poziomie w zupełności jej wystarczy oraz że jej wietrzniak będzie się specjalizował w **gawędziarstwie** (umiejętność artystyczna): potrafi rozbawić publiczność, rzucić celną uwagę, przekonać kogoś do swoich racji i godzinami ciekawie opowiadać. Umiejętność snucia historii, ilustrowanych dramatycznymi gestami dowodzi również, że władca jest wolny od wpływu Horrorów.*

*Agnieszka dochodzi następnie do wniosku, że chciałaby opanować dwie dziedziny wiedzy, obie na pierwszym poziomie. Wybiera sobie **wiedzę o obsydianach** oraz **znajomość istot żywych**. Pierwsza ze specjalności przyda się, bo nigdy nie wiadomo, kiedy jakiś obsydianin okaże się potrzebny, a Agnieszka będzie wiedziała, gdzie go szukać; druga zaś stanowi naturalne uzupełnienie wybranej dla wietrzniaka dyscypliny.*

8. EKWIPUNEK

Jeśli wasz bohater zamierza szukać przygód w miejscu tak niebezpiecznym, jak Barsawia, z pewnością przyda mu się trochę różnorodnego sprzętu. Na starcie dysponuje 120 sztukami srebra, za które może nabyć wyposażenie z list zamieszczonych w rozdziale **Towary i usługi**. Obowiązują przy tym dwa ograniczenia. Po pierwsze: postać musi od razu zapłacić pełną sumę za wszystkie poczynione zakupy (ze startowej puli pieniędzy; nie można kupować na kredyt ani pożyczać pieniędzy od innych); po drugie: Mistrz Gry musi zaakceptować jej wybór (jeżeli Mistrz Gry nie zgłasza sprzeciwów, kupujemy co się nam żywnie podoba).

Zbroja

Po ewentualnym kupieniu zbroi i tarczy należy wpisać odpowiednią wartość w polu **pancerz fizyczny** na karcie postaci. Istnieją takie rodzaje zbroi i tarcz, które wpływają również na wartość pancerna duchowego postaci, toteż należy uważnie przeczytać opis sprzętu i w razie konieczności zmienić i ten współczynnik. Bohaterowie bez żadnej zbroi i tarczy mają pancerny fizyczny równy zeru.

*Agnieszka przegląda teraz **Towary i usługi** w poszukiwaniu ekwipunku i zapasów żywności, jakie w Barsawii można nabyć za 120 sztuk srebra. Decyduje się na standardowe wyposażenie i ubranie dla wietrzniaka, bo nie zamierza robić jakiegось wybitnego wrażenia na zwierzętach.*

Kupuje miękkie buty, skórzane rękawiczki, tunikę, wełniany płaszcz, także czapkę, zbroję warstwową oraz zapasową tunikę; wydaje na to wszystko 12 sztuk srebra. Następnie zaopatruje się w dwutygodniowy zapas pożywienia (racje podróżne) i zestaw podróżny (plecak, koc, krzesiwo i hubka, pochodnia, buklak, duży worek).

Z myślą o dyscyplinie swojego bohatera Agnieszka wybiera stosowną broń: łuk dla wietrzniaka i 20 strzał (do obrony przed większymi istotami), dmuchawkę z 20 strzałkami (do ataków z zasadki oraz usypiania zwierząt, np. po to, aby je wyleczyć) oraz sieć na różne zwierzęta. Na zakupy poszło już 96 sztuk srebra.

Oprócz tego nabywa dwa arkusze pergaminu, buteleczkę atramentu i piszczałkę, która przyda się do podkreślania szczególnie dramatycznych momentów opowieści. Po wydaniu łącznie 109 sztuk srebra Agnieszka uznaje, że pozostałe 11 jej bohater będzie miał przy sobie.

Zanim przejdziemy dalej, Agnieszka zapisuje jeszcze wartość pancerza fizycznego swojej postaci (2, ze zbroi warstwowej).

9. JAK OŻYWIĆ BOHATERA

Znamy już związki łączące naszą postać ze światem, w którym żyje. Jaką jednak jest osobą? Oto kilka sugestii, które pomogą wam tchnąć nieco życia w bohaterów *Przebudzenia Ziemi* i uczynić z nich wyjątkowe, niepowtarzalne istoty.

Osobowość

Osobowość określa stosunek do świata i reakcję na rozmaite okoliczności. Czy nasz bohater jest uparty? Cyniczny? Sprytny? Złośliwy? Godny zaufania? Samolubny? A może to urodzony altruista? W podobny sposób można stworzyć wizerunek postaci graczy i tych, które prowadzi Mistrz Gry.

Najłatwiejszy sposób określenia osobowości bohatera to przypisanie mu kilku czy kilkunastu wybranych cech charakteru, etykietek, które zdecydują o jego zachowaniu.

Cechy osobowości (charakteru)

Zamieszczona lista cech charakteru (dobrych, neutralnych i negatywnych) powinna ułatwić rozpoczęcie procesu tworzenia „żywych” bohaterów. Proponujemy wybrać z niej (w porozumieniu z Mistrzem Gry) dwa-trzy określenia (albo wymyślić własne); gdyby w przyszłości okazało się, że charakter postaci powinien zostać dokładniej określony czy rozbudowany, skonsultujcie się z Mistrzem Gry w sprawie przyczyn takiej przemiany.

Cechy ukryte i zewnętrzne

Większość osób zachowuje się w sposób, który odzwierciedla wybrane przez nie cechy charakteru; inaczej mówiąc: cechy te pozwalają przewidzieć ich zachowanie, gdyż ludzie ci

nie mają nic do ukrycia. Jeżeli jednak Mistrz Gry i gracze zechcieliby nieco pogłębić psychologiczny aspekt rozgrywki, proponujemy poniższe rozwiązanie.

Bohaterowie *Przebudzenia Ziemi* mają dwie kategorie cech charakteru: zewnętrzne i ukryte. Cechy zewnętrzne określają oficjalny, publiczny obraz postaci – tak postrzegają ją wszyscy, poza najbliższymi przyjaciółmi. Często zdarza się, że mają dla osoby ogromne znaczenie, gdyż przez znakomitą większość czasu zachowuje się zgodnie z takim właśnie wizerunkiem. Bywa jednak i tak, że osobowość oczywista jest jedynie fasadą,

maską, za którą skrywa się ich prawdziwe „ja”.

Ukryte cechy osobowości nie powinny się nazbyt często ujawniać. Kryją się w nich faktyczne motywy postępowania, stosunek do otaczającego świata i metody, jakie bohater stosuje, by urzeczywistnić swe długofalowe zamierzenia. Cechy ukryte odpowiadają również za ubarwienie interakcji z innymi osobami.

Mistrz Gry, który zdecyduje się na wykorzystanie tej opcji, powinien także zgodzić się, by każda postać miała przynajmniej jedną zewnętrzną i jedną ukrytą cechę. Wprawdzie większa liczba cech czyniłaby bohatera bardziej wiarygodnym, ale odegranie tak precyzyjnie skonstruowanej postaci byłoby niezwykle ambitnym zadaniem; w którymś momencie może się okazać, że cechy nie współgrają ze sobą. Wystarczy chyba być istotą ludzką i samemu borykać się z podobnymi problemami, zamiast jeszcze usiłować odegrać podobne konflikty dla wymyślonej przez siebie postaci.



Agnieszka uznała, że najlepszą zewnętrzną cechą charakteru jej wietrznika będzie współczucie dla innych żywych istot, które sprawiło, że zdecydował się zostać Władcą Zwierząt. Każdy, kto go spotka, powinien pójść za jego przykładem.

Ukrytą cechą charakteru bohatera będzie natomiast wyjątkowa wrażliwość, zarówno na nieprzemyślane, pochopne słowa, jak i na bezmyślne okrucieństwo i złośliwość ze strony innych. Wesole, przyjazne usposobienie skutecznie skrywa prawdziwe uczucia wietrznika Agnieszki.



TABELA CECH CHARAKTERU I SPOSOBÓW ZACHOWANIA

agresywny	intelektualista	obsesyjny	rozsądny
altruista	introwertyk	oddany	rycerski
ambitny	intuicyjny	odważny	sadysta
amoralny	irracjonalny	okrutny	samolubny
arogancki	kłamca	onieśmielający	samotnik
bezlitosny	klótlivy	opryskliwy	sarkastyczny
buntowniczy	konserwatywny	optymista	sentymentalny
bystry	leniwy	osadzający	skąpy
charyzmatyczny	litościwy	oziębły	skryty
chciwy	logiczny	paranoik	spontaniczny
ciekawski	lojalny	pełen godności	sprytny
cierpliwy	łaskawy	pełen rezerwy	strachliwy
cwany	łatwowierny	pewny siebie	tchórzliwy
cyniczny	ma dar przekonywania	pijaczyna	twórczy
czuły	malkontent	pobłażliwy	uczuciowy
dociekliwy	manipulant	podejrzliwy	uważny
dogmatyczny	miły	ponurak	wesoły
dowcipny	moralizatorski	porywczy	współczujący
dumny	mściwy	pożądliwy	wygadany
dworski	naiwny	pragmatyczny	wyrozumiały
dzielny	namiętny	protekcjonalny	zapobiegliwy
ekstrawertyk	niedojrzały	przesądny	zaradny
energiczny	niefrasobliwy	prześmiewca	zazdrosny
fanatyczny	niegrzeczny	przyjacielski	zdeprawowany
hojny	niemoralny	racjonalny	zdradziecki
honorowy	nietolerancyjny	reakcjonista	zdyscyplinowany
idealista	nieuczciwy	realista	żądny krwi

Zrównoważenie cech zewnętrznych i ukrytych

Technicznie rzecz biorąc ukryte cechy charakteru mogą odgrywać dominującą rolę w życiu bohatera i kierować jego postępowaniem, ale nie powinny w oczywisty sposób się ujawniać. Jeżeli Mistrz Gry stwierdzi, że bohater zbyt często zachowuje się zgodnie z ukrytymi motywacjami, powinien ostrzec gracza, że ryzykuje przemianę cech ukrytej w zewnętrznej. Gdyby i po ostrzeżeniu nic się zmieniło, Mistrz Gry ma prawo orzec, że dotychczasowe cechy zewnętrzne zanikły, a ich miejsce zajęła taka sama liczba cech ukrytych. W takiej sytuacji gracz podejmuje decyzję, czy jego postać kierują jakieś inne, ukryte motywy, czy też cechy zewnętrzne w pełni opisują jej osobowość.

Charakter i dyscyplina

Dyscyplina bohatera może mieć znaczący wpływ na jego charakter. Wspominaliśmy już wcześniej, że wybór dyscypliny jest jedną z najważniejszych decyzji, jakie stoją przed graczem; to ona określa sposób patrzenia na świat: Łucznik może inaczej zinterpretować wydarzenia, których był świadkiem, niż Ksenomanta czy Fechtmistrz. W następnym rozdziale pokrótce opisano poglądy każdej postaci, jeżeli jednak chcemy podkreślić wpływ dyscypliny, warto wybrać dla bohatera takie cechy charakteru, które najlepiej do niej pasują.

W opisie dyscyplin zdarza się czasem, że padają określenia, które mają lepiej oddać naturę ich przedstawicieli – na

przykład Kawalerzystów określa się mianem „dzikich, zapalczywych wojowników, którzy nie rozstają się ze swymi wierzchowcami”; nikogo nie dziwi, że Ksenomanci cieszą się opinią „dziwnych”, a Powietrzni Łupieżcy „dumnych”. Z tych kilku przykładów można już wywnioskować, w jaki sposób cechy charakteru pomagają dodatkowo opisać przedstawicieli różnych dyscyplin. Proponujemy więc dokonywać wyboru cech osobowości z uwzględnieniem tej informacji. Wiadomo na przykład, że Łucznicy są z natury spostrzegawczy i przykładają dużą wagę do precyzji zarówno w walce, jak i w życiu codziennym, w związku z czym pasują do nich określenia „uważny” i „roztropny”; uwypuklenie tych cech w grze pozwoli lepiej wyrazić dążenie Łucznika do perfekcji.

Wady i zalety odgrywania ról

Odegranie roli bohatera z uwzględnieniem jego osobowości (ukrytej i zewnętrznej) przyniesie graczowi dodatkowe punkty legend na zakończenie przygody; ich dokładna liczba zależy od samej fabuły, okoliczności i reakcji postaci na poszczególne sytuacje.

Jednakże również dobrze bohater może stracić punkty (lub po prostu otrzymać ich odpowiednio mniej), jeśli gracz zapomni o właściwych mu cechach charakteru, nie potraktuje ich poważnie i zignoruje ostrzeżenie Mistrza Gry. Prowadzący ma bowiem pełne prawo ukarać gracza, który

zachowuje się niezgodnie z wybraną osobowością, zmniejszając należną mu liczbę punktów.

Więcej informacji na temat przyznawania punktów legend znajdziecie w rozdziale **Narodziny legendy** na stronie 218.

Dzieje bohatera

Po określeniu osobowości postaci warto się zastanowić, co wpłynęło na jej ukształtowanie. Najłatwiej będzie pomyśleć chwilę i odpowiedzieć na pytania, jakie autorzy i czytelnicy mogliby postawić bohaterowi książki.

Możecie oczywiście uznać, że tego typu informacje nie mają nic do rzeczy – wybór należy do was. Im więcej czasu poświęcicie jednak na udzielenie odpowiedzi, tym łatwiej będzie wam prowadzić wasze postaci. A poza tym macie niepowtarzalną okazję odpowiedzieć na te pytania tak, jak nigdy nie zrobilibyście tego w rzeczywistym świecie.

Jakiej płci jest twój bohater?

Od płci bohatera może sporo zależeć. U t'skrangów na przykład kobiety dźwierzą w dłoniach ster władzy, podczas gdy w społecznościach krasnoludów, ludzi, orków i elfów wpływy rozkładają się mniej więcej po równo między mężczyzn i kobiety, u trolli mężczyźni mają znacznie więcej do powiedzenia, a wietrzniki i obsydianie uważają tego typu podział na role za dość zabawny.

Jakiego wzrostu jest twój bohater? Jakiej budowy ciała?

Czy jest przeciętnym przedstawicielem swojej rasy? Krepy? Wysoki? Chudy? Kto mógłby poznać, że obsydianin jest chudy? Chyba tylko inny obsydianin, prawda?

Jakie twój bohater ma oczy? A włosy? Skórę?

„Normy” określono w rozdziale **Główne rasy Barsawii**, nie znaczy to jednak, że wszyscy muszą się ograniczać do standardu. W dzisiejszych czasach Dawcy Imion zaczynają ponownie doceniać znaczenie osobistego stylu i odmiennego wyglądu; podczas Pogromu znacznie ważniejsza była umiejętność wtopienia się w tłum. W sytuacji bowiem, gdy wszyscy ubierali się i zachowywali podobnie można było spokojnie zakładać, że stwór z płonącymi czerwienią oczyma nie jest po prostu przebiegającym. Sprawy przybierają jednak coraz lepszy obrót; wolność osobista i swoboda wypowiedzi są w cenie, choć nie da się ukryć, że zdarzają się osobnicy, których czerwone oczy, pasujące kolorem do rubinów na rękojeści noża, świadczą o czymś innym, niż dobry smak.

Jakie twój bohater ma włosy? Jak się czesze? Jak ma oczy, a jaką skórę? Może zdobiją ją ozdobne tatuaże?

Jak wygląda twój bohater?

Jakie sprawia wrażenie na pierwszy rzut oka? Czy ubiera się zgodnie z najnowszymi trendami w modzie, czy też woli stroje bardziej konserwatywne? Czy podoba mu się moda krasnoludzka, rozpowszechniona na obszarze całej Barsawii? Czy jest osobą atrakcyjną? Czy łatwo nawiązuje kontakty? Czy idąc powłóczy nogami i się garbi? Czy też raczej porusza się z wdziękiem? A może maszeruje, niczym żołnierz na patrolu?

Gdzie się urodził?

Pierwszym czynnikiem ograniczającym wasz wybór w tej kwestii będzie z pewnością rasa bohatera. Klany trolli najczęściej zamieszkują skaliste pasma górskie, elfy wolą lasy i dżungle, t'skrangi pochodzą znad Wężowej Rzeki, a większość krasnoludów – z Throalu. Ludzi i orki można spotkać praktycznie wszędzie, podobnie zresztą jak i obsydianów.

Czy twój elf pochodzi z wioski położonej na skraju Krwawej Puszczy, czy raczej z dżungli na południu Barsawii? Czy troll, którego prowadzisz, jest Powietrznym Łupieżcą z Lśniących Szczytów, czy też mieszka w innych górach? A może twój bohater po prostu nie pamięta gdzie się urodził? Orkowi nomadzi przemierzają Barsawię we wszystkich kierunkach i nigdzie nie zatrzymują się na dłużej niż dwa-trzy miesiące. A z którego lasu pochodzi twój wietrznik? Rzut oka na mapę Barsawii i zapoznanie się z rozdziałem **Barsawia** pomoże wam dokonać wyboru.

Ile twój bohater ma lat?

Pogrom skończył się niemal sto lat temu, w niektórych okolicach nawet wcześniej. Czy dla twojej postaci jest zdarzeniem z historii starożytnej? Czy wręcz przeciwnie, bohater doskonale pamięta życie w kaerze bądź cytadeli?

Czy ma rodzinę?

Jak wygląda rodzina twojego bohatera? Był jedynakiem? Czy jego rodzice żyją? A jeśli tak, to co sądzą o jego drodze życiowej? Co z dalszymi krewnymi? Żyją w nędzy? Nieźle sobie radzą? Czy może są obrzydliwie bogaci? Stanowią filary społeczeństwa czy raczej walczą o ich obalenie? A może twój bohater sam już zdążył założyć rodzinę? Jeżeli nie, to czy zamierza to zrobić? Czy rodzice i krewni chcieliby, żeby się ustatkował i wychował potomstwo?

W co wierzy?

Przejrzyj rozdział **Pasje Barsawii**, strona 312; znajdziesz tam opisy Pasji, którym większość mieszkańców Barsawii oddaje cześć. Twój bohater może być ateistą, ale w świecie **Przebudzenia Ziemi**, gdzie Pasje są na co dzień obecne wśród śmiertelników, byłoby to zachowanie, delikatnie mówiąc, niezwykłe. Czy w takim razie czci Pasje? Czy którąś z nich darzy szczególnym szacunkiem? A czy są takie, z którymi wolałby nie mieć nic wspólnego?

Jak przedstawia się kodeks moralny twojego bohatera?

W jakich okolicznościach prowadzona przez ciebie postać będzie gotowa zabić? Kłamać? Czy ma ustalone poglądy na temat stosowania przemocy? Co sądzi o seksie? A o Horrorach? Czy byłaby gotowa zawrzeć układ z Horrorem? Nawet wówczas, gdy miałyby pewność, że ujdzie jej to na sucho?

W jakiej dziedzinie twój bohater jest szczególnie uzdolniony?

Może umie doprowadzić do zawarcia umowy, której nawet krasnoludy by mu pozazdrościły? Natychmiast dostrzega i rozpoznaje ciekawe okazy biżuterii? Potrafi wytrwać do końca nawet najbardziej niebezpiecznych przedsięwzięć? Jak się dogaduje z przedstawicielami innych ras?

Czego nigdy nie mógłby zrobić?

Czy jest nazbyt rozrzutny? Nigdy nie daruje sobie okazji zdobycia *naprawdę* ciekawego magicznego przedmiotu? Zamiara w bezruchu w pierwszych chwilach romantycznego spotkania? Panikuje w trudnych sytuacjach? Zawsze mówi to, co myśli (choć nie zawsze we właściwym momencie)?

Co jest dla niego najważniejsze?

Throal? Życie w Górach Kaukawskich? Zapach herbaty imbirowej? Pogawędki przy kuflu piwa? Harmider bazaru w dzień targowy? Właściwe zakończenie zaklęcia? Celna uwaga? Inna osoba?



Czego nie cierpi?

Theran? Tych zarozumiałych krasnoludów? Ksenomantów, którzy krzywdzą zwierzęta? Strażników miejskich, którzy wypytują go o sprawy osobiste? Królów, którym się wydaje, że mogą każdym pomiatać? Ślamazarnej obsługi w karczmie? Zabójców, którzy nie mają dość oleju w głowie, żeby zostawić go w spokoju? Twórców gier, którzy zadają za dużo pytań?

Jak ma na imię twój bohater?

Imię postaci odgrywa w **Przebudzeniu Ziemi** ważną rolę; imiona istot, miejsc i rzeczy mają ogromne znaczenie i moc. Jeśli więc twój bohater ma w zwyczaju piorunować innych lodowatym spojrzeniem, czemu nie nazwać go na przykład Zimnokim? Czy od urodzenia nosi to samo imię? A może to tylko przezwisko? Jeśli tak, to kto mu je nadał?

Agnieszka uznaje, że jej bohater będzie wietrznikiem płci żeńskiej o imieniu Geeble. Władczyni Zwierząt urodziła się w pobliżu dżungli zwanej Liaj. Dorastała tam w niewielkiej społeczności wietrzników, które podejrzewa się o konszachty ze smokiem, osiadłym rzekomo w tym miejscu.

Jedyną niezwykłą cechą Geeble jest jej imię, gdyż poza tym stanowi wzorcowy wręcz okaz wietrzniczki – wygląda zupełnie przeciętnie, jak na swoje 40 lat. Inni rzadko poświęcają jej więcej niż jedno przelotne spojrzenie, choć kiedy już zwróci na siebie uwagę, nie mogą zrozumieć, jakim cudem do tej pory jej nie zauważyli.

Z dala od naturalnego środowiska (czyli każdego dzikszego rejonu Barsawii) Geeble sprawia wrażenie podenerwowanej i kapryśnej; wszystkie stałe osiedla wpływają podobnie na wietrzniki. Gdyby jednak spotkać ją choćby

o dzień drogi od cywilizacji, naszym oczom ukaże się zupełnie inna osoba. Na łonie natury, z dala od domów i miejskiego gwaru, górę bierze naturalna, nieskrępowana ciekawość; w każdym zachowaniu wietrzniczki przejawiają się zasady rządzące jej dyscypliną. Swoim przykładem zmusza innych do okazywania głębokiego szacunku wszelkim istotom żywym. Władczyni Zwierząt nie traci jednak z oczu innego, bardziej rozrywkowego aspektu swej dyscypliny: często zabawia i zachwyca dzieci umiejętnością nawiązywania kontaktu z ich ulubieńcami.

Tylko najbliżsi przyjaciele zdają sobie sprawę z niezwyklej wrażliwości Geeble. Łatwo ją zranić nieostrożnym, małostkowym słowem, boli ją również brak współczucia dla zwierząt, jakim często odznaczają się Dawcy Imion. Trzeba jednak przyznać, że doskonale maskuje swoje prawdziwe uczucia i tylko umyślne okrucieństwo bądź niewłaściwe traktowanie zwierząt może ją pobudzić do zdecydowanej reakcji – a zawsze jest to reakcja skuteczna i przykra dla winowajców.

Władczyni Zwierząt kiepsko radzi sobie z pieniędzmi: nie przepada za miejskim zgiełkiem, a poza tym cechuje ją wrodzona ufność w dobroczynną moc natury. Pozwala więc innym robić zakupy, godząc się z tym, że od czasu do czasu daje się oszukać. Zbyt jednak ceni sobie własny styl życia, żeby zmienić swój stosunek do pieniędzy.

10. NO TO GRAMY!

Gratulujemy! Proces tworzenia postaci został ukończony; możecie uzupełnić ostatnie informacje w karcie postaci. Wasz bohater jest gotowy, by zasłynąć z niezwykłych czynów w świecie **Przebudzenia Ziemi**.



DYSCYPLINY



*Moja dyscyplina to coś więcej niż powołanie;
jest źródłem wszystkiego, czym jestem. Wskazuje mi drogę przez życie.*

Jerreck, elf Czarodziej z Lowilli

Wszyscy bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** są adeptami, co znaczy, że potrafią wykorzystywać pewne magiczne zdolności, zwane talentami. Każdy adept pozostaje wierny wybranej dyscyplinie. Dyscyplinę można w pewnym sensie pojmować jako profesję postaci, jednakże jej znaczenie jest znacznie szersze, gdyż od niej zależy, jak bohater patrzy na świat. Na przykład dla Trubadura cały świat jest wielką sceną, na której przyszło mu występować, dla Wojownika zaś – ogromnym polem bitwy, na którym walczy w obronie drogich jego sercu spraw.

Ten rozdział zawiera opisy wszystkich dostępnych graczom dyscyplin, z uwzględnieniem podziału na kręgi. Bohater rozpoczyna grę na pierwszym kręgu, natomiast później, w miarę nabywania doświadczenia (wyrażanego w punktach legend – patrz **Narodziny legendy**, str. 218), awansuje na wyższe. Zamieszczone w niniejszym podręczniku zasady nie uwzględniają tego, ale postaci mogą osiągnąć więcej niż ósmy krąg.





Trubadurzy Jonli i Pnik
doskonałą swą dyscyplinę.

Na każdym kręgu bohater uzyskuje dostęp do nowych talentów (ich opis znajdziecie w rozdziale **Talenty**, str. 92); czasem wraz z awansem na krąg zyskuje również pewne premie i dodatkowe zdolności.

Obok opisu dyscypliny zamieszczono sylwetki gotowych postaci, które można od ręki wykorzystać w grze, tzw. archetypy. Przy ich tworzeniu autorzy podręcznika posłużyli się losową metodą generacji cech (patrz **Tworzenie bohatera – szczegóły**, str. 47).

Wybrane dla archetypów rasy służą jedynie jako ilustracja pewnych idei; tworząc własną postać musimy przestrzegać tylko ograniczeń rasowych wynikających z jego dyscypliny. Archetypy mogą się również przydać Mistrzowi Gry w charakterze przeciwników bohaterów (patrz **Prowadzenie gry**, str. 232-233). Na tej stronie zamieszczono jeszcze jeden archetyp, na którego przykładzie objaśnione zostały wszystkie współczynniki.

TERMINY STOSOWANE W GRZE

Opis dyscyplin podzielono na pewne kategorie, które mają ułatwić zastosowanie ich w grze.

ISTOTNE CECHY

Gracze, którzy zdecydują się zagrać postacią zgłębiającą tajniki tej dyscypliny, powinni przy tworzeniu bohatera zwrócić szczególną uwagę na wymienione tu cechy; zazwyczaj na nich właśnie bazują najważniejsze talenty.

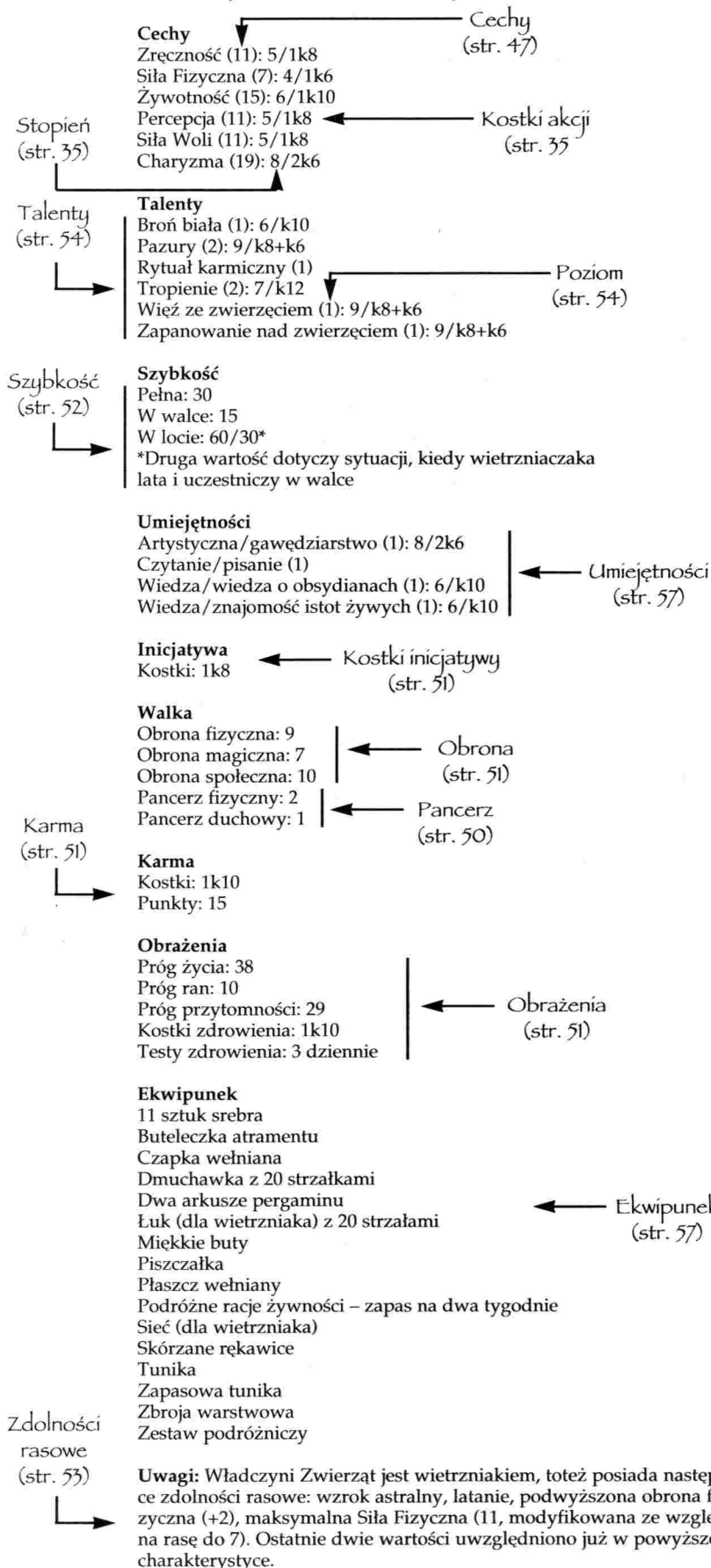
OGRANICZENIA RASOWE

Nie wszystkie dyscypliny są dozwolone dla wszystkich ras, toteż w tej rubryce znajdziecie informację o tym, kto nie może wybrać dyscypliny, której opis czytacie. Na przykład w opisie Łucznika zapis ten brzmi „obsydianin”, co oznacza, że żaden obsydianin nie może zostać Łucznikiem.

RYTUAŁ KARMICZNY

Każda dyscyplina charakteryzuje się odmiennym przebiegiem rytuału, który pozwala jej adeptom odzyskiwać punkty karmy. Bohater wydaje przewidzianą dla jego rasy liczbę punktów legend, po czym odprawia rytuał karmiczny i zyskuje odpowiednią liczbę punktów karmy. Wykorzystanie talentu *rytuał karmiczny* nie wymaga wykonania żadnego testu, gdyż zawsze jest uwieńczone sukcesem. Rytuał wolno odprawić tylko raz dziennie; zajmuje to pół godziny.

GEEBLE, WIETRZNIACZKA, WŁADCZYNI ZWIERZĄT



Człowiek



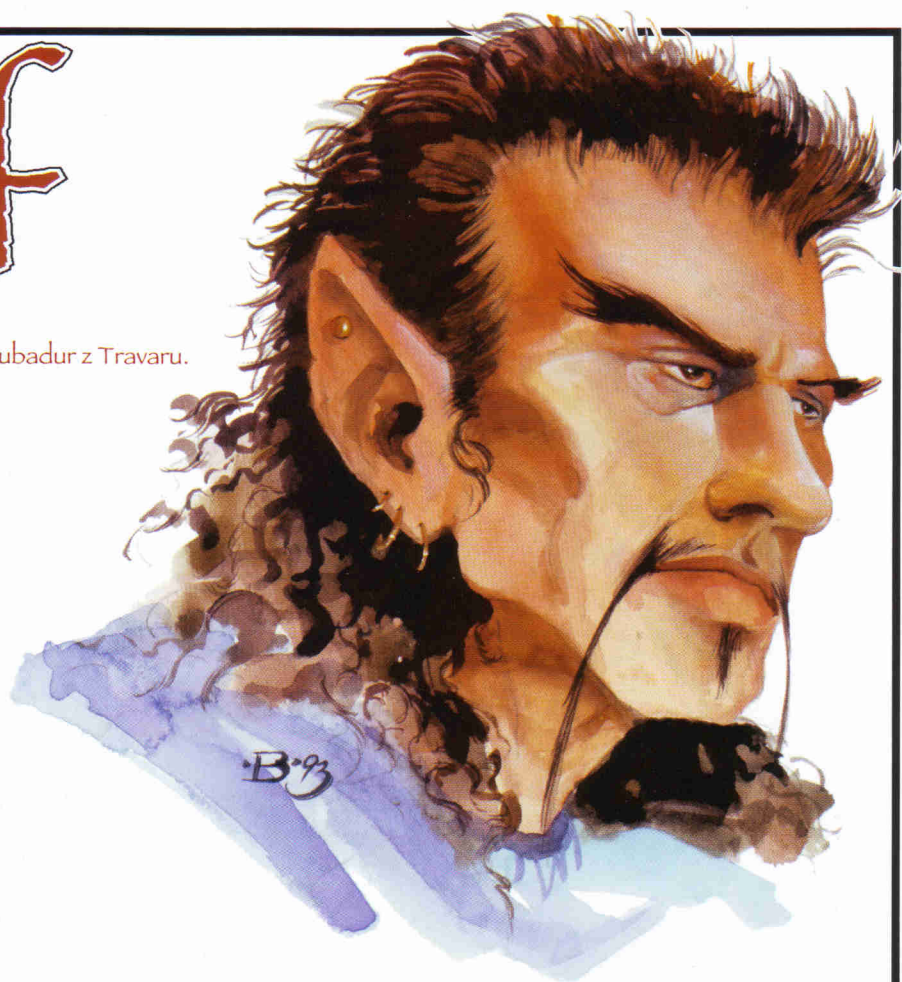
Ceremonialna maska
pochodząca z królestwa
Landis.



Muzyk, grający na
ulicach Kratas dla
zarobku.

Elf

Millat, elficki Trubadur z Travaru.



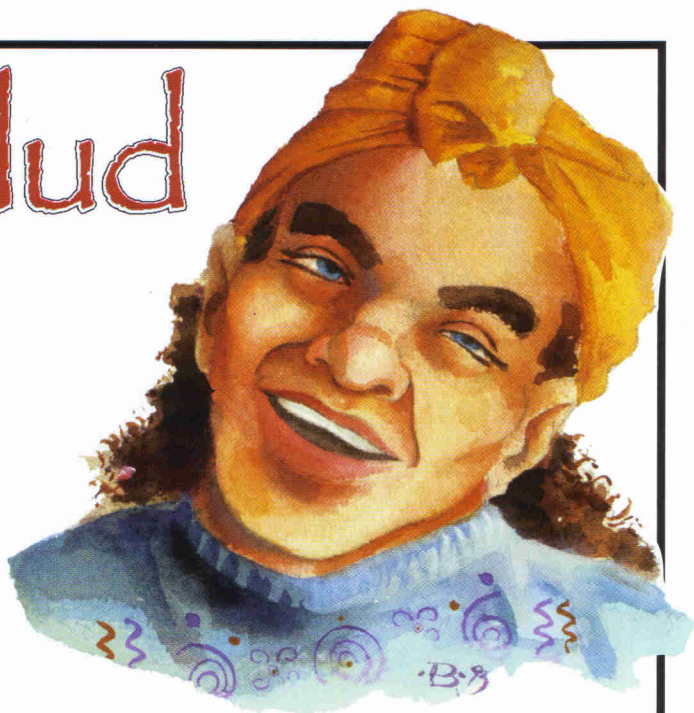
Dzieła rąk elfów są niezwykle cenione w całej Barsawii.

Zmieniające się wzory zdobiące płaszcz tego elfa mówią całemu światu, że jest on wolny od wpływu Horrorów.

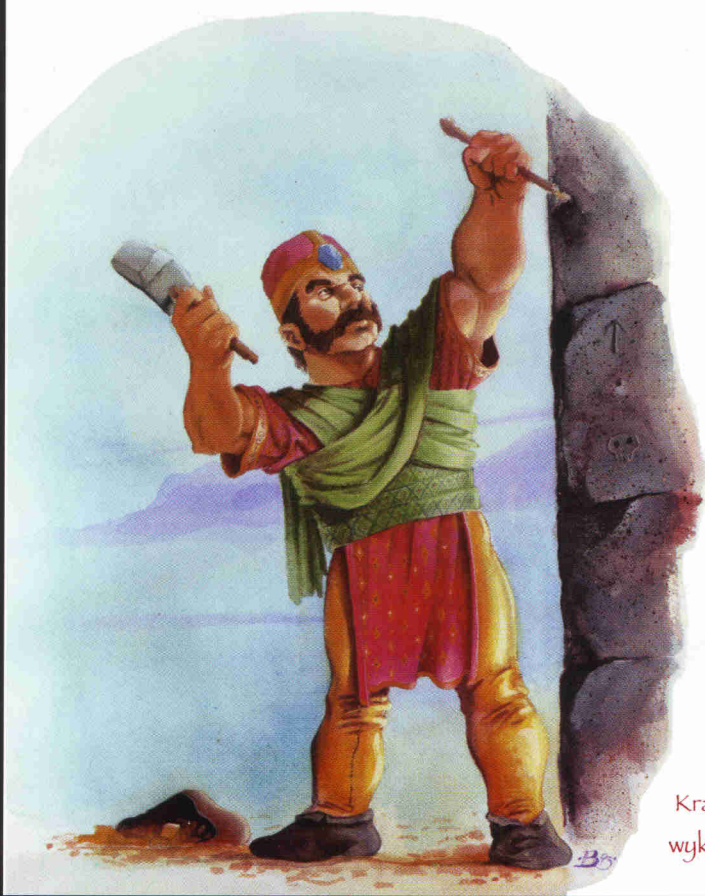
Krasnolud



Złote monety bite w Throalu.



Roześmiany, młody krasnolud w chwili radości



Krasnoludzki rzemieślnik utrwała pamięć o Pogromie rzeźbiąc runy na nowej budowli.



Krasnoludzie narzędzia do pracy w skale są wykonane z magicznego kamienia i kryształu.

Obsydianin



Mimo że groźni w walce, obsydianie
z natury są łagodni

Nyshak – obsydianin wojownik –
rozpoczyna jeden ze swych rytuałów.



Kryształ znaleziony w komnacie
narodzin obsydianów.



Ork

Typowy hełm nomadów
z południa Barsawii.



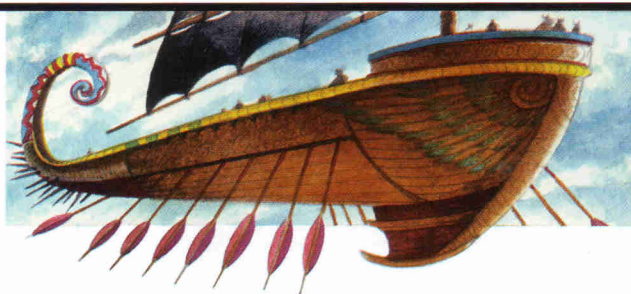
Tarcza, oznaczona insygniami
szczepu Złamanego Kła.



Ceremonialny topór
bojowy orków.

Kraeg Zielonooki przed najazdem na Jerris.

Trolli



Drakkar floty Kamiennych Pazurów.



Amulet desperackiego ciosu,
wykorzystywany przez trolli
wojowników.

Powietrzny Kupieźca Skor H'yrDMAul rzeźbi
ozdobę, która upiększy drakkar jego przymierza.



Kościane i kamienne symbole
przymierza trolli.



T'skrang



Odznaka rangi, noszona przez
kapitanów łodzi rzecznych.



Pinrael, t'skrang Fecmistrz.

Dziób łodzi rzecznej
t'skrangów.



Grzebień zdobiący głowy t'skrangów
świadczą o ich rodzie.

Wietrzniak



Geeble, wietrzniak
Władca Bestii.



Wietrzniacki sztylet-cierni.



Wietrzniak Kawalerzysta wyrusza
na swym wierzchowcu do bitwy.



Wietrzniacki puchar
przyjaźni.

Rytuał karmiczny wygląda inaczej dla przedstawicieli różnych dyscyplin, choć pełni tę samą funkcję: pozwala uzyskać dodatkowe punkty karmy, które następnie posłużą bohaterowi do zwiększenia szansy powodzenia w określonych działaniach. Poziom *rytuału karmicznego* określa maksymalną liczbę punktów karmy, jaką postać może uzyskać w jednym rytuale. Jeżeli na przykład bohater ma trzeci poziom *rytuału karmicznego*, może dzięki jednemu rytuałowi otrzymać od 1 do 3 punktów karmy.

W opisie dyscyplin znalazły się również opisy typowych rytuałów, ale gorąco zachęcamy graczy do obmyślenia własnych, niepowtarzalnych ceremonii.

UMIĘTNOŚCI ARTYSTYCZNE

Przed listą kręgów i talentów podajemy jeszcze umiejętności artystyczne, które najlepiej pasują do adeptów praktykujących daną dyscyplinę. Czasem adepci mają kilka opcji do wyboru, innym razem znów (dotyczy to głównie magów) specjalizują się w jednym rodzaju sztuki. Bohaterowie nie będący magami mogą (za zgodą Mistrza Gry) wybrać umiejętność artystyczną, która nie została podana w opisie ich dyscypliny; magowie jednak nie mają wyboru: muszą się nauczyć wyszywać wzory na szatach.

TALENTY

Dalej następuje lista talentów, jakie bohater poznaje na kolejnych kręgach; nabywanie coraz wyższych poziomów w każdym talencie z osobna wymaga przeznaczenia na ten cel określonej liczby punktów legend. Więcej informacji na temat awansu na wyższe kręgi i podwyższania poziomów talentów znajdziecie w rozdziale *Narodziny legendy* (odpowiednio, na str. 222 i 221). W tymże rozdziale znajdziecie opis rytuału przywołania duchowego mistrza,



który wszystkim adeptom od piątego kręgu wzwyż pozwala w szczególny sposób osiągać wyższe kręgi.

PREMIE

W miarę awansowania na coraz wyższe kręgi, bohater automatycznie zyskuje premie do określonych współczynników, co zaznaczono opisie dyscypliny. Najczęściej wzrastają wartości jego obrony.

Premia do **inicjatywy** oznacza, że stopień inicjatywy bohatera zwiększa się o podaną liczbę. Premia ta obowiązuje dopóty, dopóki bohater znajduje się co najmniej na tym kręgu, na którym ją uzyskał (patrz *Walka*, str. 192).

Dodatkową **karmę** bohater może przeznaczyć na zwiększenie skuteczności swoich działań. Jeżeli w opisie znajduje się wzmianka odnosząca się do konkretnej cechy, bohater może wydać punkt karmy jedynie wówczas, gdy wykonuje test oparty na samej cesze, NIE zaś test umiejętności bądź talentu, który na niej bazuje.

Premia do **obrony fizycznej** oznacza zwiększenie jej wartości o podaną liczbę. Premia ta obowiązuje dopóty, dopóki bohater znajduje się co najmniej na tym kręgu, na którym ją uzyskał.

Niektórzy bohaterowie zyskują również prawo do dodatkowych **testów zdrowia**. Premia ta obowiązuje dopóty, dopóki bohater znajduje się co najmniej na tym kręgu, na którym ją uzyskał.

Premia do **obrony społecznej** oznacza zwiększenie jej wartości o podaną liczbę. Premia ta obowiązuje dopóty, dopóki bohater znajduje się co najmniej na tym kręgu, na którym ją uzyskał.

Premia do **obrony magicznej** oznacza zwiększenie jej wartości o podaną liczbę. Premia ta obowiązuje dopóty, dopóki bohater znajduje się co najmniej na tym kręgu, na którym ją uzyskał.

CZARODZIEJ



Czarodzieje wyróżniają się wśród adeptów najlepszą znajomością teoretycznych aspektów sztuki magicznej. Inni posługujący się magią bohaterowie nazywają ich czasami „książkowymi magami”, choć niewielu miałoby odwagę powiedzieć im to prosto w oczy.

Istotne cechy: Percepcja, Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: żadnych.

Rytuał karmiczny: Rytuał zaczyna się od narysowania na ziemi koła (przynajmniej dwumetrowej średnicy). Następnie Czarodziej wpisuje w koło trójkąt równoboczny, dokonuje ewentualnych poprawek i w trójkącie wrysowuje koło, potem kolejny trójkąt, następnie znów koło i tak dalej. Niebawem powstające figury stają się zbyt małe, by zwykły człowiek potrafił je narysować, toteż Czarodziej musi posiłkować się magią, zwłaszcza gdy efektów pracy nie można już śledzić gołym okiem. Ostatnią figurą jest trójkąt; w chwili gdy zostanie ukończony, rytuał dobiega końca.

Umiejętności artystyczne: wyszywanie szat.

PIERWSZY KRAĞ

Talenty

Czytanie/pisanie
Czytanie/pisanie znaków magicznych
Matryca
Matryca
Rytuał karmiczny
Rzucanie czarów
Tkanie wątków (czarodziejstwo)

DRUGI KRAĞ

Talenty

Analiza śladów
Matryca
Wytrzymałość

TRZECI KRAĞ

Talenty

Odtworzenie tekstu
Zapamiętanie tekstu

CZWARTY KRAĞ

Karma: Czarodziej może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Charyzmy.

Talenty

Spojrzenie astralne
Złowieszcze mamrotanie

PIĄTY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Czarodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

Czytanie z ruchu warg
Moc woli

SZÓSTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Czarodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

Ulepszona matryca
Znajomość języka

SIÓDMY KRAĞ

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

Talenty

Broń biała
Podtrzymanie wątku

ÓSMY KRAĞ

Test zdrowienia: Czarodziej zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

Ulepszona matryca
Zimna krew



OBSYDIANIN

- CZARODZIEJ

Nawet ci spośród adeptów, którzy są prawdziwymi mistrzami w swoim fachu, rzadko zdają sobie sprawę z tego, *co* naprawdę robią. Ich działania opierają się na instynkcie i intuicji, nie zaś na dogłębnej wiedzy, toteż nie wiedzą, jak wiele tracą.

Albowiem jedynie ktoś, kto zrozumie jak i dlaczego funkcjonuje świat, będzie w stanie pojąć go w całej jego złożoności. I właśnie zrozumienie stanowi istotę profesji Czarodzieja; droga do niego wiedzie przez naukę i wewnętrzną dyscyplinę, którą chętnie sobie narzucamy, gdyż poznanie jest treścią i celem naszego życia.

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
Siła Fizyczna (21): 8/2k6
Żywotność (16): 7/k12
Percepcja (17): 7/k12
Siła Woli (13): 6/k10
Charyzma (10): 5/k8

Talenty

Czarodziejstwo [tkanie wątków] (1): 8/2k6
Czytanie/pisanie (1): 8/2k6
Czytanie/pisanie znaków magicznych (1): 8/2k6
Matryca (1)
Matryca (1)
Rytuał karmiczny (1)
Rzucanie czarów (2): 9/k8+k6

Szybkość

Pełna: 43
W walce: 22

Umiejętności

Artystyczna/wyszywanie (1): 6/k10
Wiedza/wiedza magiczna (1): 8/2k6
Wiedza/znajomość istot żywych (1): 8/2k6

Inicjatywa

Kostki: k8

Karma

Kostki: k4
Punkty: 5

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 9
Obrona społeczna: 6
Pancerz fizyczny: 3
Pancerz duchowy: 1

Obrażenia

Próg życia: 39
Próg ran: 14
Próg przytomności: 31
Kostki zdrowienia: k12
Testy zdrowienia: 3 dniennie



Ekwipunek

3 sztuki srebra
4 miedziaki
Bogate szaty podróżne
Dwa sztylety
Księga czarów
Maczuga
Podróżne racje żywności
– tygodniowy zapas
Przybory do wyszywania
Trollowa proca
Zestaw podróżny

Czary

Badanie aury
Miażdżąca wola
Rozniecenie ognia
Rozproszenie magii
Umysłowy sztylet
Zmysł astralny
Żelazna dłoń

Uwagi: Obsydianin ma następujące zdolności rasowe: **podwyższony próg ran (+3)**, **naturalny pancerz (+3)**. Obydwie uwzględniono już w powyższej charakterystyce.

FECHTMISTRZ



Fechtmistrzowie doprowadzają do perfekcji sztukę władania mieczem, szczególny nacisk kładąc na szybkie, a przede wszystkim efektowne cięcia i riposty. Chętnie przechwalają się swoimi dokonaniami.

Istotne cechy: Charyzma, Zręczność.

Ograniczenia rasowe: obsydianin.

Rytuał karmiczny: Podczas rytuału karmicznego Fechtmistrz walczy z wyimaginowanymi wrogami. Z początku są to proste potyczki, toczone w absolutnej ciszy, ale pod koniec nie brakuje już efektów dźwiękowych, akrobacji, a nawet charakterystycznych, zawadiackich dialogów. Rytuał kończy się, gdy zostanie pokonany ostatni przeciwnik.

Umiejętności artystyczne: aktorstwo, rycie run na broni, rzeźbiarstwo.

PIERWSZY KRAĞ

Talenty

Broń biała
Manewr
Prowokacja
Rytuał karmiczny
Unik
Zachowanie równowagi

DRUGI KRAĞ

Talenty

Broń miotana
Riposta
Wytrzymałość

TRZECI KRAĞ

Talenty

Broń strzelecka
Zawadiacki śmiech

CZWARTY KRAĞ

Karma: Fechtmistrz może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

Tkanie wątków (Fechtmistrz)
Uniknięcie pułapki

PIĄTY KRAĞ

Karma: Fechtmistrz może użyć karmy do zwiększenia obrażeń zadanych przy ataku mieczem.

Talenty

Druga broń
Uwodzicielski uśmiech

SZÓSTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Fechtmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

Rozbrojenie
Znajomość języka

SIÓDMY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Fechtmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

Drugi atak
Zimna krew

ÓSMY KRAĞ

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

Talenty

Przewidywanie ciosu
Zagadanie

T'SKRANG - FECHTMISTRZ

Wystarczy drobny ruch nadgarstkiem, muśnięcie ostrza, a skończy się twoje pozerstwo! Broń się, szlachetny panie! Znieważyleś mnie; żądam satysfakcji. Milcz, skoro nie potrafisz poprzeć swych przechwałek ostrzem ze stali.

Nazbyt pewny siebie? Prawdą jest, że nie lękam się żadnej broni; nie boję się również głupców, którzy odważą się podnieść na mnie rękę. Pokazuję więc wszem i wobec, że jestem znakomitym szermierzem, dzięki czemu oszczędzam innym zakłopotania na widok własnej krwi. Słucham? Czy zdarzyło mi się przegrać? O nie, panie, mogłem się tylko czegoś *nauczyć*.

Cechy

Zręczność (19): 8/2k6
Siła Fizyczna (15): 6/k10
Żywotność (14): 6/k10
Percepcja (12): 5/k8
Siła Woli (11): 5/k8
Charyzma (14): 6/k10

Talenty

Broń biała (3): 11/k10+k8
Manewr (1): 9/k8+k6
Prowokacja (1): 7/k12
Rytuał karmiczny (1)
Unik (1): 9/k8+k6
Zachowanie równowagi (1): 7/k12

Szybkość

Pełna: 90
W walce: 45

Umiejętności

Artystyczna/rycie run (1): 7/k12
Wiedza/wiedza
o t'skrangach (1): 6/k10
Wiedza/znajomość
starożytnych broni (1): 6/k10

Inicjatywa

Kostki: k10

Walka

Obrona fizyczna: 10
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 8
Pancerz fizyczny: 8
Pancerz duchowy: 1

Karma

Kostki: k6
Punkty: 5

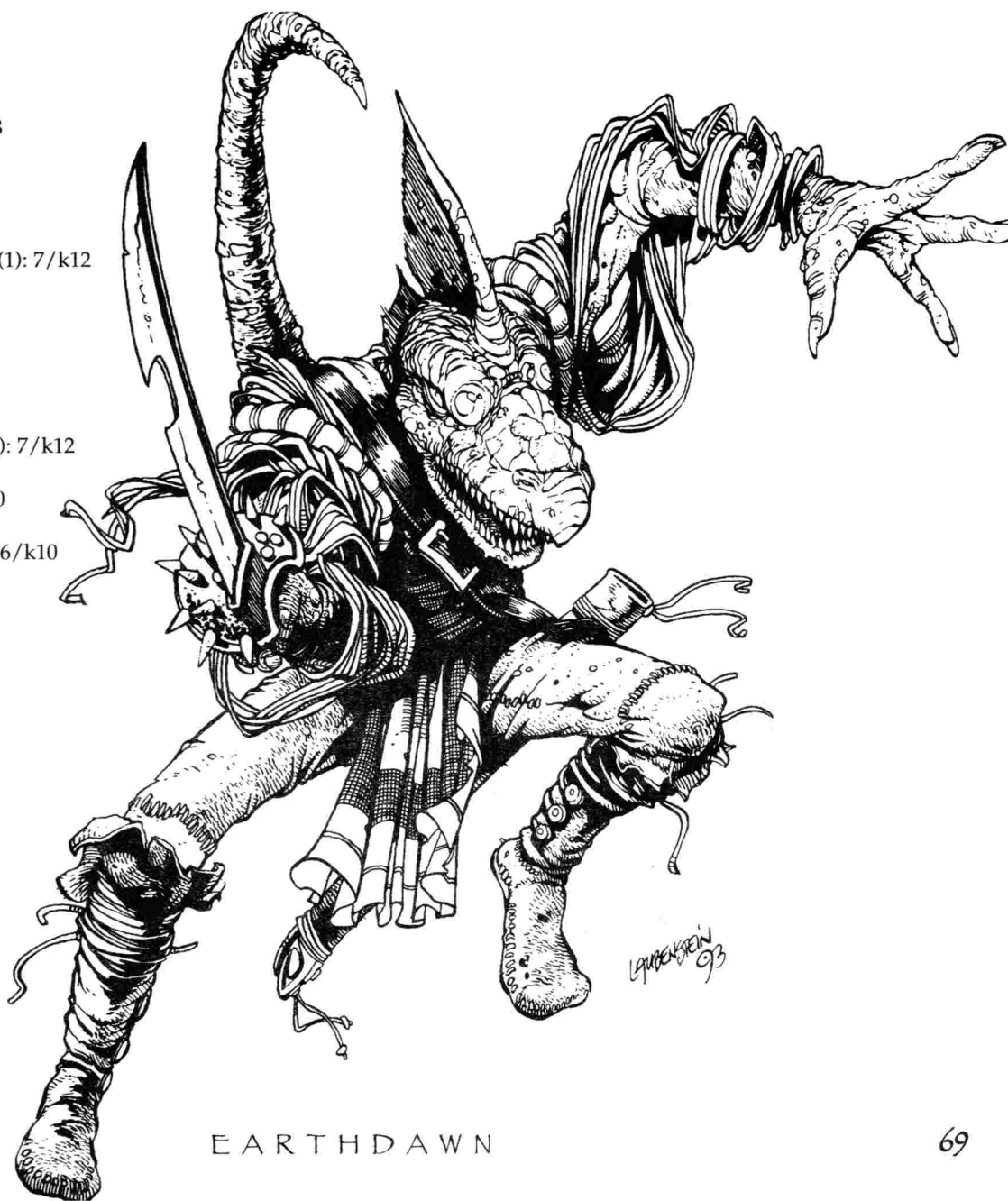
Obrażenia

Próg życia: 36
Próg ran: 10
Próg przytomności: 28
Kostki zdrowienia: k10
Testy zdrowienia: 3 dniennie

Ekwipunek

2 miedziaki
2 sztuki srebra
Miecz
Narzędzia drzeworytnicze
Narzędzia rzeźbiarskie
Podróże racje żywności – tygodniowy zapas
Sztylet
Tarcza piechoty
Ubranie podróżne
Zbroja skórzana utwardzana
Zestaw podróżny

Uwagi: T'skrang ma rasową zdolność **atak ogonem** (stopień obrażeń = stopień Siły Fizycznej +3).



ILUZJONISTA



Iluzjoniści to magowie specjalizujący się w sztuce oszustwa. Nie znaczy to jednak, że wszystkie zaklęcia, jakimi się posługują, opierają się na złudzeniach. Już dawno temu przekonali się bowiem, że śmiertelnicy nie będą się w nieskończoność nabierali na ich sztuczki; dziś zatem rzemiosło Iluzjonisty to mieszanina iluzji, prawdziwej magii i kuglarskich trików.

Istotne cechy: Percepcja, Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: żadnych.

Rytuał karmiczny: Iluzjoniści nie mają jednego, raz na zawsze ustalonego wzorca rytuału karmicznego. Ważne jest tylko, by zawierał kilka charakterystycznych elementów: sporo atrakcyjnych, głośnych efektów zaklęć, kilka sztuczek, dużo gadaniny; dodatkowo Iluzjonista potrzebuje asystenta, którego będzie się starał przekonać, że rytuał jest śmiertelnie poważną sprawą i musi się odbyć według dokładnie określonego wzoru; całość dobiega końca po upływie pół godziny.

Umiejętności artystyczne: wyszywanie szat.

PIERWSZY KRAĞ

Talenty

Czytanie/pisanie
Czytanie/pisanie znaków magicznych
Matryca
Matryca
Rytuał karmiczny
Rzucanie czarów
Tkanie wątków (iluzje)

DRUGI KRAĞ

Talenty

Matryca
Mimikra
Wytrzymałość

TRZECI KRAĞ

Talenty

Pozorna śmierć
Znajomość języka

CZWARTY KRAĞ

Wizje: Iluzjonista potrafi za cenę 1 punktu wyczerpania stworzyć proste iluzje. Obrazy nie mogą przekraczać rozmiarów ludzkiej postaci i znajdować się w odległości większej niż 3 metry od swego twórcy. Liczbę równocześnie podtrzymywanych iluzji tego typu określa stopień *tkania wątków (iluzje)*. Nie mają one żadnego wpływu na otoczenie i są wyłącznie demonstracją możliwości maga. Patrzące na nie osoby mogą nie dać się nabrać, jeżeli w teście Siły Woli uzyskają co najmniej 4.

Talenty

Fałszywy obraz
Matryca

PIĄTY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Iluzjonisty zwiększa się o 1.

Talenty

Moc woli
Przewidywanie ciosu

SZÓSTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Iluzjonisty zwiększa się o 1.

Talenty

Ulepszona matryca
Zręczne dłonie

SIÓDMY KRAĞ

Karma: Iluzjonista może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

Ulepszona matryca
Zagadanie

ÓSMY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Iluzjonisty zwiększa się o 1.

Talenty

Przejrzenie iluzji
Strumień jaźni

CZŁOWIEK - ILUZJONISTA

Rzadko udaje się nam dostrzec prawdziwą naturę rzeczy; złudzenia i fałsz spotyka się na każdym kroku. Wszyscy nosimy maski, pod którymi ukrywamy i chronimy swoje prawdziwe wnętrze. Nawet przyjaciół karmimy tylko półprawdami – dla ich własnego dobra. Zmieniamy rzeczywistość w coś, czym naprawdę nie jest, ale dzięki takim zabiegom jesteśmy w stanie z nią wytrzymać i w niej żyć.

Czemu w takim razie miałbym temu zaprzeczać? Złudzenia są istotą mojej profesji, przebranie i oszustwo moimi przyjaciółmi, tworzenie zaś iluzji treścią mojego życia. Tak – bawię się nimi dla rozrywki – ale zwykle spełniają ważniejsze funkcje: ukrywają i odsłaniają, zmieniają i zachowują bez zmian, rozświetlają mrok i sprowadzają zasłone ciemności.

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
Siła Fizyczna (12): 5/k8
Żywotność (13): 6/k10
Percepcja (18): 7/k12
Siła Woli (15): 6/k10
Charyzma (13): 6/k10

Talenty

Czytanie/pisanie (1): 8/2k6
Czytanie/pisanie
znaków magicznych (1): 8/2k6
Iluzje [tkanie wątków] (2): 9/k8+k6
Matryca (1)
Matryca (1)
Rytuał karmiczny (1)
Rzucanie czarów (1): 8/2k6

Szybkość

Pełna: 54
W walce: 27

Umiejętności

Artystyczna/wyszywanie (1): 7/k12
Wiedza/alchemia i znajomość eliksirów (1): 8/2k6
Wiedza/wiedza magiczna (1): 8/2k6

Inicjatywa

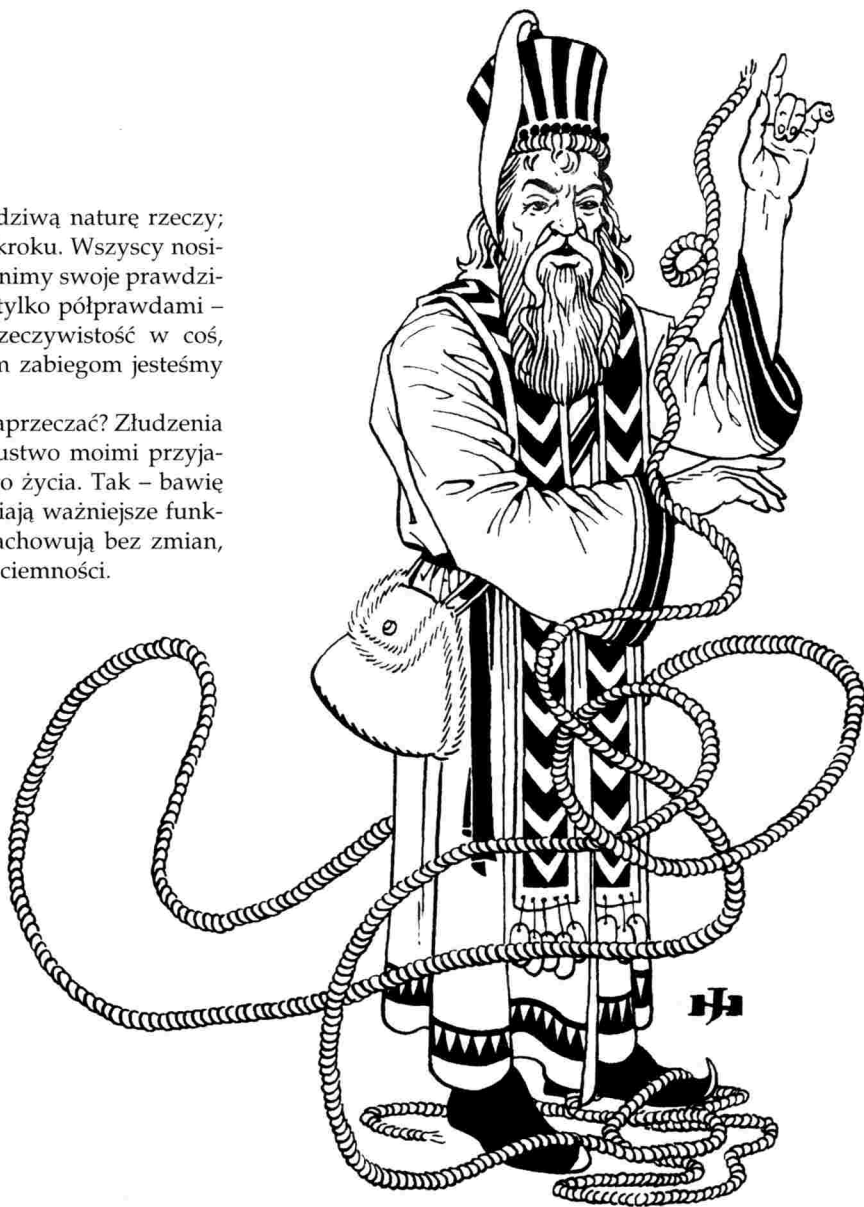
Kostki: k8

Karma

Kostki: k8
Punkty: 10

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 10
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 3
Pancerz duchowy: 2



Obrażenia

Próg życia: 35
Próg ran: 9
Próg przytomności: 27
Kostki zdrowienia: k10
Testy zdrowienia: 2 dziennie

Ekwipunek

1 sztuka srebra
Eliksir zdrowienia
Kostur
Księga czarów
Lina (półtora metra)
Podróżne racje żywności
– zapas na tydzień
Przybory do wyszywania
Sztylet do rzucania
Ubranie podróżne
Wyszywana szata
Zbroja skórzana
Zestaw podróżny

Czary

Dobra mina
Kontrola nad liną
Lustrzane odbicie
Przemiana metalu
Światło
Tajemnicze głosy
Uspokajający dotyk

Uwagi: Człowiek ma zdolność rasową – talent wszechstronność.

KAWALERZYSTA



Kawalerzyści to dzicy, zapalczywi wojownicy, którzy prawie nie rozstają się z wierzchowcami. Wieloletnie ćwiczenia pozwalają wytworzyć im empatyczną więź ze zwierzęciem; nic więc dziwnego, że Kawalerzyści bardziej szanują i cenią swoich podopiecznych niż Dawców Imion (z wyjątkiem innych Kawalerzystów, oczywiście). W tej dyscyplinie największe znaczenie ma dynamika, ciągły ruch i związki między jeźdźcą i wierzchowcem.

Istotne cechy: Charyzma, Siła Fizyczna, Żywotność.

Ograniczenia rasowe: obsydianin.

Rytuał karmiczny: Kawalerzysta wbija w ziemię przedmiot, który za chwilę stanie się celem jego ataku. Następnie odjeżdża o kilka minut konnej jazdy od tego miejsca, zawiązuje sobie oczy i nakazuje wierzchowcowi powrócić. W momencie gdy zbliżą się około na 100 metrów do celu, jeździec rozpoczyna szarżę, kierując zwierzęciem tylko dzięki bezpośredniej więzi psychicznej i posiadanym talentom, wzmacniającym tego rodzaju oddziaływania. Rytuał kończy się, gdy Kawalerzysta (nadal z opaską na oczach) trafia w cel.

Umiejętności artystyczne: drzeworytnictwo, rycie run.

Uwaga: rozpoczynając grę Kawalerzysta ma od razu własnego wierzchowca (konie).

PIERWSZY KRĄG

Talenty

Broń biała
Rytuał karmiczny
Szarża
Unik
Więź ze zwierzęciem
Woltyżerka

DRUGI KRĄG

Talenty

Rozkaz empatyczny
Wspólna krew
Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

Atak z podjazdu
Przywołanie rumaka

CZWARTY KRĄG

Karma: Kawalerzysta może wykorzystywać punkty karmy do działań wykonywanych przez jego rumaka (z wyjątkiem testu określającego zadane obrażenia).

Talenty

Tkanie wątków (Kawalerzysta)
Zimna krew

PIĄTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Kawalerzysty zwiększa się o 1.

Talenty

Obrona obrotowa
Utrzymanie się w siodle

SZÓSTY KRĄG

Karma: Kawalerzysta może wykorzystywać punkty karmy do testów zdrowienia.

Talenty

Zapanowanie nad zwierzęciem
Wytrzymałość (wierzchowca)

SIÓDMY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Kawalerzysty zwiększa się o 1.

Talenty

Broń strzelecka
Trwałe wrażenie

ÓSMY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Kawalerzysty zwiększa się o 1.

Talenty

Atak wierzchowca
Przerażająca szarża



ORK – KAWALERZYSTA

Nic nie cieszy mnie tak, jak porządna szarża. Spinam konia i razem pędzimy coraz szybciej i szybciej, aż ziemia i niebo zlewają się w jeden rozmazany obraz. Czuję wewnętrzny spokój. Poruszamy się niczym jedna istota, jesteśmy potężną, nie dającą się powstrzymać siłą; nie wiemy co to strach. Szarżującemu oddziałowi Kawalerzystów nikt nie stawia czoła. Razem przeistaczamy się w huragan, który zmiata wszystko z powierzchni ziemi na swojej drodze.

Cechy

Zręczność (12): 5/k8
Siła Fizyczna (18): 7/k12
Żywotność (19): 8/2k6
Percepcja (11): 5/k8
Siła Woli (10): 5/k8
Charyzma (12): 5/k8

Talenty

Broń biała (1): 6/k10
Rytuał karmiczny (1)
Szarża (1): 8/2k6
Unik (1): 6/k10
Więź ze zwierzęciem (2): 7/k12
Wołyżerka (2): 7/k12

Szybkość

Pełna: 65
W walce: 33

Umiejętności

Artystyczna/rycie run (1): 6/k10
Wiedza/wiedza o broni (1): 6/k10
Wiedza/znajomość starożytnych broni (1): 6/k10

Inicjatywa

Kostki: k8

Karma

Kostki: k8
Punkty: 10

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 7
Pancerz duchowy: 0

Obrażenia

Próg życia: 43
Próg ran: 12
Próg przytomności: 35
Kostki zdrowienia: 2k6
Testy zdrowienia: 3 dziennie

Ekwipunek

4 miedziaki
5 sztuk srebra
Dwa sztylety
Koń
Maczuga
Narzędzia rzeźbiarskie
Podróżne racje żywności – zapas na tydzień
Tarcza jazdy
Ubranie podróżne
Zbroja skórzana warstwowa
Zestaw podróżny

Uwagi: Ork ma rasową zdolność **widzenie w ciemnościach**.



KSENONOMANTA



Ksenomanci w sposób szczególny interesują się istnieniem i naturą innych światów. Magia, którą władają, pozwala im porozumiewać się z duchami i innymi istotami, zamieszkującymi zaświaty czy, na przykład, przestrzeń astralną. Większość Dawców Imion uważa Ksenomantów za nieco „dziwacznych”, toteż nic dziwnego, że przedstawiciele tej dyscypliny nie cieszą się specjalną popularnością.

Istotne cechy: Percepcja, Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: wietrzniak.

Rytuał karmiczny: Ksenomanckie rytuały karmiczne nie są zbyt efektowne: mag parzy sobie herbatę, po czym pijąc ją gawędzi na temat istoty bytu w światach równoległych z jakimś służebnym duchem czy innym stworzeniem nie pochodzącym z naszego świata. Rytuał kończy się z chwilą, gdy Ksenomanta wysączy ostatnią kroplę z drugiej filiżanki herbaty.

Umiejętności artystyczne: wyszywanie szat.

PIERWSZY KRAĞ

Talenty

Czytanie/pisanie
Czytanie/pisanie znaków magicznych
Matryca
Matryca
Rytuał karmiczny
Rzucanie czarów
Tkanie wątków (ksenomancja)

DRUGI KRAĞ

Talenty

Przerażanie
Spojrzenie astralne
Wytrzymałość

TRZECI KRAĞ

Talenty

Matryca
Prowokacja

CZWARTY KRAĞ

Karma: Ksenomanta może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Percepcji.

Talenty

Matryca
Moc woli

PIĄTY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Ksenomanty zwiększa się o 1.

Talenty

Powstrzymanie ducha
Zawładnięcie zwierzęciem

SZÓSTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Ksenomanty zwiększa się o 1.

Talenty

Rozmowa z duchami
Ulepszona matryca

SIÓDMY KRAĞ

Inicjatywa: Ksenomanta zyskuje dodatkowy 1 stopień do testów inicjatywy.

Talenty

Nadnaturalny unik
Widzenie życia

ÓSMY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Ksenomanty zwiększa się o 1.

Talenty

Krażący szpieg
Ulepszona matryca



CZŁOWIEK - KSENOMANTA

Dlaczego się mnie boisz? Jeśli myślisz, że chcę cię skrzywdzić, to jesteś w błędzie. Sprawy tego świata mało mnie interesują. Badam zaświaty, inne wymiary i przestrzenie; rozkazuję ich mieszkańcom... Oni zaś czasem szepczą do mnie, odsłaniając przede mną niepojęte sekrety, innym razem znów wykrzykują straszliwe prawdy; ich słowa są dla moich uszu pieszczotą równą dźwiękom muzyki, mój umysł szybuje z nimi, uwolniony od balastu ciała. Mam bowiem zwykłe, ludzkie ciało, ale magia przepelnia mą duszę, gdy wędruję przez inne światy.

Cechy

Zręczność (12): 5/k8

Siła Fizyczna (11): 5/k8

Żywotność (13): 6/k10

Percepcja (18): 7/k12

Siła Woli (15): 6/k10

Charyzma (13): 6/k10

Talenty

Czytanie/pisanie (1): 8/2k6

Czytanie/pisanie znaków magicznych (1): 8/2k6

Ksenomancja [tkanie wątków] (1): 8/2k6

Matryca (1)

Matryca (1)

Rytuał karmiczny (1)

Rzucanie czarów (2): 9/k8+k6

Szybkość

Pełna: 57

W walce: 29

Umiejętności

Artystyczna/wyszywanie (1): 7/k12

Wiedza/historia Pogromu (1): 8/2k6

Wiedza/wiedza magiczna (1): 8/2k6

Inicjatywa

Kostki: k8

Karma

Kostki: k8

Punkty: 10

Walka

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 3

Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 35

Próg ran: 9

Próg przytomności: 27

Kostki zdrowienia: k10

Testy zdrowienia: 2 dziennie



Ekwipunek

14 sztuk srebra

8 miedziaków

Dwa sztylety

Eliksir zdrowienia

Kostur

Księga czarów

Nóż

Proca

Przybory do wyszywania

Ubranie podróżne

Wyszywana szata

Zbroja skórzana

Zestaw podróżny

Czary

Doświadczenie śmierci

Krąg zimna

Pojedynek woli

Rozkazywanie zwierzętom nocy

Taniec kości

Upiorny dotyk

Wykrycie ożywieńców

Uwagi: Człowiek ma zdolność rasową – talent wszechstronność.

ŁUCZNIK



Łucznik jest mistrzem w sztuce posługiwania się łukiem. W tej dyscyplinie kładzie się szczególny nacisk na dokładność i (w mniejszym stopniu) szybkość. Większość Łuczników odznacza się niezwykłą spostrzegawczością, która pozwala im dojrzeć rzeczy, umykające innym.

Istotne cechy: Percepcja i Zręczność.

Ograniczenia rasowe: obsydianin.

Rytuał karmiczny: Przez pierwsze parę minut Łucznik czyści łuk i oliwi cięciwę. Później kładzie broń przed sobą, rozkłada strzały w wachlarz na ziemi i medytuje. Na zakończenie wystrzeliwuje trzy strzały, które po trafieniu w cel tworzą trójkąt o boku dwudziestu-trzydziestu centymetrów, a potem jeszcze jedną, która trafia w sam jego środek. Z chwilą gdy ostatnia strzała dosięgnie celu, rytuał się kończy.

Umiejętności artystyczne: wyrób strzał, rycie run, rzeźbiarstwo.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

Broń strzelecka
Celny strzał
Mistyczny znak
Rytuał karmiczny
Strzała kierunku
Unik

DRUGI KRĄG

Talenty

Broń miotana
Sprint
Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

Ognista strzała
Zachowanie równowagi

CZWARTY KRĄG

Karma: Łucznik może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

Tkanie wątków (Łucznik)
Walka wręcz

PIĄTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Łucznika zwiększa się o 1.

Talenty

Pierwsze wrażenie
Powstrzymujący znak

SZÓSTY KRĄG

Karma: Łucznik może użyć karmy do zwiększenia obrażeń zadanych przy ataku bronią strzelecką.

Talenty

Rykoszet
Znajomość języka

SIÓDMY KRĄG

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Łucznika zwiększa się o 1.

Talenty

Przewidywanie ciosu
Przywołanie strzał

ÓSMY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Łucznika zwiększa się o 1.

Talenty

Precyzyjny atak
Sokole oko



ELF - ŁUCZNIK

Żyje według tych samych zasad, które stosują się do mego łuku. Starannie celuje, kontroluje swoje myśli i oddech, a później pędzę swobodnie, wprost na spotkanie celu. Oceniam uważnie moje zamierzenia, tak jak cel, w który mierzę, usiłując je w pełni zrozumieć. Gdybym bowiem nie znał celu, jak miałbym skierować ku niemu mą strzałę?

Wybacz mi, jeśli brzmi to nazbyt tajemniczo, ale dla mnie życie to wiatr, siła natury, która popycha nas naprzód z rozmysłem bądź miota bez celu po świecie. Jak moje strzały, tak i ja dosiadam wiatru lub posuwam się wbrew jego podmuchom. Albowiem chcąc kierować swym losem musimy zrozumieć wiatr, czuć jego zawirowania, porywy i prądy. Daję się unosić wiatrowi, ale nie jak porwany burzą liść, lecz na podobieństwo żeglarza, który ujarzmia fale morza.

Cechy

Zręczność (20): 8/2k6

Siła Fizyczna (13): 6/k10

Żywotność (11): 5/k8

Percepcja (16): 7/k12

Siła Woli (13): 6/k10

Charyzma (12): 5/k8

Talenty

Broń strzelecka (2): 10/k10+k6

Celny strzał (1): 8/2k6

Mistyczny znak (2): 9/k8+k6

Rytuał karmiczny (1)

Strzała kierunku (1): 8/2k6

Unik (1): 9/k8+k6

Szybkość

Pełna: 110

W walce: 55

Umiejętności

Artystyczna/drzeworytnictwo (1): 6/k10

Wiedza/historia Barsawii (1): 8/2k6

Wiedza/wiedza o elfach (1): 8/2k6

Inicjatywa

Kostki: 2k6

Karma

Kostki: k6

Punkty: 5

Walka

Obrona fizyczna: 10

Obrona magiczna: 9

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 3

Pancerz duchowy: 1

Obrażenia

Próg życia: 32

Próg ran: 8

Próg przytomności: 24

Kostki zdrowienia: k8

Testy zdrowienia: 2 dziennie



Ekwipunek

6 sztuk srebra

8 miedziaków

Długi łuk

Kołczan z 20 strzałami

Narzędzia drzeworytnicze

Podróżne racje żywności – zapas na tydzień

Skórzana zbroja

Sztylet

Ubranie podróżne

Zestaw podróżniczy

Uwagi: Elf ma zdolność rasową **widzenie w ciemnościach**.

MISTRZ ŻYWIOŁÓW



Mistrz Żywiołów jest magiem, który specjalizuje się w poznawaniu natury pięciu magicznych żywiołów: powietrza, ziemi, ognia, wody i drewna.

Istotne cechy: Percepcja, Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: żadnych.

Rytuał karmiczny: Mistrz Żywiołów rysuje na ziemi duży trójkąt, po czym siada w nim i rozpaliwszy niewielkie ognisko gotuje wodę w garnku, śpiewając przy tym w tajemnym języku ognia, dzięki czemu płomienie stają się gorętsze. Po zagołowaniu wody mag gasi ognisko, dosypuje do naczynia nieco ziemi, a następnie tak powstałym błotem (po ostudzeniu) maluje sobie twarz niczym wojownik wkraczający na ścieżkę wojenną. Przywołuje lekki wietrzyk, który szybko suszy warstwę błota, aż wreszcie skorupa pęka i po kawałku odpada, zostawiając po sobie skomplikowany, delikatny rysunek. Rytuał dobiega końca, gdy wzór zostanie w całości wykreślony.

Umiejętności artystyczne: wyszywanie szat.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

Czytanie/pisanie
Czytanie/pisanie znaków magicznych
Matryca
Matryca
Rytuał karmiczny
Rzucanie czarów
Tkanie wątków (magia żywiołów)

DRUGI KRĄG

Talenty

Matryca
Uzdrowiający ogień
Wytrzymłość

TRZECI KRĄG

Talenty

Języki żywiołów
Mowa powietrza

CZWARTY KRĄG

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

Talenty

Matryca
Powstrzymanie żywiołaka

PIĄTY KRĄG

Karma: Mistrz Żywiołów może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Percepcji.

Talenty

Moc woli
Zamrożenie trucizny

SZÓSTY KRĄG

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

Talenty

Kontrola temperatury
Wrośnięcie w ziemię

SIÓDMY KRĄG

Karma: Mistrz Żywiołów może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Charyzmy.

Talenty

Ulepszona matryca
Zmiana kształtu

ÓSMY KRĄG

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

Talenty

Bezpieczna ścieżka
Ulepszona matryca



KRASNOLUD - MISTRZ ŻYWIOŁÓW

W świecie istnieje równowaga: Powietrze, Ziemia, Ogień, Woda i Drewno razem tworzą wszystko, co nas otacza. Wystarczy zapanować nad tymi siłami, by władać naszą rzeczywistością.

Nie można ich jednak lekceważyć. Prawdziwa potęga Mistrza Żywiołów kryje się w zdolności wykorzystywania obcych mocy; przekonujemy i zmuszamy żywioły, by nam służyły, mając zarazem pełną świadomość, że przy najmniejszym potknięciu zwrócą się przeciw nam. Nasza sztuka wymaga ogromnej siły woli i niezwyklej zdolności koncentracji. Nikt nie może bezkarnie rozkazywać naturze, a ona niechętnie wybacza.

Cechy

Zręczność (13): 6/k10
Siła Fizyczna (15): 6/k10
Żywotność (15): 6/k10
Percepcja (18): 7/k12
Siła Woli (15): 6/k10
Charyzma (9): 4/k6

Talenty

Czytanie/pisanie (1): 8/2k6
Czytanie/pisanie znaków magicznych (1): 8/2k6
Magia żywiołów [tkanie wątków]: 8/2k6
Matryca (1)
Matryca (1)
Rytuał karmiczny (1)
Rzucanie czarów (2): 9/k8+k6

Szybkość

Pełna: 54
W walce: 27

Umiejętności

Artystyczna/wyszywanie (1): 5/k8
Wiedza/wiedza magiczna (1): 8/2k6
Wiedza/wiedza o Horrorach (1): 8/2k6

Inicjatywa

Kostki: k10

Karma

Kostki: k6
Punkty: 6

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 10
Obrona społeczna: 6
Pancerz fizyczny: 3
Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 38
Próg ran: 10
Próg przytomności: 29
Kostki zdrowienia: k10
Testy zdrowienia: 3 dziennie



Ekwipunek

4 miedziaki
8 sztuk srebra
Dwa sztylety
Eliksir zdrowienia
Księga czarów
Pałka
Podróżne racje żywności
– zapas na tydzień
Przybory do wyszywania
Ubranie podróżne
Wyszywana szata
Zbroja skórzana
Zestaw podróżny

Czary

Kryształowe pociski
Maskowanie
Mowa roślin
Oczyszczenie wody
Odporność na ogień
Odporność na zimno
Płomienne ostrze

Uwagi: Krasnolud ma rasową zdolność termowizja.

POWIĘTRZNY ŁUPIEŻCA



Powietrzni Łupieżcy są w Barsawii siłą, z którą zawsze należy się liczyć. Ich latające statki krążą nad całą krainą, najczęściej obierając za cel ataków Theran i ich sojuszników. Są dumni i niezłomnie lojalni wobec wszystkich, którzy wybrali tę dyscyplinę (pod warunkiem, że nie należą do wrogiego klanu bądź przymierza).

Istotne cechy: Siła Fizyczna, Zręczność, Żywotność.

Ograniczenia rasowe: elf, obsydianin, wietrznik.

Rytuał karmiczny: Z początku Powietrzny Łupieżca siedzi kilka minut bez ruchu pod gołym niebem, pogrążony w medytacjach. Później zaczyna uderzać bronią o tarczę, najpierw wolno (dwa uderzenia na minutę), później coraz szybciej i szybciej, aż wreszcie bębnienie osiąga iście piekielne tempo. Rytuał kończy się po upływie pół godziny, z chwilą gdy przebrzmi echo ostatniego ciosu w tarczę.

Umiejętności artystyczne: drzeworytnictwo, rycie w kości, rycie run.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

Broń biała
Ognista krew
Okrzyk bojowy
Rytuał karmiczny
Unik
Żeglarstwo powietrzne

DRUGI KRĄG

Talenty

Atak tarczą
Wielki skok
Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

Błyskawiczne kopnięcie
Chwytywanie wiatru

CZWARTY KRĄG

Karma: Powietrzny Łupieżca może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Fizycznej.

Talenty

Broń miotana
Tkanie wątków (Powietrzny Łupieżca)

PIĄTY KRĄG

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

Talenty

Paserstwo
Wrzask bojowy

SZÓSTY KRĄG

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

Talenty

Atak z rozpędu
Przeszywające spojrzenie

SIÓDMY KRĄG

Karma: Powietrzny Łupieżca może użyć karmy do zwiększenia obrażeń zadanych przy ataku bronią do walki wręcz.

Talenty

Broń strzelecka
Znajomość języka

ÓSMY KRĄG

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

Talenty

Miażdżący cios
Walka wręcz



TROLL-POWIETRZNY ŁUPIEŻCA

Nawet nie próbuj stawiać mi oporu – jestem trollem, a do tego Powietrznym Łupieżcą! Z mojej rasy od niepamiętnych czasów wywodzą się wielcy wojownicy. Naszym królestwem są górskie szczyty, naszym oceanem – całe niebo.

Wiedziemy prosty żywot – jeden napad dziś, drugi jutro; tak już jest. Bierzymy sami to, czego odmawia nam wasze społeczeństwo. To wasi przodkowie wygnali nas daleko w góry, gdzie ziemia nie może nas wyżywić. Niech i tak będzie. Wszak jesteśmy łupieżcami.

Cechy

Zręczność (13): 6/k10
Siła Fizyczna (19): 8/2k6
Żywotność (20): 8/2k6
Percepcja (11): 5/k8
Siła Woli (12): 5/k8
Charyzma (13): 6/k10

Talenty

Broń biała (2): 8/2k6
Ognista krew (1): 9/k8+k6
Okrzyk bojowy (2): 8/2k6
Rytuał karmiczny (1)
Unik (1): 7/k12
Żeglarstwo powietrzne (1): 6/k10

Szybkość

Pełna: 60
W walce: 30

Umiejętności

Artystyczna/rycie run (1): 7/k12
Wiedza/historia trolli (1): 6/k10
Wiedza/historia wojskowości w Barsawii (1): 6/k10

Inicjatywa

Kostki: k8

Karma

Kostki: k4
Punkty: 6

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 5
Pancerz duchowy: 1

Obrażenia

Próg życia: 44
Próg ran: 13
Próg przytomności: 36
Kostki zdrowienia: 2k6
Testy zdrowienia: 4 dziennie

Ekwipunek

2 miedziaki
2 sztuki srebra
Miecz
Narzędzia rzeźbiarskie
Podróżne racje żywności – zapas na tydzień
Sztylet
Trollowa proca
Ubranie podróżne
Zbroja skórzana utwardzana
Zestaw podróżny

Uwagi: Troll posiada zdolność rasową **termowizja**.



TRUBADUR



Trubadurzy pełnią w Barsawii funkcję gawędziarzy, aktorów i pieśniarzy, a przy tym są osobami najbardziej zbliżonymi do mędrców czy historyków, z jakimi przeciętni Barsawianie mają kontakt.

Istotne cechy: Charyzma, Percepcja, Zręczność.

Ograniczenia rasowe: żadnych.

Rytuał karmiczny: Odprawienie rytuału karmicznego wiąże się u Trubadura z publicznym (w obecności co najmniej dwuosobowej widowni) wykonaniem pieśni lub odegraniem krótkiej scenki; w grę wchodzi także popis żonglerki czy opowiadanie żartów lub bajek. Na zakończenie trubadur opowiada historię, której ostatnie słowa brzmią: „Tak oto kończy się ta opowieść, od początku do końca prawdziwa”.

Umiejętności artystyczne: gawędziarstwo, rzeźbiarstwo, żonglerka.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

Broń biała
Naśladowanie głosu
Pierwsze wrażenie
Pieśń uczuć
Przebranie
Rytuał karmiczny

DRUGI KRĄG

Talenty

Historia przedmiotów
Wytrzymałość
Znajomość języka

TRZECI KRĄG

Talenty

Czytanie/pisanie
Empatia

CZWARTY KRĄG

Karma: Trubadur może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

Prowokacja
Tknię wątków (Trubadur)

PIĄTY KRĄG

Karma: Trubadur może wykorzystywać punkty karmy do wspomnienia podjętych przez drugą osobę wysiłków, związanych z oddziaływaniem na innych. Musi w tym celu przemówić w imieniu tej osoby lub podjąć inne działania, które usprawiedliwiłyby użycie karmy.

Talenty

Broń miotana
Zagadanie

SZÓSTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Trubadura zwiększa się o 1.

Talenty

Targowanie się
Zimna krew

SIÓDMY KRĄG

Pocałunek: Za cenę 1 punktu wyczerpania Trubadur może obdarować wybraną osobę preferowanej płci namiętnym, niepowtarzalnym pocałunkiem. Pozwoli mu to zwiększyć o 3 stopień każdego działania i talentu, za pomocą których zechce na tę osobę wpływać przez najbliższe pięć minut.

Talenty

Broń strzelecka
Podjudzanie tłumu

ÓSMY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Trubadura zwiększa się o 1.

Talenty

Hipnoza
Wdzięczny odwrót



ELF - TRUBADUR

Opowiedz mi swoje dzieje, przyjacielu, a ja chętnie odwdzięczę ci się jedną z opowieści, które znam. W końcu historii po to właśnie powstają, by je opowiadać; po cóż je taić? Czemu mają służyć, jeśli nikt ich nie słucha i tylko blakną w pamięci, by wreszcie – zapomniane – umrzeć? Powiedz mi o sobie, dzielny podróżniku i niech twoje słowa ożywią twą legendę, tak jak wiosenny deszcz budzi do życia pola.

Nasz świat jest stary i wiele rzeczy umknęło z niego bezpowrotnie. Wszystko, co nam zostało, zawarte jest w bajaniach naszych dziadków, podaniach przekazywanych z pokolenia na pokolenie przez Trubadurów, którzy od dawna już nie żyją. Jedynie w pieśniach możemy jeszcze usłyszeć ich głosy, które niosąc się ponad otchłanią czasu zdradzają nam na wpół zapomniane sekrety i opisują wspaniałości, które czekają na powtórne odkrycie. Posłuchaj moich słów, posłuchaj o bohaterach, którzy chcą odtworzyć przeszłość i zbudować świetlaną przyszłość; oni właśnie są legendami dnia jutrzejszego.

Cechy

Zręczność (15): 6/k10
Siła Fizyczna (12): 5/k8
Żywotność (11): 5/k8
Percepcja (16): 7/k12
Siła Woli (12): 5/k8
Charyzma (19): 8/2k6

Talenty

Broń biała (1): 7/k12
Naśladowanie głosu (1): 8/2k6
Pierwsze wrażenie (2): 10/k10+k6
Pieśń uczuć (2): 10/k10+k6
Przebranie (1): 8/2k6
Rytuał karmiczny (1)

Szybkość

Pełna: 75
W walce: 38

Umiejętności

Artystyczna/muzykowanie (1): 9/k8+k6
Wiedza/legandy i bohaterowie (1): 8/2k6
Wiedza/wiedza o elfach (1): 8/2k6

Inicjatywa

Kostki: k8

Karma

Kostki: k6
Punkty: 5

Walka

Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 9
Obrona społeczna: 10
Pancerz fizyczny: 5
Pancerz duchowy: 3



Obrażenia

Próg życia: 32
Próg ran: 8
Próg przytomności: 24
Kostki zdrowienia: k8
Testy zdrowienia: 2 dziennie

Ekwipunek

3 sztuki srebra
9 miedziaków
Bolas
Dwa sztylety
Eleganckie ubranie podróżne
Instrument muzyczny
Krasnoludzki miecz
Liściotarcza
Nóż
Podróżne racje żywności – tygodniowy zapas
Zbroja skórzana
Zestaw podróżny

Uwagi: Elf ma rasową zdolność widzenie w ciemnościach.

WŁADCA ZWIERZĄT



Władcy Zwierząt lubią żyć z dala od cywilizacji, bowiem często źle się czują w miastach. Mają szczególny dar obchodzenia się ze zwierzętami. Wiele z ich talentów pozwala im naśladować zdolności podopiecznych; inne znów służą władcom do porozumiewania się z mieszkańcami wód, przestworzy, głębin ziemi, lasów, pól i łąk, zarówno zwykłymi, nie mającymi wiele wspólnego z magią (domowe koty), jak i istotami magicznymi (na przykład gryfy). Talenty Władcy Zwierząt zwykle nie przydają się bezpośrednio w interakcjach z innymi Dawcami Imion, nie pozwalają nawiązywać kontaktu z ożywioncami, Horrorami, żywiołakami ani konstruktami Horrorów.

Istotne cechy: Charyzma i Żywotność.

Ograniczenia rasowe: obsydianin, t'skrang.

Rytuał karmiczny: Władca Zwierząt wyznacza krokami krąg, przynajmniej dwudziestometrowej średnicy, wokół miejsca, w którym ostatnio spał. Siada pośrodku koła i bez słów, mocą umysłu wzywa wszystkie mieszkające w pobliżu zwierzęta, by przybyły do niego. Pod koniec rytuału pojawia się co najmniej jedno zwierzę, które zatrzymuje się na granicy kręgu. Dopiero na dany przez Władcę Zwierząt znak wchodzi do koła i w tej samej chwili rytuał dobiega końca. Jeżeli rytuał zostanie odprawiony w okolicy, gdzie nie ma żadnych zwierząt, władca odzyska w nim o 2 punkty karmy mniej niż zwykle.

Umiejętności artystyczne: drzeworytnictwo, malowanie ciała, rzeźbiarstwo.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

Pazury
Rytuał karmiczny
Tropienie
Walka wręcz
Więź ze zwierzęciem
Zapanowanie na zwierzęciem

DRUGI KRĄG

Talenty

Poznanie stworzenia
Tresura
Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

Koci chód
Zapóżylenie zmysłu

CZWARTY KRĄG

Karma: Władca Zwierząt może wykorzystywać punkty karmy do testów zdrowienia oraz talentów, które zastępują zwykłe testy zdrowienia.

Talenty

Płoszenie zwierzęcych sług
Tkanie wątków (Władca Zwierząt)

PIĄTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Władcy Zwierząt zwiększa się o 1.

Talenty

Leczenie zwierzęcych sług
Spłoszenie stada

SZÓSTY KRĄG

Karma: Władca Zwierząt może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Fizycznej.

Talenty

Gadzi skok
Odporność na zimno

SIÓDMY KRĄG

Test zdrowienia: Władca Zwierząt zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

Szał pazurów
Wyczucie trucizny

ÓSMY KRĄG

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

Talenty

Lwie serce
Odporność na trucizny



ORK

- WŁADCA ZWIERZĄT

Ha! Cóż ty o mnie wiesz? Widzisz tylko tyle, ile chcesz wiedzieć. Uważasz, że zwierzęta są brudne i głupie, więc i ja muszę taki być, skoro się nimi zajmuję. Nie potrafisz dostrzec ich wrodzonego dostojęstwa, honoru, czystości ich istoty.

Moje zwierzęta darzą siebie nawzajem i mnie zaufaniem, jakiego próżno by szukać wśród ludzi. Wiem, że mnie nie okłamia, nie zdradzą, nie uknują spisku na moje życie; łatwo obdarzają miłością; równie łatwo wybaczą, a osobom, które są tego godne, potrafią być bezgranicznie oddane i wierne. Gdzie tego szukać w cywilizacji? Pośród ludzi? Owszem, niektórych Dawców Imion nazywam przyjaciółmi, ale ledwie garstka zasłużyła na to miano.

Cechy

Zręczność (12): 5/k8
Siła Fizyczna (15): 6/k10
Żywotność (14): 6/k10
Percepcja (11): 5/k8
Siła Woli (13): 6/k10
Charyzma (17): 7/k12

Talenty

Pazury (1): 10/k10+k6
Rytuał karmiczny (1)
Tropienie (1): 6/k10
Walka wręcz (2): 7/k12
Więź ze zwierzęciem (1): 8/2k6
Zapanowanie nad zwierzęciem (2): 9/k8+k6

Szybkość

Pełna: 65
W walce: 33

Umiejętności

Artystyczna/drzeworytnictwo (1): 8/2k6
Wiedza/znajomość dzikich zwierząt (1): 6/k10
Wiedza/znajomość istot żywych (1): 6/k10

Inicjatywa

Kostki: k6

Karma

Kostki: k8
Punkty: 10

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 9
Pancerz fizyczny: 6
Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 36
Próg ran: 10
Próg przytomności: 28
Kostki zdrowienia: k10
Testy zdrowienia: 3 dziennie

Ekwipunek

4 miedziaki
8 sztuk srebra
Bicz
Dwa sztylety
Narzędzia drzeworytnicze
Podróżne racje żywności – zapas na tydzień
Puklerz
Topór
Ubranie podróżne
Zestaw podróżny
Zwierzęca skóra

Uwagi: Ork ma rasową zdolność **widzenie w ciemnościach**.



WOJOWNIK



Wykorzystując magię, Wojownicy dążą do doskonałości w szeroko pojętej sztuce walki: wręcz i na dystans, z bronią i bez. Często łączą się w zakony, zorganizowane podobnie do średniowiecznych zakonów rycerskich w Europie, które osiedlają się w odległych zakątkach Barsavii, same pracując na zaspokojenie swych potrzeb.

Istotne cechy: Siła Fizyczna, Siła Woli, Zręczność, Żywotność.
Ograniczenia rasowe: żadnych.

Rytuał karmiczny: Wojownik siada na ziemi, krzyżuje nogi i unosi broń ponad kolanami. Przez kilka minut medytuje w ten sposób, po czym lekko unosi się nad ziemię, jakby korzystał z *powietrznego tańca* (nie powoduje to jednak wyczerpania). Następnie wykonuje serię czterech ćwiczeń, nazywanych kolejno: obroną ziemi, obroną wody, atakiem ognia i atakiem powietrza. Wraz z ostatnimi ruchami ataku powietrza dobiega końca rytuał karmiczny Wojownika.

Umiejętności artystyczne: drzeworytnictwo, rycie run na broni, rzeźbiarstwo.

PIERWSZY KRAĞ

Talenty

Akrobatyczny atak
 Broń biała
 Drewniana skóra
 Powietrzny taniec
 Rytuał karmiczny
 Walka wręcz

DRUGI KRAĞ

Talenty

Broń miotana
 Przewidywanie ciosu
 Wytrzymłość

TRZECI KRAĞ

Talenty

Tygrysi skok
 Unik

CZWARTY KRAĞ

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

Talenty

Cios z powietrza
 Tkanie wątków (Wojownik)

PIĄTY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Wojownika zwiększa się o 1.

Talenty

Błyskawiczne kopnięcie
 Powietrzny chód

SZÓSTY KRAĞ

Test zdrowienia: Wojownik zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

Broń strzelecka
 Test życia

SIÓDMY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Wojownika zwiększa się o 1.

Talenty

Drugi atak
 Ziemna skóra

ÓSMY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Wojownika zwiększa się o 1.

Talenty

Atak kobry
 Cios astralny



OBSYDIANIN

- WOJOWNIK

Jestem po prostu Wojownikiem. Niepotrzebne mi skomplikowane teorie i egzotyczna broń; wystarczą mi moje umiejętności. Żyję w zgodzie z przyrodą, czerpię siły z naturalnego porządku rzeczy – niczego więcej nie potrzebuję.

Uczę się i doskonale sztukę walki od wielu już lat. Znam swoich wrogów, ich silne i słabe punkty; wiem, jak ich pokonać. Jestem Wojownikiem. Walczę o słuszną sprawę i wiem, co to honor. Jestem Wojownikiem. Jestem bohaterem.

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
Siła Fizyczna (21): 8/2k6
Żywotność (22): 9/k8+k6
Percepcja (11): 5/k8
Siła Woli (13): 6/k10
Charyzma (10): 5/k8

Talenty

Akrobatyczny atak (1): 6/k10
Broń biała (2): 7/k12
Drewniana skóra (1): 10/k10+k6
Powietrzny taniec (1): 6/k10
Rytuał karmiczny (1)
Walka wręcz (2): 7/k12

Szybkość

Pełna: 43
W walce: 22

Inicjatywa

Kostki: k4

Karma

Kostki: k4
Punkty: 5

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 6
Pancerz fizyczny: 8
Pancerz duchowy: 1

Umiejętności

Artystyczna/rycie
w kamieniu (1): 6/k10
Wiedza/historia
wojskowości (1): 6/k10
Wiedza/znajomość
starożytnych broni (1): 6/k10

Obrażenia

Próg życia: 47
Próg ran: 16
Próg przytomności: 40
Kostki zdrowienia: k8+k6
Testy zdrowienia: 4 dziennie

Ekwipunek

2 sztuki srebra
Narzędzia do rzeźbienia w kamieniu
Pawęż
Podróżne racje żywności – zapas na tydzień
Topór bojowy
Ubranie podróżne
Zestaw podróżny

Uwagi: Obsydianin ma następujące zdolności rasowe: **podwyższony próg ran (+3)**, **naturalny pancerz (+3)**. Obydwie uwzględniono już w powyższej charakterystyce.



ZBROJMISTRZ

Zbrojmistrzów cechuje żelazna wola i bystre, krytyczne spojrzenie na świat. Znają się co nieco na sztuce magicznej (zwłaszcza na magii żywiołów), co pomaga im rozpoznawać i wykuwać bronie godne legendarnych bohaterów. Praktycznie nie ma w Barsawii społeczności, która nie ceniłaby wysoko Zbrojmistrza.

Istotne cechy: Percepcja, Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: żadnych.

Rytuał karmiczny: W palenisku kuźni (lub po prostu porządnym ognisku) Zbrojmistrz przekuwa cienki paseczek metalu w ostrze, grot strzały lub włóczni, po czym za szybko hartuje metal, zanurzając go w wodzie. Oreż staje się przez to kruchy, a roztrzaskanie go kończy rytuał.

Umiejętności artystyczne: drzeworytnictwo, rycie run (na broni lub zbroi).



PIERWSZY KRAĞ

Talenty

Broń biała
Historia broni
Przekucie ostrza
Rytuał karmiczny
Umysł ze stali
Unik

DRUGI KRAĞ

Talenty

Czytanie/pisanie
Targowanie się
Wytrzymłość

TRZECI KRAĞ

Talenty

Oslabienie klątwy
Wykrywanie broni

CZWARTY KRAĞ

Szacowanie wartości broni: Zbrojmistrz po udanym teście *przekucia ostrza* (stopień trudności testu równy jest obronie magicznej broni) potrafi w przybliżeniu określić wartość broni oraz jakość jej wykonania.

Talenty

Tkanie wątków (Zbrojmistrz)
Znajomość języka

PIĄTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Zbrojmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

Hartowanie siebie
Stępienie strzały

SZÓSTY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Zbrojmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

Ukrycie broni
Wypatrzenie wady pancerza

SIÓDMY KRAĞ

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

Talenty

Hartowanie
Rozbrojenie

ÓSMY KRAĞ

Test zdrowienia: Zbrojmistrz zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

Powstrzymanie metalu
Ulepszenie ostrza



KRASNOLUD

- ZBROJMISTRZ

Czy *wiesz*, co trzymasz w dłoniach? Oczywiście, że broń, ale czy naprawdę ją *widzisz*? Czy ją *rozumiesz*? Umiesz obudzić drżącą w niej moc? Ja rozumiem broń; wyczuwam jej wzmoczenie, dostrzegam istotę. Naostrzenie miecza to dziecinna gra w porównaniu z wykorzystaniem pełni jego potęgi. Trzeba przekonać oręż, by ujawnił swoje sekrety, powoli, ostrożnie wydobyć je z mroków zapomnienia. Dopiero wówczas broń stanie się naprawdę ostra, a jej moc zabójcza.

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
Siła Fizyczna (15): 6/k10
Żywotność (16): 7/k12
Percepcja (18): 7/k12
Siła Woli (15): 6/k10
Charyzma (10): 5/k8

Talenty

Broń biała (1): 6/k10
Historia broni (2): 9/k8+k6
Przekucie ostrza (2): 9/k8+k6
Rytuał karmiczny (1)
Umysł ze stali (1): 7/k12
Unik (1): 6/k10

Szybkość

Pełna: 40
W walce: 20

Umiejętności

Artystyczna/rycie run (1): 6/k10
Wiedza/historia Throalu (1): 8/2k6
Wiedza/znajomość
starożytnych broni (1): 8/2k6

Inicjatywa

Kostki: k8

Karma

Kostki: k6
Punkty: 6

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 10
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 4
Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 39
Próg ran: 11
Próg przytomności: 31
Kostki zdrowienia: k10
Testy zdrowienia: 3 dziennie

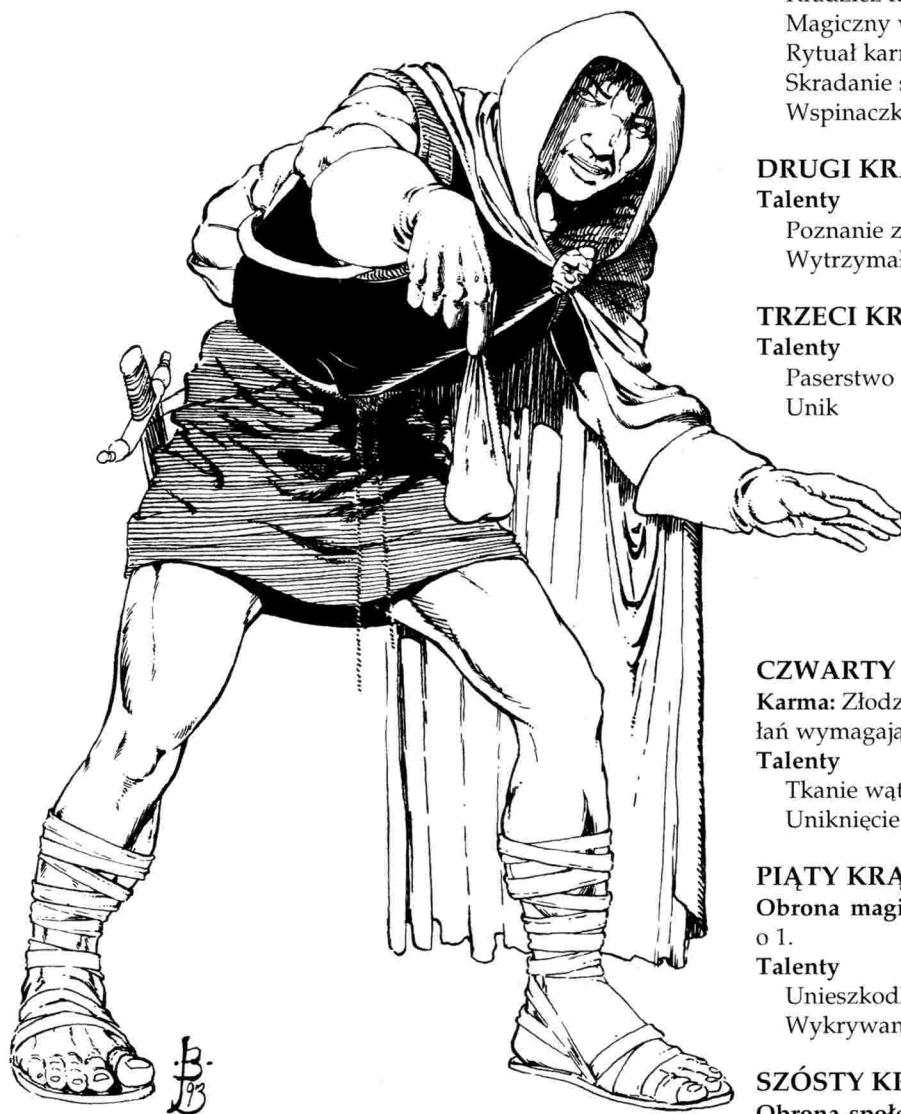
Ekwipunek

1 miedziak
3 sztuki srebra
Dwa sztylety
Miecz
Narzędzia kowalskie
Nóż
Podróżne racje żywności – tygodniowy zapas
Topór
Ubranie podróżne
Zbroja skórzana warstwowa
Zestaw podróży (z namiotem)

Uwagi: Krasnolud ma rasową zdolność **termowizja**.



ZŁODZIEJ



Złodzieje szybko uczą się niezależności, nieufności i sztuki kradzieży. Siłę niezbędną ich dyscyplinie czerpią z pewności siebie i świadomości, że na nikim innym nie mogą polegać. Mnogość plotek dotyczących działalności gildii złodziejskich dowodzi, że grupy te faktycznie istnieją, ale zasięg ich władzy i wpływów pozostaje tajemnicą.

Istotne cechy: Percepcja, Zręczność.

Ograniczenia rasowe: obsydianin, troll.

Rytuał karmiczny: Złodziej zamyka się sam w ciemnym pomieszczeniu (lub siada ciemną nocą gdzieś z dala od towarzyszy) i koncentruje się na świadomości, że jest sam na świecie i że jest jedyną osobą, której może zaufać. Kiedy w duchu nie żywi już żadnych wątpliwości co do tych faktów, wykorzystuje jeden z talentów: *kradzież kieszonkowa*, *magiczny wytrych*, *poznanie zamka*, *skradanie się*. W tym momencie rytuał się kończy. **Umiejętności artystyczne:** aktorstwo, poezja, rzeźbiarstwo.

PIERWSZY KRAŁ

Talenty

Atak z zaskoczenia
Broń biała
Kradzież kieszonkowa
Magiczny wytrych
Rytuał karmiczny
Skradanie się
Wspinaczka

DRUGI KRAŁ

Talenty

Poznanie zamka
Wytrzymałość

TRZECI KRAŁ

Talenty

Paserstwo
Unik

CZWARTY KRAŁ

Karma: Złodziej może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Percepcji.

Talenty

Tkanie wątków (Złodziej)
Uniknięcie pułapki

PIĄTY KRAŁ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Złodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

Unieszkodliwienie pułapki mechanicznej
Wykrywanie pułapek

SZÓSTY KRAŁ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Złodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

Broń strzelecka
Przebranie

SIÓDMY KRAŁ

Oszacowanie wartości metalu: Za cenę 1 punktu wyczerpania Złodziej może, wykonując test Percepcji (stopień trudności równy jest obronie magicznej badanego przedmiotu), określić z jakiego metalu wykonano przedmiot oraz jaka jest (w przybliżeniu) jego wartość.

Talenty

Broń miotana
Wykrywanie broni

ÓSMY KRAŁ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Złodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

Ukrycie broni
Zachowanie równowagi

WIETRZNIK - ZŁODZIEJ

Nie, nie: to *ty* mnie potrzebujesz; wręcz nie sposób przece-
nić moich umiejętności. Rozpoznałbyś pułapkę strzelającą za-
trutymi strzałkami? Nie wątpię, że jesteś w stanie wyważyć
drzwi, ale czy zawsze możesz mieć pewność, że ci się uda za-
nim Horror odgryzie ci głowę? Kręcisz przecząco głową, sły-
sząc moje słowa... Dużo ryzykujesz.

Niektórzy narzekają na mój skryty charakter, ale przecież
jestem Złodziejem, prawda? Muszę poruszać się tak, żeby nikt
mnie nie zauważył; lubię samotność. Czy możesz mi zaufać?
Ależ oczywiście! Jestem Złodziejem, a nie głupcem.

Cechy

Zręczność (19): 8/2k6
Siła Fizyczna (7): 4/k6
Żywotność (12): 5/k8
Percepcja (14): 6/k10
Siła Woli (12): 5/k8
Charyzma (15): 6/k10

Talenty

Atak z zaskoczenia (1): 9/k8+k6
Broń biała (1): 9/k8+k6
Kradzież kieszonkowa (1): 9/k8+k6
Magiczny wytrych (1): 9/k8+k6
Rytuał karmiczny (1)
Skradanie się (2): 10/k10+k6
Wspinaczka (1): 9/k8+k6

Szybkość

Pełna: 54
W walce: 27
W locie: 110/55*

* Druga wartość odnosi się do sytuacji,
gdy wietrznik lata podczas walki.

Umiejętności

Artystyczna/taniec w powietrzu (1): 7/k12
Wiedza/wiedza o wietrznikach (1): 7/k12
Wiedza/wycena klejnotów (1): 7/k12

Inicjatywa

Kostki: 2k6

Karma

Kostki: k10
Punkty: 15

Walka

Obrona fizyczna: 12
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 8
Pancerz fizyczny: 3
Pancerz duchowy: 1

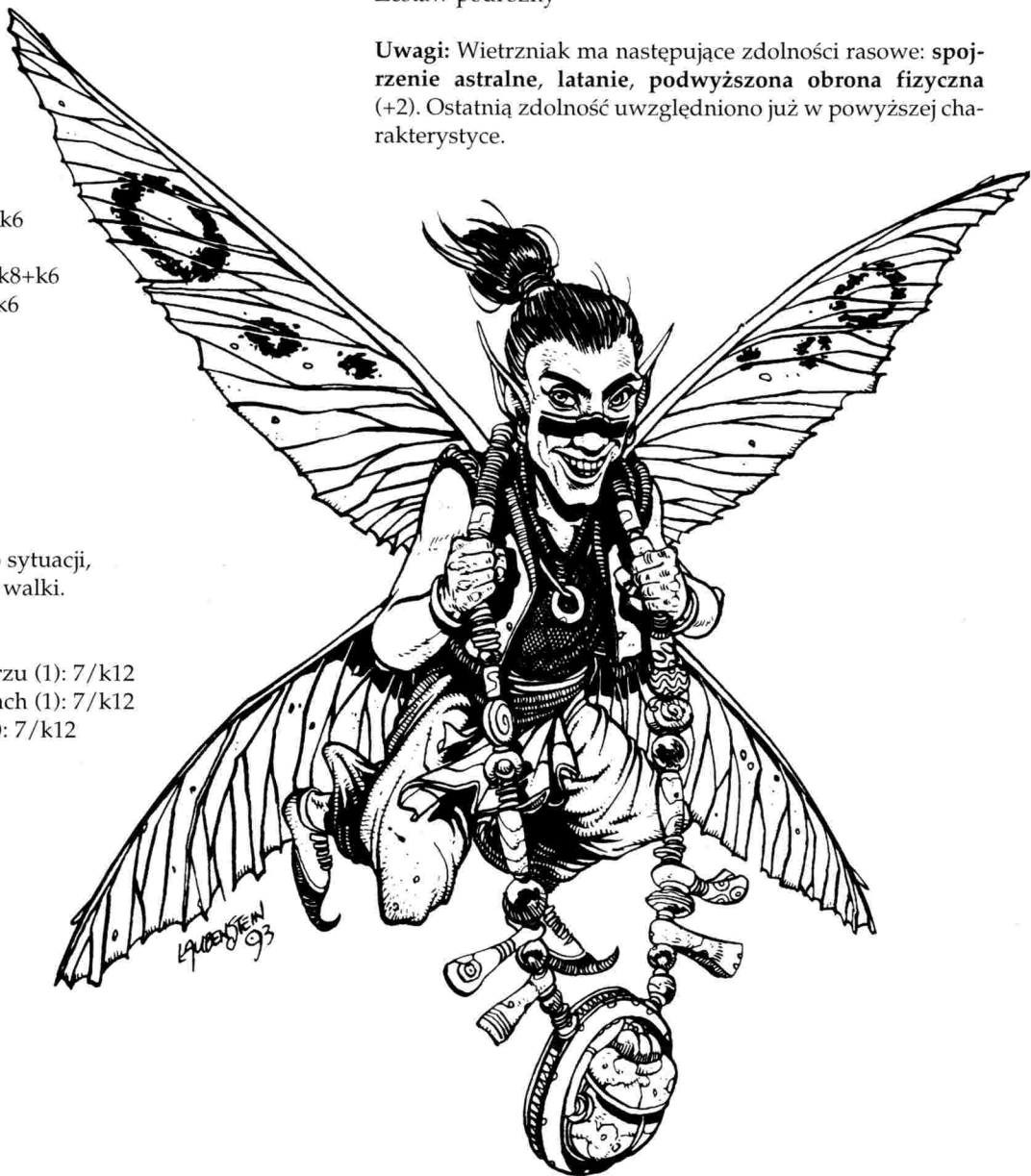
Obrażenia

Próg życia: 34
Próg ran: 9
Próg przytomności: 26
Kostki zdrowienia: k8
Testy zdrowienia: 2 dziennie

Ekwipunek

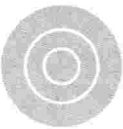
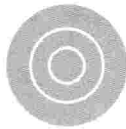
2 miedziaki
6 sztuk srebra
Eliksir zdrowienia
Krótki miecz
Podróżne racje żywności – tygodniowy zapas
Skórzana zbroja
Skórzane rękawiczki
Sztylet
Ubranie podróżne
Worek
Wytrychy i przybory złodziejskie
Zestaw podróżny

Uwagi: Wietrznik ma następujące zdolności rasowe: **spoj-
rzenie astralne, latanie, podwyższona obrona fizyczna**
(+2). Ostatnią zdolność uwzględniono już w powyższej cha-
rakterystyce.





TALENTY

*Co czyni ze mnie mistrza w moim fachu? Ktoś mógłby powiedzieć,
że swą pozycję zawdzięcza nieustannym ćwiczeniom, ktoś inny – że szczęściu,
a jeszcze inny przypisałby ją magii. W istocie ważne są wszystkie te czynniki...
i jeszcze kilka innych.*

Millat, elf Trubadur

Dyscyplina, a wraz z nią talenty bohatera, określają jego miejsce w świecie. Talentami nazywamy pewne szczególne zdolności, do których uaktywnienia potrzebna jest energia, pochodząca wprost z przestrzeni astralnej. Umiejętność wykorzystywania owej energii wyróżnia adepta spośród innych Dawców Imion i pozwala mu wypełniać przykazania własnej dyscypliny. Warto przy tym pamiętać, że choć wybór dostępnych bohaterowi talentów zależy od jego dyscypliny, ich skuteczne i twórcze wykorzystanie będzie ograniczone wyłącznie wyobraźnią gracza.

Talenty znajdują zastosowanie we wszystkich sytuacjach, jakie mają miejsce w grze: przydają się w pojedynkach na czarzy czy walce wręcz, ale i przy okazji bardziej pokojowych działań. Zamieszczone w niniejszym rozdziale komentarze, odnoszące się do różnych aspektów korzystania z talentów, zaopatrzone w odnośniki do innych części podręcznika. Ze względu na magiczną naturę talentów, uczenie się ich i doskonalenie jest znacznie prostsze niż w wypadku zwykłych umiejętności (patrz **Umiejętności**, str. 122).

Z rozdziału **Dyscypliny** dowiedzieliście się już, jakimi talentami dysponują adepci poszczególnych dyscyplin. Czas na ich dokładne opisy.





Thadran budzi w sobie zwierzęce moce.

WYBÓR POCZĄTKOWYCH TALENTÓW

Po określeniu dyscypliny bohatera, gracz wybiera talenty i przypisuje im określone poziomy. Na początku ma do dyspozycji 8 punktów, które może zamienić na poziomy talentów z pierwszego kręgu; każdemu może przypisać 1, 2 lub 3 poziom, wydając, odpowiednio, 1, 2 lub 3 punkty z puli. Jeżeli gracz prowadzący Łucznika postanowi wydać 2 punkty na *broń strzelecką*, jego postać będzie miała ten talent na 2 poziomie.

Każdy talent wiąże się z jedną z cech (z którą – dowiedzie się z opisu talentu); wykorzystujący go bohater dodaje do stopnia cechy poziom talentu: na przykład postać, która ma 13 Zręczności (6 stopień) i *broń białą* na poziomie 2, wykonując atak w oparciu o ten talent stosuje kostki odpowiadające 8 stopniowi (stopień Zręczności 6, +2 stopnie za poziom talentu). Korzystając z **Tabeli stopni/kostek akcji** (str. 36) stwierdzamy, że przy ataku nasz Łucznik rzuca 2k6.

Talentu, któremu nie przypisaliśmy na starcie żadnych punktów, nie zapisujemy na karcie postaci; zerowy stopień talentu oznacza po prostu, że postać go nie posiada (wyjątkiem od tej reguły jest *wszechstronność*, str. 117). Bohater może w dowolnym momencie nauczyć się talentu, z dostępnego sobie kręgu, jeżeli przeznaczy na ten cel odpowiednią liczbę punktów legend. Na przykład, jeżeli wojownik podnosząc się na trzeci krąg zrezygnował na wstępie z zakupu talentu *tygrysi skok*, może zrobić to później wydając po prostu 100 punktów legend, medytując i podnosząc go na 1 poziom.

WYKORZYSTYWANIE TALENTÓW

Wykorzystując jeden z talentów bohater, prawie zawsze, wykonuje test, który pozwoli mu stwierdzić, czy próba się powiodła (patrz **Rzuty kostkami** i **Testy** w rozdziale **Terminologia**, str. 34); test taki niejednokrotnie zastępuje test ataku (patrz **Walka**, str. 194). Stopień, z jakim wykonuje się test, zależy od stopnia cechy oraz poziomu talentu. Natomiast stopień trudności testu (czyli najmniejsza liczba, jaką należy wyrzucić, by test się powiódł) najczęściej równy jest obronie magicznej bądź fizycznej przeciwnika. Ewentualne inne stopnie trudności podano w opisach talentów.

TEST TALENTU

Wykonując test talentu (zwany także np. „testem *broni białej*” itp. Od nazwy talentu) gracz rzuca kostkami, odpowiadającymi stopniowi talentu (patrz **Tabela stopni/kostek akcji**, str. 36) i stara się uzyskać wynik wyższy lub równy stopniowi trudności. Jeżeli uda mu się znacznie przekroczyć wymaganą wartość, odnosi większy sukces i talent działa skuteczniej (lub po prostu nieco inaczej; patrz **Wyniki testów** w rozdziale **Terminologia**, str. 34).

Grupy talentów

Wiele talentów znajduje zastosowanie podczas walki; efektem ich użycia są zazwyczaj obrażenia, odnoszone przez przeciwnika. Po udanym wykorzystaniu takiego talentu bohater wykonuje test obrażeń, by stwierdzić, jak poważnie zranił wroga (patrz **Wykonywanie testów obrażeń** w rozdziale **Walka**, str. 194); rzuca kostkami właściwymi dla stopnia obrażeń przypisanego broni, którą się posługuje (jego wartość podano w opisie broni w rozdziale **Towary i usługi**). Wynik rzutu kostkami określa liczbę obrażeń zadanych przeciwnikowi.

Efekty działania talentów nie związanych z walką podano w ich opisach. Niektóre talenty pozwalają na przykład zignorować skutki oddziaływania innych Dawców Imion (patrz **Testy oddziaływania** w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 237). Powodzenie w teście oznacza, że bohaterowi udało się oprzeć próbom zastraszenia, perswazji czy prowokacji. Znakomitym przykładem talentów należących do tej grupy jest *zimna krew*.

Istnieje pewna grupa talentów, które wymagają dodatkowego „zastrzyku” magicznej energii, czyli w tym wypadku karmy bohatera. Energia (reprezentowana przez 1 punkt karmy) jest mniejsza, niż potrzebna np. do utkania wątku (patrz **Działanie magii**, str. 146). Ponadto karma zwiększa prawdopodobieństwo sukcesu w teście. Jej wykorzystanie oznacza, że wraz z kostkami właściwymi dla talentu bohater rzuca dodatkowo kostką karmy.

Szczegółowe zasady korzystania z talentów podano w ich opisach.

CECHY DOMYŚLNE

Zdarzają się talenty, które są ulepszoną wersją umiejętności, jakie każdy w miarę wszechstronny bohater powinien opanować. System cech domyślnych pozwala postaciom wykonywać pewne działania, mimo że ze względu na dyscyplinę nie dysponują odpowiednimi talentami; na przykład nikogo nie zdziwi, gdy bohater bez talentu *broń biała* zdecyduje się jednak zadać cios mieczem, choć wykryta do tego tylko swoją Zręczność (która jest cechą domyślną dla tego właśnie talentu). W poniższej tabeli zamieszczono wszystkie talenty, które mają cechy domyślne (co oznacza, że można je wykorzystywać nie posiadając danego talentu).

TABELA TALENTÓW I CECH DOMYŚLNYCH

Talent	Cecha domyślna
Broń biała	Zręczność
Broń miotana	Zręczność
Broń strzelecka	Zręczność
Moc woli	Siła Woli
Unik	Zręczność
Walka wręcz	Zręczność
Wspinaczka	Zręczność
Zapamiętanie tekstu	Siła Woli
Żeglarstwo powietrzne	Siła Woli

CZAS DZIAŁANIA

Effekt działania niektórych talentów utrzymuje się przez ściśle określony czas, najczęściej uzależniony od stopnia talentu (w rundach, minutach, godzinach itd.). Zwykle w opisie zaznacza się to mniej więcej następująco: „Działanie *zagadania* utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi talentu” lub „...liczbę rund równą talentowi *zagadanie*”.

Runda jest jednostką czasu, niezbędną dla płynnego przebiegu akcji; oznacza okres potrzebny na podjęcie jednego działania, czyli 10 sekund czasu gry. Podczas walki nazywa się ją również rundą walki.



Ponieważ talenty są zdolnościami magicznymi, bohaterowie i ich oponenci mogą przerywać działanie talentów przeciwników za pomocą takich czarów, jak np. *Rozproszenie magii*. Stopień trudności takiej akcji zależy od stopnia talentu (korzystamy z **Tabeli rozpraszania magii**, str. 156, zamiast kręgu zaklęcia wstawiając poziom talentu).

W większości wypadków pozbawienie postaci przytomności również kończy działanie jej talentu.

TERMINOLOGIA STOSOWANA W OPISACH

Z rozpoczynających się na następnej stronie opisów talentów dowiedziecie się, jak z je wykorzystywać i jakie są skutki udanego ich użycia. Wytłuszczoną czcionką zaznaczono najważniejsze dla przebiegu rozgrywki informacje:

Stopień

Stopień talentu uzyskuje się zazwyczaj dodając poziom talentu do stopnia odpowiedniej cechy. Od stopnia talentu zależy rodzaj i liczba kostek, jakimi gracz wykonuje test. Na przykład stopień *rzucania czarów* jest sumą poziomu *rzucania czarów* i stopnia *Percepcji* bohatera. Jeśli nasza postać ma *Percepcję* równą 13 (stopień 6) i 3 poziom *rzucania czarów*, stopień tego talentu jest w jej wypadku równy 9, co odpowiada rzutowi k8+k6.

Niektóre talenty dodatkowo podwyższają tę liczbę; na przykład stopień *pazurów* określa się dodając 3 do sumy stopnia *Siły Fizycznej* i poziomu talentu. W opisie wygląda to następująco: „Stopień: Siła Fizyczna + poziom +3”.

Akcja

Użycie części talentów traktuje się jak wykorzystanie akcji przysługującej bohaterowi podczas walki (patrz **Akcje** w rozdziale **Walka**, str. 192) – jeśli talent zużywa akcję w rubryce „Akcja” znajduje się słowo „tak”. W przeciwnym wypadku wpisaliśmy tam „nie”. Jeśli widnieje przy nim „tak”, po jego wykorzystaniu nie można wykonać innych akcji (szczegóły znajdziecie w opisie talentu). Warto przy tym zwrócić uwagę, iż nie wszystkie talenty wymagające akcji da się wykorzystać w jednej rundzie walki, gdyż potrzeba na nie znacznie więcej czasu.

Czasem w rubryce „Akcja” znajdziecie adnotację „nd” („nie dotyczy”). Oznaczone w ten sposób talenty są wykorzystywane w sposób ciągły (dobrymi przykładami są *wytrzymałość* i *matryce*) i bohater korzysta z nich automatycznie, bez konieczności poświęcania im uwagi.

Karma

Rubryka „Karma” zawiera informację na temat tego, czy użycie talentu wymaga poświęcenia punktów karmy (patrz opis powyżej oraz na str. 37 w rozdziale **Terminologia**). Jeżeli karma jest niezbędna do wykorzystania talentu, bohater musi wydać co najmniej jeden punkt, by go użyć. Gdyby zdarzyło się tak, że karma mu się skończyła, może poświęcić test zdrowia (patrz **Leczenie obrażeń** w rozdziale **Walka**, str. 202) w celu wyzwolenia niezbędnej do tego celu energii magicznej. Talenty wymagające karmy rzadko doprowadzają do **wyczerpania** (patrz dalej), gdyż wystarcza im energia astralna. Jeśli opis talentu nie podaje inaczej, kostkę karmy dorzuca się do kostek, którymi wykonywany jest test talentu.

Jeżeli opis talentu nie podaje inaczej, bohater może wydać nań tylko 1 punkt karmy; w wypadku gdy talent wymaga karmy ORAZ jest dla bohatera talentem dyscyplinarnym (patrz dalej), gracz ma prawo wyboru, czy wykorzystywać karmę, czy nie.

Talent dyscyplinarny

Różne talenty mają różne znaczenie dla przedstawicieli poszczególnych dyscyplin. Talenty szczególnej wagi dla danej dyscypliny nazywamy talentami dyscyplinarnymi. W praktyce oznacza to, że bohater może w celu zwiększenia ich skuteczności poświęcić punkt karmy, rzucając w teście dodatkową kostkę – kostką karmy. Uwaga: wydanie punktu karmy na działanie talentu NIE zwiększa zadanych obrażeń.

W rubryce „Talent dyscyplinarny” podano listę dyscyplin, dla których omawiany talent jest talentem dyscyplinarnym.

Kricklen jest Fechtmistrem, toteż wykorzystując broń białą stara się wykonać perfekcyjny, finezyjny atak na przeciwnika. Jest to dla Fechtmistra talent dyscyplinarny, toteż Kricklen ma prawo poświęcić jeden punkt karmy w celu zwiększenia szansy powodzenia ataku.

Umiejętność

Wiele talentów ma swe odpowiedniki wśród zwykłych, niemagicznych umiejętności. W takim właśnie wypadku w rubryce tej wpisaliśmy „tak”. Nabywanie zwyczajnych umiejętności jest trudniejsze, bardziej czasochłonne i wymaga więcej punktów legend, ale można w ten sposób opanować talent, którego nie dopuszcza nasza dyscyplina. W rozdziale **Umiejętności** (str. 124) znajdziecie więcej informacji na ten temat.

Wyczerpanie

Wiele talentów wymaga dodatkowej energii magicznej, aby w ogóle można było ich użyć; część z nich energię tę czerpie z karmy bohatera (w opisanym wcześniej sposób), ale są i takie, które wykorzystują energię życiową postaci – one właśnie doprowadzają do **wyczerpania**. W zatytułowanej w ten sposób rubryce znajdziecie liczbę obrażeń, jakie powoduje każdorazowe wykorzystanie talentu. Może się zdarzyć, że postać w jednej rundzie wielokrotnie odniesie obrażenia w wyniku działania jednego talentu.

Karak jest Wojownikiem i dysponuje talentem przewidywanie ciosu na 3 poziomie. Przewidywanie ciosu powoduje 1 obrażenie (z wyczerpania), gdyby więc Karak użył tego talentu w jednej rundzie przeciwko trzem wrogom, odniesie trzy obrażenia, będące wynikiem wyczerpania.

Przed obrażeniami będącymi skutkiem wyczerpania nie chronią żadne zbroje ani magiczne zabezpieczenia, toteż nie ma sposobu zmniejszenia ich liczby.

Jeżeli użycie talentu prowadzi do wyczerpania, a zarazem jest to talent dyscyplinarny (patrz wcześniej), to nawet w wypadku wydania punktu karmy bohater i tak odnosi obrażenia.

TALENTY W „PRZEBUDZENIU ZIEMI”

Poniżej w kolejności alfabetycznej podajemy wszystkie talenty dostępne bohaterom „Przebudzenia Ziemi”.

AKROBATYCZNY ATAK

Stopień: poziom + stopień *Zręczności*

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Akrobatyczny atak pozwala bohaterowi dokonywać niewiarygodnie zręcznych, szybkich ataków i nagłych zwrotów,

zadawać ciosy z wyskoku i zwinnie unikać trafień. Podczas walki test talentu zastępuje normalny test ataku. Do końca rundy walki obrona fizyczna bohatera zwiększa się o wartość równą poziomowi *akrobatycznego ataku*.

ANALIZA ŚLADÓW

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Czarodziej



Ten talent przydaje się w sytuacji, gdy bohatera zainteresują jakieś ciekawe, niezwykle znaki lub ślady, będące wynikiem wcześniejszych wydarzeń. Na *analizę* składają się w równym stopniu obserwacja, logiczne rozumowanie i magia wróżbiarska. I tak, na przykład, obejrzawszy dokładnie łóżko bohater zorientuje się, że jego ostatni użytkownik nie spał najlepiej; w podobny sposób rozpozna broń, którą dokonano zabójstwa. Ogólne zasady są takie, że *analiza śladów* pozwala udzielić odpowiedzi na pytania „co się stało?” z badanym przedmiotem bądź miejscem lub też „jak do tego doszło?”. Stopniem trudności testu jest w tym wypadku obrona magiczna osoby odpowiedzialnej za pozostawienie śladów – w powyższym przykładzie magiczna obrona osoby, która ostatnio spała w łóżku. Jeżeli interesujące bohatera zdarzenie miało miejsce w ciągu ostatnich 24 godzin, będzie on w stanie w przybliżeniu określić kiedy nastąpiło (rankiem, około południa, wieczorem itd.). Przy badaniu śladów starszych niż jeden dzień, trudność testu zwiększa się o 1. Talent nie pozwala stwierdzić „kto” pozostawił ślady ani „dlaczego” stało się to, co się stało.

ATAK KOBRY

Stopień: poziom + stopień Zręczności
Akcja: nie **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Wojownik

Atak kobry pozwala wykonać serię błyskawicznych ataków w pierwszej rundzie walki; talent można wykorzystać przeciwko jednemu, wybranemu przeciwnikowi i tylko w pierwszej rundzie starcia. Test *ataku kobry* zastępuje standardowy test inicjatywy. Magia talentu, pozwala zignorować wszystkie ujemne modyfikatory inicjatywy wynikające z noszonej zbroi i stosowanej tarczy. Co więcej, bohater może dodać do jednego z testów ataku tyle stopni, ile wynosi jego poziom *ataku kobry*. Ataku kobry nie można łączyć z innymi talentami, które wpływają na inicjatywę.

ATAK TARCZĄ

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej
Akcja: nie **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

Atak tarczą następuje na normalnych zasadach, czyli bohater wykonuje test *broni białej* (patrz str. 97). Inne są natomiast obrażenia: stosuje się tu stopień talentu (nie zaś normalny stopień obrażeń). Po trafieniu ofiara odnosi obrażenia, a ponadto trudniej się jej utrzymać na nogach: trudność testu decydującego o zachowaniu równowagi zwiększa się o 7 (patrz **Wykonanie testu równowagi** w rozdziale **Walka**, str. 195).

Targ Miażdżycnat atakuje tarczą espargrę. Trafia, a następnie w teście obrażeń uzyskuje wynik 25. Espargra ma 7 pancerza fizycznego, toteż odnosi 18 obrażeń. Przy progu ran równym 7 uzyskujemy stopień trudności testu równowagi równy 14. Ponieważ jednak Targ uderzył tarczą, trudność tego testu wzrasta do 21.

ATAK WIERZCHOWCA

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej wierzchowca
Akcja: nie **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Ten talent zwiększa Siłę Fizyczną wierzchowca, gdy przychodzi do określania zadanych przez niego obrażeń. Bohater wykonuje test *ataku wierzchowca*, za stopień trudności przyjmując magiczną obronę rumaka. Jeżeli odniesie sukces, przy określaniu obrażeń, jakie zadaje wierzchowca w swoim ataku do stopnia jego Siły Fizycznej dodaje się poziom talentu. Jeżeli w normalnych warunkach wierzchowca w ogóle nie atakuje, ten talent daje mu prawo do wykonania jednego ataku (test ataku wykonuje się normalnie, tj. ze stopniem Zręczności zwierzęcia). Jednorazowo efekt działania *ataku wierzchowca* utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi talentu.

ATAK Z PODJAZDU

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

Wykonując *atak z podjazdu* bohater jadący wierzchem może błyskawicznie dopaść przeciwnika, zadać cios i natychmiast oddalić się z pełną szybkością. Do ataku stosuje się w tym wypadku stopień tego talentu zamiast *broni białej* bądź *broni strzeleckiej*; *atak z podjazdu* można połączyć z *szarżą*.

ATAK Z ROZPĘDU

Stopień: poziom + stopień Zręczności
Akcja: nie **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

W pewnych okolicznościach bohater może zaatakować dwa razy w jednej rundzie. Najpierw wykonuje się normalny test ataku (*broni białej*), po czym, jeżeli udało się uzyskać wyjątkowy sukces, można zdecydować o wykonaniu dodatkowego *ataku z rozpędu* przeciw temu samemu wrogowi, który jeszcze nie doszedł do siebie po pierwszym ciosie. Zadane obrażenia określa się w zwykły sposób, czyli premie do obrażeń należne przy pierwszym ataku nie zwiększają wyniku drugiego: np. efekty *miażdżącego ciosu* są brane pod uwagę tylko w przypadku pierwszego uderzenia.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Stopień: poziom + stopień Zręczności
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: tak **Wyczerpanie:** nie



Talent dyscyplinarny: Złodziej

Ten talent pozwala w pełni wykorzystać przewagę zaskoczenia i jeden raz podczas spotkania zaatakować wybranego przeciwnika, zadając mu obrażenia o 7 stopni wyższe niż normalnie. Kostkę karmy dorzuca się do testu ataku, nie zaś do zadawanych obrażeń. Atakowany musi być zaskoczony, by talent zadziałał.

BEZPIECZNA ŚCIEŻKA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki temu talentowi bohater może nawiązać kontakt z żywiołakiem i poprosić go o wskazanie bezpiecznego przejścia przez nieznany teren (*bezpieczna ścieżka* nie pozwala sprowadzić żywiołaka, lecz tylko nawiązać z nim kontakt psychiczny). Zdarza się, że duch wykorzystuje pewne elementy scenerii i „ożywia” je, dzięki czemu rozmowę mogą słyszeć wszyscy zainteresowani. Bohater wykonuje test, którego wynik po pomnożeniu przez 1,5 określa (w kilometrach) odległość, na jaką żywiołak jest w stanie zapewnić bezpieczne przejście. Duch opisuje bohaterowi, którędy powinien iść i jakie ewentualne naturalne niebezpieczeństwa (w tym dzikie zwierzęta) może napotkać po drodze. Jeżeli na przykład bohaterowi uda się rzucić 21 w teście *bezpiecznej ścieżki*, żywiołak wskaże mu najbezpieczniejszą trasę wędrówki na najbliższe 30 kilometrów. Gdyby jednak na 35 czy nawet 31 kilometrze czaiła się jakaś bestia, nikt się o niej w tej chwili nie dowie. Warto przy tym pamiętać, że żywiołak i podróżnicy mogą zupełnie odmiennie rozumieć pojęcie „niebezpieczeństwa”; poza tym wiedzę żywiołaka znacząco ogranicza środowisko: żywiołak ziemi nie będzie zapewne najlepiej zorientowany w zagrożeniach kryjących się w wodzie czy potworach, które mogą na bohatera spaść z powietrza, za to z łatwością dokładnie opíše uzbrojenie i wyposażenie znajdujących się nieopodal grup wędrowców. Rzecz jasna taka informacja nie świadczy jeszcze jednoznacznie o zamiarach obcych.

BŁYSKAWICZNE KOPNIĘCIE

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Błyskawiczne kopnięcie pozwala bohaterowi wykonać dodatkowy atak w rundzie, pod warunkiem że wygra on inicjatywę z przeciwnikiem, którego atakuje. Test *kopnięcia* wykonuje się wówczas natychmiast po standardowym ataku, zadając obrażenia wynikające ze stopnia Siły Fizycznej. T'skrangi mogą wykorzystać ten talent do zadania ciosu ogonem.

BRONŲ BIAŁA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Fechmistrz, Powietrzny Łupieżca, Wojownik

Broni biała znajduje zastosowanie w sytuacjach, gdy chcemy zaatakować przeciwnika bronią ręczną. Stopień trudności testu jest równy obronie fizycznej wroga, a sukces w teście oznacza, że cios sięgnął celu.

BRONŲ MIOTANA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Ten talent przydaje się przy atakach z dystansu, kiedy bohater rzuca kamieniem, sztylblem, włócznią czy inną tego typu bronią. Stopniem trudności testu talentu *broń miotana* jest fizyczna obrona przeciwnika; powodzenie w teście oznacza, że pocisk sięgnął celu.

BRONŲ STRZELECKA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Ten talent przydaje się przy strzelaniu z łuków, kusz i innych broni miotających pociski na odległość. Stopniem trudności testu jest obrona fizyczna przeciwnika. Jeżeli wynik testu jest jej równy bądź wyższy, pocisk trafił w cel. *Broń strzelecka* jest bezużyteczna w wypadku ręcznych broni miotanych, czyli noży, sztyletów itp.

CELNY STRZAŁ

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Celny strzał pozwala niezwykle precyzyjnie wymierzyć broni przy ostrzale. Test ataku wykonuje się ze stopniem tego talentu, nie zaś *broni strzeleckiej*, przy czym dodaje się co najmniej jedną kostkę karmy (maksymalna liczba punktów karmy, jakie można zużyć przy jednorazowym wykorzystaniu tego talentu, jest równa jego poziomowi). Używając tego talentu bohater musi zużywać karmę (przynajmniej po 1 punkcie w rundzie) dopóty, dopóki nie trafi przeciwnika (wynik testu musi być równy lub wyższy od obrony fizycznej wroga) lub nie wyczerpie całej swojej karmy. Po trafieniu nie można już wydawać dodatkowych punktów karmy w celu poprawienia wyniku strzału.

CHWYTANIE WIATRU

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Chwytywanie wiatru znajduje zastosowanie w sytuacjach, gdy bohater chce w kontrolowany sposób spaść z większej wysokości. Test talentu określa, na ile udało się mu pokierować upadkiem: wynik od 6 do 12 oznacza, że spadając nie odnosi żadnych obrażeń, podczas gdy wynik od 13 w górę pozwala kierować lotem (przy czym odległość przebyta w poziomie nie może być większa od wysokości, z jakiej się spada: można na przykład spadając z 50 metrów wylądować do 50 metrów od punktu, w jakim spadłoby się na ziemię bez posługiwania się talentem). Jednorazowe wykorzystanie *chwytania wiatru* pozwala bezpiecznie wyhamować upadek z wysokości 100 metrów x poziom talentu. Na 100 metrów lotu zużywa się w tym wypadku 10 sekund (jedną rundę walki). Elitarne jednostki Powietrznych Łupieżców korzystają z *chwytania wiatru* przy dokonywaniu precyzyjnych desantów na pozycje nieprzyjaciela.

CIOS ASTRALNY

Stopień: poziom + stopień Siły Woli
Akcja: tak **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Wojownik

Cios astralny umożliwia atakowanie przeciwników w przestrzeni astralnej. Użycie go wymaga uprzedniego opanowania *spojrzenia astralnego* bądź *tkania wątków*. Test ataku wykonuje się ze stopniem *ciosu astralnego*, a jego trudność wyznacza obrona magiczna potencjalnej ofiary. Udań trafienie pozwala zadać normalne obrażenia, ewentualnie pomniejszone o wartość fizycznego pancerza przeciwnika. W chwili zadawania ciosu broń bohatera znika z fizycznego świata i przenika do przestrzeni astralnej, z której po chwili wyłania się, wlokąc za sobą pasma zielonkawej mgły. Talenty służące do obrony, w rodzaju *riposty* i *uniku*, nie znajdują zastosowania w wypadku *ciosu astralnego*.

CIOS Z POWIETRZA

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej +3
Akcja: nie **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Wojownik

Cios z powietrza ma spowodować większe niż zwykle obrażenia w walce. Chcąc wykorzystać ten talent, bohater musi posłużyć się *powietrznym chodem* (patrz str. 106) lub przy pomocy innego talentu by znaleźć się dwa metry nad głową przeciwnika, po czym z okrzykiem, jakiego nie powstydziliby się drapieżny ptak, spaść na upatrzoną ofiarę. Jeśli uda mu się ją trafić, do zadanych obrażeń używa stopnia *ciosu z powietrza* zamiast stopnia Siły Fizycznej.

CZYTANIE Z RUCHU WARG

Stopień: poziom + stopień Charyzmy
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: tak **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Złodziej

Czytanie z ruchu warg to znakomita metoda dyskretnego podsłuchiwanie rozmów. Wystarczy widzieć usta mówiącego i znać język, w którym toczy się dyskusja, by skorzystać z tego talentu. Stopniem trudności testu jest w tym wypadku obrona społeczna mówiącego. Powodzenie w teście oznacza, że bohater rozumie każde słowo przez tyle minut, na jakim poziomie opanował *czytanie z ruchu warg*. Talent funkcjonuje w zasięgu 50 metrów.

CZYTANIE/PISANIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** nie
Talent dyscyplinarny: Czarodziej, Trubadur

Talent *czytania/pisania* pozwala bohaterowi uczyć się na każdym poziomie nowego języka – wystarczy mu do tego jedna strona pisma w tym języku. Jeśli zdarzy się tak, że wpadnie mu w rękę strona tekstu w nowym, nie znanym języku, a zarazem ma akurat „wolny” poziom talentu, może wykonać test talentu. Stopnie trudności podano w tabeli. Dotyczą one standardowych wersji wymienionych języków. Należy jednak wziąć pod uwagę fakt, iż każdy język rasowy ma szereg odmian. Gdyby bohater zapragnął się nauczyć jakiegoś specyficznego dialektu, stopień trudności zadania rośnie o 2. Sukces testu oznacza, że bohater umie czytać i pisać w nowym języku. Po przypisaniu poziomu do konkretnego języka nie można go już

„przeznaczyć” na nauczanie się innego. Znane postaci języki zapisuje się w karcie.

Język	Stopień trudności
elficki (sperethiel)	6
krasnoludzki	5
ludzki	6
obsydiański	7
orkowy	6
t'skrangowy	7
trollowy	6
wietrzniacki	7

Przy próbach czytania teksów w znanych językach bohater wykonuje test *czytania/pisania*, żeby sprawdzić, na ile rozumie zawartą w tekście treść. Zrozumienie prostych pojęć i przekazów, w rodzaju „Dom wójta znajduje się na wschód stąd”, wymaga uzyskania wyniku 2; opowieści i legendy, bogate w idiom i kwieciste wyrażenia, wymagają uzyskania 6; tomy wiedzy magicznej i wszelkie inne traktaty specjalistyczne rozumie się dopiero po uzyskaniu 10; najtrudniejsze będą filozoficzne traktaty o naturze magii oraz inne dzieła, w których mówi się naukowym żargonem o abstrakcyjnych pojęciach – wymagają wyniku równego 13. Podobnie rzecz ma się z pisanem w wybranym języku – stosujemy te same stopnie trudności, zależnie od tego, o czym bohater zamierza pisać. Działanie testu *czytania/pisania* utrzymuje się przez liczbę godzin równą poziomowi talentu. Odczytanie jednej strony zajmuje minutę, zapisanie – 10 minut.

CZYTANIE/PISANIE ZNAKÓW MAGICZNYCH

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** nie
Talent dyscyplinarny: Czarodziej, Iluzjonista, Ksenomanta, Mistrz Żywiołów

Ten talent jest niezbędny dla każdego maga, gdyż umożliwia mu uczenie się czarów i zapisywanie ich w księgach. Mag może próbować uczyć się tylko jednego zaklęcia dziennie: wymaga to udanego testu *czytania/pisania znaków magicznych*, którego stopień trudności wyznacza trudność nauczania się czaru. Powodzenie w teście oznacza, że mag opanował czar i może go sobie zapisać w księdze. Więcej informacji na temat trudności nauki zaklęć i ograniczeń z tym związanych znajdziesz w rozdziale *Magia zaklęć*, str. 151.



Ten talent przydaje się również przy próbach odczytywania i zapisywania magicznego pisma, jakie spotyka się na przykład na zwojach. Bohater wykonuje test *czytania/pisania znaków magicznych*, którego stopień trudności jest określony przez naturę pisma. W zależności od uzyskanego wyniku może lepiej lub gorzej zrozumieć tekst: przy przeciętnym sukcesie udaje mu się wychwycić ogólną ideę tekstu, ale wszelkie subtelności na razie mu się wymykają; sukces duży bądź ogromny pozwala mieć nadzieję na zrozumienie tekstu w całej jego złożoności, choć niejasne przesłania między wierszami czy tajemnicze zagadki mogą pozostać nie zauważone; dopiero wyjątkowy sukces oznacza, że mag w pełni pojął treść przekazu i bez trudu rozszyfrował wszelkie wskazówki i podwójne znaczenia słów. Próbę odczytania fragmentu tekstu (równego w przybliżeniu jednej stronie rękopisu) można podjąć tyle razy na dzień, na jakim poziomie opanowało się *czytanie/pisanie znaków magicznych*.

DREWNIANA SKÓRA

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Drewniana skóra zwiększa odporność na fizyczne obrażenia, gdyż dzięki niej skóra, a częściowo także mięśnie i ścięgna bohatera, stają się twardsze niż zazwyczaj. Po użyciu tego talentu skóra upodabnia się do kory drzewa.

Każdego dnia, kiedy bohater wykorzystuje ten talent, poświęca nań jeden z przysługujących mu testów zdrowienia. Można go użyć tylko raz dziennie, ale efekt utrzymuje się przez pełne 24 godziny (lub do chwili „wyłączenia” talentu przez bohatera). Wynik testu *drewnianej skóry* dodaje się do progu życia i progu przytomności, co oznacza, że postać może odnieść więcej obrażeń, zanim straci przytomność lub zginie.

DRUGA BRŃ

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz

Dzięki temu talentowi bohater może w jednej rundzie zaatakować przeciwnika dwoma rodzajami broni (jedną trzyma w prawej, drugą w lewej ręce). Druga broń musi mieć przynajmniej o stopień mniejszą wielkość (patrz tabela **Towary i usługi**, str. 263), a obie zaś być na tyle małe, by dało się nimi włączyć jedną ręką. Przy ataku wykonuje się test *drugiej broni*, natomiast obrażenia określane są w normalny sposób.

DRUGI ATAK

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: tak **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz

Osoby posiadające ten talent mogą wykonać dwa ataki w rundzie. Przy drugim ataku wykonuje się taki sam test, jak za pierwszym razem (atakuje się tą samą bronią). *Drugiego ataku* nie można wykorzystywać w tej samej rundzie, w której używa się innego talentu, z założenia dającego dodatkowy atak (*atak z rozpędu, druga broń*). Obrażenia zadane w *drugim ataku* ustala się tak samo, jak w pierwszym.

EMPATIA

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Obdarzony *empatią* bohater potrafi wyczuwać emocje i uczucia innych ludzi. Najpierw jednak musi „dostroić” talent do wybranej osoby. Dostrojenie utrzymuje się przez rok i jeden dzień lub do chwili, gdy bohater zmieni obiekt zainteresowań. Za każdy zdobyty poziom talentu można się dostroić do kolejnej osoby, czyli np. osiągnąwszy 4 poziom *empatii* można równocześnie odbierać uczucia czterech różnych osób. Dostrojenie wymaga trzech minut medytacji w ciszy i skupieniu, sam na sam z wybraną osobą.

Użycie talentu polega na wykonaniu testu o stopniu trudności równemu magicznej obronie osoby, do której się dostroiliśmy. Powodzenie w teście oznacza, że możemy czuć te same emocje, co nasz wybraniec, ale również pozwala nam w przybliżeniu (z dokładnością do 90 stopni, bez podania odległości) określić kierunek, w którym należałoby go szukać. Zasięg *empatii* wynosi 1,5 kilometra x poziom.

FALSZYWY OBRAZ

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Fałszywy obraz sprawia, że stworzone przez bohatera iluzje stają się bardziej wiarygodne i trudniej się na nich poznać. Talent znajduje zastosowanie wyłącznie w wypadku iluzji będących dziełem korzystającej z niego osoby. Iluzjonista musi widzieć ofiarę, którą chce nabrać na iluzję i wykonać test (jego trudność jest równa magicznej obronie ofiary). Jeżeli talent ma zostać użyty przeciw kilku postaciom jednocześnie, to ustalając stopień trudności testu bierzemy pod uwagę najwyższą obronę magiczną w grupie i dodajemy +1 za każdą dodatkową osobę. Udany test oznacza, że stopień trudności obowiązujący przy próbach rozpoznania, wyczucia bądź rozproszenia iluzji zwiększa się o liczbę równą poziomowi *fałszywego obrazu*. Utrudnienie to dotyczy jedynie osób wytypowanych na ofiary działania talentu, a pozostaje w mocy przez tyle minut, ile wynosi jego poziom.

GADZI SKOK

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Bohater, który opanuje ten talent, będzie mógł dokonywać nadludzko wysokich skoków. Wykonuje w tym celu test *gadziego skoku*; wynik określa wysokość (w metrach), na jaką udało mu się wyskoczyć. Może również skokiem w dal pokonać dwukrotnie dłuższy dystans niż wynik testu. Tego talentu można użyć w tej samej rundzie, w której wykonuje się atak, na przykład po to, by doskoczyć do przeciwnika i zadać mu większe obrażenia niż zwykle: w tym celu po wykonaniu zwykłego ataku (i trafieniu) do stopnia obrażeń dodaje się poziom *gadziego skoku*. Ponadto obrona fizyczna zwiększa się o 2, gdyż znacznie trudniej jest go trafić.

HARTOWANIE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Hartowanie pozwala zwiększyć odporność wybranej osoby na fizyczne ataki. Bohater korzystający z tego talentu sprowadza z przestrzeni astralnej nieco lodowatego eteru, z którego tworzy kokon spowijający hartowaną postać. Użycie talentu

wymaga następnie półgodzinnych, wspólnych, intensywnych medytacji i udanego testu *hartowania*, którego stopniem trudności jest stopień Żywotności hartowanej osoby. W wypadku powodzenia jej próg życia, próg ran i próg przytomności ulegają na 24 godziny zwiększeniu o wartość równą poziomowi talentu.

Jeśli test *hartowania* się nie powiedzie, hartowany odnosi tyle obrażeń, ile wynosi jego próg ran (czyli także jedną ranę). Pancerz fizyczny nie chroni przed tymi obrażeniami, a postać może się przewrócić zgodnie z normalnymi zasadami.

HARTOWANIE SIEBIE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Ten talent pozwala postaci zwiększyć odporność na zwykłe, fizyczne ataki. Bohater sprowadza z przestrzeni astralnej nieco lodowatego eteru, z którego tworzy kokon spowijający jego postać. Użycie talentu wymaga następnie półgodzinnych, intensywnych medytacji i udanego testu *hartowania*, którego stopniem trudności jest stopień Żywotności bohatera. W wypadku powodzenia jego próg życia, próg ran i próg przytomności ulegają na 24 godziny zwiększeniu o wielkość równą poziomowi talentu.

Jeśli test *hartowania siebie* się nie powiedzie, bohater odnosi tyle obrażeń, ile wynosi jego próg ran (czyli także jedną ranę). Pancerz fizyczny nie chroni przed tymi obrażeniami, a pechowiec może się przewrócić zgodnie z normalnymi zasadami.



HIPNOZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Poddany działaniu *hipnozy* osobnik staje się bardziej niż zwykle podatny na perswazję i próby wpływania na zachowanie (poprzez testy oddziaływania). Należy przy tym pamiętać, że jest to efekt natury magicznej, nie zaś zwykły mechanizm, jaki zachodzi w wypadku prawdziwej hipnozy. Działaniu talentu można poddać dowolną osobę znajdującą się nie dalej niż dziesięć metrów od „hipnotyzera”, który musi mieć możliwość swobodnego mówienia. Ofiara nie może być zaangażowana w walkę i musi rozumieć słowa bohatera. Stopniem trudności w teście *hipnozy* jest obrona magiczna ofiary. Powodzenie w teście sprawia, że jej nastawienie do „hipnotyzera” ulega zmianie na lepsze o jeden stopień (aż do „przyjaznego”; patrz **Prowadzenie gry**, str. 235). Znajdujący się pod działaniem *hipnozy* osobnik jest łagodny niczym baranek, dopóki nie zostanie zaatakowany. „Hipnotyzera” ma teraz trochę czasu (tyle minut, na jakim poziomie opanował talent) na dokonywanie sugestii; może wykonywać testy oddziaływania i w zależności od ich wyników i wielkości sukcesów namówić ofiarę do przeprowadzenia zaplanowanych działań. Ta zaś będzie posłuszna bohaterowi przez tyle godzin, jaki jest poziom talentu.

Poorht, złodziej, zahipnotyzował spotkanego w gospodzie strażnika po służbie, a ten zgodził się go wpuścić do domu, którego pilnuje, pod warunkiem, że rozpiją tam wspólnie beczułkę piwa. Poorhtowi taki układ odpowiada, a ponieważ ma 3 poziom hipnozy, efekt utrzyma się przez trzy godziny. Po upływie tego czasu strażnik oprzytomnieje i choć zapewne nie będzie miał pretensji do Poorhta, że ten go nabrał, spokojnie może się wycofać z danego słowa.

HISTORIA BRONI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Dzięki *historii broni* bohater może dowiedzieć się czegoś na temat przeszłości dowolnego oręza (magicznego lub nie), jaki wpadnie mu w ręce. Przed wykorzystaniem talentu musi co najmniej przez tydzień nosić broń przy sobie i co noc przez godzinę uważnie ją badać. Po siedmiu takich nocach ma prawo wykonać test *historii broni*, w którym stopniem trudności jest obrona magiczna broni. W zależności od wyniku testu udaje mu się dowiedzieć różnych rzeczy: przeciętny sukces wystarcza do odkrycia jednego tajemnika, duży sukces pozwala poznać dwa, ogromny – trzy, a wyjątkowy aż cztery tajemniki związane z historią broni. Talentu tego można używać wielokrotnie w odniesieniu do jednego obiektu, za każdym razem poświęcając mu kolejny tydzień wyjątkowej uwagi. W takiej sytuacji wynik testu określa ile tajemników **dotatkowo** udaje się odkryć w kolejnych próbach. Maksymalna liczba tajemników, jakie może poznać bohater, jest równa poziomowi, na jakim opanował *historię broni*; z chwilą, gdy znajomość talentu osiągnie wyższy poziom, postać może próbować dowiedzieć się czegoś więcej o znanym sobie przedmiocie. Poziom talentu określa również najwyższy poziom tajemnika, jaki można poznać za jego pomocą.

Thom jest krasnoludzkim Zbrojmistrzem, który już od ładnych paru tygodni zajmuje się toporem Graga. Dotychczas udało mu się



odkryć trzy tajniki odnoszące się do przeszłości tej wspaniałej broni. Jednakże w ostatnio przeprowadzonej próbie wykorzystania historii broni uzyskał ogromny sukces. Normalnie oznaczałoby to, że poznał w sumie sześć tajników topora, ponieważ jednak opanował ten talent dopiero na piątym poziomie, zna ich tylko pięć.

W miarę odkrywania kolejnych tajników broni bohater zaczyna również zdobywać wiedzę o jej wzorcu, dzięki czemu może się później do niej dostroić. Może zresztą przekazać tę wiedzę innym osobom, aby i im umożliwić dostrojenie się do broni. Maksymalny poziom dostrojenia równy jest liczbie znanych wydarzeń z jej przeszłości. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w rozdziale **Działanie magii**, na str. 144-146.

HISTORIA PRZEDMIOTU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki historii przedmiotu bohater może dowiedzieć się czegoś na temat przeszłości dowolnego obiektu, magicznego lub nie. Przed wykorzystaniem talentu postać musi co najmniej przez tydzień nosić przedmiot przy sobie i co noc przez godzinę uważnie go badać. Po siedmiu takich nocach ma prawo wykonać test historii przedmiotu, w którym stopniem trudności jest obrona magiczna przedmiotu. W zależności od wyniku testu udaje mu się dowiedzieć różnych rzeczy: przeciętny sukces wystarcza do odkrycia jednego tajnika, duży sukces pozwala poznać dwa tajniki, ogromny – trzy, a wyjątkowy aż cztery tajniki związane z historią przedmiotu. Talentu tego można używać wielokrotnie w odniesieniu do jednego obiektu, za każdym razem poświęcając mu kolejny tydzień wyteżonej uwagi. W takiej sytuacji wynik testu określa ile tajników **dodatkowo** udaje się odkryć w kolejnych próbach. Maksymalna liczba tajników, jakie może poznać bohater, jest równa poziomowi, na jakim opanował historię przedmiotu; z chwila, gdy znajomość talentu osiągnie wyższy poziom, postać może próbować dowiedzieć się czegoś więcej o znanym sobie przedmiocie. Poziom talentu określa również najwyższy poziom tajnika, jaki można poznać za jego pomocą.

Millat, elfi Trubadur, zainteresował się Pierścieniem Goriany. Do tej pory udało mu się poznać trzy tajniki związane z historią pierścienia, po czym, w ostatnio przeprowadzonej próbie wykorzystania historii przedmiotu, uzyskał ogromny sukces. Normalnie oznaczałoby to, że poznał w sumie sześć tajników pierścienia, ponieważ jednak opanował ten talent dopiero na piątym poziomie, zna ich tylko pięć.

W miarę odkrywania kolejnych tajników przedmiotu bohater zaczyna również zdobywać wiedzę o jego wzorcu, dzięki czemu może się później do niego dostroić. Może zresztą przekazać tę wiedzę innym osobom, aby i im umożliwić dostrojenie się do przedmiotu. Maksymalny poziom dostrojenia do przedmiotu równy jest liczbie znanych wydarzeń z jego przeszłości. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w rozdziale **Działanie magii**, na str. 142-144.

JĘZYKI ŻYWIOŁÓW

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Znajomość tego talentu umożliwia Mistrzowi Żywiołów porozumiewanie się z żywiołakami w ich mowie – języku

powietrza, ziemi, ognia lub wody. Nie może porozumieć się z żywiołakami drewna i roślin, gdyż poznanie zawłości ich osobliwego języka wymaga specjalnych zaklęć. Każdy kolejny poziom talentu oznacza, że mag opanowuje nowy język: na poziomie pierwszym zna jeden z języków żywiołów (do wyboru), na drugim – dwa, na trzecim – trzy, a na czwartym – wszystkie cztery podstawowe. Przemawiając w wybranym języku Mistrz Żywiołów wykonuje test *języków żywiołów*, którego stopień trudności jest równy obronie magicznej żywiołaka. W zależności od odniesionego sukcesu bohaterowi udaje się lepiej lub gorzej dogadać z żywiołakiem: sukces przeciętny bądź duży oznacza, że żywiołak z grubsza zrozumiał maga, ale nie pozwala zadawać nazbyt skomplikowanych pytań ani wyrażać prośb. Dopiero sukces ogromny lub wyjątkowy zapewnia pełne zrozumienie, umożliwia dyskusję na nietrywialne tematy i pozwala oczekiwać odpowiedzi na skomplikowane pytania.

KOCI CHÓD

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Dzięki temu talentowi postaci potrafią poruszać się znacznie ciszej, niż normalnie. Wynik testu *kocięgo chodu* oznacza stopień trudności testów Percepcji dla osób, które chciałyby odkryć poruszającego się bohatera. Ten talent na tyle utrudnia dosłyszenie kroków, że wymagany jest co najmniej duży sukces w teście, by zorientować się, że ktoś się zbliża.

KONTROLA TEMPERATURY

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Ten talent pozwala bohaterowi regulować temperaturę powietrza w niewielkim (maksymalnie 3 x 3 x 2,5 metra) pomieszczeniu. Każdy poziom *kontroli* oznacza, że postać potrafi zmienić temperaturę o 5 stopni Celsjusza. W tym celu wykonuje test talentu ze stopniem trudności równym magicznej obronie pokoju (minimum 2). Efekty talentu utrzymują się przez liczbę godzin równą wynikowi testu, choć bohater może skrócić ten okres, jeśli znajdzie się w tym samym lub sąsiednim pomieszczeniu.

KRADZIEŻ KIESZONKOWA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Ten talent przydaje się przy próbach dokonywania drobnych kradzieży, łącząc zwinność dłoni z odrobiną magii wykorzystywanej przy lewitacji. Można za jego pomocą podkraść monety, karty do gry i inne drobiazgi, toteż znakomicie sprawdzi się w sztucznych karcianych czy przy obrabianiu czyjejs sakiewki. Bohater wykonuje test *kradzieży kieszonkowej*, którego stopień trudności równy jest magicznej obronie ofiary. Przeciętny sukces oznacza, że udało mu się zwęździć zawartość jednej kieszeni (jednej sakiewki, wykraść jeden przedmiot itp.), ale ofiara ma szansę zorientowania się w sytuacji. Wykonuje więc test Siły Woli, dla którego stopniem trudności jest wynik testu talentu. W wypadku powodzenia zauważa, że ktoś próbuje ją okraść. Jeżeli jednak złodziejzasek uzyskał w teście *kradzieży kieszonkowej* przynajmniej duży sukces, kradzież uchodzi mu na sucho.

KRAŻĄCY SZPIEG

Stopień: poziom + stopień Percepcji**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** tak **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Czarodziej, Ksenomanta

Bohater może w każdej chwili wezwać *krążącego szpiega*, czyli ducha, który będzie się nim opiekował, a w razie potrzeby służył jako zwiadowca lub strażnik. Przywołanie ducha wymaga wykonania testu; jego wynik określa, jak długo duszek zostanie przy swym panu, kołując mu nad głową na wysokości od jednego do dwudziestu metrów (zależnie od decyzji „właściciela”). Przywołane w ten sposób duchy nie mogą w żaden sposób oddziaływać na rzeczywistość, podobnie jak i zwykły, fizyczny świat nie ma na niego żadnego wpływu; są niewrażliwe na większość zaklęć (z wyjątkiem tych, które utrudniają bądź uniemożliwiają działanie magii).

Duszek cały czas zachowuje czujność, toteż jeżeli bohater zechce coś sprawdzić, dostrzec czy usłyszeć, wystarczy, żeby skontaktował się ze szpiegiem, który natychmiast poinformuje go o zaobserwowanych niezwykłych zdarzeniach bądź śladach (wykonuje się test *krążącego szpiega* zamiast zwykłego testu Percepcji). Często zdarza się, że bohaterowie korzystających z usług *szpiega* wydają mu szczegółowe instrukcje odnośnie tego, na co ma zwracać uwagę, żeby uniknąć przykrych niespodzianek. Duszki widzą równie dobrze w przestrzeni astralnej, jak i w świecie fizycznym.

LECZENIE ZWIERZĘCYCH SŁUG

Stopień: poziom + stopień Żywotności**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** tak **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Kawalerzysta, Władca Zwierząt

Bohater obdarzony tym talentem może wyleczyć obrażenia i rany swoich zwierząt. Zużywa w tym celu jeden test zdrowienia i zmniejsza liczbę obrażeń wybranego zwierzęcia o wynik testu. Do *leczenia* można wykorzystać tylko standardowe testy zdrowienia; nie wolno tego talentu łączyć np. z *ognistą krwią*.

LWIE SERCE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli**Akcja:** nie **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Władca Zwierząt

Bohater obdarzony *lwim sercem* potrafi skutecznie zapanować nad własnym przerażeniem. Przy próbach przezwyciężenia strachu i podobnych efektów zamiast stopnia Siły Woli używa się stopnia tego talentu.

MAGICZNY WYTRYCH

Stopień: poziom + stopień Zręczności**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Złodziej

Ten talent przydaje się przy próbach otwierania wszelkich zamków i klódek. Podczas jego użycia w powietrzu materializuje się bladobłękitny, telekinetyczny „wytrych”, który samoczynnie wślizguje się w zamek. Stopień trudności testu *magicznego wytrychu* zależy od ustaleń Mistrza Gry (w wypadku zwyczajnych zamknięć) lub jest równy obronie magicznej zamka (magicznego). Sukces w teście oznacza, że zamek zostaje sforsowany. Bohater może podjąć tyle prób, na jakim poziomie opanował talent, jeżeli jednak sztuka ta mu się nie uda, nie może ponownie spróbować, dopóki nie podniesie *magicznego wytrychu* na wyższy poziom.

MANEWR

Stopień: poziom + stopień Zręczności**Akcja:** tak **Umiejętność:** tak**Karma:** nie **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Fechtmistrz

Stosując *manewr* bohater rezygnuje z własnego ataku, ale za to łatwiej mu uniknąć wymierzonych w niego ciosów. Obiektem działania talentu musi być wskazany przez bohatera, konkretny przeciwnik. Test *manewru* następuje zamiast testu ataku, jego wynik zaś określa obronę fizyczną bohatera na resztę rundy (nawet jeżeli jest niższy od jej normalnej wartości). Jeśli w rundzie, w której bohater posłużył się *manewrem*, udało mu się uniknąć wszystkich wymierzonych w niego ataków, w następnej może dodać poziom talentu do wyniku testu ataku, którego celem będzie wskazany uprzednio przeciwnik. Jeśli atak okaże się skuteczny, poziom *manewru* dodaje się także do wyniku testu obrażeń.

MATRYCA

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

Matryca jest konstruktem astralnym, który pozwala magom rzucić czary bez niepożądanego ingerencji ze strony mieszkańców przestrzeni astralnej. Rzucenie czaru staje się możliwe dopiero po umieszczeniu go w *matrycy*. Każda *matryca* jest oddzielnym talentem, z określonym osobno poziomem. Z opisów dyscyplin magów dowiedziecie się, ile matryc jednocześnie mogą oni posiadać w zależności od kręgu: na przykład Czarodziej z pierwszego kręgu dysponuje jedną lub dwiema *matrycami*. Poziomy *matryc* nabywa się na takich samych zasadach, jak w wypadku innych talentów, przy czym poziom ten jest równy najwyższemu kręgowi czaru, jaki można w niej przechowywać (np. *matryca* na pierwszym poziomie nadaje się do przechowywania zaklęć tylko z pierwszego kręgu). Więcej informacji na temat *matryc* znajdziecie w rozdziale **Magia zaklęć**.

MIAŻDŻĄCY CIOS

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej**Akcja:** nie **Umiejętność:** nie**Karma:** tak **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Powietrzny Łupieżca

Miażdżący cios służy jednemu celowi: zadaniu jak największych obrażeń. Bohater korzystający z tego talentu przy zadawaniu obrażeń używa stopnia *miażdżącego ciosu* zamiast stopnia Siły Fizycznej, dodając do testu obrażeń wymaganą kosztę karmy. Przed użyciem tego talentu należy w tej samej rundzie użyć *okrzyku bojowego* wobec przeciwnika, którego będzie się atakować. Jeśli *okrzyk bojowy* się powiódł, do testu obrażeń dodaje się jeszcze trzy stopnie; w przeciwnym wypadku wróg odnosi normalne dla tego talentu obrażenia.

MIMIKRA

Stopień: poziom + stopień Percepcji**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** tak **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Iluzjonista

Dzięki *mimikrze* bohater może uchodzić za dowolną humanoidną istotę – w granicach możliwości talentu, rzecz jasna: może ważyć dwukrotnie więcej niż zwykle, ale nie mniej niż połowę normalnego ciężaru; żadna część ciała nie może zmniejszyć rozmiarów o więcej niż 25 procent. W rezultacie np. człowiek próbujący udawać t'skranga miałby doprawdy żałośnie krótki ogonek.



Bohater wykonuje test *mimikry*, którego wynik określa (w godzinach) czas działania talentu (chyba że postać postanowi wcześniej wrócić do normalnego wyglądu). Wymaganego punktu karmy nie wydaje się tym razem w teście talentu. Wynik rzutu kostką karmy dodawany jest natomiast do stopnia trudności wykrycia i niewiary w iluzję (patrz *Magia zaklęć*, str. 165). W tym przypadku traktuje się *mimikrę* jak czar iluzyjny z trzeciego kręgu.

MISTYCZNY ZNAK

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Korzystając z tego talentu przy strzelaniu do przeciwnika bohater może dokładnie wycelować, a później – łatwiej trafić. Całą rundę przed oddaniem strzału poświęca na wycelowanie broni w cel znajdujący się w polu widzenia. Wykonuje następnie test *mistycznego znaku*, przyjmując za stopień trudności obronę magiczną przeciwnika. Jeśli test się powiedzie, na powierzchni celu pojawia się niewielki znaczek, a strzelec ma prawo dodać poziom talentu do stopnia talentu *broń strzelecka*. Premia ta obowiązuje do chwili strzału bądź do momentu, gdy cel usunie się z pola widzenia.

Symbol oznaczający namierzony cel jest różny dla różnych postaci używających tego talentu; może równie dobrze przyjąć postać białego punktu, jak i kształt związany np. z miejscem pochodzenia strzelca.

MOC WOLI

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nd **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Moc woli przede wszystkim zwiększa skuteczność działania czarów. Ponieważ talent ten ma swoją cechę domyslną (patrz str. 94), nie jest przy rzucaniu zaklęć niezbędny, choć niewątpliwie się przydaje. Każdy poziom wtajemniczenia w *mocy woli* oznacza silniejsze działanie czarów (o jeden stopień). Ponadto próbując się oprzeć siłom oddziałującym na obronę magiczną, bohater może zastąpić stopień Siły Woli stopniem tego właśnie talentu.

MOWA POWIETRZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiółów

Tym talentem dysponują jedynie Mistrzowie Żywiółów: pozwala im on porozumiewać się z innymi przedstawicielami tej samej dyscypliny bez potrzeby głośnego wypowiedzenia słów. Mistrz Żywiółów może za pomocą *mowy powietrza* dogadać się z kolegą po fachu, nawet jeśli jego rozmówca znajduje się na niższym kręgu. Porusza lekko ustami, nie wydając nawet najłżejszego dźwięku, a i tak inni Mistrzowie Żywiółów słyszą jego słowa, jakby uczestniczyli w zwykłej, głośnej konwersacji. *Mowa powietrza* funkcjonuje w zasięgu tylu metrów, ile wynosi wyniku testu talentu razy pięć; najlepsi specjaliści potrafią wykorzystywać go nawet przy publicznych wystąpieniach przed liczną widownią. Mistrz Żywiółów, który słyszy taką rozmowę, ale sam nie opanował tego talentu, musi odpowiedzieć w normalny sposób.

NADNATURALNY UNIK

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1 za każdą próbę uniku

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta

Postać używająca tego talentu przywołuje ducha, który ma ją chronić podczas walki. Pierwszy test talentu oznacza automatyczne przyzwanie ducha, który „zamieszka” w ciele bohatera na tyle godzin, jaki był wynik testu (lub do chwili, w której bohater zechce się go pozbyć).

W walce duch automatycznie stara się unikać wszystkich ciosów, które trafiłyby bohatera. Po **każdym** udanym trafieniu ze strony przeciwnika wykonuje się test talentu; jeżeli jego wynik będzie wyższy od wyniku testu ataku wroga, atak chybi celu. Przy każdym teście, który ma na celu uniknięcie trafienia, bohater odnosi 1 obrażenie z wyczerpania. *Nadnaturalny unik* jest traktowany jako akcja, toteż bohater może swobodnie rzucić czary, walczyć bądź podejmować inne działania.

NAŚLADOWANIE GŁOSU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Ten talent pełni podwójną funkcję: pozwala przede wszystkim zapamiętać raz usłyszany głos, a następnie umożliwia jego wierne odtworzenie. Kiedy bohater usłyszy głos, którego chciałby się „nauczyć”, wykonuje test *naśladowania* o stopniu trudności równym obronie magicznej mówiącego. Sukces w teście oznacza, że będzie umiał go odtworzyć w ciągu najbliższych 24 godzin.

Kiedy naśladowany głos ma posłużyć do oszukania innej osoby, wykonuje się kolejny test talentu, tym razem ze stopniem trudności wyznaczonym przez obronę społeczną ofiary. Powodzenie w teście oznacza, że ofiara dała się nabrać – wydaje się jej, że słyszy prawdziwego właściciela głosu, nie zaś podszywającą się pod niego postać. Jeżeli talent ma zostać użyty przeciw kilku osobom jednocześnie, bierzemy pod uwagę najwyższą obronę społeczną w grupie, dodajemy +1 za każdego dodatkowego osobnika i w ten sposób ustalamy stopień trudności testu. Jeżeli potencjalne ofiary mają solidne podstawy do podejrzeń, że mówca nie jest tym, za kogo chciałby uchodzić (na przykład stoi przed nimi zupełnie inna osoba, z której ust dobywa się znajomy głos), mają prawo wykonać test Siły Woli (którego stopniem trudności jest wynik testu *naśladowania głosu*) i, w wypadku powodzenia, nie dadzą się nabrać.

Jeżeli bohater nie rozumie języka, który stara się później naśladować, jego słowa brzmią jak dziecinny bełkot: niby dźwięki te same, ale próżno by się w nich doszukiwać sensu.

OBRONA OBROTOWA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Obrona obrotowa podnosi fizyczną obronę jeźdźcy i jego wierzchowca. Bohater zmusza rumaka do kręcenia się w kółko, a przeciwnikom trudniej jest zadać skuteczny cios. Wykonuje się test talentu i obrona fizyczna wierzchowca i jeźdźcy ulega zwiększeniu o wartość poziomu talentu na liczbę rund równą wynikowi testu.

ODPORNOŚĆ NA TRUCIZNY

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Obdarzony tym talentem bohater ma większe szanse oprzeć się działaniu trucizny. Robiąc to wykonuje test *odporności na trucizny*, a nie *Żywotności*. Może ponadto wykonać test *odporności* zamiast jednego przysługującego mu testu *zdrowienia*. Dzięki temu talentowi może usunąć pewną dawkę trucizny z organizmu: w momencie wykonywania testu, przez skórę bohatera przesacza się kilka kropli krwi, które zawierają część jadu. Stopień każdego kolejnego testu, wykonywanego dla jednej dawki trucizny zmniejsza się o 1.

ODPORNOŚĆ NA ZIMNO

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent zmniejsza szkody doznane w wyniku działania zimna (naturalnego bądź magicznego). W sytuacji, gdy bohater odnosi obrażenia od odmrożeń, natychmiast wykonuje test *odporności na zimno*; jego wynik określa, o ile zmniejszą się otrzymywane obrażenia. Robi to zanim odniesie rany, utraci przytomność bądź życie.

Cedric odnosi 9 obrażeń w wyniku działania zaklęcia Gradowicie. Prowadzący go gracz uzyskuje w teście odporności na zimno wynik 11, co oznacza, że Cedric wychodzi z opresji bez szwanku. Nadmiarowych 2 punktów nie można wykorzystać w celu zmniejszenia liczby obrażeń innego typu, które również mógł odnieść.

Ten talent można wykorzystać tyle razy dziennie, ile wynosi poziom, na którym się go opanowało – bohater z *odpornością na zimno* na 4 poziomie może go użyć czterokrotnie.

ODTWORZENIE TEKSTU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Czarodziej

Odtworzenie tekstu przydaje się do odzyskania informacji, które postać przyswoiła sobie niegdyś dzięki *zapamiętywaniu tekstu*, ale które z czasem zostały zapomniane. Trudność przypomnienia sobie, o czym traktowały zapomniane zapiski zależy od liczby aktualnie zapamiętanych ksiąg, zgodnie z poniższą tabelką:

Liczba zapamiętanych ksiąg	Stopień trudności odtworzenia
1	7
2	8
3	9
4	10
5	11
za każdą księgą powyżej 5	+1

Na wykorzystanie *odtworzenia tekstu* potrzeba 1 rundy. Przeciętny sukces pozwala przypomnieć sobie jedną stronę księgi; każdy poziom sukcesu powyżej przeciętnego oznacza odtworzenie kolejnej strony.

Jerreck jest elfem, a do tego Czarodziejem, który odtworzenie tekstu opanował na 3 poziomie. Usiłuje właśnie przypomnieć sobie fragmenty księgi zaklęć, którą dawno temu udało mu się zapamiętać. W tej chwili przechowuje w pamięci treść 5 innych ksiąg, w związku z czym (jak wynika z powyższej tabelki) stopień trudności testu będzie w jego wypadku równy 11. Gracz prowadzący Jerrecka rzuca 18, co oznacza duży sukces, czyli odtworzenie dwóch stron.

Po odzyskaniu informacji postać może je spokojnie zapisać, korzystając z talentu (lub umiejętności) *czytanie/pisanie* bądź *czytanie/pisanie znaków magicznych*. Odtworzone informacje zostają zapomniane po 24 godzinach lub po powtórnym użyciu *odtworzenia tekstu* (w zależności od tego, co nastąpi szybciej).

OGNIISTA KREW

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

Dzięki temu talentowi bohater może wykonać podczas walki jeden z testów *zdrowienia*, którymi dysponuje, w dodatku zastępując stopień *żywotności* stopniem *ognistej krwi*. W rundzie, w której używa się talentu, nie wolno atakować, ale nie trzeba się wycofywać z walki. Sącząc się z ran krew zaczyna bulgotać, syczeć i parować, czyszcząc skaleczenia i częściowo lecząc obrażenia.

OGNIISTA STRZAŁA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli +3

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Łucznik



Za pomocą tego talentu postać może przekształcić zwyczajną strzałę w płonący pocisk. Ulega on zniszczeniu, ale przy określaniu zadanych nim obrażeń używa się stopnia *ognistej strzały*, dodając do rzutu kostką karmy.

OKRZYK BOJOWY

Stopień: poziom + stopień Charyzmy**Akcja:** nie **Umiejętność:** tak**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 1**Talent dyscyplinarny:** Powietrzny Łupieżca

Ten talent służy wyłącznie do zastraszania przeciwników. Wykonując test *okrzyku*, za stopień trudności przyjmuje się obro-
nę społeczną wroga; jeżeli talent ma zostać użyty przeciw kilku
postaciom jednocześnie, bierzemy pod uwagę najwyższą obronę
społeczną w grupie i dodajemy +1 za każdą dodatkową osobę.

*Troll postanawia skorzystać z okrzyku bojowego przeciwko od-
ziałowi 5 żołnierzy i ich dowódcy, sierżanta. To właśnie sierżant ma
najwyższą obronę społeczną, toteż tę wartość przyjmuje się za pod-
stawę dalszych obliczeń, do której dodaje się po 1 za każdego podko-
mendnego. Ostateczny stopień trudności testu równy jest podwoj-
zonej o 5 obronie społecznej sierżanta.*

Bohater, który chce użyć *okrzyku*, może to zrobić tylko, gdy
jest zaangażowany w walkę lub wtedy, tuż przed nią, kiedy
jest ona już nieunikniona. Ten talent może zostać użyty w tej
samej rundzie, w której się atakuje. Potrzebny jest co najmniej
duży sukces, żeby zadziałał zgodnie z opisem – czyli obniżył
wszystkie stopnie wroga o wartość równą poziomowi *okrzyku*.
Gdyby, na przykład, bohater miał ten talent na 4 poziomie,
przeciwnik wykonywałby wszystkie testy w rundzie o 4 stop-
nie gorzej. W danym momencie można znajdować się pod
wpływem tylko jednego *okrzyku bojowego*.

OSŁABIENIE KŁĄTWY

Stopień: poziom + stopień Percepcji**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 1**Talent dyscyplinarny:** Zbrojmistrz

Ten talent pozwala na pewien czas zlikwidować działanie
kłątwy rzuconej na broń, dzięki czemu można nią władać bez
obawy o skutki przekleństwa. Rzecz tylko w tym, że talentu
należy użyć przed dotknięciem oręża, znalazłszy się od niego
w odległości nie przekraczającej trzech metrów. Jeśli podczas
działania talentu (*osłabienie kłątwy* jest skuteczne przez tyle go-
dzin, ile wyniósł wynik testu) osoba, która użyła talentu odda-
li się od broni na odległość większą niż trzy metry, *osłabienie*
natychmiast przestaje funkcjonować. Stopień trudności testu
jest równy obronie magicznej broni. Ten talent w niczym nie
pomocze osobie, która jest już przeklęta.

Więcej informacji na temat kłątwn znajdziesz w rozdziale
Świat pełen przygód, str. 211-212.

PASERSTWO

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

Paserstwo to najdoskonalszy sposób uzyskania najlepszej ceny
za skradziony lub nielegalny towar. Działający na czarnym ryn-
ku handlarze kupują takie dobra zazwyczaj za 10 procent ich no-
minalnej wartości (patrz *Towary i usługi*, str. 248), tymczasem
gdyby bohaterowi udało się wykonać udany test *paserstwa* (sto-
pień trudności równa się obronie społecznej handlarza), cena
wzrośnie o 5 procent nominalnej wartości. Bohater może wyko-
nywać dalsze testy do chwili, aż któryś mu się nie powiedzie.
Wówczas kupiec obcina ostatnio wytargowane 5 procent i strony
dobijają targu. Handlarz nigdy nie schodzi ze swą ofertą poniżej
wyjściowych 10 procent, toteż przy pierwszym teście *paserstwa*

nasz bohater nie ma nic do stracenia. Podczas jednej transakcji
można wykonać tyle testów tego talentu, ile wynosi jego poziom.
Paserstwo można wykorzystać w stosunku do danej osoby tylko
podczas jednej transakcji danego dnia.

PAZURY

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej +3**Akcja:** nie **Umiejętność:** nie**Karma:** tak **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Władca Zwierząt

Użycie *pazurów* prowadzi do przemiany podstawowej
(zwykle prawej) dłoni bohatera w straszliwą, uzbrojoną w pa-
zury broń. Do ataku wykorzystuje się talent *walka wręcz*, nato-
miast obrażenia zadawane są zgodnie ze stopniem *pazurów*,
przy czym bohater dodaje do obrażeń kostki karmy. W połą-
czeniu z *szalem pazurów* (patrz dalej) talent ten pozwala doda-
wać karmę do obrażeń zadawanych w każdym z ataków
z osobną. Przemiana utrzymuje się do momentu, gdy uzbrojo-
ną w pazury łapą uda się zranić przeciwnika, po czym dłoń
wraca do swej zwykłej postaci.

PIERWSZE WRAŻENIE

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

Dzięki temu talentowi bohater ma szansę dobrze się zapre-
zentować w oczach świeżo poznanych znajomych. Wykonuje
test *pierwszego wrażenia* (stopień trudności jest równy obronie
społecznej osoby, na której względach mu zależy). Udany test
pozwala dodać premię w wysokości poziomu talentu do wszy-
stkich testów Charyzmy: bohater z talentem na 3 poziomie ma
prawo do premii +3 do testów Charyzmy wobec osoby, na
której zrobił dobre *pierwsze wrażenie*. Efekty działania talentu
utrzymują się przez liczbę dni równą różnicy między wyni-
kiem testu i obroną społeczną ofiary. *Pierwsze wrażenie* można
wykorzystać tylko jeden raz przeciwko dowolnej osobie.

PIEŚŃ UCZUĆ

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

Pieśń uczuć stanowi narzędzie do manipulacji widownią
i ma za zadanie wzbudzić w słuchaczach jedną z podstawo-
wych emocji: strach, miłość, nienawiść, zadowolenie, złość
bądź radość. Słuchacze obdarzą tym uczuciem osobę, o której
mowa w pieśni, tak więc jeżeli Trubadur zaśpiewa o królu, lu-
dzie będą uwielbiać monarchę (lub go nienawidzić).

Na odśpiewanie *pieśni uczuć* potrzeba przynajmniej pół go-
dziny. Kończąc pieśń, bohater wykonuje test, którego stopień
trudności równy jest najwyższej obronie społecznej wśród
zgromadzonych. Od wyniku testu zależy, ilu ludzi okazało się
podatnych na działanie *pieśni*: duży sukces oznacza, że utwór
obudził żądane uczucie u połowy słuchaczy, ogromny – że
trzy czwarte poddało się jego urokowi, wyjątkowy zaś pozwa-
ła sądzić, że Trubadurovi udało się porwać całą publikę.

Efekty następujących po sobie wykonań *pieśni uczuć* kumu-
lują się, czyli np. dwa kolejne przeciętne sukcesy równają się
jednemu dużemu, dwa dobre – jednemu ogromnemu itd.
Obudzone w ten sposób emocje pozostają żywe przez liczbę
dni równą poziomowi talentu śpiewaka. Przez cały ten czas
słuchacze są nieco bardziej podatni na sugestie, odwołujące się
do tych uczuć: bohaterowie, którzy spróbują to wykorzystać,

dodają jeden stopień do wszystkich testów przy okazji kontaktów towarzyskich i interakcji społecznych. Postaci, które usiłują przemycić w swych słowach poglądy sprzeczne z uczuciami, jakie obudziła *pieśń*, spotykają się z niechęcią słuchaczy utrudniającą przekonanie (-1 stopień do testów oddziaływania; więcej informacji na ich temat znajdziecie w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 237).



Gdyby zdarzyło się tak, że test *pieśni emocji* się nie powiodł, Trubadur powinien natychmiast umilknąć, gdyż tłum zmęczył się jego przyspiewkami. Dopiero następnego ranka nasz artysta będzie mógł wrócić do swego zajęcia.

PŁOSZENIE ZWIERZĘCYCH SŁUG

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta, Władca Zwierząt

Dzięki temu talentowi bohater może próbować spłoszyć służące innym Dawcom Imion zwierzęta. Magia *płoszenia zwierzęcych sług* koncentruje się na właścicielu zwierząt i sprawia, że staje się on źródłem ich strachu. Wykonując test talentu za stopień trudności przyjmuje się najwyższą z obron społecznych wśród zwierząt – w wypadku powodzenia wszystkie uciekną od swego pana: psy opuszczą myśliwego, koń zrzuci jeźdźcę, tygrysy szkolone do obrony odbiegają w las. Talent działa przez liczbę rund równą jego poziomowi.

PODJDZANIE TŁUMU

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Dzięki temu talentowi postać może przekonać grupę ludzi, by wspólnie wystąpili przeciw wskazanej osobie. Musi w tym celu co najmniej przez minutę przemawiać do dużej grupy istot rozumnych, zachęcając je okrzykami, wskazując cel,

powód i wybrany sposób działania. Działania podjęte przez tłum mogą, ale nie muszą mieć gwałtownej natury ani sprowadzać się do aktów destrukcji – równie dobrze może chodzić o pokojową manifestację bądź jakąś konstruktywną akcję. Stopniem trudności w teście *podjudzania tłumu* jest najwyższa obrona społeczna w grupie. Szanse przekonania tłumy zależą od jego liczebności:

Liczebność tłumu

poziom talentu x 10

poziom x 25

poziom x 50

poziom x 100

Wymagany wynik testu

przeciętny sukces

duży sukces

ogromny sukces

wyjątkowy sukces

Tłuszcza będzie posłuszna sugestiom podjudzacza przez tyle godzin, na jakim poziomie opanował on talent. Nie znaczy to jednak, że będzie słuchała jego dalszych słów, gdyż raz przekonani ludzie zmieniają się w wielką, trudną do kontrolowania masę. Późniejsze pokierowanie ich zachowaniem będzie wymagało kolejnego, co najmniej równie udanego testu *podjudzania*.

PODTRZYMANIE WĄTKU

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Czarodziej

Dzięki temu talentowi mag może utkać wątek składający się na zaklęcie (patrz *Magia zaklęć*, str. 152) i przetrzymać czar w gotowości do chwili, aż zechce go rzucić. Po udanym teście *tkania wątków* wykonuje się test *podtrzymania wątku*, którego stopień trudności równy jest trudności utkania wątku (patrz *Magia zaklęć*, str. 157). Sukces w teście pozwala zatrzymać zaklęcie na liczbę rund równą poziomowi talentu. W tym okresie bohater może rzucić ów czar w dowolnej chwili, natomiast w ostatniej rundzie może wykonać kolejny test *podtrzymania wątku*, żeby przedłużyć działanie talentu. Nieudany test oznacza, że czar zostaje natychmiast rzucony. Mag, który wykorzystuje *podtrzymanie wątku*, nie może w tym samym czasie rzucać ani tkać innych zaklęć.

POWIETRZNY CHÓD

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

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

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Za pomocą tego talentu bohater może lekko i z wdziękiem poruszać się w powietrzu. Wynik testu *powietrznego chodu* po podzieleniu przez 3 określa (w metrach) maksymalną odległość, jaką w tej rundzie postać zdoła pokonać; dystans ten nie może być większy, niż gdyby bohater poruszał się normalnie z szybkością właściwą dla walki. Działanie *chodu* trwa przez liczbę rund równą poziomowi, na jakim postać go opanowała. Talent pozwala zawisnąć nieruchomo w powietrzu, na maksymalnej wysokości 3 x poziom metrów. Jeśli bohater znajdzie się w powietrzu wyżej niż wynosi określony w ten sposób limit, spada na ziemię, ale odnosi tylko takie obrażenia, jakby spadał z pułapu o 3 x poziom metrów niższego; ponadto obrażenia te zostają dodatkowo zmniejszone o wartość poziomu talentu.

Fezwit, który jest Wojownikiem, opanował powietrzny chód na 2 poziomie. Podczas zapasów na szczycie wysokiej na 30 metrów wieży przelatuje przez barierkę i spada na ziemię.



Odnosi obrażenia takie, jak gdyby zleciał z 24 metrów i to pomniejszone o dalsze 2 punkty (patrz *Obrażenia wywołane upadkiem*, str. 206).

Jeżeli wykorzystujący *powietrzny chód* bohater zawisnie nieruchomo więcej niż pół metra nad ziemią, zacznie się samoczynnie powolutku obniżać, w każdej rundzie bezruchu tracąc 2k8 centymetrów.

Poruszanie się w poziomie za pomocą *powietrznego chodu* nie wymaga nadmiernego wysiłku. Inaczej rzecz się ma z próbami poruszania się w górę, które owocują 1 punktem wyczerpania. Wykonuje się wówczas normalny test, którego wynik po podzieleniu przez 3 określa (w metrach) maksymalny dystans, jaki można pokonać (tym razem łącznie w pionie i w poziomie): każdy metr ruchu w górę oznacza konieczność pokonania 2 metrów w poziomie. Inaczej mówiąc: maksymalną wysokość (w metrach), na jaką może się wznieść bohater, określamy dzieląc wynik testu *powietrznego chodu* przez 9.

POWIETRZNY TANIEC

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: nie

Powietrzny taniec sprawia, że bohater unosi się w powietrzu, mniej więcej 2-3 centymetry nad ziemią; postać nie może jednak pozostawać zawieszona w powietrzu bez ruchu. Talentu tego można użyć wyłącznie wówczas, gdy bohater przemieszcza się z szybkością określoną jako „w walce”. W *powietrznym tańcu* postać porusza się szybciej i bardziej płynnie, jakby ślizgając się po powietrzu, dzięki czemu potrafi błyskawicznie zaatakować. Zamiast normalnej inicjatywy wykonuje się test talentu (patrz *Inicjatywa* w rozdziale *Walka*, str. 192). *Powietrzny taniec* można wykorzystywać wraz z innymi talentami wpływającymi na skuteczność ataku. Jeżeli wynik testu *powietrznego ataku* dwukrotnie (lub więcej) przewyższy inicjatywę przeciwnika, bohater ma w danej rundzie prawo do dodatkowego ataku (po tym, jak zaatakuje przeciwnik).

POWSTRZYMANIE DUCHA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli +5

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta

Powstrzymanie ducha umożliwia związanie niespokojnego ducha lub innej istoty z przestrzeni astralnej i uniemożliwienie jej podejmowania wszelkich działań poza porozumiewaniem się. Ten talent działa tylko na stworzenia zamieszkujące przestrzeń astralną i istoty nieumarłe, które znajdują się w odległości do 10 metrów od *powstrzymującego*. Bohater wychodzi naprzód, rozkazuje stworowi zatrzymać się i wykonuje test talentu (stopień trudności jest równy obronie magicznej ducha). Jeżeli test się powiedzie, istota zostaje zatrzymana w miejscu na liczbę rund równą poziomowi talentu. Przez cały ten czas bohater musi koncentrować się na panowaniu nad duchem: nie może się poruszać, rzucać czarów ani wykonywać innych działań (oprócz prób porozumiewania się z *powstrzymanym*).

POWSTRZYMANIE METALU

Stopień: poziom + stopień Percepcji +5

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Powstrzymanie metalu zmniejsza obrażenia zadane metalowymi przedmiotami (bronią, kolcami na dnie wilczego dołu itd.), zwiększając wartość fizycznego pancerza postaci o liczbę równą poziomowi talentu. Bohater używający tego talentu wykonuje test, którego stopień trudności jest równy jego własnej obronie magicznej (lub obronie magicznej jego zbroi, jeśli ta jest wyższa). Efekt działania *powstrzymywania metalu* utrzymuje się przez liczbę godzin równą poziomowi talentu.

POWSTRZYMANIE ŻYWIOŁAKA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Za pomocą *powstrzymywania* mag może sprawić, że żywiołak nie będzie wykonywał żadnych działań, ograniczając się tylko do porozumiewania się z nim. Użycie *powstrzymywania* wymaga opanowania talentu *języki żywiołów* (patrz wcześniej) i znajomości właściwego języka. Żywiołak musi znajdować się w odległości nie przekraczającej 40 metrów od bohatera, który wychodzi mu naprzeciw, rozkazuje, by się zatrzymał i... wykonuje test, w którym stopniem trudności jest obrona magiczna żywiołaka. Udany test oznacza, że istotę udało się powstrzymać na tyle rund, na jakim poziomie bohater opanował *powstrzymanie żywiołaka*, przy czym wymaga to ciągłej koncentracji – osoba taka nie może się poruszać, rzucać czarów ani podejmować żadnych działań oprócz porozumiewania się z żywiołakiem.

POWSTRZYMUJĄCY ZNAK

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Do wykorzystania tego talentu niezbędny jest łuk lub kusza. Właściciel broni poświęca rundę na wycelowanie w wybranego przeciwnika, który znajduje się w polu widzenia, po czym wykonuje test *powstrzymującego znaku* ze stopniem trudności równym społecznej obronie ofiary. Udany test sprawia, że na ciele przeciwnika pojawia się niewielki znak, a sam przeciwnik zamiera bez ruchu w obawie przed trafieniem. Talent działa do chwili, gdy Łucznik zmieni cel lub ofiara przełamie jego wpływ w udanym teście Siły Woli (jego stopień trudności równy jest wynikowi testu *powstrzymującego znaku*). Jeżeli żadna z tych sytuacji nie nastąpi, *powstrzymujący znak* przestaje działać po liczbie rund równej wynikowi testu talentu.

POZNANIE STWORZENIA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Poznanie stworzenia pozwala bohaterowi, w oparciu o posiadaną wiedzę i magię wróżbiarską, uzyskać pewne informacje na temat obserwowanej istoty. Wystarczy wykonać udany test talentu (stopień trudności jest równy magicznej obronie ofiary), by móc zadać Mistrzowi Gry jedno konkretne pytanie, odnoszące się do stwora, na przykład poprosić o informację na temat jednej z jego cech bądź zdolności. Mistrz Gry powinien jednak z uśmiechem na ustach odmawiać odpowiedzi na pytania, w których chodzi o porównanie cech czy współczynników, np. „Czy to stworzenie jest bardziej żywotne ode mnie?” czy też „Co jest wyższe: jego obrona fizyczna czy magiczna?”

POZNANIE ZAMKA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Dzięki *poznaniu zamka* Złodziej może się zorientować, czy na zamek zostały założone jakieś pułapki, które mają zadziałać przy próbach jego otwarcia. Drugie zastosowanie talentu to możliwość odszukania ukrytych zamknięć, czyli np. takich, jakie montuje się w sekretnych drzwiach. W wypadku zwykłych zamków i klódek stopień trudności testu określa Mistrz Gry, a przy zamknięciach magicznych stopień trudności równa się on obronie magicznej zamka. Chcąc wykorzystać *poznanie zamka* bohater musi znaleźć się nie dalej niż metr od obiektu swych zainteresowań. Talent działa tylko przez taki czas, jaki wystarcza dla wykrycia jednego zamka.

POZORNA ŚMIERĆ

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Ten talent przydaje się w sytuacjach, gdy bohater pragnie upozorować swoją śmierć: pada na ziemię i wykonuje test *pozornej śmierci*, którego stopień trudności jest równy najwyższej z obron magicznych osób obserwujących tę scenę (osób, które zamierza nabrać, rzecz jasna). Powodzenie w teście oznacza, że udało mu się za pomocą magii iluzyjnej wyolbrzymić odniesione rany, widoczne skutki działania trucizny bądź choroby, tak że patrzący wierzą, iż rzeczywiście jest martwy. Efekt utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi talentu, przy czym za każdym razem, gdy okres ten dobiega końca, test *pozornej śmierci* można powtórzyć i przedłużyć działanie talentu. Z chwilą gdy test się nie powiedzie, co najmniej jedna osoba orientuje się, że rzekomy trup żyje.

PRECYZYJNY ATAK

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz, Łucznik

Precyzyjny atak ma stanowić popis precyzji w walce i zrobić wrażenie na widzach. Bohater wykorzystujący ten talent głośno oznajmia, że oto zamierza zaatakować i w przybliżeniu określa, gdzie chce trafić. Następnie wykonuje test *precyzyjnego ataku* zamiast zwykłego testu ataku – powodzenie w teście oznacza, że udało mu się trafić w zamierzony punkt, co ma swój wpływ na przeciwników (dokładniej – na taką ich liczbę, jaki jest poziom *precyzyjnego ataku*), którzy swój następny test wykonują o jeden stopień gorzej. Gdyby na przykład bohater wdał się w walkę i wykonał *precyzyjny atak*, przeciwnicy, którzy byli świadkami jego wyczynu, zaatakują teraz o jeden stopień gorzej. Postać używająca talentu sama określa, kto ma się znaleźć pod jego wpływem. Osoby takie muszą rozumieć język, którym posługuje się bohater. *Precyzyjny atak* ma na celu jedynie wywołanie poruszenia; nie zwiększa zadanych w ataku obrażeń.

PROWOKACJA

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Prowokacja jest znakomitą sposobem na rozwścieczenie przeciwnika, który traci zwykle opanowanie i nie może się nałożyć skoncentrować na tym, co powinien robić. Bohater wykonuje test, dla którego stopniem trudności jest obrona społeczna przeciwnika. Udany test oznacza, że ofiara wykonuje wszystkie działania gorzej o tyle stopni, jaki jest poziom talentu (przez liczbę rund również równą poziomowi talentu). W każdej chwili postać może się znajdować pod wpływem tylko jednej *prowokacji*. Ofiara tego talentu musi rozumieć język bohatera, który z niego korzysta.

PRZEBRANIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: nie

Posługując się przyborami do makijażu, odpowiednim strojem i ozdobami oraz *przebraniem* bohater może podszywać się pod innych ludzi. Nie może przy tym przebrać się za wybraną, konkretną osobę, jeśli jej wcześniej nie widział (przynajmniej na obrazie lub w inny sposób). Stopniem trudności testu *przebrania* jest obrona magiczna osoby, którą próbuje się w ten sposób oszukać; jeżeli w grę wchodzi więcej niż jedna osoba, uwzględnia się największą obronę magiczną w grupie i dodaje jeden za każdą kolejną postać. Udany test oznacza, że wszyscy dali się nabrać. Działanie talentu utrzymuje się przez liczbę godzin równą poziomowi *przebrania*, choć bohater odnosi obrażenia z wyczerpania za każdym razem, gdy musi występować przed nowymi osobami i wykonywać nowe testy.

PRZEJRZENIE ILUZI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Przejrzanie iluzji umożliwia rozpoznanie prawdziwej natury obserwowanej iluzji. Stopniem trudności w teście tego talentu jest trudność przejrzenia/niewiary (patrz rozdział *Magia zaklęć*, str. 166). Udany test oznacza, że bohater zorientował się, co naprawdę ma przed sobą.

PRZEKUCIE OSTRZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Przekucie ostrza pozwala zwiększyć stopień obrażeń, jakie zadaje broń. Zastosowanie talentu wymaga co najmniej tygodnia pracy w kuźni. Na zakończenie tego okresu wykonuje się test *przekucia*; stopień trudności jest równy stopniowi obrażeń broni (patrz *Towary i usługi*, str. 248): zwykły miecz miałby np. stopień trudności 5. Udany test oznacza, że udało się zwiększyć stopień zadawanych obrażeń o 1, czyli w wypadku naszego miecza – do 6. Każdą broń można w ten sposób „podrasować” tyle razy, na jakim poziomie opanowało się *przekucie ostrza*, przy czym nieudane próby liczą się tu na równi z udanymi.

Osoby obdarzone tym talentem często świadczą odpłatnie usługi. Tygodniowa stawka za pracę takiego Zbrojmistrza wynosi 50 x poziom talentu sztuk srebra. Do tego dochodzi jeszcze koszt samej broni. Postać z *przekuciem ostrza* na 3 poziomie weźmie zatem 150 sztuk srebra za tydzień pracy, gdybyśmy więc chcieli kupić od niej miecz, który zadaje o dwa stopnie lepsze obrażenia, całkowity jego koszt wyniosłby 325 sztuk srebra.



Wbrew temu, co zdaje się sugerować nazwa talentu, *przekucie ostrza* nadaje się do stosowania wobec wszystkich rodzajów broni do walki wręcz, nie tylko broni siecznych. Nazwa pochodzi jeszcze z czasów, gdy Zbrojmistrzowie specjalizowali się wyłącznie w wyrobie mieczów i sztyletów.

PRZERAŻAJĄCA SZARŻA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Kawalerzysta dokonujący *przerażającej szarży* to widok zdolny wystraszyć niejednego przeciwnika; wielu wręcz ucieka w popłochu.

Ten talent mogą wykorzystywać tylko jeźdźcy. Sprawia on, że zachodzi w nich fizyczna przemiana: oczy stają się ogromne, lśnią własnym blaskiem, zęby przypominają kły drapieżnika, naturalnie przerośnięte kły wydają się jeszcze dłuższe, włosy na głowie powiewają w pędzie niczym spleciona grzywa... Stopniem trudności w teście *przerażającej szarży* jest obrona społeczna przeciwnika. Już przeciętny sukces wystarczy, by wróg skamieniał ze strachu i nie mógł się poruszyć, większy sukces zaś oznacza natychmiastową, paniczną ucieczkę z maksymalną szybkością. Podobnie zresztą zachowują się wszyscy świadkowie *przerażającej szarży*.

Postać wystraszona diabelskim wyglądem jeźdźcy może od następnej rundy próbować zapanować nad własnym lękiem. W tym celu wykonuje test Siły Woli (lub talentu, który pozwala oprzeć się przerażeniu), którego stopniem trudności jest stopień *przerażającej szarży* napastnika. Udany test oznacza, że na tę rundę udało mu się zapanować nad przerażeniem.

PRZERAŻANIE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Przerażanie służy do wzbudzania w innych uczucia lęku: wystarczy stanąć twarzą w twarz z potencjalną ofiarą i przez rundę wpatrywać się w nią bez słowa (przy czym ważne jest nawiązanie kontaktu wzrokowego). W następnej rundzie wykonuje się test, którego stopniem trudności jest równy magicznej obronie ofiary; udany test nie pozwala ofierze zbliżyć się do bohatera, który ją wystraszył, przez liczbę rund równą poziomowi talentu. Jeżeli nie może natychmiast uciec gdzie pieprz rośnie, z pewnością oddali się na maksymalną możliwą odległość.

PRZESZYWAJĄCE SPOJRZENIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

Przeszywające spojrzenie ma na celu zastraszenie przeciwnika. Bohater wykonując test patrzy ofierze prosto w oczy i tej natychmiast przebiegają ciarki po plecach. Stopień trudności testu jest równy społecznej obronie wroga, a udane zastosowanie *spojrzenia* sprawia, że przeciwnik nie może wykonać żadnej akcji, której celem byłoby przewyżczenie obrony społecznej bohatera (prób zastraszenia, perswazji, sugestii itp.). Działanie talentu utrzymuje się przez liczbę rund równą wynikowi testu.

PRZEWIDYWANIE CIOSU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Przewidywanie ciosu pozwala bohaterom odgadnąć zamiary przeciwnika i lepiej się bronić przed atakiem. Wykorzystanie tego talentu wymaga uzyskania wyższej inicjatywy niż ta, która posiada wróg z którym walczymy; można go użyć w tej samej rundzie, w której się atakuje, ale nie wolno równocześnie z nim stosować *powietrznego tańca*. Przed atakiem wykonuje się wówczas test *przewidywania ciosu* (stopień trudności jest równy obronie magicznej przeciwnika): jeśli test się powiedzie, poziom talentu dodajemy (na czas tej rundy rundę) zarówno do własnej obrony fizycznej, jak i do wyniku testu ataku.

Taranya ma przewidywanie ciosu na trzecim poziomie. Wykorzystanie tego talentu pozwala jej o 3 zwiększyć obronę fizyczną oraz dodać 3 do wyniku testu ataku (dzięki czemu łatwiej jej trafić przeciwnika; patrz *Walka*, str. 194).

PRZYWOŁANIE RUMAKA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta



Bohater, który zamierza wezwać wierzchowca z przestrzeni astralnej, wykonuje test ze stopniem trudności równym 8. Powodzenie w teście oznacza, że na jego wezwanie przybywa rumak „o ognistych oczach i sierści z mgły i błyskawic”, zazwyczaj przyjmując postać konia bądź jednorożca, choć zapiszki mędrców donoszą i o innych kształtach. Wierzchowiec taki potrafi swobodnie poruszać się w powietrzu, ale tylko bez obciążenia (jeźdźcy); może za to zagłębić się do 15 centymetrów w ziemię, co pozwala pokonywać konno przejścia i korytarze zbyt niskie dla „standardowej” pary rumak – jeździec.

Przywołanego w ten sposób wierzchowca może osiąść tylko jego tymczasowy właściciel, w innym przypadku rumak rozwieje się w powietrzu. W normalnych warunkach pozostaje w fizycznym świecie przez liczbę rund równą wynikowi testu *przywołania rumaka*, po czym rozplywa się jak mgła (objaśnienie znaczenia podanych poniżej współczynników znajdziecie w rozdziale **Dyscypliny**, str. 64).

PRZYWOŁANY RUMAK

ZR: 5	SF: 4	ŻYW: 5
PER: 4	SW: 6	CHA: 2
Inicjatywa: 7	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 8	
Atak: 5	Obrona społeczna: 9	
Obrażenia: 4	Pancerz fizyczny: 0	
Liczba czarów: nd	Pancerz duchowy: 3	
Rzucanie czarów: nd	Zachowanie równowagi: 7	
Efekt: nd	Testy zdrowienia: 2	
Próg życia: 24	Szybkość w walce: 75	
Próg ran: 6	Pełna szybkość: 150	
Próg przytomności: 16		
Punkty legend: 20		
Ekwipunek: nd		
Łup: nd		

PRZYWOŁANIE STRZAŁ

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Dzięki temu talentowi strzelec może sprowadzić z powrotem wszystkie strzały, które wystrzelił i które znajdują się w odległości do 100 metrów od niego. Zajmuje mu to jedną rundę, ale przywołane pociski same wracają we właściwej pozycji do kołczana. Uwaga: można w ten sposób przyciągnąć tylko same strzały; nie uda się ich umocować ani wbić w obiekt, który chcielibyśmy przyciągnąć bliżej. *Przywołanie strzał* powoduje wyrwanie strzał z przedmiotów i istot, w które się wbiły. Bohater wykonuje test talentu; wynik oznacza liczbę strzał, jakie do niego wróciły. Jeśli wystrzelił mniej strzał, wracają wszystkie.

RIPOSTA

Stopień: poziom + stopień Zręczności +3

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: tak **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz

Riposta pozwala wykorzystać udany atak przeciwnika, do szybkiego kontrataku. Stopień trudności testu jest równy wynikowi testu ataku wroga. Jeśli bohater, który ripostuje trafienie, uzyska wyższy wynik, uda mu się uniknąć ciosu przeciwnika i błyskawicznie wyprowadzić atak (wynik testu *riposty* traktuje się wówczas jak wynik testu ataku). Jeżeli wynik *riposty* jest co najmniej równy obronie fizycznej przeciwnika, bohaterowi udaje się zadać cios i może wykonać normalny test obrażeń. Trafienie z *riposty* może prowadzić do przebicia pancerza. Tego talentu można użyć w tej samej rundzie, w której wykonuje się normalny atak, ale tylko jeden raz (bez względu na to, ilu przeciwników nas atakuje). *Ripostować* można tylko ataki wykonywane bronią ręczną.

ROZBROJENIE

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz

Rozbrojenie to zręczne połączenie błyskotliwej szermierki z instynktowną magią umożliwiającą lewitację – całość ma na celu wytrącenie przeciwnikowi broni z ręki. Bohater – po zadeklarowaniu, że podejmuje próbę *rozbrojenia* – zamiast normalnego testu ataku wykonuje test tego talentu. Powodzenie oznacza, że broń wylatuje z rąk wroga w wybranym przez postać kierunku. Następnie wykonuje się normalny test obrażeń, którego wynik podzielony przez 3 określa odległość, na jaką „odfrunęła” broń. Nie można w ten sposób pozbawić przeciwnika jego naturalnej broni, stanowiącej część ciała, czyli na przykład pazurów.

ROZKAZ EMPATYCZNY

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Bohater, który pozna tajniki *rozkazu empatycznego*, może porozumiewać się z wierzchowcem za pomocą emocji i obrazów formowanych bezpośrednio w umyśle zwierzęcia. Łączność ta nie wymaga głośnego wypowiadania słów, choć kontakt fizyczny z wierzchowcem jest niezbędny. Talent działa wyłącznie na wierzchowca Kawalerzysty, nie zaś na dowolne zwierzę. Wierzchowiec posługuje się stopniem *rozkazu empatycznego* zamiast własnego stopnia Siły Woli przy próbach oparcia się strachowi, urokowi bądź czarom, skierowanym przeciw niemu samemu lub jeźdźcowi.

ROZMOWA Z DUCHAMI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta

Ten talent umożliwia nawiązanie kontaktu i dogadanie się z duchami i podobnymi im istotami, nawet jeśli nie znają języka, którym posługuje się bohater; ba, mogą wręcz z zasady w ogóle nie porozumiewać się werbalnie. Stopień trudności testu równy jest obronie magicznej ducha, a udany test oznacza, że bohaterowi uda się z duchem porozmawiać. *Rozmowa z duchami* działa przez liczbę minut równą poziomowi talentu. Uwaga: magia talentu nie zmusza ducha do rozmowy, a jedynie umożliwia słowną komunikację.

RYKOSZET

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Łucznik, Złodziej

Za pomocą tego talentu bohaterowie mogą sprawić, że pocisk (rzucony bądź wystrzelony z broni) odbijając się od przeszkód dosięgnie przeciwnika, który ukrywa się przed atakiem. W rundzie, w której postać wykorzystuje *rykoszet*, nie musi widzieć wroga; ważne jest, by podczas jej poprzedniej akcji przeciwnik znajdował się na linii strzału. Należy następnie wskazać, od jakich obiektów ma się odbić pocisk i wykonać test ataku zgodnie ze stopniem *rykoszetu*. Nieudany atak oznacza, że pocisk chybił celu. Użyte w *rykoszecie* strzały i bełty niszczą się bezpowrotnie w przeciwieństwie do sztyletów i innej broni miotanej, która, choć porysowana, nadaje się do powtórnego wykorzystania.



RYTUAŁ KARMICZNY

Stopień: poziom

Akcja: nd Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Tym talentem dysponują adepci wszystkich dyscyplin (patrz opisy dyscyplin). Odprowadzenie związanego z nim rytuału (dozwolone raz dziennie) zajmuje 30 minut i pozwala odzyskać tyle punktów karmy (płaci się za nie punktami legend), na jakim poziomie opanowało się *rytuał karmiczny*. Więcej informacji znajdziecie w rozdziałach **Bohater**, str. 52 i **Narodziny legendy**, str. 222.

RZUCANIE CZARÓW

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak Umiejętność: tak

Karma: nie Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Czarodziej, Iluzjonista, Ksenomanta, Mistrz Żywiolów

Ten talent jest niezbędny dla każdego maga, który chciałby rzucać zaklęcia. Użycie go wymaga wykonania testu, którego stopień trudności wyznacza obrona magiczna przeciwnika.

SKRADANIE SIĘ

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie Umiejętność: tak

Karma: nie Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Złodziej



Skradanie się pozwala połączyć płynność ruchów z efektami magicznymi, dzięki czemu bohater może się poruszać (choćdzić, ale także np. latać, jak ma to miejsce w wypadku wietrzników) prawie bezszelestnie. Wykonuje w tym celu test talentu, który automatycznie staje się stopniem trudności ewentualnych testów Percepcji (lub odpowiednich zdolności), gdyby ktoś chciał wykryć jego obecność.

Skradający się bohater może pokonać najwyżej taką odległość, na jaką pozwala mu jego szybkość w walce.

SOKOLE OKO

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Sokole oko ułatwia strzelanie do odległych celów. Bohater, któremu powiedzie się test tego talentu (stopień trudności równa się obronie magicznej obiektu, do którego strzela), traktuje swój cel tak, jakby znajdował się on w bliskim zasięgu i nie uwzględnia modyfikatorów wynikających z odległości. Działanie talentu utrzymuje się przez liczbę rund równą jego poziomowi, licząc od rundy bezpośrednio po udanym teście. Uwaga: *sokole oko* ułatwia trafienie w znajdujący się daleko cel, ale nie zwiększa zasięgu samej broni.

SPŁOSZENIE STADA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Posługując się magią tego talentu bohater może spłoszyć stado zwierząt i sprawić, że uciekną one w określonym przez niego kierunku. Na początku przynajmniej przez minutę musi biegać (jeździć) wokół stada, pokrzykując dziko i wymachując rękoma, a następnie wykonać test talentu; stopień trudności testu jest równy najwyższej obronie społecznej zwierząt w stadzie. W zależności od liczebności stada potrzebny będzie różny wynik testu:

Liczebność stada

poziom talentu x 10

poziom x 25

poziom x 50

poziom x 100

Wymagany wynik testu

przeciętny sukces

duży sukces

ogromny sukces

wyjątkowy sukces

Powodzenie testu oznacza, że zwierzęta ruszają dzikim pędem w wybranym przez bohatera kierunku. Teoretycznie talentu tego można użyć również do powstrzymania spłoszonych zwierząt, choć konieczność obiegnięcia i przekrzyknięcia pędzącego na oślep stada nieco ogranicza jego przydatność. Zwierzęta uciekają przez tyle godzin, jaki jest poziom talentu, do chwili, gdy zaczną padać z wyczerpania lub do momentu napotkania przeszkody bądź niebezpieczeństwa zdolnego powstrzymać paniczny pęd.

SPOJRZENIE ASTRALNE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Czarodziej, Ksenomanta

Ten talent pozwala magowi zajrzeć w przestrzeń astralną. W teście *spojrzenia astralnego* należy uzyskać przynajmniej 6. Jeżeli się to uda, bohater dojrzy wszystkie istoty i obiekty, znajdujące się w zasięgu działania talentu, których obrona magiczna nie przewyższa wyniku uzyskanego w teście. Istoty i przedmioty o obronie magicznej wyższej niż wynik rzutu kostkami są dla bohatera niewidoczne. *Spojrzenie astralne* obejmuje swym zasięgiem obszar „poziom talentu x 10” metrów; dalej „wzrok” maga po prostu nie sięga. Talent uruchamia się na tyle rund, jaki jest poziom talentu; bohater odnosi obrażenia za każde użycie *spojrzenia*.

SPRINT

Stopień: poziom

Akcja: nie Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: nie

Sprint pozwala na krótki okres zwiększyć szybkość poruszania się: dzięki magii talentu bohater przemierza w rundzie dodatkowej 20 (przy pełnej szybkości) lub 10 (w walce) metrów na każdy poziom *sprintu*. Talentu tego można użyć w połączeniu z atakiem.

STĘPIENIE STRZAŁY

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Stosując ten talent bohater może ograniczyć skuteczność broni strzeleckiej przeciwnika. Stopień trudności testu jest

równy magicznej obronie broni lub jej właściciela (w zależności od tego, która jest wyższa). Udany test pozwala zmniejszyć obrażenia zadawane wystrzelowanymi z niej pociskami (nie tylko strzałami) o tyle stopni, na jakim poziomie bohater opanował talent: np. dysponując *stopniem strzały* na 2 poziomie można zmniejszyć obrażenia o 2 stopnie. Działanie talentu utrzymuje się przez liczbę rund równą jego poziomowi.

STRUMIEŃ JAŹNI

Stopień: poziom + stopień Siły Woli +5

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Chcąc użyć tego talentu, którego celem jest zmieszanie i zaskoczenie przeciwnika, należy wygrać inicjatywę i uprzedzić wybraną ofiarę. Stopień trudności testu jest wyznaczony przez obronę magiczną nieszczęśnika. W razie powodzenia z umysłu ofiary znikają wszelkie myśli. Nieszczęśnik zapomina, o czym myślał, ale uczucie związane z wymazaniem treści umysłu jest przyjemne, więc zbytnio go to nie martwi. Działanie talentu utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi talentu. Bohater, który posługuje się *strumieniem jaźni*, nie może uczestniczyć w żadnych próbach oddziaływania, takich jak perswazja czy zastraszenie. Talent działa w zasięgu jednego metra i nie można go używać podczas walki.

STRZAŁA KIERUNKU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 4

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Ten talent pozwala odszukać wybraną istotę lub nieożywiony obiekt. Chcąc go wykorzystać, należy najpierw zaopatrzyć się w skrawek ubrania poszukiwanej osoby, kawałek muru z budynku lub podobny drobiazg, bezpośrednio związany z przedmiotem poszukiwań. Bohater wystrzeliwuje strzałę pionowo w górę. Pocisk wznosi się na maksymalną wysokość, a następnie spada na ziemię i roztrzaskuje się na tysiące kawałeczków, które przekształcają się w metrowej długości ognistą strzałę. Stopniem trudności testu *strzały kierunku* jest obrona magiczna poszukiwanego obiektu. W wypadku powodzenia w teście ognista strzała wskaże kierunek, w jakim należałoby się udać, by znaleźć interesującą nas rzecz. Każdy sukces lepszy od przeciętnego zmniejsza wyczerpanie wywołane użyciem talentu: duży sukces oznacza zatem, że bohater odnosi 3 obrażenia, ogromny – że tylko 2 itd. Talent działa poprawnie pod warunkiem, że poszukiwana istota bądź przedmiot znajduje się w odległości 1,5 kilometra x poziom talentu – bohater ze *strzałą kierunku* na 4 poziomie znajdzie kogo zechce w promieniu 6 kilometrów od miejsca, gdzie się znajduje.

SZAŁ PAZURÓW

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 1 za atak

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Szał pazurów umożliwia dokonywanie skuteczniejszych ataków (i to w większej liczbie), opartych na wykorzystaniu talentu *pazury* (patrz wcześniej). Kiedy bohater stosuje równocześnie *pazury* i *szał pazurów*, posługuje się stopniem tego drugiego talentu zamiast *walki wręcz*. W jednej rundzie może atakować tyle razy, jaki ma poziom *szału pazurów* (na przykład opanowawszy *szał* na poziomie trzecim ma prawo do trzech ataków *pazurami* w rundzie, choć może ich wykonać mniej);

punkt karmy niezbędny dla uruchomienia talentu wydaje się tylko przy pierwszym ataku; Władca Zwierząt może, jeśli zechce, dodawać karmę także do dalszych ataków, podobnie jak do obrażeń zadawanych z wykorzystaniem talentu *pazury*. Przy każdym ataku stosuje się stopień obrażeń właściwy *pazur* (patrz wcześniej).



Bohater musi zadeklarować, ile ataków chce przeprowadzić w każdej rundzie (maksimum równe jest poziomowi talentu). Jeśli któryś z nich nie trafi, postać nie może wykonać następnych. Wyczerpanie powoduje jedno obrażenie na każdy zadeklarowany atak. Bohater otrzymuje je naraz, zaraz po wykonaniu ataków.

SZARŻA

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Szarża umożliwia zwiększenie obrażeń zadawanych w ataku z wierzchowca (patrz *Walka jeździecka*, str. 198). Całą jedną rundę poświęca się na najazd i nabranie rozpędu, po czym następuje atak. Magia talentu zwiększa obrażenia zadane dowolną bronią: może to być włócznia, pałka, miecz, ale i goła pięść. Zamiast stopnia Siły Fizycznej do określenia obrażeń używa się stopnia *szarży*.

TARGOWANIE SIĘ

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Jak się łatwo domyślić, *targowanie się* jest przydatne w sytuacjach, gdy bohater próbuje coś sprzedać lub kupić. Test talentu wykonuje się ze stopniem trudności równym obronie społecznej ewentualnego kupca/sprzedawcy. W wypadku powodzenia cena zmienia się o 5 procent na korzyść osoby wykonującej test. Uwaga: druga strona również może wykonać test *targowania się* (talentu bądź umiejętności, jeśli dysponuje którąś z tych opcji) i w razie sukcesu zmienić cenę o 5 procent na *swoją* korzyść.

Dopóki bohater odnotowuje same sukcesy w testach, może ich wykonać przy każdej transakcji tyle, na jakim poziomie opanował talent. W chwili, gdy pierwszy raz mu się nie powiedzie, kończą się jego możliwości wpływania na wynik transakcji.





Art by: Tim Conrad ©

Parlaint, Zapomniane Miasto.



Art by: Rick Berry ©

Darnath, sławny wojownik, mieszkaniec Kratas.



Art by: Les Dorscheid ©

Thraile, elf kucznik.



Art by: Blas Gallego

Ruiny cytadeli w Górach Delaryjskich.



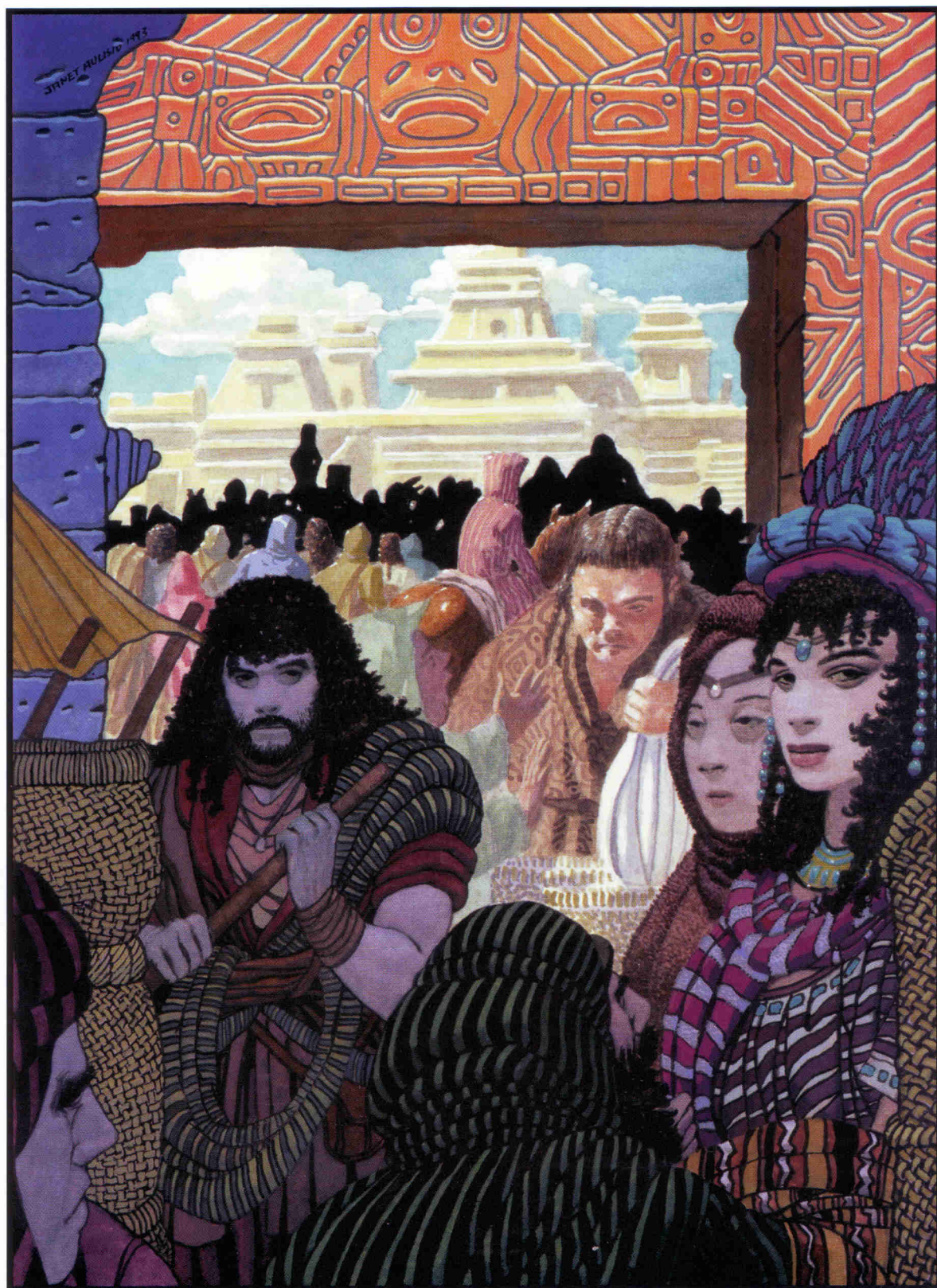
Art by: Les Dorscheid ©

Lrgh, troll Powietrzny Kupieżca.



Art by: Tony Szczuło

Morze Śmierci.



Art by Janet Aulisio ©

Wrota do Travaru.



TEST ŻYCIA

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Ten talent może ocalić bohaterowi życie. *Test życia* wykonuje się w chwili, gdy liczba odniesionych obrażeń przekroczy wartość progu życia bohatera. Wykorzystanie talentu pociąga za sobą utratę jednego z przewidzianych na ten dzień testów zdrowienia (jeśli postaci nie zostały już żadne testy zdrowienia, nie może skorzystać z dobrodziejstw *testu życia*). Liczba odniesionych obrażeń zmniejsza się o wynik testu talentu. Jeżeli obrażenia są teraz niewystarczające do zabicia bohatera, udaje mu się przeżyć, a nawet, być może, odzyskać przytomność (jeśli liczba obrażeń zmniejszyła się na tyle, że nie przekracza obecnie próg przytomności).

TKANIE WĄTKÓW

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: wszystkie dyscypliny

Ten talent jest nieodzowny w sytuacjach, gdy bohater chce tworzyć i tkąć magiczne wątki. W dowolnej chwili można mieć tyle aktywnych wątków, ile wynosi poziom *tkania*: postać z *tkaniem wątków* na 3 poziomie może uaktywnić do trzech wątków jednocześnie. Uwaga: ograniczenie to nie dotyczy wątków wpLECIONYCH we wzorce zaklęć. W rozdziale **Działanie magii** znajdziecie więcej informacji na temat wątków i wzorców czarów.

Każda dyscyplina dysponuje własną odmianą tego talentu, co uwzględniono w poniższej tabeli:

Dyscyplina	Tkanie wątków
Czarodziej	czarodziejstwo
Fechtmistrz	tkanie wątków (Fechtmistrz)
Iluzjonista	iluzje
Kawalerzysta	tkanie wątków (Kawalerzysta)
Ksenomanta	ksenomancja
Łucznik	tkanie wątków (Łucznik)
Mistrz Żywiołów	magia żywiołów
Powietrzny Łupieżca	tkanie wątków (Powietrzny Łupieżca)
Trubadur	tkanie wątków (Trubadur)
Władca Zwierząt	tkanie wątków (Władca Zwierząt)
Wojownik	tkanie wątków (Wojownik)
Zbrojmistrz	tkanie wątków (Zbrojmistrz)
Złodziej	tkanie wątków (Złodziej)

Na karcie postaci zapisujemy odpowiednią wersję talentu (np. u Łuczніка będzie to *tkanie wątków [Łucznik]*).

Ten talent naśladuje również w pewien ograniczony sposób *spojrzenie astralne* (patrz str. 111): pozwala dostrzegać wątki i wzorce w przestrzeni astralnej. W rozdziale **Działanie magii**, str. 136, znajdziecie więcej informacji na temat wątków, tkania i prawdziwych wzorców.

Korzystając z *wszechstronności* ludzie mogą opanować *tkanie wątków* z innych dyscyplin niż ich własna. Kosztuje to tyle samo, co zwykle, nabywane w ten sam sposób talenty.

TRESURA

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Tresura pozwala bohaterowi nauczyć zwierzę reagowania zarówno na proste polecenia w rodzaju: „powachaj ten kamień”, „idź przodem i uważaj na wszystko, co się rusza”, „do domu”, jak i tradycyjne „stój”, „do nogi”, „przynieś” i „bierz go”. Wyuczenie każdej komendy wymaga udanego testu *tresury*, kończącego tydzień ćwiczeń; w tym czasie należy się dobrze obchodzić ze zwierzęciem. Stopień trudności testu jest równy wyższej z dwóch obron zwierzęcia: społecznej bądź magicznej; udany test oznacza, że zwierzę zrozumie i posłusznie wykona wydane mu polecenie, przy czym słucha tylko jednego pana. Działanie *tresury* utrzymuje się przez liczbę miesięcy równą poziomowi talentu. Powtórne użycie talentu może ten okres przedłużyć.

TROPIENIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Obdarzeni tym talentem bohaterowie umieją, dzięki wystrzonom zmysłom i słabej magii wróżbiarskiej, na znaczną odległość śledzić ruchy Dawców Imion i zwierząt. Chcąc rozpocząć *tropienie* postać musi dotknąć zwykłego, widocznego tropu i wykonać test, w którym stopniem trudności będzie magiczna obrona tropionej istoty. Jeśli ślad pozostawiono dawniej niż przed 24 godzinami, ale nie minął jeszcze tydzień od tej chwili, stopień trudności jest większy o 3; jeżeli trop ma ponad tydzień, stopień trudności testu rośnie o 10. Udany test sprawia, że w źrenicach bohatera pojawiają się blade, lśniąco słabym blaskiem ślady, pozostawione przez tropioną istotę. Postać widzi je jako trop na ziemi, nawet jeżeli w rzeczywistości zostały już zatarte wskutek deszczu wiatru itp. Bohater jest w stanie podążać za śladami przez liczbę godzin równą poziomowi talentu – później znikają.

TRWAŁE WRAŻENIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Stosując *trwałe wrażenie* bohater może wpłynąć na grupę widzów, pod warunkiem, że albo spotyka ich po raz pierwszy, albo zamierza ich opuścić i nie wracać przez co najmniej 24 godziny. W umysłach wybranych widzów utrwali się dramatyczny obraz bohatera, który wykonuje (po wskazaniu ofiar) test talentu. Maksymalna liczba osób poddanych działaniu *trwałego wrażenia* jest równa poziomowi talentu. Bohater przybiera teatralną pozę, wygłasza dramatycznym tonem kilka słów i porównuje wynik testu z obronami społecznymi osób, którym chciałby zapisać w pamięci. Jeśli obrona społeczna nie przekracza wyniku testu, to przez rok i jeden dzień bohaterowi przysługuje premia w wysokości równej poziomowi talentu do wszystkich testów, w których chodzi o przełamanie społecznej obrony ofiary. Postać, której udało się użyć talentu, jak również wszystkie ofiary jego działania, powinny odnotować ten fakt na swoich kartach.

TYGRYSI SKOK

Stopień: poziom

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: nie

Tygrysi skok sprawia, że bohater szybciej reaguje na zachodzący podczas walki wydarzenia. Efekt jest taki, że dodaje poziom

talentu do stopnia inicjatywy (na przykład mając *tygrysi skok* opanowany na trzecim poziomie zwiększałby stopień inicjatywy o 3). Ten talent można łączyć z innymi talentami wpływającymi na inicjatywę postaci, na przykład z *powietrznym tańcem*.

UKRYCIE BRONI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Dzięki *ukryciu broni*, zręcznym dłoniom i odrobinie magii iluzyjnej bohater może przemycić broń, którą ma przy sobie, tak by nikt tego nie zauważył. W tym celu wykonuje test talentu i od wyniku odejmuje wielkość broni (patrz tabela **Towary i usługi**, str. 263). W ten sposób ustala się stopień trudności testu Percepcji dla osoby, która chciałaby tę broń znaleźć. Talent działa przez 24 godziny, kończy się jednak natychmiast, gdy broń zostanie znaleziona lub właściciel dobiedzie jej z ukrycia.

Dopóki broń pozostaje ukryta, właściciel ma premię (w wysokości równej poziomowi *ukrycia*) do inicjatywy, jeśli zdecyduje się po nią sięgnąć i nią zaatakować.

ULEPSZENIE OSTRZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Za pomocą *ulepszenia ostrza* Zbrojmistrz może na pewien czas zwiększyć stopień obrażeń, jakie zadaje broń. Działanie tego talentu opiera się na magii *przekucia ostrza*, którego opanowanie jest zatem warunkiem niezbędnym dla wykorzystania *ulepszenia*. Bohater musi rozpalić duże ognisko i przez pół godziny postępować tak, jakby przekuwał w nim broń, której właściwości chce poprawić (w rzeczywistości żar jest zbyt mały, żeby naprawdę przekuć oręż). Następnie wykonuje test, w którym stopniem trudności jest stopień obrażeń zadawanych bronią (podobnie jak w wypadku *przekucia ostrza*, str. 108): jeśli próba się nie powiedzie, broń ulega zniszczeniu; w przeciwnym wypadku zadaje obrażenia o 1 stopień skuteczniej niż zwykle. Bohater może próbować ulepszyć oręż tyle razy, ile wynosi poziom tego talentu. Działanie *ulepszenia* utrzymuje się przez 24 godziny od zakończenia rytuału, przy czym można talent ów stosować także do innych typów broni do walki wręcz, nie tylko siecznych.

ULEPSZONA MATRYCA

Stopień: poziom

Akcja: nd **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Opanowanie tego talentu pozwala magom łatwiej i skuteczniej wykorzystywać zaklęcia, które wymagają tkania wątków. W *ulepszonej matrycy* przechowuje się wzorzec czaru, ale w przeciwieństwie do zwykłej *matrycy* zmieści się w niej dodatkowo watek wchodzący w skład zaklęcia (który umieszcza się tam w chwili dostrajania *ulepszonej matrycy*). Dzięki temu mag może później rzucić zaklęcie bez konieczności tkania wątku, który przygotował wcześniej.

UMYSŁ ZE STALI

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent zwiększa wartość pancerza duchowego. Bohater musi się skupić i wyobrazić sobie, że oto przekuwa myśli w nowy, silniejszy i bardziej odporny układ. Następnie wykonuje test *umysłu ze stali*; jego wynik odpowiada pancerzowi duchowemu bohatera przez liczbę rund równą poziomowi opanowania talentu (nawet jeżeli wynik testu okaże się niższy od normalnej wartości pancerza).

UNIESZKODLIWIENIE PUŁAPKI MECHANICZNEJ

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Bohaterowie dysponujący tym talentem łączą zręczność dłoni, bystry umysł i odrobinę magii w wysiłkach zmierzających do unieszkodliwienia mechanicznych pułapek. Wykonuje się test talentu (stopień trudności określa Mistrz Gry w chwili tworzenia pułapki; więcej informacji na temat pułapek znajduje się w rozdziale **Świat pełen przygód**, str. 209-210). Udany test oznacza, że pułapka została rozbrojona i nie zadziała.

UNIK

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Wojownik, Złodziej

Unik pozwala w ostatniej chwili uskoczyć przed zadaniem w walce ciosem. Kiedy obdarzony tym talentem bohater zostanie zaatakowany, może spróbować uniknąć uderzenia (czy strzału) przed wykonaniem testu obrażeń. W tym celu musi w teście *uniku* uzyskać liczbę równą lub wyższą od wyniku testu ataku przeciwnika. Nie można jednak unikać ataków kierowanych w niego ze strony, z której nic nie widzi (np. od tyłu). *Uniku* można użyć tylko jeden raz podczas rundy walki, przy czym nieudane wykorzystanie talentu automatycznie powoduje upadek (bez względu na to, czy sam cios wystarczyłby do osiągnięcia takiego efektu; patrz **Wykonanie testu równowagi** w rozdziale **Walka**, str. 195). Można próbować *uniku* w tej samej rundzie, w której wykonuje się atak.

Poorht jest wietrznikiem Złodziejem i ma 8 obrony fizycznej. Atakuje go jehuthra, która w teście ataku uzyskuje 12 (który to wynik wystarczy do trafienia Poorhta). Na szczęście wietrznik w porę orientuje się co się święci i postanawia użyć uniku. Rzuca kostkami i uzyskuje 12, co akurat wystarczy, żeby atak jehuthry chybił celu.

UNIKNIĘCIE PUŁAPKI

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1 (2, patrz niżej)

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Dzięki temu talentowi postaci potrafią szybciej reagować na napotkane pułapki. Jeżeli postaci zdarzy się nieopatrznie uruchomić taki mechanizm, wykonuje test *uniknięcia* (stopień trudności jest równy inicjatywie pułapki). Jeśli wynik testu okaże się wyższy, bohaterowi uda się uskoczyć bądź w inny sposób oszczędzić sobie przykrości. *Uniknięcie* przydaje się zarówno w wypadku pułapek mechanicznych, jak i magicznych.

Jeżeli bohater uruchomi pułapkę podczas walki, w chwili, kiedy już minęła jego kolej (wynikająca z inicjatywy), może wykonać dodatkowy test talentu i mimo wszystko próbować uniknąć skutków jej działania. Takie użycie powoduje dodatkowe 1 obrażenie z wyczerpania.



Marcon, Złodziej, opanował uniknięcie pułapki na 2 poziomie. Przeszukując wespół z przyjaciółmi stary kaer natknął się pewnego razu na grupę ghuli. Uznał, że najrozsądniejszym wyjściem z sytuacji będzie natychmiastowa ucieczka i z pełną szybkością skoczył w najbliższy korytarz, mając nadzieję, że w ten sposób zostawi ghule daleko z tyłu. Nie zauważył jednak znajdującej się w korytarzu zapadni. Początkowo miał szczęście: mimo że już wykonał przewidzianą na tę rundę akcję, mógł jeszcze dzięki uniknięciu próbować przeskoczyć nad dołtem. W teście talentu uzyskał jednak wynik 12, podczas gdy zapadnia miała 14 inicjatyw. Cóż, biedny Marcon wpadł do dziury w ziemi, żałując, że nie stawiał czoła ghułom.

UTRZYMANIE SIĘ W SIODLU

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Obdarzony tym talentem bohater ma większe szanse utrzymać się w siodle podczas walki niż przeciętny jeździec. Za każdym razem, gdy grozi mu wysadzenie z siodła bądź upadek, zamiast testu równowagi wykonuje test *utrzymania się w siodle*, którego wynik decyduje o tym, co się z nim stanie. Dodatkowa korzyść płynąca ze stosowania tego talentu to możliwość zapanowania nad spłoszonym (ze zwykłych przyczyn lub wskutek działania magii) rumakiem. Wówczas również wykonuje się test (tym razem stopień trudności jest równy stopniowi Siły Fizycznej wierzchowca). Jeżeli test się powiedzie, bohater posługując się magią talentu zdoła uspokoić spanikowane zwierze.

UWODZICIELSKI UŚMIECH

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki *uwodzicielskiemu uśmiechowi* postać robi większe wrażenie na osobach płci przeciwnej. Wykonując test talentu za stopień trudności przyjmuje się obronę społeczną potencjalnej ofiary. Udany test oznacza, że bohater spodobał się drugiej osobie i przez najbliższe 24 godziny, wykonując wszystkie testy skierowane przeciw jej obronie społecznej, ma prawo do premii (dodatkowych stopni) w wysokości równej poziomowi talentu.

W jednym dwudziestoczworgodzinym okresie można próbować sztuczki z *uwodzicielskim uśmiechem* tylko trzy razy wobec jednej osoby. Po trzecim razie trzeba odczekać 24 godziny zanim spróbuje się ponownie.

Ten talent najlepiej sprawdza się w wypadku przedstawicieli własnej rasy, ale, wbrew pozorom, nie tylko. Mistrz Gry powinien uznać taką próbę za trudną lub nawet bardzo trudną (patrz **Prowadzenie gry**, str. 245), zaś za przeciętny sukces uznać pokonanie w teście obrony społecznej ofiary. Na przykład człowiek, który próbuje oczarować krasnoludzką kobietę (obrona społeczna 7), podejmuje się trudnego zadania, co zwiększa stopień trudności próby do 12; w wypadku t'skranga zadanie byłoby już bardzo trudne (stopień trudności 15). Więcej informacji na temat testów oddziaływań znajdziecie w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 237.

UZDRAWIAJĄCY OGIEN

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Używanie *uzdrawiającego ognia* jest nieco ryzykowne dla początkujących magów, którzy zaczynają grę ze stosunkowo niskim progiem ran i progiem życia. Udane wykorzystanie tego talentu sprawia, że mag otrzymuje dodatkowe testy zdrowienia: niepowodzenie podczas próby grozi poważnymi poparzeniami.

Chcąc skorzystać z mocy *uzdrawiającego ognia*, Mistrz Żywiołów musi najpierw rozpaść ognisko, w którym cały się zmieści. Następnie deklaruje ile testów zdrowienia chciałby w ten sposób zyskać; każdy test wymaga 30 minut przebywania w płomieniach, przy czym próba musi dotyczyć co najmniej dwóch testów naraz. Bohater wykonuje test, którego trudność określa Mistrza Gry rzucając 1k6 dla każdego testu, jaki mag zamierza uzyskać. Jeśli wynik testu jest wyższy od wyniku rzutu kostką (lub oba wyniki są równe) bohater ma prawo do deklarowanych testów zdrowienia, które wykonuje normalnie w dowolnym momencie (może z nich skorzystać w okresie do 24 godzin po działaniu *uzdrawiającego ognia*). Jeżeli wynik rzutu Mistrza Gry jest wyższy od wyniku testu talentu, mag odnosi ranę oraz tyle obrażeń, ile wynosi różnica między obydwojema rzutami (obrażenia te mogą zaowocować kolejną raną).

Niezbędnym warunkiem wykorzystania tego talentu jest pełny, bezpośredni kontakt maga z mocą żywiołu ognia, toteż nie może go chronić żadne zaklęcie ani magiczny przedmiot, który by ten kontakt utrudniał.

WALKA WRĘCZ

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Ten talent znajduje zastosowanie w sytuacjach, gdy bohater usiłuje zrobić przeciwnikowi krzywdę, używając do tego własnych rąk, nóg, głowy bądź innej części ciała. Stopień trudności testu jest równy fizycznej obronie nieprzyjaciela; powodzenie w teście oznacza, że atak sięgnął celu.

WDZIĘCZNY ODWRÓT

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Wdzięczny odwrót pozwala bohaterowi wycofać się z walki, w której wolałby nie uczestniczyć. Stopień trudności testu określa się biorąc pod uwagę najwyższą obronę społeczną wśród przeciwników i dodając 1 za każdego dodatkowego przeciwnika. Wszyscy wrogowie muszą rozumieć słowa osoby wykonującej *odwrót*, gdyż w przeciwnym razie talentu nie uda się wykorzystać. Jeśli test zakończy się powodzeniem, bohater może się spokojnie odsunąć na bok; nie wolno mu przy tym wykonywać żadnych innych działań. Przez liczbę rund równą poziomowi *odrotu* wrogowie nic mu nie zrobią. Ten talent chroni tylko osobę, która go użyła; jej sprzymierzeńcy muszą sobie radzić sami.

Jeśli po *wdzięcznym odrocie* postać postanowi ponownie włączyć się do walki, przeciwnicy, którym wcześniej się wymknęła, będą rozwścieczeni: rzucają się na nią i staną się niewrażliwi na wszystkie efekty związane z przełamaniem ich obrony społecznej (wszelkie próby wywarcia wpływu na ich zachowanie). Złość pozwala im dodać jeden stopień do wszystkich wykonywanych testów.

WIDZENIE ŻYCIA

Stopień: poziom + stopień Percepcji**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 1**Talent dyscyplinarny:** Ksenomanta

Dzięki *widzeniu życia* bohater jest w stanie postrzegać bezpośrednio siły życiowe innych istot, przy czym uzyskane informacje są wyłącznie natury jakościowej, nie ilościowej. Energia życiowa zdrowego, silnego osobnika będzie widoczna jako mocna, choć delikatna siateczka opalizujących promieni świetlnych. Słabsze siły życiowe lśnią mniejszym blaskiem, siatka zaś może być częściowo uszkodzona lub rozdarta. Kiedy obserwowana istota jest już bliska śmierci, obraz nie przypomina sieci, lecz raczej grupę oddalonych od siebie, słabo błyszczących punkcików, które dosłownie gasną w oczach. Użycie *widzenia życia* zajmuje minutę; talent działa w zasięgu 5 metrów na każdy poziom. Wykonawszy test bohater porównuje jego wynik z obroną magiczną wszystkich znajdujących się w zasięgu istot: jeżeli wynik jest wyższy, energia życiowa istoty staje się widoczna.

Widzenie życia pozwala odszukać żywe istoty znajdujące się za barierą z materii nieożywionej. Udałoby się na przykład dostrzec ludzi ukrytych za murem z cegieł, ale postać schowana w pustym od wewnątrz pniu rosnącej sekwoi pozostałaby niewidoczna. Dopóki wykryta istota pozostaje w zasięgu, bohater używający *widzenia* nie ma kłopotów ze śledzeniem zmian jej energii życiowej.

WIELKI SKOK

Stopień: poziom + stopień Zręczności**Akcja:** nie **Umiejętność:** tak**Karma:** nie **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Powietrzny Łupieżca

Wielki skok przydaje się do pokonywania dużych odległości; Powietrzni Łupieżcy korzystają z tego talentu przy przeskakiwaniu ze statku na statek bądź kiedy usiłują uniknąć walących im się na głowy płonących żagli, rei i masztów. Wynik testu określa (w metrach) łączny dystans, jaki uda się pokonać jednym *wielkim skokiem*, przy czym nie można skoczyć dalej, niż na odległość wyznaczoną przez szybkość w walce; bohater może pokonać w pionie (w górę) najwyżej połowę tego dystansu. W rundzie, w której postać wykorzystuje ten talent, wynik testu zastępuje jej obronę fizyczną (nawet gdyby był niższy od jej normalnej wartości).

WIĘŹ ZE ZWIERZĘCIEM

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

Temu talentowi Dawcy Imion zawdzięczają możliwość nawiązania nadnaturalnego kontaktu ze zwierzęciem, opartego na wzajemnym zaufaniu. Przez tydzień poprzedzający użycie talentu bohater musi pracować z wybranym zwierzęciem i dobrze je traktować. Następnie wykonuje test *więzi ze zwierzęciem*; stopień trudności testu równa się wyższej z dwóch obron zwierzęcia: społecznej lub magicznej.

Po pierwszym udanym teście zwierzę traktuje władcę zwierząt obojętnie (na zasadzie „żyj i daj żyć innym”); drugi sukces powoduje zmianę nastawienia na przychylnie i zwierzę będzie się chętnie bawić z bohaterem. Na tym jednak koniec, przynajmniej do chwili, aż Władca osiągnie przynajmniej czwarty poziom *więzi ze zwierzęciem*. Wówczas bowiem może zacząć się tresura: udany test oznacza, że zwierzę będzie wierne bohaterowi

dopóty, dopóki on sam pozostanie wobec niego lojalny. Zgodzi się dla bohatera ryzykować, choć oczekuje stosownej nagrody (co znacznie łatwiej osiągnąć w wypadku zwierząt, niż prawdziwych przyjaciół: na przykład psu wystarczy trochę zainteresowania, pieszczoty i odpowiednie jedzenie). Jeśli bohater zechce, wierne zwierzę będzie mu towarzyszyć w jego przygodach.

WOLTYŻERKA

Stopień: poziom + stopień Zręczności**Akcja:** nie **Umiejętność:** tak**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 1**Talent dyscyplinarny:** Kawalerzysta

Woltyżerka to nic innego, jak umiejętność dokonywania akrobatycznych popisów podczas jazdy wierzchem. Ten talent przydaje się zamiast *uniku*, gdy bohater stara uchronić siebie samego bądź swego rumaka przed atakiem. Inne zastosowanie *woltyżerki* to skoki przez przeszkody, czyli pokonywanie płotów, rowów, ścian ognia i podobnych zapór. Stopień trudności testu *woltyżerki* określa Mistrz Gry, uzależniając go od natury planowanego wyczynu: skok nad niewysokim płotem zasługuje na 4, ale pokonanie rowu trzymetrowej szerokości oznacza stopień trudności równy 12. Jeżeli podczas tych harców niezbędne będzie wykonanie testu Zręczności, zamiast stopnia Zręczności wierzchowca stosuje się stopień tego talentu.

WROŚNIĘCIE W ZIEMIĘ

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej +5**Akcja:** nie **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 1**Talent dyscyplinarny:** Mistrz Żywiołów

Wrośnięcie w ziemię sprawia, że bohatera jest znacznie trudniej przewrócić w wypadku udanego ataku. Postać korzystająca z tego talentu w pewnym sensie zakorzenia się w ziemi; jej nogi stają się częścią podłoża. *Wrośnięcia* można używać tylko na naturalnej glebie lub kamiennym podłożu. W sytuacji, gdy chodzi o zachowanie równowagi, bohater wykonuje test talentu zamiast normalnego testu Siły Fizycznej. W rundzie, w której użyło się *wrośnięcia w ziemię*, nie można się ruszyć z wybranego miejsca.

WRZASK BOJOWY

Stopień: poziom + stopień Charyzmy**Akcja:** nie **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 1**Talent dyscyplinarny:** Powietrzny Łupieżca

Wrzask bojowy to niezły sposób na zastraszenie wrogów i dodanie ducha własnym sprzymierzeńcom. Stopniem trudności testu talentu jest obrona społeczna przeciwnika. Jeżeli talent ma zostać użyty przeciw kilku postaciom jednocześnie, bierzemy pod uwagę najwyższą obronę społeczną w grupie i dodajemy +1 za każdą dodatkową osobę. Bohater, który chce *wrzasnąć*, może to zrobić tylko gdy jest zaangażowany w walkę lub, tuż przed nią, kiedy jest ona już nieunikniona. Talentu tego można użyć w tej samej rundzie, w której się atakuje.

Udany test powoduje zmniejszenie na jedną rundę wszystkich stopni przeciwnika o wartość równą poziomowi *wrzaszku bojowego*. Gdyby na przykład bohater miał ten talent na 4 poziomie, przeciwnik wykonywałby wszystkie testy w rundzie o 4 stopnie gorzej. Można znajdować się pod wpływem tylko jednego *wrzaszku bojowego* naraz.

Drugie zastosowanie tego talentu to możliwość poderwania sprzymierzeńców do walki. Uzyskanie w teście przynajmniej dużego sukcesu oznacza, że walczący po stronie bohatera





Powietrzni Łupieżcy, znajdujący się nie dalej niż poziom talentu x 10 metrów, uzyskują premię w stopniach równą poziomowi talentu do testów *okrzyku bojowego* (patrz wcześniej): na przykład postać z *wraskiem bojowym* na 3 poziomie dodałaby swoim przyjaciółom trzy dodatkowe stopnie do *okrzyków bojowych*.

WSPINACZKA

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

Ten talent pozwala bohaterom wspinać się na rozmaite stro-
 me powierzchnie. Wykonuje się w tym celu test *wspinaczki*,
 którego trudność określa Mistrz Gry (patrz *Świat pełen przy-
 gód*, str. 206). Jeśli wynik testu będzie równy stopniowi trud-
 ności (lub wyższy), próba się powiedła. Tempo wspinaczki
 również zależy od poziomu talentu, wynosi bowiem „3+po-
 ziom” metrów na rundę; postać ze *wspinaczką* na 2 poziomie
 wspina się zatem 5 metrów na rundę.

WSPÓLNA KREW

Stopień: poziom + stopień Żywotności
Akcja: tak **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** nie
Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Wspólna krew pozwala bohaterowi przenosić obrażenia
 z wierzchowca na siebie samego bądź odwrotnie. W tym celu
 wykonuje niewielkie nacięcie na swoim ciele i drugie, podob-
 ne, na ciele wierzchowca. Następnie styka obie rany i wykonu-
 je test talentu. Wynik testu określa liczbę obrażeń, które moż-
 na przenieść. Zależnie od sytuacji bohater może uznać, że nie
 wykorzystuje całej dostępnej puli, lecz tylko część; podobnie
 od konkretnych okoliczności zależnie będzie decyzja, która ze
 stron otrzyma dodatkowe obrażenia, a która się wyleczy. Gdy-
 by na przykład w teście uzyskano wynik 10, postać może
 uznać, że „przeleje” tylko siedem obrażeń z wierzchowca na
 siebie, czyli sama odniesie dodatkowe 7 obrażeń, wierzcho-
 wiec zaś wyleczy taką samą ich liczbę. Przeniesienie dowolnej
 liczby obrażeń nigdy nie powoduje odniesienia dużej rany,

jednakże gdyby odniesione w ten sposób obrażenia przekro-
 czyły próg życia (postaci bądź wierzchowca, w zależności od
 tego, kto jest „odbiorcą”), następuje śmierć „odbiorcy”.

Zazwyczaj użycie *wspólnej krwi* nie wymaga poświęcenia
 karmy, gdyby jednak Kawalerzysta postanowił wykorzystać
 talent na innej osobie (która musi się na to zgodzić), może tego
 dokonać wydając 1 punkt karmy. Kostką karmy rzuca się wraz
 z innymi kośćmi, którymi wykonujemy test. Wykorzystanie
wspólnej krwi w taki właśnie sposób wymaga jednak ogromne-
 go zaufania z obu stron; niemal wszyscy bez wyjątku Kawale-
 rzyści darzą się nawzajem takim zaufaniem. Ukuto nawet spe-
 cjalne określenie dla osób, które wykorzystały *wspólną krew*
 w celu uśmiercenia innego Dawcy Imion: nazywa się je „zdraj-
 cami krwi”. Nietrudno się domyślić, że zdrajcy krwi nie są mi-
 le widziani wśród Kawalerzystów.

WSZECHSTRONNOŚĆ

Stopień: poziom

Akcja: nd **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Wszechstronność jest talentem rasowym właściwym tylko lu-
 dziom, dostępnym na pierwszym kregu. Osoba, która opanu-
 je go na poziomie wyższym od zerowego, może się uczyć ta-
 lentów z innych dyscyplin niż ta, której jest adeptem. Ich koszt
 w punktach legend jest dla niej taki sam, jak dla bohaterów,
 którzy nabywają je normalnie. Poznanie każdego z takich ta-
 lentów wymaga odpowiedniego szkolenia. Maksymalna liczb-
 a uzyskanych w ten sposób talentów jest równa poziomowi
wszechstronności, przy czym bohater nie może nabywać talen-
 tów z wyższych kregów niż ten, na jakim się znajduje (będąc
 na trzecim kregu ma dostęp do wszystkich talentów z kregu
 pierwszego, drugiego i trzeciego).

Sama *wszechstronność* i zdobyte dzięki niej talenty **nie wli-
 czają się** do grupy talentów, jakie należy podnieść na wyższy
 poziom, żeby awansować na kolejny krag. W praktyce oznacza
 to, że postać, która zbyt dużo uwagi poświęci poznawaniu ta-
 lentów z innych dyscyplin, będzie bardzo powoli awansować
 w swojej własnej.

Dzięki *wszechstronności* można opanować różne wersje *tka-
 nia wtków*: na przykład nic nie stoi na przeszkodzie, żeby Cza-
 rodziej (człowiek) poznał w ten sposób *magię żywiołów*.

Bohater nie może wykorzystywać *wszechstronności* do naby-
 wania talentów, które są normalnie dostępne dla jego dyscy-
 pliny (także na wyższych kregach): na przykład Łucznik
 z pierwszego kregu nie może „kupić” *broni białej*, gdyż ma do
 niej dostęp na wyższym kregu we własnej dyscyplinie.

WYCZUCIE TRUCIZNY

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Ten talent pozwala wykryć obecność trucizny w pokar-
 mach, napojach, a nawet w powietrzu. Chcąc go wykorzystać
 bohater musi najpierw powachać „podejrzana” substancję,
 a następnie wykonać test *wyczucia trucizny* (stopień trudności
 jest równy magicznej obronie trucizny, a w wypadku zatrutej
 broni bądź np. żądła z jadem – magicznej obronie właściciela).
 Sukces w teście pozwoli stwierdzić obecność trucizny w zasię-
 gu 10 x poziom metrów. Jeżeli trucizna znajduje się w szczel-
 nie zamkniętym pojemniku (np. w fiole) lub stanowi natural-
 ny „element” żywej istoty (tak jak jad u pająka), stopień trud-
 ności próby zwiększa się o 5.

WYKRYWANIE BRONI

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: nie

Wykrywanie broni umożliwia odnalezienie bądź zauważenie broni, która została ukryta zwyczajnie lub za pomocą magii. Stopień trudności testu talentu określa się w teście *ukrycia broni* (patrz str. 114); powodzenie w teście oznacza, że bohater zwrócił uwagę na schowaną broń i rozpoznał ją, choć nie sposób za pomocą tego talentu zorientować się, jakie magiczne właściwości ma oręż.

Odkrycie oręża pozwala bohaterowi spodziewać się jakiegos podstępny, czego wynikiem jest wzmożona czujność, utrzymująca się przez tyle minut, ile wyniósł wynik testu *wykrywania broni*. Jeżeli osoba ukrywająca broń rozpocznie w tym czasie walkę, przeciwnik ma w pierwszej rundzie premię do inicjatywy równą stopniowi talentu.

WYKRYWANIE PUŁAPEK

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki temu talentowi bohater ma szansę wykryć pułapkę (mechaniczną bądź magiczną). Średni stopień trudności dla pułapek mechanicznych jest równy 5, choć może dochodzić nawet do 9; w wypadku pułapki natury magicznej stopień trudności równy jest jej obronie magicznej. Udana test *wykrywania* oznacza, że bohaterowi udało się znaleźć lub zauważyć któryś z elementów pułapki (najczęściej ten, który odpowiada za jej uruchomienie).

Sukces powyżej przeciętnego pozwala postaci dowiedzieć się innych szczegółów na temat pułapki: duży sukces to prawdopodobnie szansa dokładnego określenia, co uruchamia mechanizm i jak uniknąć skutków jego działania; ogromny sukces umożliwia rozpoznanie efektu działania pułapki (kamienny blok miażdży ofiarę, trafiają ją zatrute strzałki, ze ściany wysuwa się ostrze i przecina nieszczęśnika na dwoje itp.), natomiast sukces wyjątkowy daje premię (w wysokości poziomu *wykrywania*) do wszystkich testów wykonywanych przy próbie rozbrojenia pułapki.

WYPATRZENIE WADY PANCERZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: nie **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** nie
Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Dostrzeżenie niedoskonałości zbroi wymaga udanego testu talentu (ze stopniem trudności równym magicznej obronie przeciwnika lub samej zbroi, zależnie od tego, która jest wyższa). Udana test pozwala bohaterowi zauważyć pęknięcia i luki w pancerzu, dzięki czemu do wszystkich testów obrażeń dodaje później liczbę stopni równą poziomowi talentu. Działanie talentu utrzymuje się przez liczbę rund równą jego poziomowi.

WYTRZYMAŁOŚĆ

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

Każdy kolejny poziom *wytrzymałości* powoduje trwałe zwiększenie wartości progu życia i progu przytomności bohatera.

Adepci różnych dyscyplin w różnym stopniu odczuwają działanie tego talentu: poniższa lista zawiera po dwie wartości (oddzielone ukośnikiem) dla każdej dyscypliny. Pierwsza z liczb oznacza o ile podniesie się próg życia bohatera za każdy poziom *wytrzymałości*, druga – o ile wzrośnie próg przytomności.

Dyscyplina	Przyrost z <i>wytrzymałości</i>
Czarodziej	4/3
Fechtmistrz	7/6
Iluzjonista	4/3
Kawalerzysta	7/6
Ksenomanta	4/3
Łucznik	6/5
Mistrz Żywiołów	4/3
Powietrzny Łupieżca	8/6
Trubadur	6/5
Władca Zwierząt	7/6
Wojownik	9/7
Zbrojmistrz	6/5
Złodziej	5/4

Na karcie bohatera zapisujemy ten talent jako „zależny od dyscypliny”, czyli np. *wytrzymałość* – Łucznik, *wytrzymałość* – Powietrzny Łupieżca itd.

Gracz prowadzący Łucznika stwierdza, że jego bohater osiągnął trzeci poziom wytrzymałości. Ponieważ powyższa tabelka wskazuje, że Łucznik za każdy poziom tego talentu zwiększa o 6 wartość progu życia i o 5 progu przytomności, razem (trzeci poziom) oznacza to podniesienie progu życia o 18 obrażeń, progu przytomności zaś – o 15 obrażeń.

WYTRZYMAŁOŚĆ (WIERZCHOWCA)

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

Ten talent jest pewną specyficzną odmianą *wytrzymałości* (patrz wyżej). Każdy poziom *wytrzymałości (wierzchowca)* pozwala o 5 podnieść próg życia wierzchowca, a o 4 – jego próg przytomności. Efekty działania tego talentu można „przenieść” z jednego wierzchowca na innego, ale w każdej chwili może z niego korzystać tylko jedno zwierzę. *Wytrzymałość (wierzchowca)* działa tylko na zwykłe, żywe zwierzęta; nie obejmuje wierzchowców mechanicznych, nieumarłych i pochodzących z przestrzeni astralnej.

ZACHOWANIE RÓWNOWAGI

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej
Akcja: nie **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** nie
Talent dyscyplinarny: nie

Zachowanie równowagi ułatwia bohaterowi utrzymanie się na nogach, kiedy przychodzi do wykonywania testów równowagi (po odniesieniu rany). W takiej sytuacji zamiast stopnia Siły Fizycznej stosuje się stopień talentu.

ZAGADANIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Trubadur

Zagadanie polega na wykorzystaniu daru wymowy i magicznej sugestii w celu rozproszenia koncentracji wybranej



osoby. Ofiara musi rozumieć język, którym posługuje się zagadujący, gdyż w przeciwnym razie talent nie zadziała. *Zagadanie* znakomicie sprawdza się również w walce. Wykonuje się test, którego trudność wyznacza obrona społeczna ofiary; w wypadku powodzenia obaj zainteresowani wdają się w bezsensowną wymianę zdań i ciętych uwag. Taka „pyśkówka” trwa przez tyle rund, jaki jest poziom talentu. Przez cały ten czas ofiara nie może się należycie skupić na tym, co powinna robić, toteż wszystkie działania wykonuje o jeden stopień gorzej, a ponadto zmniejszeniu o jeden ulegają wszystkie istotne w walce współczynniki (obrona fizyczna, magiczna itd.). Efekty *zagadania* można w dowolnym momencie wyłączyć, choć automatycznie przerywa to działanie talentu.

Ten talent można stosować wobec przeciwników, którzy są atakowani, jednakże otrzymanie rany neguje efekt *zagadania* i na najbliższe 24 godziny uodparnia ofiarę na jego wpływ.

ZAMROŻENIE TRUCIZNY

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Zamrożenie wstrzymuje działanie trucizny. Chcąc wykorzystać ten talent, bohater musi mieć dostęp do lodu, śniegu lub lodowatej wody, którą to substancją okłada się ranę, by po minucie pełnej koncentracji wykonać test talentu. Stopień trudności testu jest równy stopniowi trucizny. Powodzenie w teście oznacza, że trucizna przestaje działać, a ofiara leczy się z tylu obrażeń, ile wyniosła różnica między wynikiem testu a stopniem trucizny. Za pomocą tego talentu można wyleczyć jedynie obrażenia będące wynikiem działania trucizny.

ZAPAMIĘTANIE OBRAZU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Zapamiętanie obrazu pozwala utrwalić w pamięci wybraną scenę lub wizerunek, które później można odtworzyć i wykorzystać do stworzenia wiarygodnej iluzji. Obserwując interesujące go zdarzenie lub osobę bohater wykonuje test, którego wynik porównuje następnie z trudnością nauczania się zaklęcia. Zapamiętany w ten sposób obraz będzie mógł wykorzystać przy rzucaniu czarów, których trudność nauczania się nie przekracza wyniku testu.

*Enyiat jest Iluzjonistką. Niedaleko Morza Śmierci zdarzyło się jej ujrzeć niesamowitą rzecz: rzekę płynnego ognia. Wykonując test zapamiętania obrazu uzyskała wynik 12. Gracz prowadzący Enyiat zagląda więc do tabeli, w której podano stopnie trudności nauczania się różnych zaklęć (w rozdziale *Magia zaklęć*, str. 151) i stwierdza, że wizję tę będzie mógł wykorzystać do tworzenia iluzji do czwartego kregu włącznie.*

Iluzje, które powstają w oparciu o *zapamiętany* obraz, są bardziej wiarygodne i trudniej się domyślić ich prawdziwej natury, toteż stopień trudności prób niewierzenia zwiększa się o poziom tego talentu. Bohater może przechowywać w pamięci tyle obrazów, na jakim poziomie opanował *zapamiętanie obrazu*, ale talent ten można „nabyć” więcej niż jeden raz. Iluzjoniści z wyższych kregów dysponują więc kilkoma *zapamiętaniem* na różnych poziomach, co pozwala im pamiętać całkiem sporo wizji.

ZAPAMIĘTANIE TEKSTU

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Czarodziej

Ten talent pozwala zapamiętywać informacje zawarte w księgach. Wystarczy wykonać jeden test talentu, w którym stopień trudności określony jest przez obronę magiczną księgi. W wypadku ksiąg z zaklęciami obrona magiczna jest przynajmniej równa trudności rzucenia najtrudniejszego czaru, jaki zawiera (dla celów *zapamiętania tekstu* traktuje się księgę z czarami jak jedną książkę do zapamiętania). W wypadku zwykłych ksiąg stopień trudności testu wynosi 5.

W ciągu rundy bohater jest w stanie zapamiętać tyle stron, na jakim poziomie opanował *zapamiętywanie tekstu*, przy czym całą księgę należy „wczytać” za jednym zamachem: jeśli będzie zajmował się czymś innym (wykonywał inne działania czy akcje), zdekoncentruje się, próba zakończy się niepowodzeniem i cały zapis zniknie mu z pamięci. Zapamiętanie całej księgi nie wymaga znajomości języka, w którym została napisana.

Treść księgi utrzymuje się w umyśle bohatera przez rok i jeden dzień, a później ulega zapomnieniu i odtworzenie jej wymaga wykorzystania talentu *odtworzenie tekstu*. W pamięci można jednocześnie przechowywać zawartość tylu ksiąg, jaki jest poziom *zapamiętywania*; można przy tym z własnej woli „pozbyć się” z umysłu jednej księgi, by w jej miejsce przyswoić sobie inną.

ZAPANOWANIE NAD ZWIERZĘCIEM

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Zapanowanie pozwala bohaterom czasowo przejąć kontrolę nad wybranym zwierzęciem – dzikim lub tresowanym. Udany test (stopień trudności równy jest obronie magicznej istoty) oznacza, że postać kontroluje zwierzę przez liczbę minut równą poziomowi talentu. Takie stworzenie nie podejmie żadnych wrogich działań przeciw swemu nowemu „panu”; co więcej, „pan” może wydać mu proste polecenie, którego realizacja zajmie mniej czasu niż trwa *zapanowanie*. Uwaga: realizacja tak zleconego zadania nie może być dla zwierzęcia bardziej ryzykowna niż dla bohatera, który nim komenderuje.

ZAPOŻYCZENIE ZMYŚŁU

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Zapożyczenie zmysłu umożliwia czasowe przejęcie jednego ze zmysłów zwierzęcia (dotyk, smak, słuch, węch lub wzrok), które na czas działania talentu zostaje tego zmysłu pozbawione. Dlatego też najłatwiej jest „pożyczyć” zmysły od zwierząt, które ufają i są wierne osobie używającej talentu bądź znajdują się pod wpływem *zapanowania nad zwierzęciem*. Trudność testu *zapożyczenia* jest określona przez obronę magiczną zwierzęcia, przy czym w wypadku istot niechętnych do współpracy stopień trudności zwiększa się o 5. Udana wykorzystanie talentu oznacza, że bohater może posługiwać się nowo nabytym zmysłem jak własnym, wrodzonym, przez tyle minut, na jakim poziomie opanował *zapożyczenie zmysłu*.

ZAWADIACKI ŚMIECH

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

Zawadiacki śmiech przydaje się w sytuacjach, gdy bohater chce pomóc swym przyjaciółom stawić czoło jakiejś przerażającej istocie. Musi w tym celu poświęcić rundę, naśmiewając się i szydząc z przeciwnika, po czym wykonuje test, w którym stopniem trudności jest obrona społeczna wroga (jeśli nieprzyjaciół jest więcej, wybiera się najwyższą obronę społeczną). Udany test oznacza, że sprzymierzeńcy bohatera zyskują premię (tyle stopni, jaki jest poziom talentu) do wszystkich testów Siły Woli, decydujących o oparciu się strachowi i podobnym efektom ze strony przeciwnika. Działanie *zawadiackiego śmiechu* utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi tego talentu.

ZAWŁADNIĘCIE ZWIERZĘCIEM

Stopień: poziom + stopień Siły Woli**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 2**Talent dyscyplinarny:** Władca Zwierząt

Ten talent pozwala postaci przenieść się duchem do ciała zwierzęcia. Wykonując test *zawładnięcia zwierzęciem* za stopień trudności przyjmuje się stopień Siły Woli zwierzęcia, przy czym bohater musi dotykać swej ofiary. Udany test oznacza, że duch bohatera przejmie kontrolę nad ciałem stworzenia, zaś duch zwierzęcia przenosi się w jego cielesną powłokę. Postać kontroluje poczynania zwierzęcia, ono zaś nie może dowolnie sterować ciałem bohatera, które znajduje się w stanie zbliżonym do śpiączki. Bohater zachowuje swą normalną inteligencję, choć nie może podejmować działań, jakich jego ofiara nie umiałaby wykonać.

Zamiana ról dobiega końca po liczbie godzin równej poziomowi talentu lub w chwili, gdy ciała ponownie się zetkną: w obu tych wypadkach duchy zainteresowanych wracają do właściwych ciał. Jeżeli którekolwiek z ciał jest martwe, drugie również natychmiast ginie, podobnie jak i oba duchy.

ZIEMNA SKÓRA

Stopień: poziom**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 1**Talent dyscyplinarny:** nie

Ziemna skóra znacznie zmniejsza wrażliwość na obrażenia. Każdorazowe wykorzystanie talentu wymaga poświęcenia jednego testu zdrowienia, przy czym można to uczynić tylko raz dziennie. Dodatkowym warunkiem czerpania korzyści z *ziemnej skóry* jest konieczność posiadania talentu *drewniana skóra* (patrz str. 99). Poziom *ziemnej skóry* nie może przewyższać poziomu *drewnianej skóry*; obu talentów należy użyć w tym samym dniu. Efekt *ziemnej skóry* utrzymuje się przez 24 godziny lub do chwili, w której kończy się działanie *drewnianej skóry* bądź też do momentu, gdy bohater sam przerwie działanie talentu.

Ziemna skóra wzmacnia działanie *drewnianej skóry*. Bohater może odnieść dodatkowe obrażenia bez szkody dla zdrowia, ale magia talentu przyczynia się przede wszystkim do podniesienia magicznej obrony postaci. Obrona magiczna, próg życia i próg przytomności bohatera zwiększają się o wartość równą poziomowi *ziemnej skóry*.

Skóra postaci nadal (jak w wypadku *drewnianej skóry*) przypomina korę drzewa, jednakże tym razem znaczą ją ciemne, ziemiste żyłki.

ZIMNA KREW

Stopień: poziom + stopień Siły Woli**Akcja:** nie **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 1**Talent dyscyplinarny:** Kawalerzysta, Trubadur

Zimna krew pozwala bohaterowi unikać konsekwencji testów oddziaływań. Za każdym razem, gdy inna osoba podejmuje działanie natury towarzyskiej lub społecznej, które mogłoby wpłynąć na zachowanie bohatera, ma on prawo do testu *zimnej krwi*. Jeżeli jego wynik będzie co najmniej równy wynikowi testu oddziaływania, bohaterowi uda się oprzeć próbom manipulacji. Udane użycie tego talentu można interpretować jako chwilę namysłu i zmianę decyzji w ostatniej chwili; *zimną krew* można porównać do *uniku*, tyle że działającego przy próbie zastraszenia, prowokacji czy perswazji. Z dobrodziejstw *zimnej krwi* można skorzystać tylko jeden raz wobec każdego przeciwnika.

T'skrang imieniem Segue jest Trubadurem z 7 obrony społecznej. Napotkany żołnierz stara się go sprowokować i używa w swoim teście wynik 14, toteż Segue postanawia skorzystać z zimnej krwi. Niestety, udaje mu się wyrzucić zaledwie 9, więc rozwścieczony rzuca się na przeciwnika.

ZŁOWIESZCZE MAMROTANIE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli**Akcja:** tak **Umiejętność:** tak**Karma:** tak **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Czarodziej

Ten talent pozwala bohaterowi zastraszyć przeciwników straszliwymi, w większości niezrozumiałymi przestrogi i groźbami. Jest całkowicie nieskuteczny wobec osób zaangażowanych w walkę.

Bohater wykonuje test *złowieszczonego mamrotania*, którego stopniem trudności jest obrona społeczna przeciwnika (jeżeli talent ma zostać użyty przeciw kilku postaciom jednocześnie, bierzemy pod uwagę najwyższą obronę społeczną w grupie, dodajemy +1 za każdą dodatkową osobę i w ten sposób ustalamy stopień trudności testu). Duży (lub lepszy) sukces oznacza, że ofiara staje się mniej pewna siebie i nieco zalekniona; nie podejmie żadnych wrogich działań, dopóki nikt nie okaże jej wrogości. Działanie *mamrotania* utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi tego talentu; Czarodziej musi przez ten czas „mamrotać” w odpowiedni sposób, gdyż w przeciwnym wypadku talent przestanie działać. Postaci znajdujące się pod wpływem *złowieszczonego mamrotania* tracą rezon, i dlatego łatwiej na nie wpłynąć za pomocą innych talentów podobnej natury: jeżeli ktoś jeszcze spróbuje przezwyciężyć obronę społeczną takiej osoby, to uzyskuje premię do wyniku testów odnoszących się do interakcji towarzyskich w wysokości poziomu *mamrotania* Czarodzieja.

ZMIANA KSZTAŁTU

Stopień: poziom + stopień Siły Woli**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 2**Talent dyscyplinarny:** Mistrz Żywiołów

Dzięki temu talentowi możliwa jest zmiana kształtu (ale nie ciężaru) dowolnego przedmiotu. Stopniem trudności w teście *zmiany kształtu* jest wartość pancerza fizycznego obiektu, który chcemy przekształcić (patrz *Bariery i budowie* w rozdziale *Świat pełen przygód*, str. 209). W wypadku obiektów natury magicznej stopień trudności jest wyznaczony przez ich twardość lub obronę magiczną (uwzględniamy wyższą z tych





dwóch wartości). Udany test pozwala Mistrza Żywiołów przekształcić obiekt do żądanej postaci. Jednorazowo można w ten sposób przeformować obiekt o ciężarze (w kilogramach) nie przekraczającym dziesięciokrotności poziomu talentu. Zmiana kształtu jest efektem trwałym, ale nie działa na żadne żywe istoty (także na rośliny).

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: tak **Umiejętność:** nie
Karma: tak **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Trubadur

Dzięki magii *znajomości języka* bohater może nauczyć się nowego języka obcego (jednego na każdy poziom talentu; jeżeli bohater ma akurat „wolny” jeden poziom, może próbować opanować nowy język; po „przypisaniu” poziomu jednemu językowi nie można go już „wymazać” z pamięci i zastąpić innym). Przed podjęciem próby wystarczy przez minutę przysłuchiwać się prowadzonej w nowym języku rozmowie. Stopień trudności testu zależy od poznawanego języka i został podany w poniższej tabeli (dla wersji standardowych; gdyby bohater chciał nauczyć się jakiegś szczególnej odmiany bądź dialektu, stopień trudności zadania będzie o 2 wyższy). Powodzenie w teście oznacza, że od tej chwili postać umie się porozumiewać w nowej mowie, co należy zapisać w jej karcie.

Język	Stopień trudności
elficki (sperethiel)	6
krasnodudzki	5
ludzki	6
obsydiański	7
orkowy	6
t'skrangowy	7
trollowy	6
wietrzniacki	7

Próbując następnie mówić w nowo poznanym języku bądź rozumieć prowadzoną w nim rozmowę, bohater wykonuje test *znajomości języka*, którego wynik określi, na ile poprawnie się wysławia (rozumie). Proste zdania i idee (w rodzaju „Którędy

do wójta?”) można wyrazić/zrozumieć już przy wyniku równym 2; zwyczajna rozmowa, w której nie brak określeń z języka potocznego, wymaga uzyskania przynajmniej 6; dyskusje natury specjalistycznej z mnóstwem technicznego żargonu zrozumie się (bądź poprowadzi) dopiero przy 10; do dysput filozoficznych i innych abstrakcyjnych rozważań potrzebna będzie 13. Jeden test pozwala porozumiewać się w wybranym języku przez liczbę minut równą poziomowi talentu.

ZREĆZNE DŁONIE

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

Dzięki *zręcznym dłoniom* bohater może przenosić drobne przedmioty z miejsca na miejsce lub np. podmieniać drobniaki należące do różnych osób tak, żeby nikt tego nie zauważył. Wszystkie przedmioty i osoby, które będą celem działania bohatera muszą znajdować się nie dalej niż 2 metry od niego. Żaden wymiar (wysokość, głębokość, szerokość) przedmiotów, które postać podkrada i przenosi, nie może przekraczać 15 centymetrów. Stopień trudności testu *zręcznych dłoni* ustala się dodając liczbę przedmiotów, które mają zostać przeniesione do najwyższej obrony magicznej ofiar.

Callera zamierza pozamieniać sakiewki trójki kupców, tak żeby każdemu trafiła się inna, niż jego własna. Obrony magiczne kupców są następujące: 4, 5 i 6. Najwyższa jest równa 6, do tego dodajemy 3 (bo w grę wchodzi trzy sakiewki) i otrzymujemy ostateczny stopień trudności testu, czyli 9.

ŻEGLARSTWO POWIETRZNE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** nie
Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

Żeglarstwo powietrzne to sztuka kierowania powietrznymi statkami, jakimi latają Powietrzni Łupieżcy. Każdy, kto ją opanuje, wyznaje się na ożaglowaniu i olinowaniu, wie, jak się trzyma rumpel, umie wiosłować itp. Każda osoba, która chciałaby się przyłączyć do załogi statku, musi posiadać ten talent (przynajmniej na pierwszym poziomie), przy czym od oficerów i dowódców wymaga się znacznie wyższych kwalifikacji (bosman powinien mieć co najmniej czwarty poziom *żeglarstwa powietrznego*, kapitan – siódmy, nawigator – ósmy; nie każdy statek ma własnego nawigatora).

Ten talent przydaje się do wiosłowania na latających statkach: jeśli bohater chce się przysłużyć załodze i pomóc, musi uzyskać co najmniej 4 w teście *żeglarstwa powietrznego*. Lepszy wynik (sukces powyżej przeciętnego) oznacza, że bohater wiosłuje za kilku żeglarzy (duży sukces – za dwóch, ogromny – za trzech, wyjątkowy – za czterech).

Jeśli statek ma się utrzymać w powietrzu, co najmniej czwarta część załogi musi wykonać udane testy *żeglarstwa powietrznego*. Gdyby udało się to połowie marynarzy, statek może swobodnie manewrować na stałej wysokości, zanurkować, bądź pozwolić, po linii prostej wznieść się wyżej. Jeżeli trzy czwarte żeglarzy odniesie sukces w teście, statek może przyspieszyć, manewrować podczas wznoszenia się czy wręcz wykonywać podniebne akrobacje. Jednostka z dwudziestką wiosłarzy będzie potrzebowała 5 sukcesów, żeby nie spaść na ziemię; liczbę tę można zastąpić mniejszą liczbą lepszych żeglarzy (na przykład parą, z której jeden wiosłarz uzyskał wyjątkowy sukces w teście *żeglarstwa powietrznego* – czyli zastępuje czwórkę żeglarzy).



UMIEJĘTNOŚCI



Nie wszyscy jesteście adeptami. Niektórzy opanowują swój fach w zwykły sposób.

Harrok, kowal

Większość mieszkańców Barsawii jest pozbawiona magicznych talentów, jakim dysponują adepci. Często jednak zwykli Dawcy Imion potrafią dorównać adeptom, posługując się zwykłymi, niemagicznymi zdolnościami, które nazywamy **umiejętnościami**.

Umiejętność zwiększa stopień jednej z cech postaci, co ułatwia jej wykonywanie rozmaitych zadań, pomaga w walce, czy wreszcie pozwala wykorzystywać wiedzę o świecie **Przebudzenia Ziemi** i w oparciu o nią podejmować najważniejsze decyzje. W niniejszym rozdziale znajdziecie opis trzech grup umiejętności, jakimi dysponują bohaterowie, wraz ze szczegółowym wskazówkami na temat ich funkcjonowania.

Umiejętności wykorzystuje się podobnie jak talenty, z tą jednakże różnicą, że ich opanowanie i używanie nie wymaga zazwyczaj magii, trzeba natomiast poświęcić im sporo czasu, wysiłku i pieniędzy. Nawet kiedy w grę wchodzi magia (jak na przykład w wypadku **rzucania czarów**), bohater nie musi dysponować wrodzoną mocą, co jest niezbędne dla zostania adeptem jednej z dyscyplin (patrz **Dyscypliny**, str. 62). Niektóre talenty można zastąpić odpowiednimi umiejętnościami – w tym rozdziale znajdziecie ich listę oraz wskazówki, jak stosować je w grze. Samym talentom poświęcono rozdział **Talenty** (patrz str. 92).





Muzyk Vay Ino komponuje hymn na cześć
bohaterów Pógromu.

Ze względu na to, że opanowanie umiejętności wymaga zwyczajnego, solidnego wysiłku (ciała i ducha), nauka trwa dłużej i kosztuje więcej, niż poznawanie talentów. Trzeba opłacać nauczycieli, spędzać sporo czasu na doskonaleniu samego siebie, by poznać nową umiejętność bądź osiągnąć wyższy stopień wtajemniczenia w dziedzinie, którą już się zna (patrz **Zwiększanie poziomu umiejętności** w rozdziale **Narodziny legendy**, str. 221).

UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE

Bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** mają do dyspozycji trzy rodzaje umiejętności: wiedzę, ogólną i artystyczną. Do tej ostatniej grupy zaliczają się dziedziny sztuki i rzemiosła, w jakich może się specjalizować każdy mieszkaniec Barsawii; umiejętności ogólne pozwalają postaciom podejmować określone działania; opanowane dziedziny wiedzy są natomiast odzwierciedleniem znajomości świata, w jakim przyszło żyć bohaterom. W czasach, gdy magia stała się wszechobecna, zwykłe umiejętności są raczej domeną normalnych mieszkańców krainy, chociaż adepci także przystępują do gry umiając to i owo, a z biegiem czasu chętnie uczą się nowych rzeczy, żeby uzupełnić swoje magiczne zdolności. W większości wypadków i tak ograniczają się do poznania jednej, dwóch umiejętności z każdej dziedziny; dodatkowe informacje na temat podnoszenia poziomu umiejętności znajdziecie w rozdziale **Narodziny legendy**, str. 221.

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają rozgrywkę z jedną umiejętnością artystyczną na poziomie pierwszym oraz dwoma poziomami umiejętności związanych z wiedzą: oba poziomy można przypisać jednej dziedzinie (i opanować ją na drugim poziomie) lub liźnąć wiedzy z dwóch różnych dziedzin, w każdej osiągając poziom pierwszy. Poniżej znajdziecie pewne sugestie na temat wyboru umiejętności artystycznych i dziedzin wiedzy, ale poza tym w **Przebudzeniu Ziemi** nie istnieje jedna wielka, ogólnie obowiązująca lista umiejętności. Gracze mogą wymyślić nowe specjalności dla swych postaci i uzgodnić je z Mistrzem Gry.

Na początku bohaterowie nie dysponują żadnymi umiejętnościami ogólnymi – ich zdobycie będzie okupione znacznymi nakładami finansowymi i czasowymi, o czym za chwilę.

JAK KORZYSTA SIĘ Z UMIEJĘTNOŚCI?

Prawie zawsze, gdy bohater postanowi użyć jednej ze swych umiejętności, wykonuje test, który ma określić powodzenie próby (patrz **Testy** w rozdziale **Terminologia**, str. 34); często test ów zastępuje test ataku (patrz **Walka**, str. 194). Stopień, z jakim wykonuje się test, zależy od jednej z cech postaci oraz poziomu umiejętności: stopień Percepcji odnosi się do

wszystkich dziedzin wiedzy, stopień Charyzmy – do umiejętności artystycznych, natomiast w wypadku umiejętności ogólnych odpowiadającą im cechę podano w opisie. Stopnie trudności testów (czyli minimalne wyniki, jakie należy uzyskać w rzucie kostkami) podano w podrozdziale odnoszącym się do wiedzy i umiejętności artystycznych oraz w opisach umiejętności ogólnych.

TEST UMIEJĘTNOŚCI

Wykonując test umiejętności gracz rzuca kostkami akcji odpowiadającymi jej stopniowi (patrz **Tabela stopni/kostek akcji** na karcie postaci), starając się pokonać określony stopień trudności. Test uważa się za udany, gdy wynik rzutu będzie równy stopniowi trudności testu lub od niego wyższy; jeśli okaże się o wiele wyższy, bohater ma szansę uzyskać sukces lepszy od przeciętnego, co spoteguje bądź zmieni skutki działania umiejętności (patrz **Wyniki testów** w rozdziale **Terminologia**, str. 34). Dokładny wynik testu ma szczególne znaczenie w wypadku testów dziedzin wiedzy (zwanych też po prostu „testami wiedzy”), kiedy od stopnia sukcesu zależy zakres zdobytych informacji.



KORZYSTANIE Z TALENTÓW JAKO UMIEJĘTNOŚCI

Blisko jedną trzecią talentów, opisanych w poprzednim rozdziale, można opanować w wersji niemagicznej, jako zwyczajne umiejętności. Weźmy na przykład *broń białą*: niemal każdy będzie w stanie zamachnąć się i zadać cios niezłomnym przypadkowo mieczem, toteż talent ten można spokojnie zastąpić odpowiednią umiejętnością, nie zaprzatając sobie głowy magicznym szkoleniem. Z drugiej strony dla takich talentów, jak *powietrzny taniec* czy *wypatrzenie wady pancerza* magia jest niezbędna, toteż nie da się ich bez niej opanować.

Nabywanie umiejętności, które odpowiadają talentom, odbywa się zgodnie z kosztem podanym dla umiejętności. Wyobraźmy sobie na przykład Fechtmistrza, który chce podnieść znajomość *riposty* (umiejętności) z poziomu trzeciego na czwarty: wymaga to czterech tygodni szkolenia, czterech miesięcy ćwiczeń i 1300 punktów legend, podczas gdy na podniesienie *riposty* (talentu) potrzebowałby tylko 500 punktów legend (patrz **Narodziny legendy**, str. 221).

Do umiejętności zastępujących talenty odnosi się dokładnie taki sam opis, jaki znajdziemy przy talentach – należy tylko zignorować rubrykę *talent dyscyplinarny*: nie istnieje coś takiego, jak „umiejętność dyscyplinarna”. Jeżeli w opisie talentu podano, że użycie go wymaga karmy, tak samo jest z odpowiadającą mu umiejętnością; kiedy korzysta z niej osoba nie będąca adeptem (czyli nie posiadająca punktów karmy),



UMIEJĘTNOŚCI ODPOWIADAJĄCE TALENTOM

Analiza śladów	Okrzyk bojowy	Unieszkodliwienie pułapki mechanicznej
Atak tarczą	Paserstwo	Unik
Atak z podjazdu	Pierwsze wrażenie	Uniknięcie pułapki
Atak z rozpędu	Pieśń uczuć	Utrzymanie równowagi
Atak z zaskoczenia	Poznanie stworzenia	Utrzymanie się w siodle
Błyskawiczne kopnięcie	Pozorna śmierć	Walka wręcz
Broń biała	Precyzyjny atak	Wdzięczny odwrót
Broń miotana	Prowokacja	Wielki skok
Broń strzelecka	Przebranie	Więź ze zwierzęciem
Cios z powietrza	Przekucie ostrza	Woltyżerka
Czytanie z ruchu warg	Przerażanie	Wspinaczka
Czytanie/pisanie	Przewidywanie ciosu	Wykrywanie broni
Czytanie/pisanie znaków magicznych	Riposta	Wykrywanie pułapek
Druga broń	Rozbrojenie	Zagadanie
Drugi atak	Rzucanie czarów	Zamrożenie trucizny
Hipnoza	Skradanie się	Zawadiacki śmiech
Kradzież kieszonkowa	Szarża	Złowieszcze mamrotanie
Manewr	Targowanie się	Zręczne dłonie
Naśladowanie głosu	Tresura	Żeglarstwo powietrzne
Obrona obrotowa	Ukrycie broni	

zamiast wydawać karmę odnosi obrażenia, spowodowane wyczerpaniem (przelicznik jest następujący: 2 obrażenia za 1 punkt karmy). Jeśli użycie talentu pociąga za sobą wyczerpanie, postać odnosi także i te obrażenia.

UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z WIEDZĄ

Bohater żyje w świecie **Przebudzenia Ziemi** od ładnych paru lat, ma więc prawo znać go znacznie lepiej, niż prowadzący gracz kiedykolwiek pozna. Tego rodzaju doświadczenie życiowe jest w grze reprezentowane przez umiejętności związane z wiedzą (dziedziny wiedzy), które są najczęściej wykorzystywanymi umiejętnościami. Na sesjach przydają się w sytuacji, gdy znajomość realiów świata może wpłynąć na decyzję odnoszącą się do przyszłości. Nasz bohater dysponuje prawdopodobnie ogromną wiedzą na temat Barsawii czy Pogromu, ale my dowiemy się tego dopiero wówczas, gdy zajdzie taka potrzeba.

Umiejętności związane z wiedzą służą dwóm celom:

1. Symulują wiedzę bohatera na temat świata. W oparciu o nią Mistrz Gry uchyla rąbka tajemnicy, gdy zajdą sprzyjające temu okoliczności.
2. Uzupełniają charakterystykę postaci, informując nas o jej zainteresowaniach.

WYBÓR DZIEDZIN WIEDZY

Jak już przed chwilą wspomniano (**Umiejętności początkowe**), bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** rozpoczynają grę z dwoma poziomami do rozdysponowania pomiędzy dziedziny wiedzy. Gracz decyduje, co chciałby, żeby jego postać wiedziała na temat swego macierzystego świata i na ile powinna specjalizować się w wybranych dziedzinach. Można bowiem

posiąść rozległą, ale płytką wiedzę, czyli znać się na wszystkim po trochu bądź też skoncentrować się tylko na pewnych wybranych zagadnieniach, stając się w nich ekspertem. Sami możemy wybrać, na ile specjalistyczną wiedzą dysponuje nasz bohater; Mistrz Gry musi później określić, czy to, co postać wie, będzie przydatne w konkretnej sytuacji.

Nie narzucamy żadnego standardu definicji umiejętności związanych z wiedzą; powtórzmy to jeszcze raz: w grze **Earthdawn** nie istnieje jedna jedyna, obowiązująca wszystkich lista dostępnych dziedzin wiedzy. Poniżej przedstawiono tylko próbkę tego, w jakich dziedzinach wiedzy mogą zabłysnąć bohaterowie.

Alchemia i znajomość eliksirów
 Botanika
 Historia Barsawii
 Historia Pogromu
 Historia Thery
 Horror
 Legendy i bohaterowie
 Organizacja wojska krasnoludzkiego
 Piekarstwo
 Polityka therańska
 Tańce dworskie
 Wiedza rasowa (specyficzne informacje o każdej z ras)
 Znajomość dzikich zwierząt
 Znajomość istot żywych
 Znajomość starożytnych broni

Nic nie stoi na przeszkodzie, by na własną rękę wymyślić nowe dziedziny wiedzy, którymi interesują się nasi bohaterowie i skonsultować się w tej sprawie z Mistrzem Gry, który – jak wszyscy dobrze wiemy – ma i w tej sprawie głos decydujący. Wystarczy po prostu określić, na czym (i w jakim zakresie) ma się znać nasza postać i odpowiednio przydzielić dwa poziomy wiedzy, którymi dysponujemy na początku.



Wyższe poziomy dziedzin wiedzy

Poziomy dziedzin wiedzy dodaje się do stopnia Percepcji, która jest podstawą do wykorzystania wszystkich umiejętności związanych z wiedzą. Dwa poziomy, które rozdzielamy na samym początku, odzwierciedlają fakt, że bohater dorastając najprawdopodobniej poznawał świat pod okiem jakiegoś nauczyciela. Chcąc poszerzyć później swą wiedzę, postać musi uczyć się od nowego mistrza, z ksiąg w bibliotece bądź starożytnych zwojów.

Poziom dziedziny wiedzy w przybliżeniu odpowiada liczbie lat, jakie przeciętna osoba musiałaby poświęcić na jej opanowanie. Z poniższej tabelki można się zorientować, jaki będzie zakres wiedzy bohatera w zależności od czasu przeznaczonego na naukę. Rzecz jasna postaci graczy nie muszą poświęcać na to aż tyle czasu; nie da się ukryć, że poszukiwacze przygód, jakimi gra się w **Przebudzeniu Ziemi** to same nietuzinkowe jednostki o nieprzeciętnych zdolnościach. Jeśli bohater zdobędzie doświadczenie (wyrażone w punktach legend) niezbędne dla podniesienia umiejętności na wyższy poziom oraz znajdzie sobie nauczyciela (lub inne źródło informacji), może lepiej opanować wybraną dziedzinę wiedzy. Jeśli chodzi o czas, to sprawa wygląda tu podobnie, jak w wypadku umiejętności ogólnych: należy przeznaczyć na naukę liczbę tygodni oraz liczbę miesięcy równą nowemu poziomowi wiedzy. Jeżeli korzysta się przy tym z usług nauczyciela, trzeba mu zapłacić 25 x nowy poziom sztuk srebra. Dalsze informacje na temat doskonalenia umiejętności znajdziecie w rozdziale **Narodziny legendy**, str. 221, a oto tabelka ilustrująca czas niezbędny na opanowanie dziedzin wiedzy na kolejnych poziomach:

Poziom	Lata nauki
1	1
2	2
3	3
4	4
5	6
6	8
7	12
8	16
9	20
10	25+

WYKORZYSTYWANIE OPANOWANYCH DZIEDZIN WIEDZY

Umiejętności związane z wiedzą przydają się bohaterowi wówczas, gdy chce podjąć decyzję odnośnie dalszego postępowania. Jeżeli znana mu dziedzina wiedzy nie odpowiada dokładnie naturze napotkanego problemu, Mistrz Gry musi precyzyjnie określić jej związek z tematem rozważań. Wyróżniamy w tej sytuacji pięć kategorii.

Wiedza pozbawiona związku z tematem

Wiedza pozbawiona związku z tematem rozważań nie przyczyni się do odkrycia nowych faktów. Jeżeli gracz chce się dowiedzieć, jakim szczególnym rodzajem ataku dysponują żywotrupy, znajomość therańskiej kuchni niespecjalnie mu w tym pomoże. Jego postać po prostu nie wie o niczym, co odnosiłoby się do żywotrupów.

Wiedza ogólna

Wiedza ogólnej natury obejmuje szeroki zakres tematyczny, toteż trudno ją zastosować do konkretnych przypadków i oczekiwać odpowiedzi na szczegółowe pytania.

Dziedzinę wiedzy uważa się za ogólną, gdy można w oparciu o nią udzielić odpowiedzi na podobne pytania, dotyczące kilku zagadnień. Gdyby na przykład bohater znał się co nieco na **historii Barsawii**, mógłby przypomnieć sobie relacje z ataków żywotrupów; równie łatwo przyjdzie mu jednak odtworzenie historii oblężenia twierdzy krasnoludzkich, romansów wśród therańskiej szlachty czy zniszczenia jednego z kaerów przez Horrory. W historii Barsawii bez wątpienia znajdują się wzmianki o żywotrupach, ale są to tylko wzmianki, w dodatku ukryte w powodzi innych informacji. Dysponując wiedzą ogólną z jakiegoś zakresu należy uzyskać wyjątkowy sukces, by zdobyć użyteczne informacje.

Wiedza luźno związana z tematem

Bohater, który opanował dziedzinę **wiedzy luźno związanej z tematem**, jaki go interesuje, prawdopodobnie byłby w stanie udzielić odpowiedzi na interesujące go pytania, ale powiązanie faktów przychodzi mu z pewną trudnością. Jeżeli na przykład postać jest specjalistą w zakresie **taktyki**, słyszała zapewne opowieści o atakach żywotrupów, choć istoty te nie służą w wojsku; możliwe (choć mało prawdopodobne), że jeden z dowódców stosował błyskawiczny, szaleńczy atak, wzorując się na rozwścieczonych żywotrupach. W tym wypadku potrzebny będzie co najmniej duży sukces, by poznać interesujące bohatera fakty.

Wiedza ściśle związana z tematem

Do tej kategorii zaliczymy dziedziny wiedzy odnoszące się bezpośrednio (choć niezbyt szczegółowo) do sytuacji, w jakiej znalazł się bohater. Gdyby na przykład na temat żywotrupów miał się wypowiedzieć znawca istot nieumarłych, prawdopodobnie umiałby dokładnie opisać ich zachowanie i sposób ataku, gdyż te informacje mieszczą się w zakresie jego zainteresowań. Ponieważ jednak wie o ożywieńcach z pewnością więcej, niż tylko to jak atakują, może nie wpaść od razu na właściwy trop.

Weźmy inny przykład: znawca koni prawdopodobnie poradzi sobie z pytaniem na temat zebr, gdyż jego umiejętności (wiedza o koniach) przygotowały go do takiego rozumowania. W takim wypadku wiedza na temat koni jest **ściśle związana z tematem**.

Bohaterowi wystarczy w tym przypadku przeciętny sukces, by dowiedzieć się wszystkiego, co jest mu potrzebne.

Wiedza specjalistyczna

Wiedza specjalistyczna to taka, która idealnie trafia w aktualne potrzeby bohatera – ale zarazem nie wykracza poza ten wąski zakres; postać, której hobby polega na poznawaniu i opisywaniu sposobów ataku u różnych istot z pewnością wiedziałaby, jak to robią żywotrupy, ale nie mogłaby w oparciu o tę wiedzę określić żadnych ich słabości. Także i w tym wypadku potrzebny jest przynajmniej przeciętny sukces w teście wiedzy, żeby się czegoś dowiedzieć; bohaterowi-specjaliście przysługuje jednak premia w wysokości +3 stopnie.

TESTY WIEDZY

Test wiedzy jest testem umiejętności, którego stopień określa się dodając do stopnia Percepcji poziom wiedzy. Stopień trudności testu zależy od rodzaju informacji, jakie chcemy zdobyć. Czemu jednak w ogóle trzeba wykonywać jakieś testy? Przecież albo bohater o czymś wie, albo nie, prawda? No, nie do końca. Umiejętność związana z wiedzą jest nie tylko miernikiem tego, co bohater wie, ale także określa jego



zdolność kojarzenia faktów. Testy dziedzin wiedzy wykonuje się z następujących przyczyn:

1. Test wiedzy ilustruje działanie pamięci w stanie znacznego napięcia emocjonalnego. Każdy, komu zdarzyło się pójść na egzamin i zaważyć pytanie, na które tak naprawdę znał odpowiedź, powinien to świetnie rozumieć. Właśnie wtedy, gdy informacje są najbardziej potrzebne, nerwy zjadają naszego bohatera, który nie jest w stanie przypomnieć sobie najważniejszych faktów. Nie zawsze da się wyciągnąć gotową odpowiedź z pamięci jak królika z cylindra.

2. Test wiedzy stanowi ilustrację zdolności analitycznego rozumowania i dedukcji oraz umiejętności łączenia faktów. Wszystkie rozumne istoty (nie wyłączając naszego bohatera) potrafią przetwarzać znane (lub domniemane) fakty i wyciągać z nich wnioski. Tymczasem w nerwowej sytuacji może się okazać, że postać nie rozumuje wystarczająco szybko lub gubi jakieś kawałki logicznej układanki i ostateczna odpowiedź się jej wymyka.

3. Test wiedzy uwzględnia również czynnik olśnienia (tzw. czynnik „Aha!”), który dochodzi do głosu, kiedy bohaterowi zdarzy się chwila natchnienia lub po prostu uda mu się spojrzeć na sprawę z nowego punktu widzenia. Tego typu zjawiska rzadko występują regularnie, z dającą się przewidzieć częstotliwością.

Wykorzystując znajomość dziedziny wiedzy bohater wykonuje test wiedzy. W oparciu o poniższą tabelę można w przybliżeniu określić stopień trudności takiego testu.



TABELA TESTÓW WIEDZY

Rodzaj informacji	Stopień trudności
Ogólne	5
Szczegółowe	7
Drobiazgowo, złożone	9
Trudne do wychwycenia, niejasne, niepewne	11

Zazwyczaj już przeciętny sukces wystarcza, by bohater dokopał się w pamięci pożądaných informacji. Wielkość sukcesu zależy również od związku dziedziny wiedzy z pytaniem, jakie sobie stawiamy. Więcej informacji na ten temat znajdziecie wcześniej, pod hasłem **Wykorzystywanie opanowanych dziedzin wiedzy**.

Osiągnięcie znaczącego sukcesu, niż wymagane minimum, może prowadzić do odkrycia dodatkowych faktów. Każdy „poziom” sukces powyżej minimum pozwala liczyć albo na dodatkowe informacje, albo na wskazówkę, w jaki sposób

wiedza bohatera odnosi się do aktualnej sytuacji. Szczegółowe rozstrzygnięcia w tej kwestii zależą od Mistrza Gry.

OGRANICZENIA UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANYCH Z WIEDZĄ

Posiadanie pewnej wiedzy oznacza tylko znajomość faktów i nie jest bynajmniej równoważne posiadaniu umiejętności czy zdolności do podejmowania działań – specjalista w dziedzinie historii sztuki nie stanie się automatycznie znakomitym malarzem; można znać na wrywki dane techniczne wszystkich okrętów, jakie kiedykolwiek zbudowano i nie umieć na żadnym z nich pływać. Wiedza pomaga podjąć decyzję „co dalej?”. Nie gwarantuje jednak szansy realizacji planów.

Gracz, którego bohater skutecznie wykorzysta znajomość jednej z dziedzin wiedzy, uzyskuje od Mistrza Gry informacje, a te mogą mu się w danym momencie przydać. Jeżeli Mistrz Gry uzna, że wiedza postaci nie ma znaczenia dla rozwoju fabuły, najprawdopodobniej niewiele będzie w stanie powiedzieć. Trudno przecież oczekiwać, żeby miał gotowe odpowiedzi na wszystkie możliwe pytania na temat **Przebudzenia Ziemi**.

Kricklen, Fechtmistrz, zaczyna się ni z tego, ni z owego interesować botaniką, a kwiatkami w szczególności. Marcin, który prowadzi Kricklena, wybiera dla niego umiejętność związaną z wiedzą – botanikę. Podczas jednej z sesji Mistrz Gry opisuje

podążającym do opustoszałego zamczyska graczom rozpościerającą się przed nimi łąkę. Kricklen postanawia przyjrzeć się z bliska rosnącym tu kwiatom i Marcin, z pytaniem „Co to za kwiaty?”, wykonuje test wiedzy i uzyskuje duży sukces. Mistrz Gry ma teraz cztery możliwości, z których wybiera najbardziej adekwatną do okoliczności:

1. Stwierdza, że informacje na ten temat nie mają znaczenia dla przebiegu akcji. Odpowiedź, jakiej udzieli Marcinowi będzie więc następująca: „Kwiatki nie mają żadnego znaczenia dla naszej opowieści. Kricklen może się im poprzyglądać, ale niczego szczególnego się nie dowie”.

2. Postanawia odłożyć decyzję na temat znaczenia tych informacji na później. Odpowiada zatem: „Owszem, Kricklenowi udaje się rozpoznać rosnące tu kwiaty. Gdyby miało się to okazać istotne dla rozwoju akcji, wie już o nich wszystko, co powinien”. Na tym na razie kończy, żeby ewentualnie później wrócić do sprawy.

3. Zachęca gracza, żeby zaangażował się bardziej w grę i sam spróbował udzielić odpowiedzi na pytanie, które postawił. Mówi więc: „Kricklen wie, co to za kwiaty. Przyznam szczerze, że nie zajmowałem się takimi szczegółami, ale to może się okazać interesujące. Marcinie, może w takim razie ty nam powiesz, jakie kwiatki znalazł twój Fechtmistrz?”. W ten sposób można namówić gracza,

żeby współuczestniczył w tworzeniu nastroju kampanii. Jeśli Marciniowi propozycja się spodoba, może opisać kwiaty za pomocą słów, rysunków czy na przykład zdjęć. Gdyby uznał, że mają jakieś osobliwe właściwości – powiedzmy, że wzmacniają działanie talentów i umiejętności bazujących na Charyzmie – Mistrz Gry może się na jego propozycję zgodzić, odrzucić ją lub zmodyfikować wedle własnego pomysłu.

4. Udziela wyczerpujących informacji, jeżeli tak się zdarzyło, że jest na to przygotowany. „Na łące najwięcej jest biało-czerwonej naparstnicy, ale tu i ówdzie trafiają się kępy złotego dzięgla i błękitno-żółtej gęsiówki”.

UMIEJĘTNOŚCI OGÓLNE

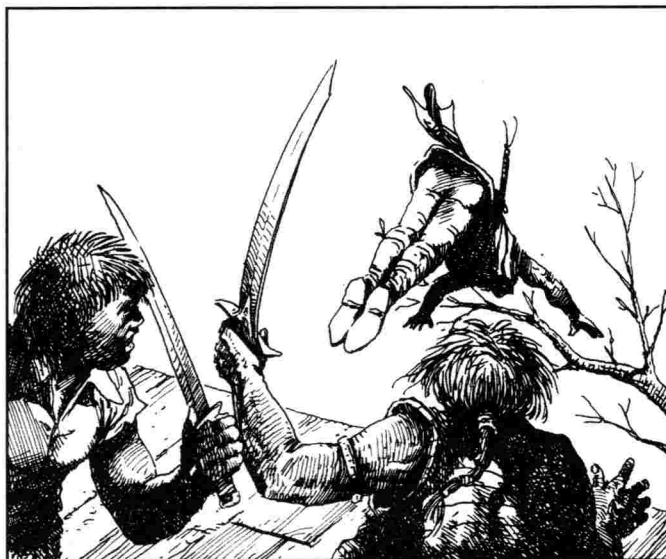
Jak już wspomniano przy okazji Umiejętności początkowych, umiejętności ogólne pozwalają bohaterom podejmować różnorakie działania. **Akrobatyka** mogłaby na przykład okazać się przydatna w walce, a **prowadzenie rozmowy** w sytuacji, gdy chcemy wydobyć od kogoś interesujące nas informacje. W podobnych okolicznościach bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** znajdują się zapewne niejednemu raz; doceniają wówczas użyteczność ogólnych umiejętności, pod warunkiem, rzecz jasna, że wcześniej przeznaczają na ich opanowanie stosowne środki i czas. A pieniędzy i czasu wymagają wszystkie opisane tu umiejętności. Jeśli w opisie nie podano inaczej, opanowanie każdej z nich przebiega w dwóch etapach: najpierw szkolenie, które trwa tyle tygodni, na jakim poziomie chcemy ją znać, a później ćwiczenia, zajmujące liczbę miesięcy równą nowemu poziomowi. Chcąc na przykład awansować z 3 na 4 poziom znajomości **aktorstwa** należy najpierw uczyć się cztery tygodnie (najlepiej pod okiem mistrza), a następnie ćwiczyć, ćwiczyć i jeszcze raz ćwiczyć – przez dalsze cztery miesiące. Tydzień szkolenia kosztuje zazwyczaj 25 x nowy poziom sztuk srebra, choć może okazać się droższy, jeżeli bohater zażyczy sobie indywidualnej opieki i specjalnego treningu. Ze względu na koszty bohaterowie często decydują się nie korzystać z umiejętności ogólnych, bądź poprzestają na niewielkiej ich liczbie.

Na kilku najbliższych stronach znajdziecie szczegółowe opisy umiejętności ogólnych. Z rubryki *Stopień* dowiecie się, którą z cech należy traktować jako bazę dla poszczególnych umiejętności: ustalając na przykład stopień **bronii białej**, do jej poziomu dodaje się stopień **Zręczności**. Mając 6 stopień **Zręczności** i **broń białą** na 5 poziomie atak wykonuje się rzucając kostkami odpowiadającymi 11 stopniowi. W opisach umiejętności podano również stopień trudności testu.

AKROBATYKA

Stopień: poziom + stopień **Zręczności**

Akrobatyka przydaje się podczas wykonywania fikołków, podskoków, uników i podobnych manewrów, kiedy postać jest w ruchu. Wykorzystując tę umiejętność można w tej samej rundzie dodatkowo przemieścić się o dystans określony przez szybkość w walce. Oznacza to tyle, że w jednej rundzie można wykorzystać i znajomość **akrobatyki**, i na przykład talentu, którego użycie wymaga poświęcenia akcji. Bohatera, który wykonuje podobne gimnastyczne popisy, trudniej trafić: stopniem trudności testu **akrobatyki** (w walce) jest najwyższa obrona fizyczna przeciwników. Jeżeli test się powiedzie, obrona fizyczna postaci zwiększa się o liczbę równą poziomowi umiejętności. Nieudany test oznacza upadek (bohaterowi najwyraźniej podwinęła się noga, źle wylądował, uderzył o coś, potknął się itd.).



AKTORSTWO

Stopień: poziom + stopień **Charyzmy**

Aktorstwo pozwala wprowadzić obserwatorów w błąd i przekonać ich, że bohater jest w rzeczywistości inną osobą. Aktorzy udają, że przeżywają emocje, których w rzeczywistości wcale nie czują, i robią to na tyle dobrze, że publika daje się nabrać. Nie można wprowadzić dzięki **aktorstwu** zmienić własnego wyglądu (do tego potrzebne jest **przebranie**), ale z powodzeniem naśladuje się głos i sposób mówienia wybranej osoby, sposób poruszania się, specyficzne maniery, temperament itp. Stopień trudności w teście jest równy społecznej obronie ofiary, którą próbujemy oszukać; sukces oznacza, że udało się ją przekonać, iż bohater reprezentuje określony typ osoby, gdyby jednak chodziło o naśladowanie konkretnej postaci, znanej ofierze, potrzebny będzie przynajmniej wyjątkowy sukces.

Występując przed licznie zgromadzoną publiką bohater wykonuje test **aktorstwa**, przyjmując za stopień trudności średnią obronę społeczną zebranych. Wielkość sukcesu określa jak bardzo zadowoleni są widzowie z przedstawienia. **Aktorstwo** może być jedną z umiejętności artystycznych (patrz **Umiejętności artystyczne**, str. 135).

CZYTANIE/PISANIE

Stopień: poziom + stopień **Percepcji**

Każdy kolejny poziom **czytania/pisania** oznacza możliwość nauczania się nowego języka. Wymaga to czterech miesięcy nauki pod okiem nauczyciela lub przynajmniej osoby, dla której jest to język ojczysty (do tego umiejącej czytać i pisać). W chwili, gdy bohater ma „wolny” poziom **czytania/pisania**, może rozpocząć naukę. Stopnie trudności testu dla poszczególnych języków podano w znajdującej się dalej tabeli, przy czym odnoszą się one do standardowych odmian języków. Gdyby ktoś chciał nauczyć się jakiegos specyficznego dialektu, stopień trudności wzrasta o 2.

Udany test oznacza, że bohater nauczył się pisać i czytać w wybranym języku i od tej pory nie będzie miał z nim kłopotów. Poziomu, który został raz „przypisany” do jednego języka, nie można „zwolnić” na potrzeby innego języka. Informację o znanych bohaterowi językach należy zapisać na jego karcie.



TABELA TRUDNOŚCI UCZENIA SIĘ
NOWEGO JĘZYKA

Język	Stopień trudności
elficki (sperethiel)	6
krasnoludzki	5
ludzki	6
obsydiański	7
orkowy	6
t'skrangowy	7
trollowy	6
wietrzniacki	7

ETYKIETA

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Znajomość **etykiety** oznacza, że bohater zawsze umie się znaleźć w towarzystwie. Jest to sprawa niezwyklej wagi, gdyż niewłaściwe zachowanie grozi różnymi nieprzyjemnościami: od pogardy możnych począwszy, na śmierci z rąk rozwścieczonych orkowych nomadów kończąc. W społeczeństwach zamieszkujących Barsawie warto mieć się na baczności i unikać wszelkich *faux pas*. W teście **etykiety** stopień trudności zależy od szans na znajomość kanonów zachowania w danej sytuacji. Bazowy stopień trudności jest równy 5, ale stosują się do niego modyfikatory, podane poniżej w Tabeli etykiety.

TABELA ETYKIETY

Modyfikator stopnia trudności	Sytuacja
+2	Towarzystwo przedstawicieli wyższych klas społecznych
+3	Towarzystwo przedstawicieli innej rasy i/lub kultury
+4	Środowisko całkowicie obce pod względem kulturowym

Modyfikatory te są kumulatywne. Gdyby na przykład przeciętny mieszczanin udał się na bankiet, wydawany na cześć szlachcica innej rasy przez osobę z zupełnie obcego kręgu kulturowego, łączny modyfikator wyniosłby +9 (2 + 3 + 4 = 9).

Wynik testu **etykiety** wpływa na reakcję obserwatorów: przeciętny sukces pozwala sprawić wrażenie, jakby bohater znał podstawy dobrego wychowania; duży sukces oznacza, że zebrani akceptują maniery naszej postaci; ogromny sukces – że nastawienie względem bohatera poprawia się o jeden stopień (najwyżej do „przyjaznego”; patrz **Prowadzenie gry**, str. 235).

FAŁSZERSTWO

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Falszerze zajmują się podrabianiem dokumentów, oficjalnych pism i korespondencji; niektórzy potrafią również podrabiać dzieła sztuki (pod warunkiem opanowania także

odpowiedniej umiejętności z dziedziny sztuka – malarz, który zna zasady **falszerstwa**, mógłby pokusić się o skopiowanie dzieła znanego mistrza). Wykonanie „falszywki” zajmuje od dwóch do pięciu razy więcej czasu, niż wymagał oryginał, co sprawia, że naprędce (w parę minut) nagryzmołonemu listowi należy poświęcić czasem nawet i godzinę. Wynik testu umiejętności staje się stopniem trudności testu Percepcji dla osób, które chciałyby wykryć fałszerstwo.

FLIRTOWANIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Flirtowanie służy do zwrócenia na siebie uwagi i nawiązania kontaktu z osobą płci, którą nasz bohater uważa za piękną; łączy w sobie sztukę pochlebstwa, okazywania wzmożonej uwagi i stosowania rozmaitych gier słownych. Główny nacisk stawia się tu na umiejętność prowadzenia romantycznej konwersacji. Stopniem trudności w teście **flirtowania** jest obrona społeczna potencjalnej ofiary. Przeciętny sukces sprawi, że uda się ją zaintrygować i nakłonić do poświęcenia bohaterowi czasu i uwagi, niezbędnych dla zdobycia dodatkowych informacji na jego temat. Po dużym sukcesie ofiara nie może przestać myśleć o „podrywaczku”: nie odstępować go nawet na krok, na dobrą sprawę ignorując inne osoby. Ogromny sukces oznacza, że bohater wywarł trwałe (i dobre) wrażenie na ofierze, która oprócz opisanych już objawów zaczyna przejawiać chęć utrwalenia i pogłębienia związku. Wyjątkowy sukces to początek miłości od pierwszego wejrzenia, która potrwa przynajmniej przez tydzień: ofiara jest zdania, że oto znalazła swego wybrańca, nie sposób się od niej opędzić. Po tygodniu natężenie uczuć słabnie, ale kolejny udany test może na nowo rozpalić emocje.

HANDLOWANIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Handlowanie pozwala uzyskać lepszą cenę za sprzedawane (lub kupowane) towary. Wykonuje się test umiejętności ze stopniem trudności równym obronie społecznej potencjalnego kupca/sprzedawcy. W wypadku powodzenia cena zmienia się o 5 procent na korzyść osoby wykonującej test. Dopóki bohater odnosi same sukcesy w testach, może ich wykonać przy każdej transakcji tyle, na jakim poziomie opowiadał **handlowanie**. W chwili, gdy pierwszy raz mu się nie powiedzie, kończą się jego możliwości wpływania na wynik transakcji, a jego klient zmienia wynik o 5% na swoją korzyść – na tym kończy się proces ustalania ceny. Z umiejętności tej można skorzystać tylko raz dziennie w stosunku do każdej napotkanej osoby.

LECZENIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Medycy potrafią rozpoznać i leczyć choroby oraz opatrywać obrażenia. Stopień trudności postawienia diagnozy (a co za tym idzie i testu) zależy od natury problemu, przy czym udany test oznacza, że lekarz wie z czym ma do czynienia oraz jak sobie z tym poradzić.

Przypadek	Stopień trudności testu
Przeziębienie	4
Poważne rany	5
Grypa	6
Trucizna (niezbyt mocna)	6
Złamanie	8
Silna trucizna	11
Czarna śmierć	15

Na postawienie diagnozy lekarz potrzebuje 30 minut. Udana test pozwala pacjentowi dodać do najbliższego testu zdrowienia tyle stopni, na jakim poziomie opiekujący się nim medyk opanował **leczenie**.

*Poorht, znany nam wietrzniak Złodziej, odniósł ranę. Miał szczęście, że w pobliżu znajdował się lekarz, który **leczenie** opanował na 3 poziomie. Udało mu się pomóc Poorhtowi i wietrzniak dodaje teraz 3 stopnie do najbliższego testu zdrowienia.*

ŁOWIECTWO

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Znajomość zasad **łowiectwa** pozwala mieć nadzieję na upolowanie czegoś do jedzenia na obszarach nie zamieszkałych. Stopień trudności testu wynosi od 5 do 12, w zależności od decyzji Mistrza Gry (patrz **Prowadzenie gry**, str. 244); są nawet i takie pustkowia, gdzie nie żyją dosłownie żadne zwierzęta i gdzie nie można liczyć na jakąkolwiek zdobycz. Wynik testu określa, ile pożywienia udało się zdobyć (co poniżej podano w przeliczeniu na racje dla jednej osoby):

przeciętny sukces	1 dzień
duży sukces	2 dni
ogromny sukces	5 dni
wyjątkowy sukces	10 dni

Na wykorzystanie **łowiectwa** bohater potrzebuje 4 godzin; poza tym wolno mu wykonać najwyżej dwa testy tej umiejętności dziennie.

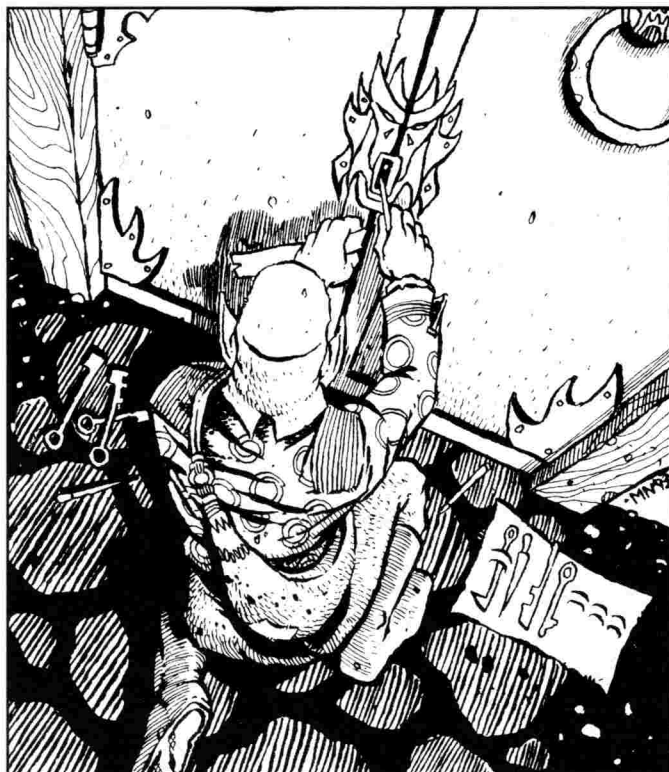
NAWIGACJA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Nawigatorzy umieją posługiwać się mapami, wykreślać kursy i z położenia gwiazd odczytywać pozycję (na lądzie i morzu). Aby wykorzystać tę umiejętność trzeba mieć możliwość obserwacji nocnego nieba oraz dostęp do kompletu tablic i map. Najpierw przez godzinę bohater ogląda niebo i wczytuje się w papiery i wykresy, po czym wykonuje test **nawigacji**; stopień trudności testu wynosi od 5 (bezczmurne, idealnie widoczne niebo) do 12 (gruba, niska powala chmur). Umiejętność **nawigacji** nie znajduje zastosowania podczas szalejącej burzy lub sztormu, gdyż nie da się wówczas poczynić odpowiednich obserwacji. Wynik testu wiąże się z precyzją wskazań nawigatora: przeciętny sukces pozwoli określić położenie z dokładnością do 15 kilometrów, duży – z dokładnością do 8 kilometrów, ogromny – do 3 i wyjątkowy – z dokładnością do 1,5 kilometra.

OTWIERANIE ZAMKÓW

Stopień: poziom + stopień Zręczności



W przeciwieństwie do talentu *magiczny wytrych*, **otwieranie zamków** wymaga zastosowania normalnych, jak najbardziej materialnych wytrychów. Stopień trudności testu **otwierania** ustala Mistrz Gry; udany test oznacza, że „włamywacz” pokonał zamek.

PROWADZENIE ROZMOWY

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Sztuka konwersacji pozwala bohaterowi wywrzeć pożądane wrażenie na rozmówcach – dzięki celnym, dowcipnym uwagom, właściwemu słownictwu, modulowaniu głosu itp. Stopniem trudności testu jest tu obrona społeczna rozmówcy; jeżeli test będzie udany, nastawienie rozmówcy do naszego bohatera zmieni się na lepsze o jeden stopień (np. z „obojętnego” na „przyjazne”). Zmiana ta pozostaje w mocy dopóki trwa rozmowa oraz po jej zakończeniu przez liczbę minut równą poziomowi umiejętności. Usiłując nawiązać taką konwersację z kilkoma osobami jednocześnie wybiera się najwyższą obronę społeczną w grupie i dodaje +1 za każdego kolejnego rozmówcę.



PRZEBRANIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Umiejętność ta pozwala bohaterowi zmieniać własny wygląd (rysy twarzy, kolor i fakturę skóry, kolor włosów) w celu upodobnienia się do innej osoby. Niezbędny jest do tego specjalny zestaw, zawierający rozmaite farбки, peruki, kosmetyki itp.; często przebranie uzupełnia stosowny kostium, aczkolwiek stosując twórczo sztukę mijania się z prawdą można wyłgać się z braku odpowiedniego stroju czy jego elementów. Po dokonaniu wszystkich niezbędnych zabiegów wykonuje się test **przebrania**, w którym stopień trudności jest równy najwyższej obronie społecznej wśród obserwatorów. Powodzenie w teście oznacza, że widzów udało się nabrać; gdyby jednak bohater usiłował uchodzić za konkretną, znaną im osobę, musi uzyskać co najmniej ogromny sukces.

PRZEKUPSTWO

Stopień: poziom + stopień Charyzmy



Większość cywilizowanych społeczeństw potępia wprawdzie przekupstwo, co nie oznacza wcale, że brak w nich osobników, którzy aż nazbyt chętnie wyciągną rękę po drobną opłatę za to i owo. Sztuka **przekupstwa** to zdolność dyskretnego kupowania sekretów i niecodziennych przysług. Bohater dysponujący tą umiejętnością potrafi w sprytny sposób przeprowadzić całą sprawę: w tym celu wykonuje test **przekupstwa** (stopniem trudności jest obrona społeczna ofiary) – udany test oznacza, że osoba biorąca łapówkę zgodzi się na proponowane warunki. Za drobiazgi nie płaci się zbyt wiele – powiedzmy 5 sztuk srebra bądź równowartość paru godzin pracy; przy poważniejszych i trudniejszych sprawach trzeba zaoferować sumę równą dziennym zarobkom (więcej informacji na ten temat znajdziecie w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 239). Jeżeli bohater zdecyduje się wyłożyć większą sumę, niż przeciętna, może oczekiwać dodatkowych korzyści (decyzja w tym względzie należy do Mistrza Gry).

RYBOŁÓWSTWO

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Rybołówstwo przydaje się w sytuacjach, gdy bohater jest zmuszony sam zdobyć pożywienie, a znajduje się akurat nad brzegiem morza, rzeki czy jeziora. Stopień trudności testu (od 3 do 10) określa Mistrz Gry (patrz **Prowadzenie gry**, str. 244). Jednorazowe wykorzystanie tej umiejętności wymaga około godziny wolnego czasu, a od wyniku testu zależy liczba złowionych ryb (co poniżej podano w przeliczeniu na racje dla jednej osoby):

przeciętny sukces	1 dzień
duży sukces	2 dni
ogromny sukces	5 dni
wyjątkowy sukces	10 dni

SZTUKA

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Bohaterowie stają się adeptami **sztuki** występując na żywo bądź tworząc materialne dzieła. Występując przed publicznością wykonuje się test **sztuki**, w którym stopień trudności równy jest najwyższej obronie społecznej widzów. Od wyniku testu zależy to, jak występ został przyjęty (czy się spodoba, czy nie i jak bardzo) – im będzie wyższy, tym bardziej zadowoleni będą widzowie i tym dłużej będą pamiętać artystę.

Kiedy próba tej umiejętności ma być stworzenie materialnego dzieła sztuki, wykonuje się test i zapisuje jego wynik. Każdy odbiorca wykonuje następnie test Percepcji, by stwierdzić, na ile udało mu się zrozumieć przekazane w dziele idee; do jego stopnia Percepcji dodaje się przy tym poziom **sztuki** twórcy (wiadomo – lepszych artystów docenia i rozumie więcej ludzi). Wbrew rozpowszechnionemu przekonaniu widz nie może wydobyć z dzieła więcej treści, niż zamierzał przekazać autor, toteż wszystkie wyniki testu Percepcji wyższe od zapisanego uprzednio wyniku testu **sztuki** traktuje się jako równe mu. Następnie przyjmuje się za stopień trudności testu Percepcji obronę społeczną widza. Wielkość sukcesu pozwoli nam stwierdzić, na ile dzieło zapadło odbiorcy w pamięć (im lepszy wynik, tym bardziej „niezapomniany” obraz, rysunek czy utwór muzyczny).

Vialaque jest therańskim poetą, który sztukę opanował na 6 poziomie. Ostatnio napisał wiersz, który uważa za najznakomitsze dokonanie w całej swej twórczości. W teście sztuki uzyskał wynik 17.

*Jakiś czas później rękopis wpada w ręce Poorhta, Złodzieja, a ten postanawia go przeczytać. Wykonując test Percepcji dodaje do stopnia cechy poziom umiejętności twórcy (równy 6) i uzyskuje stopień testu – 12 (kostki akcji – 2k10). Rzuca następnie 2k10 i uzyskuje 19. Ponieważ jednak nie może przekroczyć 17 („wartości” wiersza), uznaje się, że wynik testu Percepcji równy jest 17. Poorht ma 5 obrony społecznej, czyli uzyskuje wyjątkowy sukces i stwierdza, że poemat Vialaque’a jest najwspanialszym utworem literackim, jaki zdarzyło mu się poznać. Zapamiętuje go i dość często (zdaniem jego towarzyszy z grupy **zbyt często**) recytuje na głos.*

Artyści występujący na żywo mogą być muzykami (umieją wówczas grać na jednym instrumencie), śpiewakami lub gawędziarzami. Do dzieł **sztuki** zaliczymy obrazy, wiersze, rzeźby i utwory literackie prozą. Umiejętność tę można nabyć kilkakrotnie, tym samym specjalizując się w kilku dziedzinach artystycznego kunsztu; można również wykorzystywać ją jako **umiejętność artystyczną** (patrz **Umiejętności artystyczne**, str. 135).

SZTUKA PRZETRWANIA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Dzięki **sztuce przetrwania** bohater wie, jak w dziczy zbudować szałas, rozpalić ogień, znaleźć wodę, odróżnić rośliny jadalne od trujących itp. Cała ta wiedza i umiejętności nie pomagają specjalnie przy próbach polowania, rybołówstwa i tropienia,

gdyż służą temu inne, specjalistyczne zdolności. Stopień trudności testu ustala Mistrz Gry, uwzględniając warunki pogodowe i środowisko naturalne (patrz **Świat pełen przygód**, str. 215). Udany test pozwala znaleźć dość wody (pożywienia) na przetrwanie jednego dnia, zbudować schronienie itp.

TAKTYKA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Umiejętności taktyczne pozwalają bohaterowi zaplanować walkę i pokierować nią tak, by rozegrała się po jego myśli. Wykonując test **taktyki** za stopień trudności przyjmuje się najwyższą obronę społeczną wśród przeciwników. Jeżeli wynik testu będzie pozytywny, do stopnia ataku osób „podległych” bohaterowi dodaje się jego poziom umiejętności. Liczba „podwładnych” nie może przekraczać pięciokrotności poziomu **taktyki** (czyli postać z **taktyką** na 4 poziomie może dowodzić najwyższej dwudziestoosobowym oddziałem). Dodatkowym warunkiem skutecznego wykorzystania tej umiejętności jest lojalność podwładnych względem dowódcy.

TROPIENIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Dzięki umiejętności **tropienie** bohater może próbować iść śladem pozostawionym przez zwierzęta lub inne istoty. Można z niej skorzystać tylko wówczas, gdy po przejściu „zwierzyzny” pozostał jakikolwiek fizyczny trop. Najczęściej stopień trudności testu równy jest stopniowi Zręczności „zwierzyzny”, ale Mistrz Gry może tę wartość zmodyfikować, uwzględniając warunki pogodowe, teren i/lub spryt ściganego.

Drugie zastosowanie tej umiejętności to maskowanie własnych śladów. Bohater może poruszać się z połową maksymalnej szybkości (czyli z prędkością dopuszczalną w walce) i próbować zacierać trop za sobą. W takim wypadku wynik testu **tropienia** staje się stopniem trudności w teście **tropienia** wykonywanym przez osobę idącą śladem bohatera.

UMIEJĘTNOŚCI RZEMIEŚNICZE

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Umiejętności rzemieślnicze są przydatne przy wyrobie i próbach napraw sprzętów codziennego użytku. Stopień trudności testu tej umiejętności zależy od natury wykonywanego (naprawianego) przedmiotu: dla zwykłych sprzętów wynosi 6; w wypadku mniej pospolitych, bardziej skomplikowanych może być równy 9 lub nawet więcej. Udany test oznacza, że próba skonstruowania (naprawienia) w pełni się powiodła. Porażka w teście prowadzi do uszkodzenia przedmiotu tak, że nie nadaje się już do naprawy. Naprawa bądź zmajstrowanie naprawdę najprostszych sprzętów nie wymaga wykonania testu, gdyż zakłada się, że osoba, która jest przyzwoitym rzemieślnikiem, poradzi sobie z nimi bez trudu. Umiejętności rzemieślniczych można używać jako umiejętności artystycznych (patrz **Umiejętności artystyczne**, str. 135). Płatnerze, zbrojmistrzowie, piekarze, kowale, bednarze, kamieniarze, mechanicy, krawcy i cieśle należą do najbardziej popularnych rzemieślników.

UWODZENIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Sztuka **uwodzenia** jest niezastąpiona, gdy bohater usiłuje przekonać osobę płci przeciwnej do tego, że jest wymarzoną partnerką do romantycznego związku. Oprócz udanego testu, **uwodzenie** wymaga jednak przekonującego odegrania roli. Cały proces dzieli się na cztery etapy: pierwsze wrażenie, ciekawa rozmowa, zbliżenie duchowe i sugestie. Każda faza wy-



maga osobnego testu umiejętności, którego stopniem trudności jest społeczna obrona ofiary. Każdy poziom sukcesu wyższy od wymaganego (patrz opis) pozwala na następnym etapie wykonywać testy **uwodzenia** z premią +3 stopnie.

Pierwsze wrażenie zależy zwykle od jednego ukradkowego spojrzenia, nietuzinkowego stroju, dramatycznego wejścia, ciekawego tekstu... Każdy z tych elementów może okazać się decydujący. Na tym etapie wystarczy przeciętny sukces w teście.

W *ciekawej rozmowie* przychodzi czas na ujawnienie paru faktów na własny temat, wykazanie się dowcipem, zdolnością schlabiania i wychwytywania subtelnych sygnałów drugiej strony. Uwodzona osoba powinna poczuć, że jest dla bohatera kimś wyjątkowym (np. najpiękniejszą kobietą/najważniejszą mężczyzną na przyjęciu), a zarazem poznać się na walerach bohatera jako potencjalnego partnera. W ciekawej rozmowie potrzebny jest już duży sukces, chociaż przeciętny nie przekreśla szans na nawiązanie kontaktu, a jedynie wydłuża cały proces.

Zbliżenie duchowe prowadzi do zacieśnienia więzów łączących obie zainteresowane osoby; zmienia się ton głosu, mowa ciała, rozmowa schodzi na coraz bardziej osobiste tematy, przeskakują pierwsze iskiarki porozumienia na wyższym poziomie. Także i tym razem dla powodzenia działań niezbędny jest duży sukces, aczkolwiek tak jak i poprzednio przeciętny sukces niczego nie psuje – sprawia tylko, że zabawa potrwa nieco dłużej.

Na koniec przychodzi czas na *sugestie* odnośnie tego, jak związek powinien się, zdaniem naszego bohatera, zakończyć. Udana sugestia wymaga wyjątkowego sukcesu, co jest tym ważniejsze, że postać ma tylko jedną, jedyną szansę złożenia takiej propozycji.

Efekty udanego uwiedzenia nie ograniczają się tylko do posłuszeństwa owej sugestii. Na najbliższe 24 godziny nastawienie osoby uwiedzonej do naszego bohatera zmienia się o dwa stopnie (na jego korzyść), a później, na stałe, pozostaje o jeden stopień lepsze niż dotychczas – przynajmniej dopóki uwodziciel nie zachowa się wobec niej wyjątkowo paskudnie (np. nie okaże się zdrajcą; patrz **Prowadzenie gry**, str. 235-236).

WYSZUKIWANIE INFORMACJI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Ta umiejętność pozwala znajdować ciekawe informacje i wyciągać z nich wnioski; przydaje się zarówno podczas przesiadywania w bibliotece, jak i badania legend, podań i plotek. Stopień trudności testu **wyszukiwania** zależy od natury informacji, jakie usiłuje zdobyć bohater. Mistrz Gry może określając go skorzystać z zasad podanych w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 244 lub skorzystać z poniższej tabelki.

Rodzaj informacji	Stopień trudności testu
Ogólne	5
Szczegółowe	7
Drobiazgowo, złożone	9
Trudne do wychwycenia, niejasne, niepewne	11

Wynik testu **wyszukiwania informacji** decyduje o tym, ile bohater zdoła się dowiedzieć; może się zdarzyć, że odpowiednio wysoki rzut pozwoli odkryć więcej sekretów, niż się spodziewał.

Jerreck siedzi właśnie w bibliotece w Throalu i studiuje legendy o Jalendale, opuszczonym kaerze, który jest ponoć pełen magicznych skarbów. Ze względu na naturę interesujących go informacji stopień trudności testu wynosi 7. Jerreck uzyskuje wynik 15, czyli wyjątkowy sukces. Do tej pory szukał wskazówek na temat położenia Jalendale, ale Mistrz Gry uznaje, że przy wyjątkowym sukcesie zasłużył sobie na premię, toteż Jerreck potrafi dokładnie określić, gdzie znajduje się kaer. W dodatku dowiaduje się, że w pobliżu włości się banda orkowych nomadów.

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Ta umiejętność funkcjonuje bardzo podobnie do talentu o tej samej nazwie, z tą jednakże różnicą, że nauczanie się dzięki niej nowego języka wymaga znacznie więcej czasu: przez dwa miesiące (bez przerw) należy uczyć się pod okiem dobrego nauczyciela bądź przebywać w towarzystwie osób, dla których dana mowa jest ojczysta. Każdy poziom talentu pozwala poznać nowy język; w chwili, gdy bohater dysponuje „wolnym” poziomem, może zacząć naukę. Stopień trudności testu **znajomości języka** podano w poniższej tabelce (dla

standardowych odmian języków – jeżeli bohater chce zaznajomić się z jakimś szczególnym dialektem, stopień trudności zwiększa się o 2); powodzenie w teście oznacza, że od tej pory postać umie się porozumiewać w nowo opanowanym języku.

Język	Stopień trudności
elficki (sperethiel)	6
krasnoludzki	5
ludzki	6
obsydiański	7
orkowy	6
t'skrangowy	7
trollowy	6
wietrzniacki	7

Po przypisaniu jednego z poziomów do wybranego języka, nie można go „zwolnić” i nauczyć się innej mowy. Informacje o tym, jakimi językami posługuje się nasz bohater, zapisujemy na jego karcie. Próbuąc mówić w nowo poznanym języku bądź rozumieć prowadzoną w nim rozmowę, bohater wykonuje test **znajomości języka**, którego wynik określi, na ile poprawnie się wysławia (rozumie). Proste zdania i idee (w rodzaju „Którędy do wójta?”) można wyrazić/zrozumieć już przy wyniku równym 2; zwyczajna rozmowa, w której dominują określenia z języka potocznego, wymaga uzyskania przynajmniej 6; dyskusję natury specjalistycznej z mnóstwem technicznego żargonu zrozumie się (bądź poprowadzi) dopiero przy 10; do dysput filozoficznych i innych abstrakcyjnych rozważań potrzebna będzie 13. Jeden test pozwala porozumiewać się w wybranym języku przez liczbę minut równą poziomowi umiejętności.





ZNAJOMOŚĆ ULICY

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Znawca ulicy jest osobą, która na wylot zna reguły rządzące życiem w miejskim świecie, a zwłaszcza w półświatku. Udaný test **znajomości ulicy** pozwoli bohaterowi uchodzić za „swojaka”, któremu można zaufać (przynajmniej do pewnego stopnia). Opanowanie tej umiejętności oznacza również znajomość dziedziny wiedzy, dzięki której bohater orientuje się w zagadnieniach ulicznych kultur i subkultur (patrz **Umiejętności związane z wiedzą**).

Wykorzystanie **znajomości ulicy** wymaga wykonania testu, w którym stopniem trudności jest stopień Percepcji osoby (osób), w których łaski bohater usiłuje się wkraść. Jeżeli jest to więcej niż jedna osoba, bierzemy pod uwagę najwyższy stopień Percepcji i dodajemy +1 za każdą dodatkową „ofiara”. Jeżeli test się powiedzie, obcy uwierzą bohaterowi na tyle, że może próbować następnie wykonywać testy oddziaływania (patrz **Prowadzenie gry**, str. 237). Umiejętność ta przyda się z pewnością, gdyby postać chciała się dowiedzieć czegoś o miejscowym czarnym rynku czy podobnych, niezbyt legalnych operacjach; bohater ma również szansę zorientować się w rozmaitych szwindlach, przekrętach i oszustwach (np. przy grze w trzy karty). Wówczas stopień trudności testu równa się obronie społecznej oszusta. Kiedy wykonuje się testy **znajomości ulicy** jako dziedziny wiedzy, Mistrz Gry sam ustala stopień trudności testu (patrz **Umiejętności związane z wiedzą**).

ZNAJOMOŚĆ ZWIERZĄT

Stopień: poziom + stopień Siły Woli



Znajomość zwierząt znacznie ułatwia pracę z domowymi zwierzętami, na przykład w charakterze koniuszego, poganiacza mułów czy łowczego. Zmuszenie zwierzęcia do działania wykraczającego poza jego normalne zachowanie wymaga udanego testu **znajomości zwierząt**, w którym stopniem trudności jest obrona społeczna „wychowanka”. Wykorzystanie tej umiejętności opiera się na założeniu, że bohatera łączy ze zwierzęciem więź oparta na wzajemnym zaufaniu, gdyż bez tego zwierzę nie zgodzi się podjąć działań, które mogłyby narazić je na poważne niebezpieczeństwo. Zresztą wydanie takiego polecenia i tak zerwie te więzy i zwierzę wymknie się spod kontroli do czasu ich odnowienia.



Można próbować wykorzystać tę umiejętność wobec kilku zwierząt jednocześnie – ustalając stopień trudności testu wybiera się wówczas najwyższą obronę społeczną i dodaje +1 za każde dodatkowe stworzenie.

ŻEGLARSTWO

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Żeglarstwo przydaje się w sytuacjach, gdy bohater próbuje pokierować (samodzielnie lub nie) dowolnym statkiem wodnym – może to być galera z wiosłarzami, żaglowiec, a nawet jedna z legendarnych, napędzanych ogniem łodzi t'skrangów. Stopień trudności testu **żeglarstwa** zależy od warunków pogodowych i stanu wód (określa go Mistrz Gry): po gładkiej jak szkło tafli jeziora przepłynie każdy, kto wyrzuci powyżej 2; na bystrej, spienionej rzece trudność testu podnosi się do 7, a na rozszalałym morzu, z dala od brzegu – do 13. Udany test pozwala bezpiecznie prowadzić statek do chwili zawinięcia do portu lub do momentu zmiany warunków.

UMIEJĘTNOŚCI ARTYSTYCZNE

Jak już wcześniej wspomniano, wszyscy bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** rozpoczynają grę z jedną umiejętnością artystyczną, opanowaną na pierwszym poziomie. Ze wszystkich umiejętności występujących w grze, artystyczne są chyba najmniej użyteczne. Głównym celem ich znajomości jest poświadczenie, że bohater nie został skażony czy opętany przez Horrora. Od kiedy odkryto, że osoby noszące piętno Horrora lub znajdujące się pod jego władaniem nie potrafią skupić się na tyle, by poświęcić uwagę jakiegokolwiek sztuce bądź rzemiosłu, wszyscy adepci starają się opanować jakąś umiejętność tego rodzaju. Później, poprzez ciągle doskonalenie jej, udowadniają, że Horrory nie mają na nich wpływu. Umiejętności artystyczne mogą okazać się przydatne w inny, bardziej praktyczny sposób, choć sytuacje takie należą do rzadkości: Mistrz Gry może na przykład uznać, że na pewnym etapie scenariusza postać musi coś wyrzeźbić czy namalować.

Stopień trudności testu wynosi zazwyczaj od 5 do 7, dzięki czemu nawet nowicjusze mają stosunkowo duże szanse odniesienia sukcesu. Wynika to z faktu, iż w Barsawii wszyscy regularnie ćwiczą i doskonalą tego rodzaju umiejętności, choć nie

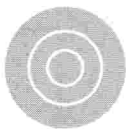
każdy od razu staje się artystą; nawet bohater, który co dwa-trzy dni maluje sobie jakiś obrazek, może nie mieć wystarczających kwalifikacji, by jego „dzieła” poruszały dusze i umysły widzów.

Wybierając umiejętność artystyczną dla naszych bohaterów musimy pamiętać o odpowiednich narzędziach pracy: czasem będą to przybory do rzeźbienia w drewnie, kiedy indziej znów (u magów) igła z nitką. Gdybyśmy jako jedną z umiejętności artystycznych wybrali dla naszej postaci umiejętność rzemieślniczą, automatycznie dostajemy tylko takie narzędzia, jakie każdy może mieć przy sobie – kowal czy płatnerz nie stają się automatycznie właścicielami kuźni, ale noszą zestaw młotków, przebijak, szczypce itp. Mistrz Gry musi się zgodzić na wybrane przez graczy przybory i narzędzia.

W poniższej tabelce znajdziecie najczęściej praktykowane umiejętności artystyczne, z których część opisano już w podrozdziale poświęconym umiejętnościom ogólnym. Gracze mogą oczywiście obmyślić własne umiejętności artystyczne dla swych bohaterów, choć ostateczna decyzja należy, rzecz jasna, do Mistrza Gry. Stopień każdej takiej umiejętności równy jest sumie jej poziomu i stopnia Charyzmy bohatera.

NAJBARDZIEJ ROZPOWSZECHNIONE UMIEJĘTNOŚCI ARTYSTYCZNE

Aktorstwo
Haftowanie, wyszywanie (umiejętność praktykowana przez magów)
Malarstwo (obrazy na ciele, na płótnie)
Poezja
Rycie runów (na broni, na zbrojach itp.)
Rycie wzorów i płaskorzeźb (w kamieniu, kryształach, drewnie, metalu)
Rzeźbiarstwo (w kamieniu, w kryształach, w drewnie)
Umiejętności rzemieślnicze
Występy na żywo (muzykowanie, śpiew, taniec)




DZIAŁANIE MAGII

*Magia to klucz do naszej cywilizacji i nasze największe wyzwanie.
Bez niej świat byłby znacznie bardziej prymitywny, ale wtedy przynajmniej
nie musielibyśmy stawiać czoła Pogromowi.*

Mestoph, elf Ksenomanta

Magia to serce gry **Earthdawn**. To źródło zdolności postaci i klucz do bramy, którą Horrory dostają się do świata. Jest częścią codziennego życia świata **Przebudzenia Ziemi**. To dzięki niej nocą wioski i miasta są oświetlone. To ona pozwala walczyć z Horrorami, które pozostały w fizycznym świecie. Dzięki magii herosi stają się częścią legend. To z jej pomocą Horrory i ich sługi rozsiewają plugastwo i zło. Magia odgrywała, odgrywa i będzie odgrywać znaczną rolę w historii Barsawii i reszty świata.

W tym rozdziale opisano jak magia pojawiła się w świecie **Przebudzenia Ziemi**, zawarto teorię jej działania oraz informacje o tym, jak bohaterowie mogą z niej korzystać. Tu znajdują się również podstawowe informacje dotyczące dwóch z trzech różnych rodzajów magii – magii wątków i magii krwi. Magia wątków pozwala graczom i ich postaciom dostrajać się do rozrzuconych po całej Barsawii magicznych skarbów, które zwiększą ich pozycję jako herosów. Magia krwi to specyficzny sposób korzystania z magii, dzięki któremu bohaterowie wzmacniają swe magiczne moce. Oddzielny rozdział poświęciliśmy trzeciemu rodzajowi magii – magii zaklęć, która pozwala postaciom rzucać czary, dzięki magicznej energii ściąganej z astralnej przestrzeni do fizycznego świata. Część poświęcona temu zagadnieniu zaczyna się na stronie 148.





Mag Naal dzieli się owocami swych poszukiwań
z Wielką Biblioteką Throalu.

CYKL MAGII

Na przestrzeni wieków poziom magii w świecie **Przebudzenia Ziemi** wzrastał lub malał; raz przepelniał jego mieszkańców magicznymi zdolnościami, a raz nie.

Pozytywna strona cyklu to fakt, iż przez okres czasu trwający do 5000 lat świat pozostaje magicznie aktywny. Negatywna jest fala magicznej energii, która pozwala przerażającym istotom z przestrzeni astralnej przenosić się do świata fizycznego. Tym stworom nadano jedno miano – Horrory. U szczytu cyklu magii wkraczają one do fizycznego świata i przemieniają go w pustkowię w orgii zniszczenia, znane jako Pogrom (patrz **Stwory**, str. 291, gdzie znajdziesz więcej szczegółów na temat Horrorów).

Barsawiańscy magowie tworzą teorie, iż w przeszłości przynajmniej raz miał miejsce szczyt fali magicznej energii, który sprowadził do świata wcześniejszy Pogrom. W zachowanych dokumentach z tamtych czasów znaleziono wzmianki, że po skończeniu się Długiej Nocy poziom magii powoli malał, aż w końcu osiągał wartość minimalną. Po ostatnim Pogromie energia magiczna tylko osłabła, pozostając w świecie. Uчени magowie Barsawii twierdzą, że pod koniec Pogromu poziom magii powinien osiągnąć punkt krytyczny, a potem zacząć się obniżać. W rzeczywistości natomiast Pogrom skończył się wcześniej niż przewidywano i fala energii magicznej zamiast powoli odpływać, zatrzymała się i pozostała na tym samym poziomie. Przez ostatnie osiemdziesiąt lat poziom magii nie zmienił się i wciąż jest dość wysoki. Wielu uczonych poświęciło swe życie, by rozwiązać tę zagadkę. Niektórzy wierzą, że działanie magii i wszechświat są poza zdolnościami naszego rozumienia i że nie powinniśmy zagłębiać się w ich tajemnice. Dyskusje na temat przenikającej świat magicznej energii wciąż się toczą, choć jedna rzecz pozostaje niezmienna – poziom magii ustabilizował się i bardzo możliwe, że ten wiek magii potrwa po wsze czasy.

PRZESTRZEŃ ASTRALNA

Każda dyskusja na temat magii musi zawierać wyjaśnienie pojęcia przestrzeni astralnej. Zasadniczo przestrzeń astralna to po prostu inny wymiar naszego świata. Istnieje ona na innej

płaszczyźnie niż przestrzeń fizyczna, w której my żyjemy, ale obie są ze sobą nierozdzielnie związane. W rzeczywistości są zależne, bowiem przestrzeń astralna nie może istnieć bez naszego świata, a nasz świat bez niej. Nasz świat wygląda zupełnie inaczej, jeśli patrzy się na niego z przestrzeni astralnej. Robiąc to dostrzegamy blask emanujący ze wszystkich żywych istot – blask, który reprezentuje ich życiową energię. Żywe istoty to nie tylko Dawcy Imion i zwierzęta, ale również rośliny, żywy powietrze, ziemi, ognia, wody i drewna oraz magiczna energia świata.

Obecny wysoki poziom magii w świecie, sprawia, że korzystające z niej istoty mają dostęp do niemal nieograniczonych zasobów energii; szkopol w tym, że można z niej korzystać tylko za pośrednictwem przestrzeni astralnej. Dawcy Imion i istoty władające magią, sprowadzają więc energię do fizycznego świata. Co więcej mogą spoglądać w astralną przestrzeń (tę zdolność ogólnie nazywa się astralnym postrzeganiem). Postrzeganie astralne i natura przestrzeni astralnej są dokładniej opisane dalej.

Energię magiczną można kształtować tylko dzięki astralnemu postrzeganiu, co oznacza, że najpierw trzeba ją zobaczyć (za pomocą odpowiednich talentów lub wrodzonych zdolności), a dopiero później modelować i kierować wedle własnych upodobań. Wszystkie talenty, którymi dysponują postacie są magicznej natury i pozwalają im nadawać magii właściwą formę. Na przykład, adept korzystający z karmy, w bardzo szczególny sposób wykorzystuje magię i ogniskuje ją tylko za pomocą siły woli.

Energię magiczną można kształtować tylko dzięki astralnemu postrzeganiu, co oznacza, że najpierw trzeba ją zobaczyć (za pomocą odpowiednich talentów lub wrodzonych zdolności), a dopiero później modelować i kierować wedle własnych upodobań. Wszystkie talenty, którymi dysponują postacie są magicznej natury i pozwalają im nadawać magii właściwą formę. Na przykład, adept korzystający z karmy, w bardzo szczególny sposób wykorzystuje magię i ogniskuje ją tylko za pomocą siły woli.

NATURA PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Podczas prawie 400 lat Pogromu Horrory z najgłębszych otchłani astralnej przestrzeni szalały w fizycznym świecie, niszcząc go, plugawiąc i zaludniając przerażającymi istotami – marnymi karykaturami swej po-

tegi i chwały. Horrory posiadają naturę astralną, więc wszystkie szkody, które uczyniły fizycznej płaszczyźnie, mają swe odbicie w przestrzeni astralnej. Podczas Pogromu, splugawili one samą jej naturę.

W normalnych warunkach astralna płaszczyzna jest nasycona magiczną energią, która ukazuje się pod postacią mglistych, wirujących strumieni energii, podobnych do wstęg dymu. Pogrom zanieczyścił magiczną energię, zatrzymując



strukturę astralnej przestrzeni. Teraz jej obraz jest zasłonięty przez czarne, atramentowe wiry – pozostałości plugawego wpływu Horrorów. Magowie i adepci muszą korzystać z zanieczyszczonej energii bardzo ostrożnie. W innym bowiem przypadku narażają się na straszliwe niebezpieczeństwo. Splugawienie sprawiło, że rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię stało się co najmniej ryzykowne i nieprzewidywalne (patrz **Rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię**, str. 154, rozdział **Magia zaklęć**).

Istnieje tylko jeden sposób, by adept, podążający którąś ze ścieżek, mógł bezpiecznie wykorzystać energię pochodzącą z wymiaru astralnego – musi się nauczyć uzyskiwać czystą astralną energię ze splugawionej. Wykształcenie tej umiejętności jest integralną częścią szkolenia każdego maga, cenioną na równi z umiejętnością formowania energii w matryce. Matryce działają jak filtry, które pozwalają magom czerpać czystą energię z astralnej przestrzeni i jednocześnie chronią ich przed Horrorami. Zwykle Horrory nie potrafią wykręcić maga tkającego zaklęcie i przesączającego energię przez matrycę. Jednak zawsze wyczuja go gdy będzie korzystał z surowej magii, ponieważ ściąga on do fizycznej przestrzeni zarówno splugawioną, jak i czystą energię.

ODCZUWANIE ASTRALNE

Astralne postrzeganie to niebezpieczna czynność w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Chcąc w pełni odczuwać przestrzeń astralną, bohater (lub istota) musi skoncentrować się na sformowaniu obrazu siebie w tej przestrzeni; innymi słowy – tworzy ogromną projekcję siebie, którą Horrory z pewnością zauważą. Na szczęście talenty, zaklęcia i zdolności, których postaci używają do astralnego „postrzegania”, pozwalają na ograniczone astralne widzenie, zwane astralnym odczuwaniem. Pozwala ono spoglądającemu czuć magiczną energię, astralne odbicia i obrazy Dawców Imion, miejsc i przedmiotów znajdujących się w astralnej przestrzeni, nie zmusza go jednak do spojrzenia w samą astralną przestrzeń. Zasadniczo astralne odczuwanie pozwala bohaterom i istotom oglądać aury magicznych istot i przedmiotów. Osoby, które posiadają astralną postać, mogą zostać zauważone przez stwory zamieszkujące przestrzeń astralną oraz potrafiące w nią patrzeć. W ten sposób narażają się na astralne ataki.

Splugawiona natura przestrzeni astralnej sprawia, że większość spoglądających w nią osób czuje strach, a postrzegający ją magowie mogą tracić orientację.

Krąży wiele opowieści o tych, którzy próbowali spoglądać bezpośrednio w przestrzeń astralną, płacąc za to straszną cenę – Horrory albo doprowadzały ich do szaleństwa, albo do śmierci. Sama obecność tych stworów zniechęca większość osób nawet do astralnego postrzegania.

MAGIA W NASZYM ŚWIECIE

Poniżej znajdują się fragmenty Zapisków Jarona – uczonej rozprawy z 435 TH. Zarówno w Wiecznej Bibliotece Thery, jak i Wielkiej Bibliotece Throalu dzieło to uważane jest za podstawowe źródło wiedzy o magii, wyjaśniające niemal wszystkie jej niuanse.

Chcąc w pełni poznać działanie magii, trzeba wpięć zrozumieć, jaką rolę pełni ona w naszym życiu. Jest wszak częścią wszystkiego – ożywionego i nieożywionego. Jej energia przenika zarówno nas, jak i wszystko, co nas otacza.

Moi uczeni koledzy nazwali epokę potężnej, wszechobecnej magii Wiekiem Magicznej Myśli. Utrzymywali, że jest tak fundamentalną częścią naszego codziennego życia, iż wypełnia wszystkie nasze myśli i działania. Opierając się na tym założeniu, doszli do wniosku, że skoro wpływa ona na nasze myśli i działania, to nasze działania i myśli wpływają na nią. Ta podstawowa doktryna wyjaśnia powód, dla którego w naszym świecie istnieją herosi. Mężczyźni i kobiety, których my zwiemy herosami, podczas podróży i wypraw uczą się korzystać z magii i dokonywać wspaniałych czynów. Z czasem rozumieją ją coraz lepiej, coraz łatwiej im się nią posługiwać i coraz potężniejszą bronią staje się w ich rękach. Zwykli Dawcy Imion słyszą o czynach tych herosów i podziwiają ich, zaś oni sami

zachowują się tak jak inni, legendarni bohaterowie. Magia wpływa na nasze działania i myśli, a nasze myśli i działania wpływają na magię.

W naszym świecie działa różnorodna i złożona magia. Spróbuję wyjaśnić zasady jej funkcjonowania w najlepszy dostępny mi sposób w nadziei, że me próby pozwolą innym zrozumieć magię daleko lepiej niż ja zdołałem.



TEORIA MAGII

Chcąc w pełni zrozumieć magię naszego świata i nauczyć się ją wykorzystywać, trzeba zbadać jej teoretyczne podłoże, jej wpływ na świat i związek z nim.

Zrozumienie teorii magii wymaga uchwycenia sześciu kluczowych pojęć: wzorce, Imię i nadawanie Imion, prawdziwy wzorzec, wiedza o wzorcach, przedmiot wzorca i wątki. Spośród nich pięć dotyczy przede wszystkim bohaterów, którzy zdobywają i korzystają z magicznych skarbów. Poszukiwanie magicznych przedmiotów często staje się głównym celem wypraw. Herosi mogą wykorzystać zwarte tu informacje, by zwiększyć szanse na udane poszukiwania. Zawarta tu wiedza o wątkach z pewnością przyda się magom rzucającym czary (patrz **Magia zaklęć**, str. 151).

WZORCE

Nasz świat żyje magiczną energią, uporządkowaną we wzorce. Magia przenika wszystko, co znajduje się w fizycznym świecie, więc każda istota, każde miejsce i każdy przedmiot posiada swój wzorzec. Wzorce pozwalają niemal wszystkiemu istnieć w naszej przestrzeni, a magii wpływać lub oddziaływać na istoty, miejsca lub przedmioty.

Każda istota, która pragnie rzucić zaklęcie albo wykorzystać talent lub inną magiczną zdolność, musi ukształtować wzorzec z niewielkiej części magicznej energii świata. Ten wzorzec zawiera prawdziwą postać magicznej zdolności. Reprezentuje, na przykład, prawdziwą postać zaklęcia, niczym równanie definiuje jego formę, strukturę i sposób użycia. Kiedy mag rzuca czar, wyraża i wykorzystuje jego wzorzec.

Wszystko, co znajduje się w świecie – istoty, miejsca i przedmioty – mogą poprzez wzorce łączyć się z magiczną energią. Jednak ich wzorce mają naturę statyczną, niezmienną. Pozostawione same sobie nie będą się zmieniać wraz z upływem czasu. Wzorzec zmienia się jedynie wtedy, gdy współdziała z magiczną energią świata w znaczący sposób – wtedy jego moc i struktura zwiększają się i komplikują.

IMIONA I ICH NADAWANIE

Akt nadawania Imion ma niezwykle znaczenie w naszym świecie, ponieważ skupia i wplata magiczne siły w prawdziwe wzorce. Od chwili otrzymania Imienia, miejsce, przedmiot lub istota stają się *ważne*. O akcie nazwania możemy mówić tylko wtedy, gdy magia łączy się i oddziałuje na miejsce, przedmiot lub istotę. Magię można wykorzystać świadomie, poprzez talent, zaklęcie lub rytuał (taki jak talent Zbrojmistrza *przekucie ostrza* lub podczas nadawania Imienia osiągnięciu dojrzałość dziecku), bądź też przez przypadek. Potężna magia użyta w pobliżu osoby, miejsca lub przedmiotu może samorzutnie stać się aktem nadania Imienia czemuś (polu wielkiej bitwy, zagajnikowi, w którym umarł znaczny bohater, itd.).

Możesz, na przykład, nazwać grupkę zwykłych drzew stojących obok twojego domu „zagajnikiem” lub „tymi drzewami z tyłu”, ale nie będzie wtedy w nich nic znaczącego, istotnego.

Zagajnik oczywiście ma swój wzorzec, tak jak wszystko w naszym świecie – ma swą wrodzoną magię, jest ona jednak tak słaba, że nawet nie zwrócisz na nią uwagi.

Załóżmy jednak, że pewnej straszliwej nocy sfera przerażających ogarów cieni zagoni rannego bohatera Samarana w tenże zagajnik, gdzie – mimo odwagi, mocy i desperacji – zginie. Śmierć wielkiego herosa to znaczne wydarzenie i wystarczająco potężny akt, by magia uległa skupieniu, a bezimienne miejsce otrzymało Imię. Zagajnik przestanie być zwykłą grupką drzew i stanie się Odejściem Samarana, będzie posiadał Imię, a – co za tym idzie – prawdziwy wzorzec.

Poniżej wymieniono rzeczy, które posiadają Imię.

Istoty

Istoty, które są Dawcami Imion, jako inteligentne i świadome zawsze muszą posiadać Imię. A poza tym jak ktoś, kto nie ma Imienia, mógłby je nadawać? Tak więc wszyscy Dawcy Imion posiadają Imiona z definicji.

Istota może otrzymać Imię lub zostać ponownie Nazwana podczas różnych etapów swego życia. Różne kultury w różnym czasie nadają Imiona. W wielu przypadkach ma to miejsce tuż po narodzinach i zawsze stanowi część duchowego rytuału. W innych dziecko ma prawo wybrać nowe Imię po osiągnięciu dojrzałości, na przykład podczas ceremonii Nazwania. W jeszcze innych każdy ma prawo zmienić Imię w dowolnym momencie, co jest symbolem nowego początku lub przejścia do następnego etapu życia.

Podczas nadawania Imienia istota tworzy swój prawdziwy wzorzec. Jeśli Imię się zmieni, zmieni się również prawdziwy wzorzec, a wtedy magiczna energia ulegnie skupieniu i przemieni wszystko, z czym wiązało się poprzednie życie takiej osoby. Ta zmiana jest nie tylko symboliczna. Wszakże wszystkie talenty są stworzone z wątków, które łączą je z prawdziwym wzorcem.

W chwili, gdy on ulega zmianie, wątki znikają, a wraz z nimi umiejętność korzystania z talentów. Dana osoba zapomina wszystkie nauki wynikające z dyscypliny oraz wszystkie wiążące się z nią zdolności i moce. Istota posiadająca nowe Imię może zacząć życie od nowa i poznać zupełnie inną dyscyplinę (lub raz jeszcze podążyć starą ścieżką), ale to, kim była, odeszło na zawsze. Otrzymała wszakże nowe Imię i niejako narodziła na nowo.

Zmiana Imienia wiąże się ze zmianą praktycznie wszystkiego, więc niewiele osób decyduje się na to. Legendy opowiadają o mocach i zaklęciach, które pozwalały Nazwanym na nowo pozostać tym, kim byli, ale póki co są to jedynie historie snute przez bardów.

Miejsca

Miejsce otrzymuje Imię, jeśli jest związane z jakimś ważnym wydarzeniem lub potężną magią. Wiele kultur nazywa miejsca narodzin i pochówków (zwykle są to dwa różne miejsca, ale nie zawsze). W ten sposób unika wielu rozrzuconych po świecie i okolicy miejsc posiadających Imiona i służących tym samym celom.



Imię może również posiadać zarówno pole wielkiej bitwy, jak i miejsce późniejszego złożenia broni, czy też owiany grozą las. Mąż i żona mogą Nazwać drzewo, pod którym po raz pierwszy się spotkali. Często Imię posiada miejsce zawierania związków małżeńskich, z tych samych powodów co miejsca narodzin i pochówków.

Imię może posiadać również miejsce, w którym często korzysta się z potężnej magii. W takim przypadku Nazwanie zwiększa jego moc, dzięki czemu wszystkie stworzone tu magiczne dzieła okazują się silniejsze, a prace łatwiejsze. Z tego powodu magowie często nadają Imiona swym siedzibom lub miejscom, w których prowadzą badania.

Miejsce, w którym tylko raz korzystano z potężnej magii, również może otrzymać Imię, choć zdarza się to dość rzadko. To może być pole straszliwej, magicznej bitwy lub skrawek ziemi, na którym stał mag rzucający wielkie zaklęcie. Tylko czary z najwyższych kręgów (14 lub 15) mają wystarczającą dużo mocy, by stworzyć Imię, i tylko smoki są wystarczająco potężnymi magami, by je rzucić.

Wiele istot odczuwa wielką pokusę, by nadawać miejscom Imiona ku chwale potężnych jednostek. Nie należy tego robić, gdyż prawdziwy wzorzec miejsca będzie niejako echem prawdziwego wzorca danej osoby – każdy przedmiot wzorca będzie można wykorzystać przeciwko danej osobie (patrz **Przedmioty wzorca**, str. 142).

Przedmioty

Istotne przedmioty zwykle otrzymują Imię podczas powstawania. Stworzenie magicznego przedmiotu wymaga Nazwania go, gdyż akt ten skupi energię potrzebną do uformowania prawdziwego wzorca. Ogniste Serce pozbawione Imienia to po prostu zwykły miecz, a Rzeźnik Orków – dobrze wykonany, krasnoludzki topór.

Niemagiczne przedmioty również mogą posiadać Imię, które zwykle nadaje im osoba, pragnąca stworzyć silniejszą więź między sobą a daną rzeczą. Na przykład zwykły człowiek pragnący stać się wojownikiem, Nazywa swą broń: jest to trudna rzecz do zrobienia, a wiążąca się z nią wiara w samego siebie może pchnąć do heroicznych czynów. Ten rodzaj słabszego nadawania Imion również posiada pewne wady, gdyż taki przedmiot automatycznie staje się przedmiotem wzorca danej jednostki (patrz **Przedmioty wzorca**, str. 142).

PRAWDZIWE WZORCE

Wspomnieliśmy już wcześniej, że każda rzecz w świecie posiada swój wzorzec, który definiuje jej postać, strukturę i sposób użycia. Wzorce istot, miejsc i rzeczy nazywamy prawdziwymi wzorcami, które można traktować jak odbitki, kopie lub plany tego, co reprezentują. Prawdziwe wzorce nie tylko określają fizyczną naturę (jak plan domu, który sporządza budowniczy), ale również metafizyczną: jak magiczny świat kształtuje i wpływa na istotę, miejsce lub przedmiot. Definiują zdolności, talenty, umiejętności, wiedzę, psychologię i historię. We wzorzec jest wplecione wszystko, co określa istotę, miejsce lub przedmiot, od chwili powstania aż do teraźniejszości.

Tylko Nazwane rzeczy posiadają prawdziwy wzorzec (patrz **Imiona i ich nadawanie**, str. 140). Wszystkie pozostałe mają zwykłe wzorce (wszystko, co istnieje w świecie, je posiada), ale są one mniej złożone i słabsze niż prawdziwe. To akt nadania Imienia nasacza je mocą. Prawdziwy wzorzec określa tożsamość istoty, miejsca lub przedmiotu; daje mu indywidualność, sprawia, że różni się od innych podobnych sobie.

Prawdziwy wzorzec składa się z trzech przeplatających się ze sobą elementów:

- Imię związane ze wzorcem, do którego zwykle odnosimy się jak do rzeczownika własnego.
- Historię wzorca; związki z magią, znaczące wydarzenia, ważne czyny.
- Zasady i sposoby wzajemnego oddziaływania wzorca i magii oraz sposób, w jaki wzorzec wykorzystuje magię.

Prawdziwy wzorzec określa konkretną istotę, miejsce lub przedmiot, wraz z jego historią i sposobami wzajemnego oddziaływania z magią. Każda istota, miejsce i przedmiot może posiadać tylko jeden prawdziwy wzorzec.

Krasnoludzki mag tak mógłby wyklądać swym uczniom skomplikowane pojęcie prawdziwego wzorca: „Prawdziwy wzorzec jest sumą istotnych oddziaływań z magią, zachowań, które wpływają na sposób korzystania z magii oraz zapisu wydarzeń prowadzących do jej zastosowania. Prawdziwy wzorzec określa wszystko, co magicznie ważne dla danej jednostki – co jednostka uczyniła/może uczynić, a co ma znaczenie dla magii; co magia uczyniła/może uczynić, a co ma znaczenie dla jednostki”.

Prawdziwy wzorzec istoty, miejsca lub przedmiotu podlega nieustannym modyfikacjom, gdyż reprezentuje elementy, które oddziałują z magią. Jest dynamiczny i cały czas zmienia się, wchodząc w związki z magiczną energią świata. Zawiera również wszystkie informacje, które określają istotę, miejsce lub przedmiot. Dlatego też wprawni adepci mogą, odczytując prawdziwe wzorce, zdobywać dane i wykorzystywać je potem z pożytkiem dla siebie.

Wiedza o prawdziwym wzorcu daje wgląd w istotę danych osób, miejsc lub przedmiotów. Niektórzy mówią, że ta wiedza jest źródłem wielkiej potęgi. Jednak zanim wykorzystasz prawdziwy wzorzec, by wpłynąć na jakąś istotę, miejsce lub przedmiot, musisz go poznać, dowiedzieć się o nim jak najwięcej.

WIEDZA O WZORCU

Wiedza o wzorcu jest bardzo specyficzna, gdyż składają się na nią informacje zawarte w prawdziwym wzorcu, a więc Imię, wszystkie wydarzenia z jego historii i związki z magią.

Wiedzę o prawdziwym wzorcu można podzielić na kilka tajników, z których każdy reprezentuje specyficzny fragment informacji o prawdziwym wzorcu. Jedynie wszystkie tajniki prawdziwego wzorca dają pełną wiedzę o nim. Niezwykle rzadko udaje się zdobyć całą wiedzę o konkretnym prawdziwym wzorcu, gdyż wiele z nich posiada tyle tajników, że do ich poznania potrzeba więcej niż jednego życia.



Tajniki przyjmują wiele postaci. W przypadku konkretnego miejsca może to być, na przykład, jego Imię, Imię ostatniej osoby, która w nim zginęła, i data jego powstania. Natomiast w skład tajników związanych z jakąś istotą mogą wchodzić: miejsce jej urodzenia, najbardziej nienawidzony wróg lub wrogowie oraz Imię ukochanej broni.

PRZEDMIOTY WZORCA

Osoby i miejsca posiadające prawdziwe wzorce mogą łączyć się z przedmiotami, które odzwierciedlają wiedzę zebraną w ich wzorcach. Są to zwykle należące do nich lub bezpośrednio z nimi związane rzeczy, które zwie się przedmiotami wzorca. Nie mogą one posiadać przedmiotów wzorca połączonych z ich prawdziwymi wzorcami, gdyż same dla siebie są przedmiotami wzorca.

Badanie magii obecnej w przedmiocie wzorca pozwala spojrzeć w istotę prawdziwego wzorca, który na niego wpływa. Myślcie o nim jak o dziurce od klucza, przez którą możecie ujrzeć prawdziwy wzorec. Przedmiot wzorca w pewnym ograniczonym stopniu pozwala adeptowi uchwycić tajniki prawdziwego wzorca.

Bliskość lub związek z prawdziwym wzorcem nasączają przedmiot magią, dzięki której staje się on przedmiotem wzorca. Zwykle ma to miejsce samoistnie, więc magowie i adepci rzadko są w stanie kontrolować powstawanie przedmiotów wzorca.

Przedmiot wzorca posiada fragment wiedzy o prawdziwym wzorcu. Dlatego też każdy, kto próbuje wpłynąć na prawdziwy wzorec, musi posiadać przedmiot wzorca, dzięki któremu może utkać wątek pomiędzy dwoma prawdziwymi wzorcami. Przedmiot wzorca służy jako materialne źródło poznania tajników.

Wyróżniamy trzy rodzaje przedmiotów wzorca: pomniejsze, znaczące i główne. Ich opisy znajdziesz poniżej.

Pomniejsze przedmioty wzorca

Pomniejsze przedmioty wzorca są najsłabsze ze wszystkich i bardzo trudno za ich pomocą poznać tajniki, ponieważ ich więź z prawdziwym wzorcem jest najbardziej ulotna. Nie posiadają one również żadnej charakterystycznej, ogólnej fizycznej postaci. Szczegółowe magiczne badanie pozwoli odkryć ich właściwości, ale nie doprowadzi do zwiększenia wytrzymałości czy zdobycia jakichś specjalnych zdolności.

Pomniejszymi przedmiotami wzorca najczęściej stają się stale obcujące z magią przedmioty samorzutnie tworzone przez jej kaprysy i w ten sposób zyskujące prawdziwy wzorec. Często stają się nimi niezbyt ważne, poboczne elementy: rzeczy osobiste, mniej istotne obszary danego miejsca i tak dalej. Pomniejszym wzorcem może stać się laska maga, kamień z fundamentów gospody, w której podróżników i miejscowych często leczył głosiciel Garlen. Te przedmioty są fizycznie istotne dla miejsca lub osoby, ale rzadko kiedy mają inne znaczenie.

Znaczące przedmioty wzorca

Znaczące przedmioty wzorca mają silny, dość bezpośredni związek z prawdziwym wzorcem, dzięki czemu łatwiej je wykorzystać do zdobycia wiedzy o prawdziwym wzorcu. Są one również bardziej wytrzymałe niż zwykle przedmioty, ponieważ są nasączone magiczną energią. Na przykład księga będąca przedmiotem wzorca może się zapalić, ale ogień jej nie strawi, a fiolka pod wpływem upadku jedynie zarysuje się, podczas gdy powinna pęknąć na kawałki. Te przedmioty nie są niezniszczalne; po prostu trzeba włożyć więcej wysiłku, by je unicestwić.

W większości przypadków znaczące przedmioty wzorca trzeba tworzyć świadomie. Powstają samorzutnie tylko wtedy, gdy związane są ze znaczącymi wydarzeniami lub wielką magią. Pomniejsze przedmioty wzorca mogą przemienić się w znaczące, pod warunkiem, że ich związek z prawdziwym wzorcem nabierze siły oraz jeśli będą istniały przynajmniej jeden sezon (trzy miesiące) przed przemianą i będą w stałym kontakcie z prawdziwym wzorcem lub blisko niego. Znaczące przedmioty wzorca prawie zawsze wiele znaczą dla danej osoby lub miejsca: ukochana broń, herb wiszący nad drzwiami do sali i tak dalej.

Główne przedmioty wzorca

Główne przedmioty wzorca mają najsilniejszy związek z prawdziwym wzorcem i – tak jak znaczące – rzadko kiedy powstają samorzutnie. Ich stworzenie niezmiennie wiąże się z jakimś znaczącym wydarzeniem lub punktem zwrotnym w życiu osoby lub istnieniu miejsca. Magiczna energia jest w nich niezwykle skoncentrowana, więc łatwo dzięki nim uzyskać dostęp do tajników prawdziwego wzorca. Główne przedmioty wzorca są tak wytrzymałe jak znaczące, ale posiadają jeszcze dwie magiczne cechy. Po pierwsze, zdaje się, że otacza je aura szczęścia. Jeśli istnieje szansa uratowania głównego przedmiotu wzorca od zniszczenia, wydarzenia przybiorą taki obrót, że nic mu się nie stanie. Przeznaczenie i jego pani są po stronie tych przedmiotów.

Druga zaleta ma o wiele większe znaczenie. Jeżeli główny przedmiot wzorca zostanie zniszczony, to związany z nim prawdziwy wzorec nakłoni magiczną energię świata do jego odtworzenia. Będzie miało ono miejsce w kilka dni lub w rok i jeden dzień później – zwykle trwało siedem miesięcy. Po odtworzeniu główny przedmiot wzorca może pojawić się gdziekolwiek w świecie.

Znaczące przedmioty wzorca mogą przemienić się w główne, jednak tylko wtedy, gdy istnieją przez co najmniej rok i jeden dzień oraz gdy ich znaczenie dla danej osoby lub miejsca stale wzrasta. Główne przedmioty wzorca mają ogromne znaczenie dla osoby lub miejsca; reprezentują to kim lub czym ona lub ono jest pod każdym względem. Takim przedmiotem może być, na przykład, berło króla, ale tylko dla władcy, który je dzierży.

Trubadurzy śpiewają wiele pieśni o niezwykłych przedmiotach wzorca – o przedmiotach posiadających słaby związek z osobą lub miejscem, które reprezentowały. Śpiewają o nich, *ponieważ* są to wyjątki od reguły. Większość przedmiotów wzorca to zwykle, znane przedmioty, które ulegają przemianie pod wpływem znaczenia, jakie mają dla danej osoby lub miejsca.

WĄTKI

Magiczna energia przenikająca nasz świat może zostać rozdzielona na sploty, na zwoje zwane wątkami, które można później „utkać” i wykorzystać do lepszego wykonania jakiegoś zadania. Magowie, na przykład, plotą wątki, by zdobyć energię potrzebną do rzucenia bardziej skomplikowanych zaklęć. Adepci zaś tkają je, by uaktywnić specjalne moce i możliwości magicznych przedmiotów. (W tym jednak przypadku kluczem do utkania wątku jest znajomość historii przedmiotu. Bez tej wiedzy adept nie będzie w stanie upleść wątku, który pozwoli mu korzystać z mocy artefaktu – pozostanie on zwykłym i normalnym kawałkiem drewna lub żelaza. Ten jednak problem będziemy rozstrząsać w innym miejscu). Wykorzystywanie wątków w ten właśnie sposób – by zwiększyć moc czarów lub „ożywić” magiczne przedmioty – zwie się, jak łatwo się domyślić, magią wątków.



Wątki tworzy się z magicznej energii astralnej przestrzeni, wykorzystując mistyczny talent *tkanie wątków*. Każda magiczna dyscyplina rozwinęła specyficzną dla siebie odmianę tego talentu, która odzwierciedla jej unikatową naturę. Wątki wplatane w istniejące wzorce – bez względu na to, czy są to wzorce zaklęć, magicznych przedmiotów czy też zdolności – zwiększają ich moc i siłę. Magiczna energia dostarczona wzorcowi poprzez wątki wzmacnia go i rozwija jego potencjał. Posłużmy się tu przykładem. Każdy talent posiada swój wzorzec, który jest częścią prawdziwego wzorca herosa. Im więcej doświadczenia bohater zdobędzie i im większą legendą się stanie, tym więcej wątków wplecie we wzorzec danego talentu, zwiększając tym samym jego możliwości. Ponadto każdy wzmocniony wzorzec talentu wpływa również na prawdziwy wzorzec bohatera, który staje się coraz bardziej skomplikowany, a co za tym idzie – wytrzymałszy i silniejszy.

MATRYCE

Magowie, korzystając z magii zaklęć, używają astralnych konstrukcji, zwanych matrycami. Są one zbudowane z energii, która istnieje jedynie w przestrzeni astralnej, a służą jako coś w rodzaju pojemników. Podczas procesu zwanego dostrajaniem, magowie kształtują matryce tak, że naśladują one wzorzec zaklęcia. Potem mogą wielokrotnie rzucać czar, czerpiąc magiczną energię poprzez matrycę. Zanim jednak rzuca inne zaklęcie korzystając z tej matrycy, muszą ją do niego dostroić, by odzwierciedlała nowy wzorzec. Magowie posiadają kilka, dostrojonych wedle życzenia matryc – wszystko zależy od ich talentów i zdolności.

Matryce stworzono jako alternatywę dla bezpośredniego korzystania i kształtowania surowej magii astralnej przestrzeni, gdyż ta metoda kosztowała życie wielu magów podczas tej i wcześniejszej magicznej epoki. W trakcie i po Pogromie matryce służyły dwóm dodatkowym celom. Po pierwsze, chroniły czystą astralną energię zaklęć przed splugawioną energią astralnej przestrzeni (patrz **Natura przestrzeni astralnej**, str. 138). Po drugie, osłabiały „echo”, które zaklęcie wywoływało w przestrzeni astralnej, zmniejszając w ten sposób podatność maga i matrycy na działanie Horrorów. Uaktywnianie magii i korzystanie z niej oraz manipulowanie czystą energią astralną to latarnia dla Horrorów. Natomiast używanie matryc osłabia światło tej latarni. Zanim udoskonalono ten efekt, niektórzy magowie „ukrywali” swe matryce w fizycznych przedmiotach, by w ten sposób schować je przed Horrorami. Oczywiście jeśli taki przedmiot ulegał zniszczeniu lub ginął, to matryce przepadały wraz z nim.

Niektóre czary są zbyt złożone dla prostych matryc. Dostrajając je tak, by odzwierciedlały bardziej skomplikowane wzorce, dokonuje się pewnych uproszczeń i skrótów. Dzięki temu matryca odzwierciedla całość złożonego wzorca zaklęcia, ale mag nie może go tak po prostu poprzez nią rzucić. Musi

wpierw utkać dodatkowe wątki (ich dokładna liczba zależy od stopnia komplikacji czaru) i wpleść je w matrycę. Wzmacniają one matrycę i na pewien czas poprawiają jej możliwości, dzięki czemu mag może rzucić bardziej skomplikowane zaklęcie. Oczywiście po jego rzuceniu matryca wraca do swej „prostszej” postaci. Dlatego też za każdym razem, gdy mag chce to zrobić ponownie, musi wpierw utkać wątki, które zapewnią wystarczająco dużo energii.

MAGIA WĄTKÓW

Magia wątków to proces, podczas którego wątki magicznej energii wplata się w istniejący prawdziwy wzorzec, wzmacniając go i rozwijając. Magowie z wyższych kregów potrafią wplatać wątki w każdy prawdziwy wzorzec, na przykład we wzorzec osoby, miejsca czy przedmiotu, posiadającego Imię. Poniższe informacje dotyczą jedynie wplatania wątków w magiczne przedmioty i dostrajania się do nich. Bardziej złożony proces tkania wątków i łączenia ich z Nazwanymi osobami, miejscami i przedmiotami wzorca opisano w innym podręczniku.



Większość magicznych przedmiotów w świecie **Przebudzenia Ziemi** jest unikatowa i powstaje w wyniku połączenia magicznej energii z emocjami, które wypełniają daną rzecz magicznymi mocami. Często odzwierciedlają one wydarzenia, dzięki którym powstał przedmiot. Takich przedmiotów nie obdarza się mocami w chwili, gdy się pojawiają. One po prostu powołują się do istnienia, gdy przedmiot bierze udział w jakimś znaczącym wydarzeniu. Trzeba cały czas pamiętać, że w naszym świecie magia to życie, a życie samo w sobie jest magią. Można to również ująć inaczej: właśnie dzięki magii wszystko żyje w taki czy inny sposób. Siły magii i siły życia oddziałują na siebie wzajemnie, czasem w sposób oczywisty, a czasem subtelny i niezauważalny. To oddziaływanie opisaliśmy przy okazji wyjaśniania pojęć wzorca, prawdziwego wzorca, przedmiotów wzorca i wątków.

Im większa legenda otacza przedmiot, tym ważniejsze były wydarzenia, w których brał udział, i tym większe są jego moce. Rzadko kiedy osoba, która posiada lub używa takiej rzeczy,

zdaje sobie sprawę z pełni jej potęgi. Obdarzenie przedmiotu magicznymi siłami zajmuje dużo czasu. Jednak mimo to istnieje wiele przedmiotów magicznych (patrz str. 268-283, gdzie opisano kilka gotowych). Mają one liczne moce i zdolności, zwiększające możliwości osób, które z nich korzystają. Moce te nie objawiają się jednak dopóty, dopóki bohater nie połączy się z przedmiotem wątkami magii, dostarczając mu energii i dostrajając się do niego (patrz dalej oraz rozdział **Magiczne skarby**, str. 268). Gracze i Mistrzowie Gry powinni zapoznać się dokładnie z zasadami dotyczącymi magicznych przedmiotów, zanim wprowadzą je do gry.

Nie wszystkie magiczne przedmioty powstają jako efekt splotu unikatowych wypadków. Wiele tworzy się w bardziej tradycyjny sposób. Tego rodzaju przedmioty posiadają podobne moce, zależne od ich rodzaju, gdyż właśnie po to je stworzono. Trzeba jednak pamiętać, że historia każdego przedmiotu po jego powstaniu jest zupełnie inna, dlatego też informacje potrzebne do dostrojenia się do niego mogą być bardzo różne.

UŻYWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Wszystkie magiczne przedmioty podczas powstania (czy to przypadkowego, czy zamierzonego) uzyskują prawdziwy wzorzec, który odzwierciedla całą ich historię i potencjał. Przedmioty te – tak jak i matryce dostrojone do skomplikowanego czaru – nie mogą zmanifestować swych mocy, dopóki bohater nie wplecie w nie wątku. Magowie tkają wątki bez większych problemów, ponieważ znają wzorzec rzucanego zaklęcia i wiedzą, jak je w nie wpleść. Bohater, który znajdzie magiczny przedmiot, nie ma takiego szczęścia. Prawdziwy wzorzec znaleziska to tajemniczy splot historii, faktów i magii. Adept musi wpięrow odkryć różne związane z przedmiotem sekrety, a dopiero później będzie mógł używać jego mocy. Wiedzę tę zdobywa się po części korzystając z mistycznych talentów, a po części prowadząc badania oraz poszukiwania.

Każda zdolność lub moc magicznego przedmiotu posiada konkretny poziom, podobny do poziomowi talentów. Jest ona również powiązana ze specyficzną informacją – tajemnikiem, który należy poznać, *zanim* będzie można ją wykorzystać. Magiczny wątek pozwalający korzystać z danej mocy można wpleść dopiero wtedy, gdy odkryje się tajemnik, który pozwala wejrzeć w pewne elementy prawdziwego wzorca.

Posłużmy się przykładem. Załóżmy, że magiczny przedmiot ma trzy poziomy moce: pierwszy, drugi i trzeci (może mieć ich mniej lub więcej – zależy to od jego potęgi i historii, patrz **Magiczne skarby**, str. 268). Każdy poziom zapewnia specyficzną zdolność oraz jest związany z tajemnikiem, który bohater musi poznać, by uwolnić daną moc. Tajniki trzeba odkrywać (i wykorzystywać) w kolejności, tzn. nie można znać tajemnika z poziomu trzeciego, nie mając pojęcia, jaki był na poziomie drugim itd.

Każdy bohater, który chce dostroić się do magicznego przedmiotu i zacząć korzystać z jego mocy, musi wykonać następujące kroki (każdy z nich opisano zarówno tu, jak i na początku rozdziału **Magiczne skarby**):

- 1) Poznanie tajemnika dla danego poziomu.
 - a) Wpierw trzeba wykonać udany test *historii przedmiotu* lub *historii broni*, by poznać ogólną naturę tajemnika.
 - b) Następnie należy przeprowadzić badania i poszukiwania dotyczące szczegółów danego tajemnika.
- 2) Utkanie wątku.
 - a) Wpierw należy poświęcić odpowiednią liczbę punktów legend, zależną od poziomu tkanego wątku, który jest taki sam, jak poziom tajemnika lub mocy.

b) Następnie trzeba wykonać test *tkania wątków*; poziom trudności zależy od poziomu tkanego wątku (patrz **Tabela trudności tkania**, str. 146).

3) Wykorzystanie przedmiotu (byle tylko przemysłane).

POZNANIE TAJNIKA

Bohater, który wykorzystuje *historię przedmiotu* lub *historię broni*, zdobywa ogólne informacje dotyczące tajemnika danego poziomu. Jeśli wynik testu jest naprawdę wyjątkowy, to może on poznać tajemniki dla kilku poziomów. Trzeba jednak pamiętać, że odkrycie ogólnej natury tajemnika nie bohaterowi nie daje, dopóki nie dotrze on do pełnych i szczegółowych informacji potrzebnych na danym poziomie.

Podstawową wiedzę o tajemniku nazywamy „wskazówką”. Jest to ogólna wiedza dotycząca natury tajemnika, ale nie zawiera żadnych szczegółowych danych. Wskazówką może być, na przykład, informacja, że bohater musi poznać imię twórcy przedmiotu. Wykonując test postać nie zdobyła potrzebnego imienia, a jedynie dowiedziała się, że musi je odkryć, zanim utka wątek dla tego poziomu. Konkretną, szczegółową informację (choćby brzmienie tego właśnie imienia) nazywamy po prostu „wiedzą”. Można ją zdobyć stosując konwencjonalne metody badawcze.

Do zdobycia wskazówki wystarczy udane wykorzystanie *historii przedmiotu* lub *historii broni*. Poziom trudności w przypadku tych testów to magiczna obrona danego przedmiotu. To, ile tajemników bohater odkrył, zależy od poziomu sukcesu. Przeciętny sukces daje informacje o tajemniku z następnego poziomu, duży sukces – z dwóch następnych, ogromny – z trzech, a wyjątkowy – z czterech. Liczbę zdobytych podczas jednego testu informacji ogranicza również poziom, na jakim bohater posiada *historię przedmiotu* lub *historię broni*. Postać nie może poznać więcej tajemników niż wynosi poziom danego talentu.

Thom Mieczotwórca wykorzystuje talent historia broni, by dowiedzieć się jak najwięcej o magicznym mieczu, który znalazł podczas ostatniej przygody. Thom posiada wspomniany talent na trzecim poziomie. Po tygodniu badań, gracz wykonuje test historii broni, w którym poziomem trudności jest magiczna obrona miecza. Szczęśliwym trafem Thom osiąga wyjątkowy sukces, co oznacza, że powinien poznać pierwsze cztery tajemniki przedmiotu. Niestety, jego historia broni jest na trzecim poziomie, więc odkrył tylko tajemniki z poziomu pierwszego, drugiego i trzeciego. Teraz Thom musi wpięrow podnieść poziom talentu zanim będzie miał prawo spróbować dowiedzieć się o mieczu czegoś więcej.

W ten oto sposób bohater odkrył, czego musi się dowiedzieć, zanim będzie mógł utkać wątek dla danego poziomu. Teraz czekają go wnikliwe badania, dzięki którym dotrze do szczegółowych informacji – patrz **Poszukiwania**, str. 146, oraz **Magiczne skarby**.

Informacje poziomu pierwszego

Pierwszy udany test (lub test talentu na pierwszym poziomie) *historii przedmiotu* lub *historii broni* nie tylko pozwala odkryć tajemniki (jak to opisano wcześniej), ale również dostarcza informacji o ogólnej liczbie poziomów wątków oraz liczbie czynów związanych z przedmiotem (patrz **Czynny**, str. 147).

Następne poziomy

Po upleceniu jednego wątku, bohater może utkać nowy, silniejszy, który połączy go z przedmiotem na wyższych poziomach.





Zbrojmistrz Fallon bada prawdziwy wzorec
wężowego ostrza.

Ten nowy wątek zastępuje stary, ale podtrzymuje jednocześnie zapewniane przez niego moce i zdolności. Oczywiście nie można go utkać dopóki bohater nie pozna wskazówki i wiedzy. Jeśli podczas pierwszego testu *historii przedmiotu* lub *historii broni* bohater nie uzyska sukcesu lepszego niż przeciętny (patrz **Poznanie tajnika**, str. 144), to następne tajniki musi poznać po poziom po poziomie.

Poszukiwania

Po odkryciu wskazówki, bohater musi dotrzeć do konkretnej informacji, która pozwoli mu utkać wątek. Zdobyć jej może stać się częścią przygody (w takim wypadku powinna być związana ze scenariuszem), bądź też mieć miejsce w przerwie między przygodami. W obu przypadkach poszukiwania to coś, co bohater czyni podczas opowieści. Nie należy ich więc sprowadzać do prostych rzutów kośćmi, a raczej wykorzystywać jako element fabuły i okazję do ogrywania ról. Bohater musi znaleźć źródło potrzebnych informacji i w jakiś sposób odkryć, czego tak naprawdę potrzebuje. Ten proces może być prosty i szybki lub skomplikowany i żmudny, w zależności od natury przedmiotu, poszukiwanej wiedzy i nastroju Mistrza Gry. Więcej informacji o prowadzeniu poszukiwań i związanych z nimi przygodach znajdziesz w rozdziałach **Magiczne skarby** oraz (bardziej ogólnie) w **Prowadzeniu Earthdawn**.

TKANIE WĄTKÓW

Dotarłszy do wiedzy, bohater poznał wszystkie potrzebne informacje do utkania wątku, który pozwoli mu połączyć się z przedmiotem na odpowiednim poziomie.

Wątek należy utkać na tym samym poziomie co poznany tajnik. Bohater nie może utkać wątku na wyższym poziomie niż poziom jego talentu *tkanie wątków*. Ponadto dostrajając się do danego przedmiotu, musi poświęcić odpowiednią liczbę punktów legend. Ten koszt odzwierciedla doświadczenie i wysiłek, który należy włożyć w tkanie. Liczba punktów legend, które należy poświęcić, zależy od przedmiotu i poziomu. W opisie przedmiotów (patrz **Magiczne skarby**, str. 273) zawarto koszt utkania wątku dla danego poziomu. Na przykład dostrojenie się do laski antymagii na poziomie pierwszym, wymaga poświęcenia 200 punktów legend. Z kolei splecenie wątku z łukiem Nioku na poziomie piątym kosztuje 3400 punktów!



TABELA TRUDNOŚCI UTKANIA

Poziom wątku	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

Czarodziej Ardis Foarr znalazł w ruinach cytadeli laskę antymagii, do której chce się teraz dostroić. Badając przedmiot przez tydzień odkrył pierwszy tajnik. Teraz musi poświęcić punkty legend, by utkać wątek. Mistrz Gry czyta opis laski antymagii, z którego dowiaduje się, że dostrojenie się do przedmiotu na pierwszym poziomie kosztuje 200 punktów. Jeśli Ardis będzie na tyle ambitny, by później zwiększyć poziom dostrojenia z pierwszego na drugi, to czeka go poświęcenie dodatkowych 300 punktów legend.

Poświęciwszy punkty legend gracz wykonuje test talentu *tkanie wątków*, którego poziom trudności oparty jest na poziomie tkanego wątku (podano go w powyższej tabeli). Satysfakcjonujący wynik oznacza, że bohater dołączył wątek do prawdziwego wzorca przedmiotu i może korzystać z jego mocy z danego poziomu. Zwiększając poziom utkanego wątku, zastępuje się go nowym wątkiem.

W przypadku, gdy test się nie powiódł, bohater nie dostroił się do przedmiotu. Będzie mógł spróbować raz jeszcze dopiero wtedy, gdy podniesie poziom *tkania wątków*. Nieudany test oznacza również, że bohater odzyskuje zapłacone punkty legend, a stary wątek (jeśli takowy istniał) pozostaje w mocy. Niestety postać nie może wykorzystać poświęconych punktów w innym celu – są one niejako zamrożone do następnej próby. Kiedy bohater zwiększy poziom *tkania wątków*, będzie mógł raz jeszcze spróbować dostroić się do przedmiotu, poświęcając punkty legend, które przeznaczył na ten cel za pierwszym razem.

Jerreck wykonuje test tkania wątków, pragnie bowiem zwiększyć moc wątku z poziomu 2 na 3 i jeszcze silniej dostroić się do magicznej sakiewki Drei. Poziom trudności wynosi 10. Gracz rzuca kostkami, ale wypadła 9 – trochę za mało. Teraz Jerreck musi zwiększyć poziom tkania wątków, zanim będzie mógł raz jeszcze spróbować utkać ten wątek. Oczywiście wątek poziomu 2 wciąż pozostaje w mocy, więc kiedy będzie próbował zwiększyć poziom dostrojenia, czeka go ta sama operacja, co za pierwszym razem.



Czyny

Czasem, by dostroić się do przedmiotu, trzeba dokonać specyficznego czynu, za który otrzymuje się punkty legend. Bywa również i tak, że bohater *musi* wykonać jakieś zadanie, by zdobyć punkty legend potrzebne do dostrojenia się. Informacje o tym, czy do połączenia z przedmiotem konieczne jest dokonanie czynu, otrzymuje się na poziomie pierwszym. Natomiast tajnik związany z czynem można poznać tylko na poziomie, na którym mamy z nim do czynienia. Informacji o czynach należy poszukiwać w ten sam sposób jak wiedzy.

Niektóre czyny są dobrowolne. Jeśli jednak bohater zdecydował się wykonać zadanie, może poświęcić punkty legend zdobyte po ukończeniu związanej z tym przygody tylko na dostrojenie się do danego przedmiotu na danym poziomie.

Zwykle czyny są symboliczne lub bezpośrednio związane z historią przedmiotu i magicznymi siłami, które miały wpływ na jego powstanie. Patrz również **Czyny** w rozdziale **Magiczne skarby**, str. 272.

OGRANICZENIE LICZBY WĄTKÓW

W danym czasie bohater może posiadać tylko pewną określoną liczbę aktywnych wątków połączonych z jego prawdziwym wzorcem, która jest równa poziomowi posiadanego przez niego talentu *tkanie wątków*. To ograniczenie nie dotyczy wątków czarów, które są czasowe. Poziom *tkania wątków* określa również maksymalny poziom, na który można podnieść wątki dostrojone do prawdziwego wzorca.

Jerreck posiada tkanie wątków na poziomie 4. Może więc mieć maksymalnie 4 aktywne wątki w danym czasie (połączone z czterema różnymi przedmiotami, do których jest dostrojony) i żaden z nich nie może przekraczać czwartego poziomu.

UTRATA WĄTKÓW

Wszystkie aktywne wątki rozpadają się w chwili śmierci bohatera. Z kolei, kiedy postać utraci przedmiot, do którego jest dostrojona, połączenie wciąż istnieje dopóki ktoś inny nie dostroi się do niego i tym samym rozerwie zawiązany wcześniej wątek.

MAGIA KRWI

Magia krwi to specyficzny rodzaj magii, która opiera się na samopoświęceniu osoby z niej korzystającej – zwykle zużywa ona trochę własnej krwi. To poświęcenie reprezentują obrażenia, które otrzymuje bohater – kilka utraconych punktów budzi magię talentu lub zdolności. Otrzymane w ten sposób obrażenia zaznacza się w kółku zatytułowanym **Magia krwi**, w części **Obrażenia** na karcie postaci.

KORZYSTANIE Z MAGII KRWI

Uaktywnianie specjalnych talentów i zdolności to najpowszechniejszy sposób korzystania z magii krwi. Adeptci zdobywają zdolności, których użycie wymaga magii krwi. Podobnie jest z niektórymi talentami – działają one efektywniej i dłużej właśnie dzięki niej.

Użycie magii krwi może również czasem zwiększyć potęgę magicznych przedmiotów. Poświęcenie wzmacnia wątek łączący bohatera z przedmiotem i pozwala korzystać niemal w pełni z tajemnych mocy. Magia krwi pozwala również używać amuletów i pieczętować przysięgi.

CZAS DZIAŁANIA MAGII KRWI

Każdy rodzaj magii krwi działa inaczej, jednak wszystkie posiadają jedną cechę. Niemal każde jej użycie trwa przez rok i dzień. Niektórzy uczeni magowie sugerują, że podobny czas działania wynika ze wspólnego czynnika, czyli poświęcenia krwi. Inni uważają, że to ustabilizowany poziom magii wpłynął na nią właśnie w ten uniikatowy sposób.

W bibliotece w Throalu znajdują się dokumenty, dzięki którym ustalono, iż przed Pogromem magia krwi była mniej rozpowszechniona. Nie znaleziono jednak w tych zapiskach żadnych informacji dotyczących standardowego lub wspólnego całej magii krwi czasu działania.

W bibliotece w Throalu znajdują się dokumenty, dzięki którym ustalono, iż przed Pogromem magia krwi była mniej rozpowszechniona. Nie znaleziono jednak w tych zapiskach żadnych informacji dotyczących standardowego lub wspólnego całej magii krwi czasu działania.






MAGIA ZAKŁĘĆ

Życie magów wiąże się z potęgą, ale i z niebezpieczeństwem.

Zaklęcia, tak jak każda inna moc, są obosieczne.

Mestoph, elf Ksenomanta

Wszyscy adepci korzystają z magii pod postacią talentów. Wielu bohaterów wykorzystuje swe magiczne zdolności, by poznać i używać obdarzonych mocą przedmiotów i broni. Mało jest jednak tych, którzy specjalizują się tajemniczej sztuce zwanej magią zaklęć, a określamy ich mianem magów. Ci bohaterowie uczą się tworzyć wzorce czarów i poprzez nie sprowadzać czystą magiczną energię do fizycznego świata. W tym rozdziale znajdziecie podstawowe zasady rzucania zaklęć oraz ostrzeżenie przed niebezpieczeństwem, które się z tym wiąże.

O RZUCANIU ZAKŁĘĆ

Bohaterowie mogą rzucać zaklęcia w jeden z trzech sposobów, mających wspólne cechy, ale jednocześnie znacznie się od siebie różniących. Pierwszy, najbardziej rozpowszechniony, nazywamy po prostu rzucaniem zaklęć. Jest to najprostszy sposób, wymagający korzystania z matryc i dlatego też często określany mianem „rzucanie z matryc”.





Młody Mestoph poznaje sztukę ksenomancji.

Druga metoda nazywana jest rzucaniem zaklęć z ksiąg. Jak sama nazwa wskazuje, sposób ten pozwala rzucać czary bezpośrednio z magicznych tomów i nie wymaga korzystania z matrycy. Magowie stosują tę metodę rzucając zaklęcia z ksiąg nie należących do nich. Trzeba pamiętać, że przepisując czar do swego tomu, adept uczy się go, więc potem może go rzucać nie czytając.

Ostatnia metoda – najbardziej niebezpieczna – to rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię. Korzystając z niej, magowie czerpią energię bezpośrednio z przestrzeni astralnej i przepuszczają ją przez swoje ciało. Ta metoda rzucania czarów to ostatnia deska ratunku. Załóżmy na przykład, że mag posiada matrycę, ale są one dostrojone do nieodpowiednich zaklęć (patrz **Dostrajanie i przestrajanie matrycy**, str. 153). Ponadto nie ma on czasu, aby szybko je przestroić. W takim przypadku może zaryzykować i skorzystać z surowej magii, byleby tylko przeżyć. Podczas rzucania zaklęć w oparciu o surową magię można otrzymać obrażenia, co zresztą zwykle ma miejsce oraz zostać zlokalizowanym przez Horrory – w tym ostatnim przypadku mag zostaje naznaczony znamiem (więcej informacji o znamiach Horrorów znajdziesz w rozdziale **Stwory** na stronie 293 oraz w tym rozdziale na stronie 155).



TALENTY POTRZEBNE DO RZUCANIA ZAKŁĘĆ

Wszyscy magowie pragnący rzucać zaklęcia, muszą posiadać talenty *rzucanie czarów* i *tkanie wątków*. Pozwalają one kształtować wzorce czarów, nadawać im moc i uwalniać je.

Magowie potrzebują również talentu *matryca*, jeśli chcą rzucać zaklęcia stosunkowo bezpiecznie i z minimalnym ryzykiem. Ten talent pozwala przenosić magiczną energię z przestrzeni astralnej do fizycznego świata. Im mag ma większe doświadczenie, tym więcej energii potrafi włożyć w rzucenie danego czaru, co odzwierciedla talent *moc woli*.

Poniżej znajdziecie informacje podsumowujące podstawowe zasady korzystania z wspomnianych wcześniej talentów. Dokładniejsze ich opisy podano w rozdziale **Talenty**, rozpoczynającym się na stronie 95.

RZUCANIE CZARÓW (TALENT)

Każda z czterech dyscyplin – Czarodziej, Iluzjonista, Ksenomanta i Mistrz Żywiołów – posiada specyficzny dla siebie talent *rzucanie czarów*, który pozwala czerpać energię i formować ją w czary. Stopień tego talentu (przy wykonywaniu wszelkich testów) to suma jego poziomu i stopnia Percepcji. Widać więc, że magowie o wysokiej Percepcji rozpoczynają grę z dużą przewagą. Rzucając zaklęcie, wykonujemy test *rzucania czarów* przeciw stopniowi trudności, zwanemu również trudnością rzucenia czaru. W większości wypadków będzie to magiczna obrona ofiary, choć nie zawsze. Każdy z opisanych dalej czarów zawiera informacje o trudności rzucenia. Jeśli wynik testu będzie równy lub większy od stopnia trudności, zaklęcie zadziała.

W trakcie walki test *rzucania czarów* należy traktować jak test ataku. Jeśli mag osiągnie ogromny sukces (lub jeszcze

większy sukces), moc zaklęcia przebiję się przez odpowiedni pancerz – fizyczny czy duchowy (patrz **Przebicie pancerza** w rozdziale **Walka**, str. 194).

Wiele istot również posiada *rzucanie czarów*. Kiedy rzucają zaklęcia, należy wykonywać testy w oparciu o stopień podany przy **Rzucaniu czarów**, który znajduje się w części opisu poświęconemu statystykom (patrz **Stwory**, str. 284).

TKANIE WĄTKÓW (TALENT)

Każda z Dyscyplin posiada specyficzne *tkanie wątków*, zwane odpowiednio: *magią żywiołów*, *iluzją*, *ksenomancją* i *czarodziejstwem*. Ten talent umożliwia tkanie z wątków wzorców zaklęć i wzmacnianie ich siły. Mag może również wykorzystać *tkanie wątków* do umieszczenia wzorca czaru w matrycy – astralnym konstrukcie, który pozwala przenosić energię zaklęcia z przestrzeni astralnej do fizycznego świata.

Mag może rzucać tylko te czary, które należą do jego dyscypliny, i tylko wtedy, gdy posiada *tkanie wątków* odpowiednie dla jego dyscypliny. Jeśli zakupi *tkanie wątków* innej dyscypliny, będzie mógł również rzucać należące do niej zaklęcia (patrz **Poznanie nowej dyscypliny**, strona 226 rozdziału **Narodziny legendy**). Mag, który nie posiada *tkania wątków*, nie może dostroić czaru ani do matrycy, ani do magicznej księgi, a co za tym idzie – nie może go rzucić (patrz **Rzucanie zaklęć z ksiąg**, str. 154).

MATRYCA (TALENT)

Dzięki talentowi *matryca* mag może umieścić wzorce zaklęć w matrycach, a następnie je rzucić. W świecie **Przebudzenia Ziemi** rzadko kiedy rzuca się czary nie umieszczając ich uprzednio w matrycach. Wynika to z faktu, iż pozostałe metody czarowania – rzucanie zaklęć z ksiąg lub w oparciu o surową magię – są o wiele niebezpieczniejsze i bardziej zawodne. Z tego też powodu dalsze zasady zakładają, że magowie korzystają z matryc podczas rzucania czarów. Nie oznacza to oczywiście, że w tym rozdziale nie znajdziecie podstawowych informacji dotyczących czarowania na pozostałe dwa sposoby.

Poziom talentu *matryca* oznacza maksymalny krąg czaru, którego wzorec można w niej umieścić. Na przykład *matryca* na trzecim poziomie może zawierać zaklęcia z kręgów 1-3.

W dalszej części tego rozdziału znajdziesz więcej informacji na temat matryc różnego rodzaju i sposobu ich wykorzystywania w grze.

MOC WOLI (TALENT)

Moc woli określa i zapewnia efektowi czaru energię. Bohaterowie zdobędą ten talent najwcześniej na czwartym kręgu. Dlatego też do tego czasu efekty zaklęć magów oparte są na stopniu Siły Woli. (Siła Woli jest cechą domyślną dla talentu *moc woli*, patrz **Talenty**, str. 103).

POCZĄTKOWE ZAKŁĘCIA

Postacie magiczne rozpoczynają grę ze znajomością ograniczonej liczby zaklęć. Każdy bohater ma na wstępie tyle punktów czarów, za które może kupić zaklęcia, ile wynosi jego



stopień Percepcji. Na przykład, Percepcja 9 oznacza, że postać ma stopień 4 w tej cesze, a więc 4 punkty czarów. Innymi słowy, może się nauczyć zaklęć wartych w sumie cztery punkty. Stopień Percepcji bohatera, który ma 19 Percepcji, wynosi 7, a więc może on poznać czary warte siedem punktów. Nauczenie się zaklęcia z pierwszego kręgu kosztuje jeden punkt czarów, z drugiego kręgu – dwa itd.

Bohater może uczyć się tylko czarów przynależnych jego dyscyplinie, choć może wybrać zaklęcia, których jeszcze nie potrafi rzucić. Przydadzą mu się one, kiedy osiągnie wyższy krąg wtajemniczenia.

KSIEGI

Bohater może rzucić zaklęcie z dowolnej książki, jednak żeby się go nauczyć, musi zapisać symbole i wzorce czaru w swoim własnym tomie. Magiczna sztuka tworzenia symboli na papierze (lub w drewnie, kamieniu itd.) jest nieodzowna magom, bowiem bez niej nie są w stanie zapamiętać czaru. Zapisując zaklęcie w swej księdze, bohater uczy się go i nie potrzebuje jej później, by je rzucić.

Magiczne tomy nie zawsze mają postać papierowych ksiąg, bowiem adepci zapisują czary niemal na każdym nadającym się do tego mniej lub bardziej materiale. Nie posiadają również stałego kształtu lub objętości. Niektóre z nich to typowe, grube księgi wypełnione papierowymi kartkami, na których zapisane są zaklęcia. Inne mają postać torby wypełnionej srebrnymi monetami, na których wyryto magiczne symbole. Jeszcze inne to związane rzemieniem kości. Bywają także magiczne tomy w postaci szlachetnych kamieni zapisanych symbolami, które widać jedynie w świetle księżyca. Wygląd książki zależy tylko i wyłącznie od wiedzy oraz upodobań właściciela.

UCZENIE SIĘ NOWYCH CZARÓW

Mag może nauczyć się czaru albo od innego maga, albo z książki. Nowe zaklęcie może pochodzić z dowolnego kręgu, nawet wyższego niż krąg adepta, ale oczywiście w takim wypadku nie będzie on mógł go póki co rzucać.

Znalazłszy nowy czar, mag może spróbować się go nauczyć. W tym celu musi skorzystać z talentu *czytanie/pisanie znaków magicznych* (patrzy **Talenty**, str. 98), jeśli uczy się go z książki – po prostu odczytuje symbole i przepisuje je do swego tomu. To, czy próba się udała, zależy od wyniku testu talentu. Skorzystaj z pobliskiej tabeli (**Trudność uczenia się zaklęć**), by określić poziom trudności. Jeżeli wynik testu *czytania/pisania znaków magicznych* był równy lub wyższy od danego poziomu trudności, magowi udało się przepisać zaklęcie do swojej książki, a co za tym idzie – nauczyć się go. Uczący się nowych zaklęć adept może wykorzystać *czytanie/pisanie znaków magicznych* tylko raz dziennie, chyba że poświęci dostępne mu testy zdrowienia – za każdy z nich może wykonać danego dnia dodatkowy test tego talentu.

Łatwiej jest uczyć się zaklęć pod okiem nauczyciela. Wpierw uczący mag wykonuje test *rzucania czarów*, którego poziom trudności określamy dokładnie tak samo, jak wcześniej. Jeżeli będzie on udany, uczeń dodaje poziom *tkania wątków* nauczyciela do wyniku testu *czytania/pisania znaków magicznych*. Na przykład, bohater uczy się zaklęcia od maga, który posiada talent *iluzje* na czwartym poziomie. Dzięki temu może dodać 4 do wyniku testu *czytania/pisania znaków magicznych*, zwiększając w ten sposób swoje szanse na nauczanie się zaklęcia.

TRUDNOŚĆ UCZENIA SIĘ ZAKŁĘĆ

Krąg czaru	Poziom trudności
1	7
2	9
3	10
4	12
5	13
6	14
7	15
8	17
9	18
10	20
11	21
12	22
13	24
14	25
15	26

WĄTKI ZAKŁĘĆ

Niektóre zaklęcia są tak łatwe, że mag może umieścić w matrycy pełen wzorec oraz całą energię, potrzebną do ich rzucenia. Inne są tak skomplikowane lub wymagają takiej ilości energii, że nie da się do nich tak po prostu dobrać matrycy. Dlatego też zanim mag rzuci takie zaklęcie, musi nasycić je dodatkową energią w postaci wątków. Potrzebne do tego wątki – w odróżnieniu od wątków, z których korzysta się dostrajając do magicznych przedmiotów – nazywamy wątkami czarów. Mag tworzy je z przestrzeni astralnej, a potem wplata we wzorec zaklęcia. Wątki wzmacniają siłę i efekty czarów, w pełni nasycając je energią. Zaklęcie jest niekompletne, jeśli nie zostaną utkane wszystkie wątki, które są potrzebne do jego rzucenia. A niekompletne zaklęcia nie można rzucić.

Mag tka wątki czarów korzystając z odpowiedniego dla siebie talentu *tkanie wątków* (czyli z *czarodziejstwa*, *iluzji*, *ksenomancji* lub *magii żywiołów*). Jeżeli test *tkania wątków* zakończy się niepowodzeniem, czarujący straci tylko trochę czasu. Utkane wcześniej i wplecione w czar wątki pozostają nienaruszone, tak jak w przypadku korzystania z ulepszonej matrycy (patrz **Rodzaje matryc**, str. 153). Mag, który zacznie tkać zaklęcie, musi albo je w końcu udanie rzucić, albo dać sobie z nim spokój. Nie może oczywiście utkać tylko kilku wątków, na przykład dwóch z wymaganych trzech.

Kiedy w końcu utka wszystkie potrzebne wątki, musi rzucić zaklęcie w następnej rundzie (w przeciągu 10 sekund czasu gry). Mag, który zacznie tkać zaklęcie, ale przerwie tkanie na rundę lub dłużej, straci wszystkie utkane wcześniej wątki. To samo stanie się, jeśli utka wszystkie wątki, ale nie uda mu się w następnej rundzie rzucić czaru.

RZUCANIE ZAKŁĘĆ

Mag, który posiada odpowiednie talenty, stworzył księgę, nauczył się zaklęć i utkał wymagane wątki, może rzucić czar. Rzucanie zaklęć jest niezwykle proste; opisano je poniżej, w części zatytułowanej **Kolejność rzucania czarów**. Oczywiście proces ten posiada pewne ograniczenia.

OGRANICZENIA

Twoja postać nie może rzucać wszystkich czarów opisanych w tym podręczniku. Podczas rzucania zaklęć pamiętaj, że:

- Bohater winien znać zaklęcie lub będzie musiał rzucić je z księgi (patrz **Rzucanie zaklęć z ksiąg**, str. 154).

- Rzucając czar z matrycy, postać musi być na takim samym lub wyższym kregu niż krąg rzucanego zaklęcia. Czary rzucane z ksiąg lub w oparciu o surową magię mogą pochodzić z dowolnego kregu, nawet wyższego niż krąg korzystającego z nich maga.

- Postać musi posiadać odpowiednie *tkanie wątków* dla dyscypliny, z której pochodzi dany czar.

- Zaklęcie musi znajdować się w matrycy. Rzucanie zaklęć na jeden z dwóch pozostałych sposobów – z ksiąg lub w oparciu o surową magię – wiąże się ze znacznym ryzykiem, więc nie polecamy ich. Patrz **Rzucanie zaklęć z ksiąg** (str. 154) i **Rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię** (str. 154).

Koncentracja

Niektóre czary wymagają, by mag (lub osoba, na którą zostały rzucone) skupiał się i kontrolował ich działanie. Wykonanie dowolnego testu lub innego działania niż koncentracja przerywa ją. Zranienie maga również wyrywa go ze skupienia. Osoba wyrwana z koncentracji, by dalej korzystać z zaklęcia, musi raz jeszcze je rzucić, wpięrow ewentualnie utkwąwszy wszystkie wymagane wątki.

KOLEJNOŚĆ RZUCANIA CZARÓW

Poniżej podajemy listę kroków potrzebnych do rzucenia zaklęcia. Każdy z nich opisujemy dokładniej w dalszej części tekstu.

Przed rzuceniem zaklęcia w zwykły sposób (a więc z matrycy), bohater musi umieścić jego wzorzec w jednej ze swych matryc. Mag nie może rzucić nawet znanego czaru, jeśli wcześniej matryca nie zostanie do niego dostrojona.

Rzucając zaklęcia dowolną metodą wykonujemy następujące kroki:

1. Tkanie wątków i wplatanie ich w zaklęcie.
2. Wykonanie testu *rzucania czarów*.
3. Sprawdzenie, czy osiągnęliśmy sukces.
4. Określenie efektu zaklęcia.
5. Określenie czasu działania zaklęcia.

TKANIE WĄTKÓW I WPLATANIE ICH W ZAKŁĘCIA

Kiedy czar wymaga utknięcia wątków, magowie wplatają je w zaklęcie dzięki *tkaniu wątków* zależnemu od ich dyscypliny (np. *czarodziejstwa*). Korzystając z tego talentu mogą utkać więcej niż jeden wątek w rundzie. W takim przypadku należy pomnożyć trudność utknięcia przez liczbę tkanych wątków. Jeżeli mag osiągnie w teście *tkania wątków* co najmniej ogromny sukces, to udało mu się utkać dodatkowy wątek i wpleść go zaklęciu w jednej rundzie.

Mag nie może w tej samej rundzie utkać zaklęcia i rzucić go. Natomiast utkany czar trzeba rzucić w następnej rundzie.

Cymric i jego towarzysze są w opałach, a on zna doskonały czar na taką okazję. Zaklęcie wymaga utknięcia trzech wątków, zaś trudność utknięcia wynosi 4. Cymric wie, że czas jest niezwykle ważny i decyduje się utkać wszystkie trzy wątki w jednej rundzie, dlatego trudność utknięcia wzrasta do $3 \times 4 = 12$. Gracz musi więc wyrzucić 12 lub więcej w teście tkania wątków.

Pamiętaj, że przed rzuceniem czaru Cymric musi utkać wszystkie wątki. Co więcej, po utkaniu musi poczekać do następnej rundy, aby go rzucić.

TEST RZUCANIA CZARÓW

Rzucając zaklęcie mag korzysta z talentu *rzucanie czarów* – gracz wykonuje test tego talentu i musi wyrzucić tyle samo lub więcej niż wynosi trudność rzucenia zaklęcia. Opis każdego czaru znajdującego się w tym podręczniku zawiera informacje o trudności rzucania. Stopień trudności jest często równy magicznej obronie ofiary.

Magiczna obrona większości żywych istot oparta jest na współczynniku *Percepcja*, istnieją jednak stwory bardziej odporne na działanie magii. Tepe stworzenia i nieożywione przedmioty posiadają magiczną obronę równą 2 i jest to najniższa naturalna obrona.

Najniższa możliwa obrona magiczna – we wszystkich wypadkach – wynosi 2.

Obniżanie magicznej obrony

Nawet rzucając zaklęcia wspierające bohaterów trzeba przebić się przez ich obronę magiczną. Mogą oni jednak z własnej woli wykonać działanie, które obniży jej wartość, zwiększając w ten sposób szansę zadziałania czaru. W takim przypadku postać wykonuje test *Percepcji*, a jego wynik odejmuje od wartości obrony magicznej, która oczywiście nie może spaść poniżej 2. Bohater obniżający obronę nie może w danej rundzie wykonywać żadnych innych działań. Oznacza to, że nie może użyć talentu wymagającego akcji w tej samej rundzie, w której obniża swą magiczną obronę. Ponadto w całej rundzie używa się obniżonej wartości magicznej obrony.

Magowie rzucający czary na siebie automatycznie obniżają swą magiczną obronę do 2. Ma to miejsce w tej samej rundzie, w której rzucają zaklęcie. Trzeba jednak pamiętać, że ich magiczna obrona przeciw innym czarom NIE maleje, choć postać rzucająca zaklęcie na takiego maga zwiększa swój stopień *rzucania czarów* o +2. Ten modyfikator jest analogiczny do przewagi, jaką uzyskuje niespodziewanie atakujący (patrz **Modyfikatory sytuacyjne** w rozdziale **Walka**, str. 202).

Pole widzenia/Zmysł astralny

Przed rzuceniem zaklęcia na ofiarę mag musi ją ujrzeć lub astralnie wyczuć, a ona musi znajdować się w zasięgu czaru. Zaklęć nie można rzucać tak jak kamieni w ciemność z nadzieją, że osiągną celu. Przemieszczają się one po znajdującym się w przestrzeni astralnej łuku łączącym czarującego z ofiarą. Ten łuk mag może stworzyć tylko wtedy, kiedy widzi lub wyczuwa ofiarę. Bez tego połączenia zaklęcie zmienia kierunek w przestrzeni astralnej i nie zadziała na wybraną osobę. Co gorsza, rzucony w ten sposób czar może zwrócić uwagę mieszkańców astralnego wymiaru, w tym także Horrorów.

Istoty, których podstawowym zmysłem nie jest wzrok, mogą utworzyć ten łuk korzystając ze swego podstawowego zmysłu. W kilku przypadkach również magowie mogą złamać tę zasadę. Stworzenie łuku nie jest na przykład konieczne, jeżeli czarujący dotyka ofiary – zmysł dotyku pozwala zlokalizować jej położenie. Mag może również umieścić centrum zaklęć obszarowych na koniuszku swych wyciągniętych palców.

KIEDY OSIĄGAMY SUKCES?

Jeżeli wynik testu *rzucania czarów* jest niższy od stopnia trudności, zaklęcie się nie powiodło. Jeśli natomiast jego wynik jest wyższy lub równy stopniowi trudności, czar zadziałał – należy określić jego efekt i czas działania.



Podczas rzucania bojowych zaklęć, które powodują obrażenia, można uzyskać wystarczający sukces, aby przebić pancerz, negując w ten sposób działanie duchowego lub fizycznego pancerza (patrz **Przebicie pancerza** w rozdziale **Walka**, str. 194).

OKREŚLENIE EFEKTU ZAKŁĘCIA

Efekt każdego zaklęcia podano w jego opisie. Bohater wykonuje test efektu w oparciu o jego stopień, który z kolei zależy od czaru.

Niektóre zaklęcia mają podany z góry efekt, który zachodzi jeżeli test *rzucania czarów* się powiedzie, i w ich przypadku test efektu nie jest konieczny. Działanie innych często opisują formuły w rodzaju „*moc woli* + 5” stopni. Jeżeli magowi uda się rzucić jeden z takich czarów, to należy wykonać podany w opisie test efektu. Stopień testu efektu zaklęcia to stopień *mocy woli* (lub *Siły Woli*) plus podana liczba (jak choćby 5 w powyższym przykładzie).

W przypadku zaklęć bojowych lub takich, które zadają ofierze obrażenia, test efektu odpowiada testowi obrażeń (patrz **Wykonanie testu obrażeń** w rozdziale **Walka**, str. 194).

OKREŚLENIE CZASU DZIAŁANIA ZAKŁĘCIA

Po ustaleniu efektu zaklęcia, trzeba określić czas jego działania. Większość bojowych czarów działa tylko w jednej rundzie walki – przestają działać kiedy tylko wpłyną na ofiarę. Niebojowe zaklęcia mają czas działania określony zwykle w następujący sposób: „7 + poziom” rund, minut lub innej miary czasu. Słowo „poziom” odnosi się do poziomu talentu *rzucanie czarów*. Jak widać zaklęcia bardziej doświadczonych maga trwają dłużej niż nowicjusza.

Zmienny czas działania

Jeżeli zaklęcie ma zmienny czas działania, gracz odgrywający maga powinien od razu wykonać odpowiedni rzut, by go określić.

METODY RZUCANIA ZAKŁĘĆ

Opisane wcześniej kroki dotyczą wszystkich metod rzucania zaklęć: z matryc, ksiąg i w oparciu o surową magię. Rzucanie zaklęć z matryc – zwykle nazywane po prostu „rzucaniem czarów” – zakłada korzystanie z astralnych tworów (matryc) i jest najbezpieczniejsze. Magowie zwykle korzystają z ksiąg tylko wtedy, kiedy nie znają danego zaklęcia. Natomiast po surową magię sięgają w przypadkach naprawdę ekstremalnych, gdyż jest to ogromnie ryzykowne. Poniżej znajdziesz wskazówki dotyczące każdej z tych metod.

RZUCANIE ZAKŁĘĆ (Z MATRYC)

Matryca to astralny twór połączony z inteligencją maga, zasilany magiczną energią przestrzeni astralnej. Magowie **Przebudzenia Ziemi** korzystają z nich jak z filtrów, które pozwalają czerpać energię z astralnej przestrzeni i przenosić ją do fizycznego wymiaru. Gdyby nie było matryc, energia przechodziłaby przez ciało rzucającego zaklęcia i raniła go (patrz **Rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię**, str. 154). Jak już wcześniej wspomniano, rzucanie zaklęć z matryc jest najbezpieczniejsze i najczęściej stosowane w świecie **Przebudzenia Ziemi**.

Magowie uczą się ostrożnie i dokładnie tworzyć matryce, dzięki czemu mogą chronić swą magiczną aktywność przed astralnymi stworami. Jak wiadomo Horrory splugawiły astralną przestrzeń, dlatego czysta magiczna energia, z której tworzy się matryce, jest dobrze ukryta. Mimo to mieszkańcom

astralnego wymiaru (przede wszystkim Horrorom) łatwiej jest wykryć te twory niż samym magom.

Magowie posiadający talent *matryca* potrafią tworzyć matryce czarów. Każdy posiadany talent odpowiada jednej matrycy. Oczywiście *matryca* – jak inne talenty – również ma poziomy. Można je podnieść, poświęcając tyle samo punktów legend jak w przypadku innych talentów z danego kręgu (patrz **Tabela kosztu zwiększania poziomu talentów** w rozdziale **Narodziny legendy**, str. 221, oraz **Rodzaje matryc**, poniżej).

Aby rzucić zaklęcie z matrycy, mag musi wcześniej umieścić w niej jego wzorzec. Ten proces nazywamy dostrajaniem matrycy. Proste zaklęcia – te, które nie wymagają tkania wątków – można w całości umieścić w matrycy.

Większość matryc nie jest na tyle pojemna, by pomieścić więcej niż jeden czar.

Rodzaje matryc

Wyróżniamy cztery talenty związane z matrycami, a więc cztery ich rodzaje: *matryca*, *ulepszona matryca*, *pancerna matryca* i *dzielona matryca*. W niniejszym tekście znajdziesz informacje, które pozwolą ci korzystać z pierwszych dwóch. Zasady dotyczące pozostałych pojawiają się w jednym z następnych dodatków.

Najczęściej używanym przez magów Barsawii talentem jest typowa *matryca*. Natomiast rzadziej spotykana *ulepszona matryca* pozwala poza wzorcem czaru umieścić w matrycy jeden z wątków. *Pancerna matryca* z kolei może pomieścić wzorzec czaru oraz jeden z potrzebnych do jego utkania wątków, a ponadto posiada własny duchowy pancerz, który lepiej ją chroni przed atakami. *Pancerna matryca* ma również największy próg życia ze wszystkich matryc (patrz dalej). *Dzielona matryca* może pomieścić więcej niż jeden wzorzec czaru w tym samym czasie. Suma kręgów znajdujących się w niej zaklęć musi być niższa lub równa poziomowi tego talentu.

Poniższa tabela zawiera podstawowe i przydatne podczas gry informacje o matrycach. Kolumna „Krag” oznacza krag, który musi osiągnąć mag, zanim będzie mógł zdobyć daną matrycę. Dzięki niej możesz również określić liczbę punktów legend potrzebną do zwiększenia któregoś z tych talentów (patrz **Tabela kosztu zwiększania poziomu talentów** w rozdziale **Narodziny legendy**, str. 221).

TABELA MATRYC

Rodzaj matrycy	Próg życia	Przechowywanie wątków	Krag
Zwykła	10	Nie	1-4
Ulepszona	15	Tak	5-8
Pancerna	25	Tak	9-12
Dzielona	20	Nie	13-15

Dostrajanie i przestrajanie matrycy

Magowie korzystają z *tkania wątków*, aby umieścić wzorzec zaklęcia w matrycy. Ten proces nazywamy dostrajaniem matrycy. Raz dostrojona matryca przechowuje dany czar dopóki:

1. Mag nie zginie.
2. Mag nie przestroi matrycy do innego czaru.
3. Magiczne działanie (na przykład zaklęcie) nie usunie wzorca czaru z matrycy.

Umieszczanie nowego wzorca w matrycy lub zastępowanie starego to łatwa operacja dla zdolnego adepta, choć zabiera trochę czasu. Wszyscy magowie uczą się prostych medytacyjnych ćwiczeń, dzięki którym umieszczają wzorce zaklęć w matrycach. Taka medytacja zajmuje dziesięć minut. Każde ćwiczenie pozwala magowi dostroić lub przestroić tyle poziomów matrycy, ile wynosi poziom jego *tkania wątków*. Na przykład, czarodziej posiadający *tkanie wątków* na trzecim poziomie, może podczas każdej medytacji przestroić lub dostroić trzy poziomy matrycy. Jeżeli ktoś przerwie medytację, ćwiczenie nie powiedzie się i czar nie zostanie umieszczony w matrycy.

Szybkie przestrajanie matrycy

Zdarzają się chwile, kiedy mag orientuje się, iż nie dość, że nie posiada w matrycy odpowiedniego czaru, to jeszcze nie ma dziesięciu minut na medytację. W takim przypadku może on przyspieszyć proces przestrajania. Wykonuj wtedy test *tkania wątków*, którego stopień trudności równy jest trudności przestrojenia matrycy upragnionego zaklęcia (patrz **Zaklęcia tego świata**, str. 157 i dalej). Jeżeli test się powiedzie, nowy czar zastąpi stary. Jeśli nie, mag po prostu straci czas. W każdym jednak przypadku szybkie przestrajanie matrycy powoduje wyczerpanie – każda próba kosztuje twojego bohatera jedno obrażenie.

Wykorzystywanie matrycy to delikatna sprawa, nic więc dziwnego, że szybkie ich przestrajanie jest dość ryzykowne. Mag, który przestrasza matrycę, nie powinien robić nic innego, dopóki nie zakończy tego procesu. Jeśli zdecyduje się wykonać inne działanie lub zostanie do tego zmuszony, WSZYSTKIE jego matryce zostaną oczyszczone. Nie dość, że nowy wzorec nie znajdzie się w matrycy, to na dodatek inne zaklęcia uwolnią się z pozostałych. A wtedy mag nie będzie mógł rzucić żadnego czaru (chyba że w oparciu o surową magię) dopóki raz jeszcze nie dostroi matrycy.

Mag musi zadeklarować, którą matrycę przestrasza, zanim wykona test *tkania wątków*.

Adept może próbować przestraszać w tym samym czasie więcej niż jedną matrycę. W takim przypadku, by otrzymać stopień trudności całej operacji, należy zsumować trudność przestrojenia wszystkich zaklęć, które mag pragnie umieścić w matrycach.

Jerreck – elf Czarodziej – chce przestroić dwie ze swych matrycy w tej samej rundzie i umieścić w nich Ułatwienie uniku i Rozniecenie ognia. Trudność przestrojenia pierwszego z czarów wynosi 8, a drugiego 11, suma równa jest więc 19. Jak widać gracz musi podczas testu tkania wątków wyrzucić 19 lub więcej – dopiero wtedy uda mu się przestroić obie matryce.

Uszkodzenie matrycy

Matryce można uszkodzić, dlatego też magowie muszą kontrolować „obrażenia” przez nie otrzymane, tak jak to czynią względem siebie. Talent *cios w matrycę* oraz niektóre czary pozwalają zaatakować matryce postaci. Zadane uszkodzenia nie zmniejszają możliwości matrycy – matryca działa albo nie. Nic się nie zmienia, dopóki uszkodzenia nie przekroczą progu życia. Kiedy jednak przerosną tę wartość, matryca przestanie funkcjonować – mag nie może rzucać zaklęć z takiej matrycy.

Uszkodzona matryca odnowi się sama w przeciągu 24 godzin – Siła Woli powoli będzie likwidować obrażenia. Aby naprawić uszkodzoną matrycę przed upływem 24 godzin, mag może wykonać test zdrowienia, którego wynik będzie jej nowym progiem życia. Kiedy upłyną 24 godziny, próg życia matrycy wróci do zwykłego stanu.

RZUCANIE ZAKŁĘĆ Z KSIĄG

Od czasu do czasu magowie potrzebują rzucić zaklęcie z książki, która nie należy do nich. Zwykle korzystają z tej metody, kiedy znajdują magiczny tom i muszą wykorzystać jeden z zapisanych w nim czarów zanim jeszcze mają okazję nauczyć się go wykonując test *czytania/pisania znaków magicznych*. Mag może rzucić dowolne zaklęcie znajdujące się w księdze, nawet pochodzące z wyższego kręgu od tego, na którym on się znajduje. Rzucanie czarów z magicznych tomów jest trudniejsze niż z matrycy i rzadko kiedy jest praktykowane w Barsawii. Jednak magowie w niebezpieczeństwie często ryzykują i korzystają z tej metody.

Przypuśćmy na przykład, że Ksenomanta odnalazł w zapomnianej bibliotece starożytną magiczną księgę z czarem *Unieruchomienie Horra*. Co gorsza, właczy właśnie z *Horrorem*. W takiej sytuacji z pewnością zaryzykuje rzucenie zaklęcia, bez względu na wiążące się z tym niebezpieczeństwo.

Magiczne księgi bardzo przypominają matryce, ponieważ zawierają wzorce wszystkich zapisanych w nich czarów. Tak naprawdę pomysł matrycy wywodzi się właśnie ze sposobu, w jaki czary umieszcza się w tomach.

Rzucając zaklęcia z ksiąg postępuj zgodnie z poniższymi krokami.

1. Dostrojenie czaru

Mag musi wpięrk dostroić czar, który pragnie rzucić. W tym przypadku dostrojenie łączy adepta ze wzorcem zaklęcia umieszczonym w księdze. Stopień trudności dostrojenia czaru znajdującego się w magicznym tomie jest o 2 większy niż trudność przestrojenia.

2. Utkanie wątków

Po dostrojeniu czaru, mag musi utkać wszystkie wątki, które wymagane są do jego rzucenia. Jest to trudniejsze niż zwykle – stopień *tkania wątków* należy zmniejszyć o -2.

3. Test rzucania czarów

Utkawszy odpowiednią liczbę wątków, mag wykonuje test *rzucania czarów*, którego stopień należy zmniejszyć o -2, ponieważ rzucane zaklęcie znajduje się w księdze.

4. Efekt i czas działania

Efekt i czas działania zaklęcia zapisanego w księdze są takie same jak w przypadku czarów rzucanych z matrycy.

RZUCANIE ZAKŁĘĆ W OPARCIU O SUROWĄ MAGIĘ

Jest to najrzadziej wykorzystywana metoda. Za każdym razem, kiedy bohater rzuca zaklęcie, które nie znajduje się ani w matrycy, ani w księdze, korzysta z surowej magii. Po prostu sięga bezpośrednio do przestrzeni astralnej, by zaczerpnąć z niej potrzebną energię, którą przepuszcza przez własne ciało. Ten proces zwykle powoduje obrażenia oraz wiele szkodliwych ubocznych efektów, opisanych dalej. Mag może wykorzystać surową magię do rzucenia dowolnego znanego czaru – czyli takiego, który udało mu się przepisać do swojej księgi dzięki talentowi *czytanie/pisanie znaków magicznych*.

Rzucając zaklęcie tą metodą, mag zachowuje się tak jakby rzucał zwykły czar (a więc trzeba utkać wątki, wykonać test *rzucania czarów* itd.). Następnie Mistrz Gry siega do



Tabeli surowej magii (patrz str. 156), by określić konsekwencje całej operacji – jeśli oczywiście jakiekolwiek będą miały miejsce. Zaklęcie rzucone w oparciu o surową magię ma efekt i czas działania taki, jakby rzucono je z matrycy. Jedyna różnica to ewentualne konsekwencje: spaczenie, obrażenia lub znamie Horrora. Rodzaj i powaga tych efektów ubocznych zależą od splugawienia danej części przestrzeni astralnej.

Klasyfikacja przestrzeni astralnej

Magowie rzucający zaklęcia nie korzystając ani z matrycy, ani z ksiąg wiele ryzykują, ponieważ natura przestrzeni astralnej uległa splugawieniu. Podczas Pogromu ucierpiała ona znacznie bardziej niż fizyczny świat. Horrory splugawiły przestrzeń do tego stopnia, że w pewnym sensie przypomina Złoziemie. Dlatego też stworzono matryce, które mają nie tylko chronić magów przed Horrorami. Służą one również jako filtry, które oczyszczają magiczną energię czerpaną z przestrzeni astralnej zanim wypełni ona ciało czarującego. Matryce chronią także magów przed spaceniem i splugawieniem. Korzystając z surowej magii adept rezygnuje z tego rodzaju ochrony i naraża się na złe wpływy.

Splugawiona natura przestrzeni astralnej wypacza, a jednocześnie daje energię rzucanemu czarowi. Jej wpływ na zaklęcie zależy od tego, jak dawno temu na danym obszarze przebywały Horrory. Wypaczenie jest tym znaczniejsze, im mniej czasu minęło od ostatniej wizyty lub ostatniego dotknięcia Horrora. Spaczona astralna energia rani maga, który rzuca zaklęcia w oparciu o surową magię.

Wyróżniamy cztery rodzaje przestrzeni astralnej, pozwalające określić w jakim stopniu czar zostanie wypaczony i jakie są potencjalne obrażenia, które otrzyma mag. Mówimy więc o obszarach bezpiecznych, otwartych, skażonych i splugawionych. W **Tabeli surowej magii** znajdziecie dodatkowe, przydatne podczas gry informacje na ich temat.

Bezpieczne: Tych obszarów przestrzeni astralnej Horrory nie były w stanie dotknąć lub splugawić. Na przykład cały Throal i jego okolice były odcięte od reszty świata podczas Pogromu, więc związana z tym miejscem przestrzeń astralna nie została nawiedzona przez Horrory, a co za tym idzie – jest czysta. Dlatego też mag rzucający w Throalu czary w oparciu o surową magię nic nie ryzykuje.

Otwarte: Są to obszary, przez które Horrory przeszły, ale w których nie użyły zbyt wielu magicznych mocy. W tych miejscach zadawały niewiele ran, wywołały tylko trochę cierpienia i bólu. Ogólnie mówiąc te obszary pozostały niemal nie tknięte, zaś to, co Horrory zniszczyły, odbudowano po Pogromie.

Skażone: Na tych obszarach Horrory zadawały wiele bólu i dokonały znacznych zniszczeń. Być może plugawe stwory opuściły już niektóre z tych miejsc, ale nie zmienia to faktu, że wiele one wycierpiały. Niektóre części Parlainth oraz Przyczółka zalicza się właśnie do skażonych obszarów.

Splugawione: Są to obszary zamieszkane w danym czasie przez Horrory. Te stwory mogą wpływać na tereny o różnej wielkości – od kilkuset metrów kwadratowych do kilkuset kilometrów kwadratowych; wszystko zależy od ich potęgi. Złoziemie, Pustkowia i niektóre części Parlainth to splugawione obszary.

Spaczenie i obrażenia

Horrory splugawiły astralną przestrzeń, dlatego czary rzucone w oparciu o surową magię mogą ulec spaceniu. Kiedy adept rzuci zaklęcie korzystając z surowej magii, Mistrz Gry musi określić ewentualne efekty – spaczenie i obrażenia – które mogą spotkać maga. Mistrz Gry wykonuje test spaczenia, którego stopień trudności jest równy **bazowej** magicznej obronie czarującego. Wypaczenie to proces wewnętrzny, więc nie chronią przed nim żadne przedmioty, zaklęcia i pancerze, które w innych sytuacjach zwiększają magiczną obronę. Stopień, według którego Mistrz Gry wykonuje test spaczenia, podany jest w **Tabeli surowej magii**.

Mag otrzymuje obrażenia, jeśli test spaczenia będzie udany. W takim przypadku Mistrz Gry wykonuje test obrażeń, którego stopień również podany jest w **Tabeli surowej magii**. Ten stopień zależy od klasyfikacji danego obszaru przestrzeni astralnej oraz od kręgu rzucanego czaru. Otrzymane obrażenia również są wewnętrzne, więc chroni przed nimi tylko **bazowy** duchowy pancerz bohatera.

Cymric pragnie rzucić w oparciu o surową magię czar z pierwszego kręgu. Dokonuje tego na drodze do Throalu, gdyż ma nadzieję, że jest to otwarty obszar przestrzeni astralnej. Niestety, myli się. Droga, na której się znajduje, wiedzie obok nie odkrytego jeszcze kaeru, a ten jest skażony. Stopień spaczenia wynosi w tym przypadku: krąg czaru +10, czyli 11 (1k10+1k8). Bazowa obrona magiczna Cymrica wynosi 9. Mistrz Gry wykonuje test spaczenia; wypada 10 – przeciętny sukces. Splugawiona energia przestrzeni astralnej spaczyła rzucane przez Cymrica zaklęcia, zadając mu obrażenia. Mistrz Gry wykonuje teraz test obrażeń (13 stopień – 1k12+1k10). Tym razem wypada 14, więc Cymric otrzymuje 14 obrażeń.

Znamie Horrora

Efekt rzucania zaklęć w oparciu o surową magię przypomina wystrzelenie jasnej flary w ciemną noc. W ten sposób można przyciągnąć uwagę kogoś lub czegoś, przed czym lepiej się kryć. Podczas Pogromu potężni magowie skazywali się na zagładę, korzystając z surowej magii. Nie byli głupcami; po prostu nie mieli pojęcia, jakie są konsekwencje ich działania. Matryce wymyślono dopiero wtedy, gdy ci, którzy przetrwali pierwsze starcia, ujrzeni (lub usłyszeli), co przytrafiło się niešťczesnym magom.

Za każdym razem, gdy bohater korzysta z surowej magii rzucając zaklęcia, poza testem spaczenia i testem obrażeń,



Mistrz Gry wykonuje test znamienia, którego stopniem trudności jest **bazowa** obrona magiczna postaci. Sukces oznacza, że Horror dojrzał maga i go naznaczył. Znamie zwykle jest widoczne tylko dla Horrorów, nawet w przestrzeni astralnej, a jego efekty są takie same, jak w przypadku użycia mocy znamie Horroru (patrz **Znamie Horroru** w rozdziale **Stwory**, str. 293).

Horrorzy wykorzystują znamiona, by w dowolnej chwili znaleźć naznaczoną osobę. Wiele z tych stworów posiada przeróżne sposoby komunikowania się z naznaczonymi nieszczęśnikami, którzy mogą być odlegli nawet o setki kilometrów. Poniżej podajemy podstawowe zasady korzystania ze znamion Horrorów.

- Znamie to osobiste wrota Horroru do danej osoby, z których stwór może korzystać kiedy tylko zechce. Odległość jaka dzieli go od ofiary tylko czasami ma jakiegokolwiek znaczenie.

- Ofiary pozostają naznaczone przez rok i dzień. Nikt nie wie, jak usuwać znamiona. Co gorsza, po upływie roku i dnia Horror może odnowić znamie na kolejny rok i dzień, jeśli tylko tego chce. Na proces odnawiania może, ale nie musi, mieć wpływ zasięg. Niestety jest to jedyny znany sposób pozwalający uniknąć odnowienia znamienia, którym żywy Horror naznaczył nieszczęśnika. Powszechnie wiadomo, że wiele Horrorów przez lata w tajemnicy odnawiało znamiona, z których ofiary nie zdawały sobie nawet sprawy.

- Magiczne ochrony – nawet te specjalnie opracowane przeciw Horrorom i ich magii – w żaden sposób nie wpływają na znamiona. Naznaczony nieszczęśnik ma niewiele możliwości obrony przed Horrorem, który go naznaczył.

TABELA SUROWEJ MAGII

Rodzaj obszaru	Stopień spaczenia	Stopień obrażeń	Stopień znamienia Horroru**
Bezpieczny	Krąg*	Krąg +4	1
Otwarty	Krąg +5	Krąg +8	Krąg +2
Skażony	Krąg +10	Krąg +12	Krąg +5
Splugawiony	Krąg +15	Krąg +16	Krąg +15

* Dotyczy kręgu czaru, który rzucono korzystając z surowej magii.

** Nie może być on większy niż stopień rzucania czarów danego Horroru.

ROZPRASZANIE MAGII

Wiele opisanych w tym podręczniku zaklęć działa niezwykle długo (patrz **Określenie czasu działania zaklęcia**, str. 153). Oczywiście można wcześniej przerwać efekt ich działania. Ten proces nazywa się „rozpraszaniem magii”.

Rozpraszać można na wiele sposobów. Najczęściej stosuje się zaklęcie *Rozproszenie magii* (patrz **Zaklęcia Czarodzieja**, str. 158). Można również rozproszyć działanie niektórych czarów wykonując test Siły Woli. W opisie zaklęcia znajduje się informacja, czy można go rozproszyć właśnie w ten sposób.

Stopień trudności rozpraszania zależy od kręgu zaklęcia. W tabeli obok podajemy trudność rozpraszania dla każdego kręgu czarów.

TABELA ROZPRASZANIA MAGII

Krąg zaklęcia	Trudność rozpraszania
1	7
2	9
3	10
4	12
5	13
6	14
7	15
8	17
9	18
10	20
11	21
12	22
13	24
14	25
15	26

Rozpraszać można również inne magiczne zdolności, które działają przez pewien czas – na przykład talenty i moce niektórych stworów. Trudność rozpraszania talentów zależy od ich poziomu. Wystarczy po prostu zastąpić krąg zaklęcia poziomem, na którym wykorzystano dany talent. Trudność rozpraszania mocy istot podano w informacjach o nich. Jeżeli w opisie czaru, talentu lub mocy istoty nie napisano inaczej, są to jedyne magiczne zdolności, które można rozproszyć korzystając z zaklęcia *Rozproszenie magii*.

ZAKŁĘCIA TEGO ŚWIATA

Tutaj znajdziecie większość czarów dostępnych magom żyjącym w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Niestety w tym podręczniku zawarto tylko zaklęcia sięgające ósmego kręgu, ale nie oznacza to, że nie istnieją potężniejsze. Wręcz przeciwnie, jest wiele czarów z wyższych kręgów – nawet czternastego czy piętnastego. Podczas ostatniego cyklu magii badania ukierunkowane były raczej na opracowywanie obron przeciw Horrorom, a nie na wymyślanie nowych zaklęć.

W minionych latach wielu magów eksperymentowało na własną rękę, odkrywając nową wiedzę i czary. Istnieją również legendy o liczących sobie nawet i pięć tysięcy lat księgach z zaklęciami, które zaginęły w ruinach na wiele lat przed tym, jak pierwszy władca Throalu zjednoczył krasnoludzkie szczepy. Mówi się również, że smoki znają czary z wyższych kręgów, jednak ich chciwość jest powszechnie znana. Zanim twoja postać będzie mogła skorzystać z potężniejszych zaklęć, czekają ją trudne poszukiwania.

Opisane dalej czary podzielono w zależności od dyscyplin, które mogą je rzucać – innymi słowy mamy zaklęcia Czarodzieja, Iluzjonisty itd. W każdej z tych kategorii dokonano również podziału na kręgi. Zaklęcia z pierwszego kręgu są najslabsze, zaś z ósmego – najpotężniejsze (póki co).

Opis każdego czaru zawiera nie tylko sposób jego działania, ale również potrzebne do gry informacje, a są to: liczba wątków, zasięg, efekt, trudność rzucenia, trudność utkania i czas działania.



LICZBA WĄTKÓW

Liczba wątków określa, ile wątków mag musi utkać i wpleść we wzorec czaru, by w pełni go uformować. Proste czary nie wymagają tkania wątków, a wtedy ich wzorce w pełni mieszczą się w matrycy. Słowo *brak* oznacza, że aby rzucić zaklęcie nie trzeba tkać żadnych wątków.

ZASIĘG

Zasięg zaklęć zwykle podany jest w metrach. *Dotyk* oznacza, że mag musi dotknąć ofiary czaru, którym zresztą może być sam czarujący. Natomiast zasięg *osobisty* oznacza, że dane zaklęcie adept może rzucić tylko na siebie.

EFEKT

Efekty zaklęć są bardzo różne. W większości wypadków wystarczy wykonać rzut kośćmi efektu, by otrzymać liczbę, która reprezentuje przeróżne rzeczy – czas działania czaru, obrażenia zadane ofierze, cechy potwora, stopień trudności dla testów przeciwników i tak dalej. Jeśli bohater musi wygenerować taką liczbę, w opisie czaru znajdzie się informacja: „wykonaj test efektu” lub podobna.

W przypadku zaklęć zadających obrażenia, wynik testu efektu to liczba obrażeń, które otrzyma ofiara (patrz **Wykonanie testu obrażeń** w rozdziale **Walka**, str. 194). W opisach czarów wymagających wykonania testu efektu podany będzie również jego stopień, na przykład „*moc woli* +4”. Ten zapis oznacza, że jeśli magowi powiedzie się rzucenie zaklęcia, to podczas określania efektu zwiększa o cztery stopnie swoją *moc woli*. Gracz prowadzący czarującą postać powinien obliczyć i zapisać stopnie efektów wszystkich znanych czarów, dzięki czemu walki rozgrywać się będzie płynniej i łatwiej.

Stopień efektu podany jest w *Efekcie*. Test wykonuje się w zwykły sposób, a jego stopniem trudności będzie zwykle magiczna obrona ofiary (patrz **Testy** w rozdziale **Terminologia**, str. 34).

TRUDNOŚĆ RZUCENIA

Trudność rzucenia to stopień trudności testu *rzucania czarów*. Dla niektórych zaklęć będzie to magiczna obrona ofiary,

dla innych – liczba podana w opisie. Termin „ofiara” dotyczy zarówno przeciwników, jak i przyjaciół oraz przedmiotów, na które rzuca się czar.

Opis zaklęcia wyjaśnia jego działanie oraz zawiera wszystkie szczegółowe informacje.

TRUDNOŚĆ UTKANIA

Trudność utkania reprezentują dwie liczby oddzielone ukośnikiem – znakiem „/”. Pierwsza z nich (po lewej stronie „/”) to stopień trudności tkania wątków i wplatania ich we wzorec czaru (patrz **Tkanie wątków i wplatanie ich w zaklęcia**, str. 152). Symbol „–” oznacza, że do rzucenia czaru nie wymagane jest utkanie żadnych wątków i że nie ma on trudności utkania.

Druga liczba (po prawej stronie „/”) to trudność przestrajania, którą wykorzystuje się, jeśli mag chce szybko przestroić matrycę (patrz **Szybkie przestrajanie matrycy**, str. 154).

Szybkie przestrojenie matrycy zajmuje rundę. Gracz wykonuje test *tkania wątków* przeciw trudności przestrajania czaru, który chce umieścić w matrycy. Jeżeli test zakończy się sukcesem, to nowe zaklęcie zastąpi stare. Jeśli natomiast test się nie powiedzie, to mag straci tylko czas. Szybkie przestrajanie matrycy powoduje wyczerpanie – każda próba kosztuje bohatera jedno obrażenie.

Jeśli postać wykona podczas przestrajania jakąkolwiek inną akcję, wszystkie matryce zostaną wyczyszczone. Bohater nie będzie mógł rzucić żadnych czarów, dopóki nie umieści ich tam ponownie. Oczywiście może rzucać zaklęcia z ksiąg lub korzystając z surowej magii.

CZAS DZIAŁANIA

Czas działania to okres, podczas którego utrzymują się efekty zaklęcia. Zwykle jest on podany w rundach (10 sekund czasu gry), choć mogą to również być minuty lub godziny.

Jeśli opis nie mówi inaczej, wyraz *poziom* odnosi się do poziomu talentu *rzucania czarów*. Tak więc czas działania „10 + poziom minut” oznacza, że efekty zaklęcia utrzymują się przez tyle minut, ile wynosi poziom *rzucania czarów* bohatera plus dziesięć.

ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA

Czarodziej w większym stopniu niż inni magowie interesują się teorią działania magii. Ich czary związane są w większości z magią i jej efektami, jednak przeważnie działają one w oparciu o wpływ magii na rzeczy fizyczne, najczęściej na istoty żywe. Wiele zaklęć Czarodziejów pozwala osiągać efekty niedostępne adeptom innych czarujących dyscyplin.

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIERWSZEGO

Badanie aury

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 6/14

Zasięg: 25 metrów

Czas działania: 5 + poziom minut

Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi badać zmiany w aurze istot żywych. Jeśli test *rzucania czarów* będzie udany, mag wybiera, jaką zmianę w aurze istoty chce zbadać. Może to być dowolna zmiana od gniewu, do obrażeń czy zmęczenia. Czarodziej musi wykonać test efektu o stopniu trudności równym obronie magicznej ofiary, aby zbadać jej aurę.

Chodzenie po ścianach

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 6/14

Zasięg: dotyk

Czas działania: 10 + poziom rund

Efekt: *moc woli* ofiary +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej chodzi na czworaka, udając pajaka, a pod koniec rzucania zaklęcia dotyka ofiarę. Jeżeli test *rzucania czarów* będzie udany, umiejętności osoby, na którą rzucono *Chodzenie po ścianach*, ulegają znacznej poprawie. Stopień efektu określa się w oparciu o *moc woli* (lub Siłę Woli) ofiary, a nie maga. Dopóki czar działa, podczas wykonywaniu testów wspinaczki ofiara wykonuje testy efektu, a nie Zręczności lub odpowiedniego talentu itp.

Miażdżąca wola

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 8/16

Zasięg: 120 metrów

Czas działania: 1 runda

Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar pozwala magowi zaatakować wolę jednej, znajdującej się w zasięgu, ofiary. Jeżeli test *rzucania czarów* będzie

udany, Czarodziej zada jej obrażenia, które określi test efektu. Przed tymi obrażeniami chroni jedynie pancerz duchowy.

Ognisty atak

Liczba wątków: 1

Zasięg: 25 metrów

Trudność utkania: 7/15

Czas działania: 1 runda

Efekt: *moc woli* +4

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie jest fizycznym atakiem, który można skierować tylko przeciwko jednej ofierze. Podczas jego rzucania Czarodziej wymachuje rękami, sycząc i trzeszcząc. Jeżeli test *rzucania czarów* będzie udany, ofiara otrzyma obrażenia określone przez test efektu, przed którymi chroni pancerz fizyczny.

Rozniecenie ognia

Liczba wątków: brak

Trudność utkania: -/11

Zasięg: 5 metrów

Czas działania: 1 runda

Efekt: rozpalenie łatwo palnych przedmiotów

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej pstryka palcami i nad ofiarą (przedmiotem, istotą itd.) pojawia się płomień, podpalając ją. Zaklęcia można użyć do podpalenia jedynie niewielkich przedmiotów, takich jak: pochodnie, meble oraz oczywiście ubrania. Jeżeli ktoś trzyma lub ma na sobie podpalaną rzecz, należy wykonać test *rzucania czarów* z trudnością równą obronie magicznej przedmiotu lub osoby go dotykającej (biorąc pod uwagę wyższą wartość). Jeśli test *rzucania czarów* będzie udany, obiekt zacznie płonąć. Ogień zadaje istocie noszącej podpalone ubranie 1k6 obrażeń w pierwszej rundzie i 1k4-1 w każdej następnej, aż do czasu ugaszenia. Jeżeli na osobę zostanie rzucone więcej niż jedno *Rozniecenie ognia*, to obrażenia nie zwiększą się ponad 1k6 w pierwszej rundzie. Przed obrażeniami zadanymi mocą tego zaklęcia chroni pancerz duchowy.

Rozproszenie magii

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 6/13

Zasięg: 60 metrów

Czas działania: 1 runda

Efekt: *moc woli*

Trudność rzucenia: 2

Rozproszenie magii zakłóca wzorzec i wątki czaru. Jeżeli test *rzucania czarów* będzie udany, Czarodziej wykonuje test efektu o stopniu trudności zależnym od kregu zaklęcia, który można znaleźć w pobliskiej tabeli, chyba że w opisie czaru podano inaczej.



Jeżeli wynik testu efektu będzie równy bądź wyższy od trudności rozproszenia, to czar przestanie działać. *Rozproszenie magii* może być także użyte do rozproszenia innych magicznych zdolności, takich jak talenty i moce istot. W **Tabeli trudności rozpraszania** krąg czaru należy zastąpić wtedy poziomem talentu (przy rozpraszaniu talentów) lub stopniem mocy (przy mocach istot).

TABELA TRUDNOŚCI ROZPRASZANIA

Krąg czaru	Trudność rozpraszania
1	7
2	9
3	10
4	12
5	13
6	14
7	15
8	17
9	18
10	20
11	21
12	22
13	24
14	25
15	26

Umysłowy sztylet

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/7

Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: *moc woli* +2

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mag wykonuje ręką taki ruch, jakby rzucał sztyltem. Jeżeli test *rzucania czarów* będzie udany, Czarodziej zada ofierze obrażenia wykonując test efektu. Chroni przed nimi pancerz duchowy.

Zmysł astralny

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 5/15

Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 10 + poziom minut

Efekt: *moc woli* +3

Trudność rzucenia: 6 (patrz opis)

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi wyczuwać byty istniejące w przestrzeni astralnej. Mogą to być Dawcy Imion, istoty, magiczne drzewa, przedmioty magiczne itd. Stopniem trudności testu *rzucania czarów* jest obrona magiczna przestrzeni astralnej, zazwyczaj wynosząca 6, ale w niektórych, magicznie aktywnych miejscach może być wyższa. Jeżeli test *rzucania czarów* jest udany, Czarodziej wykonuje test efektu. Jeśli wynik tego testu jest równy lub większy niż obrona magiczna jakiegokolwiek obiektu znajdującego się w zasięgu, to mag go wykryje. Rzucający zaklęcie może wykonywać jeden test efektu na rundę, co pozwala mu w każdej rundzie wykryć jeden obiekt. Jeżeli w zasięgu czaru znajduje się więcej niż jeden obiekt, mag jako pierwszy wykrywa ten o najniższej obronie magicznej. Ofiara czaru jest widoczna, dopóki nie znajdzie się poza zasięgiem zaklęcia.

Podczas rzucania tego zaklęcia Czarodziej często poświęca około minuty na wyczucie swoich towarzyszy, aby być pewnym, że odczuwany wzorzec nie należy do żadnego z nich.

Test efektu nie wymaga poświęcenia akcji. Mag może rzucać czary na ofiary wyczuwane astralnym zmysłem, nawet jeśli ich w żaden inny sposób nie może wykryć.

Ten czar stosuje się do różnych celów. Pozwala on stwierdzić, czy dana rzecz posiada prawdziwy wzorzec. Służy również do wykrywania Horrorów i innych istot obecnych w przestrzeni astralnej.

Żelazna dłoń

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 5/13

Zasięg: dotyk

Czas działania: 10 + poziom rund

Efekt: zwiększenie o +3 stopnie obrażeń zadawanych bronią białą

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Osoba, na którą rzucane jest zaklęcie pozoruje cios, zaś Czarodziej w tym samym czasie naśladuje jej ruchy. Jeżeli test *rzucania czarów* będzie udany, moc zaklęcia zwiększy o +3 stopnie obrażenia zadawane przez broń białą, którą posiada ofiara. Ten modyfikator stosowany jest do dowolnej broni białej używanej przez daną osobę podczas trwania czaru. Postać nie może korzystać z dobrodziejstwa więcej niż jednej *Żelaznej dłoni* w danym czasie.

ZAKŁĘCIA KRĘGU DRUGIEGO

Astralna tarcza

Liczba wątków: brak

Trudność utkania: -/7

Zasięg: dotyk

Czas działania: 7 + poziom rund

Efekt: +3 do obrony magicznej

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mag błyskawicznie zakreśla w powietrzu kontur tarczy, a następnie dotyka osoby, na którą rzuca czar. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że magiczna obrona ofiary zwiększa się o +3. Oczywiście mag może rzucić to zaklęcie na siebie. *Astralna tarcza* nie kumuluje się z innymi czarami, które zwiększają magiczną obronę.

Drabina sznurowa

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 6/14

Zasięg: 50 metrów

Czas działania: poziom minut

Efekt: stworzenie drabiny sznurowej

Trudność rzucenia: 2

Czarodziej, rzucając to zaklęcie, rozwija linę. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że sznur porusza się z prędkością 5 metrów na rundę w wybranym przez maga kierunku. Lina jest w stanie wytrzymać ciężar 300 kilogramów. Czarodziej nie kontroluje jej do tego stopnia, by mogła się ona do czegoś przywiązać (na przykład do krat w oknie) i w zasadzie porusza się jedynie z punktu A do punktu B. Z kolei wszyscy ci, którzy zechcą się po niej wspiąć, otrzymują modyfikator +4 stopnie do wykonywanych przez siebie testów wspinaczki.

Oczyszczenie

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 5/13

Zasięg: dotyk

Czas działania: 1 minuta

Efekt: *moc woli* +4

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej wykonuje takie ruchy, jakby mył ręce, a następnie skrapia wodą przedmiot lub przedmioty, które chce oczyścić. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu, określający liczbę metrów kwadratowych, które zostaną oczyszczone. Cztery metry kwadratowe wystarczą do skutecznego umycia człowieka, a trzy – krasnoluda, w przypadku zaś trolli czy obsydianów potrzeba aż sześciu metrów kwadratowych.

Oczyszczenie usuwa wszelki widzialny brud, plamy oraz obce elementy z przedmiotu, ale nie wpływa na niewidzialne substancje.

Pnacza

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/15
Zasięg: 50 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Pnacza wyrastają z poszycia i chwytają pojedynczą ofiarę. Po udanym teście *rzucania czarów* stopień testu efektu staje się stopniem Siły Fizycznej rośliny. Czarodziej wykonuje test efektu, którego wynik określa próg ran pnacza. Pochwycona istota jest mocno trzymana, dopóki się nie uwolni, a może tego dokonać w dwa sposoby. Po pierwsze, kiedy wykona test Siły Fizycznej o trudności równej stopniowi Siły Fizycznej pnacza. Po drugie, kiedy zada roślinie trzy rany; wtedy ta rozluźni swój uścisk, uwalniając ofiarę. Wijące się pnacza posiadają obronę fizyczną i magiczną równą 4.

Pobudka

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 6/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** do 24 godzin
Efekt: ustawienie alarmu, by zadziałał o odpowiedniej porze
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mag, dotykając istoty, na którą rzuca zaklęcie, naśladuje dzwonienie dzwonu. Po udanym teście *rzucania czarów* decyduje, kiedy alarm (dzwonienie dzwonka) zadziała i określa również czy słyszą go wszyscy, czy tylko ofiara zaklęcia. O precyzyjności alarmu decyduje wynik testu – im sukces będzie znaczniejszy, tym odezwie się on bliżej określonego czasu.

Wynik testu **Dokładność alarmu**
Przeciętny sukces +/-15 minut
Duży sukces +/-5 minut
Ogromny sukces +/-1 minuta
Wyjątkowy sukces w określonym czasie

Rozrzutnik

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/16
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: -4 do obrony społecznej ofiary
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie zmniejsza obronę społeczną ofiary, względem której używane są takie talenty jak *paserstwo* i *targowanie się*. Udanym testem *rzucania czarów* oznacza, że należy o -4 zmniejszyć wartość obrony społecznej (tylko w przypadku wspomnianych talentów). To zaklęcie nie wpływa na obronę społeczną ofiary, gdy ktoś wykorzystuje przeciw niej jakiegokolwiek inne talenty lub umiejętności.

Ułatwienie uniku

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/8
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: +3 stopnie do uniku
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar umożliwia osobie, na którą zostanie rzucony, wykonywanie uników w trakcie walki. Udanym testem *rzucania czarów* oznacza, że ofiara zwiększa o +3 stopnie wszystkie wykonywane przez siebie testy uników. Jeżeli nie posiada talentu *unik*, to próbując uchronić się przed ciosem będzie wykorzystywał stopień Zręczności +3. Pierwszą akcją osoby, na którą rzucono ten czar, musi być unik. Zaklęcie natychmiast przestanie działać, jeśli zrobi ona coś innego.

ZAKŁĘCIA KRĘGU TRZECIEGO**Forsowny marsz**

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/13
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 4 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej maszeruje szybko w kółko, a następnie dotyka osoby, na którą chce rzucić zaklęcie. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu o trudności równej stopniowi Zręczności ofiary – jej prędkość poruszania się ulega zwiększeniu, w zależności jednak od wyniku tego ostatniego testu. Przeciętny sukces pozwoli chodzić szybciej o 1,5 kilometra na godzinę; duży sukces – o 3 kilometry na godzinę; ogromny – o 4,5 kilometra na godzinę; wyjątkowy – o 6 kilometrów na godzinę.

Lewitacja

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 8/18
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: wylewitowanie do 1000 kilogramów
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Rzucając to zaklęcie Czarodziej podnosi i opuszcza ręce. Pozwala ono wylewitować tyle przedmiotów, na jakim poziomie mag posiada talent *rzucania czarów*. Czarodziej wykonuje test o trudności równej najwyższej obronie magicznej przedmiotów lub osób, które mają zostać wylewitowane. Udanym testem *rzucania czarów* oznacza, że w wybranym przez maga miejscu pojawił się kwadrat o boku 3 metrów, w którym istoty i przedmioty unoszą się z prędkością 3 metrów na rundę. Jedną *Lewitacją* można unieść do 1000 kilogramów, ale pozwala ona tylko na poruszanie się w górę lub w dół (poruszanie się na boki nie jest możliwe). Czarodziej może przenosić efekt tego zaklęcia pomiędzy istotami i/lub przedmiotami, muszą się one jednak znajdować na obszarze lewitacji, który od chwili rzucenia czaru nie ulega przemieszczeniu.

Czarodziej może „stawiać” *Lewitacje* jedna na drugą. Innymi słowy: może, na przykład, wylewitować się na „szczyt” zasięgu pierwszego czaru, rzucić następny i unieść się jeszcze wyżej. Niestety, w chwili, gdy któraś z niższych *Lewitacji* zostanie rozproszona lub w inny sposób przestanie działać, to samo stanie się również z wszystkimi innymi.

Podskoki

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/9
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +7
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala ofierze poruszać się za pomocą długich, szybkich skoków. Mag i osoba, na którą rzuca czar, muszą podskoczyć do siebie. Czarodziej ma prawo rzucić to zaklęcie na siebie, w tym jednak wypadku nie może obniżyć obrony magicznej – skakanie i rzucanie czaru absorbuje całą jego uwagę. Udanym testem *rzucania czarów* oznacza, że ofiara może poruszać się skokami, pokonując w rundzie 40 metrów (prędkość w walce wynosi 20 metrów). Istota, na którą rzucono to zaklęcie, może podskoczyć na wysokość 10 metrów i odległość 25 metrów. *Podskoki* można również wykorzystywać do unikania trafienia, zastępując test uników testem efektu tego czaru.

Strzaskanie zamka

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 6/13
Zasięg: 5 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mag wydaje z siebie dźwięk przypominający trzask, a następnie wskazuje drzwi. Później – po udanym teście *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej zamka – wykonuje test efektu, w ten sposób określając uszkodzenia wywołane w mechanizmie. Wytrzymałość większości zwyczajnych zamków zawiera się w przedziale od 8 do 12. Solidna, drewniana zasuwka może posiadać próg życia 20 lub więcej (w zależności od wielkości), a metalowa – co najmniej 18.



Strzaskania zamka można również użyć w odwrotny sposób – naprawiając zniszczony mechanizm. Rzucenie odwrotnej wersji tego zaklęcia wymaga utknięcia dodatkowego wątku.

Szał bitewny

Liczba wątków: 1 **Trudność utknięcia:** 9/16
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 7 + poziom rund
Efekt: +4 stopnie do testów ataku i obrażeń
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mag przemawia, gestykulując gwałtownie, a następnie dotyka osobę, na którą chce rzucić zaklęcie. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że na czas działania zaklęcia ofiara zwiększa o +4 stopnie wszystkie swoje testy ataków i obrażeń. Niestety, będący pod wpływem *Szału bitewnego*, może wykonywać tylko ataki bronią białą lub walczyć wręcz. Innymi słowy, nie może rzucać ani strzelać. Dana osoba może korzystać z dobrodziejstw jednego *Szału bitewnego* w danym czasie.

Wycelowanie

Liczba wątków: 1 **Trudność utknięcia:** 7/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom minut
Efekt: +3 stopnie do ataków bronią strzelecką
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że na ofierze pojawia się świecące koło, które zwiększa o +3 stopnie wszystkie ataki bronią strzelecką. Wszystkie postacie strzelające i korzystające z dobrodziejstwa tego zaklęcia otrzymują wspomniany modyfikator do testów *broni strzeleckiej*. Dana osoba może w tym samym czasie być ofiarą tylko jednego *Wycelowania*.

Wyciszenie

Liczba wątków: 1 **Trudność utknięcia:** 7/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom minut
Efekt: +3 stopnie do testów związanych ze skradaniem itp.
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej cicho dotyka osoby, na którą rzuca to zaklęcie. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że ofiara zwiększa o +3 stopnie wszystkie wykonywane przez siebie testy związanych z ukrywaniem się itp. (np. talent *skradanie się*). Zaklęcie zwiększa efektywność działań bohatera, utrudniając jego wykrycie.

ZAKŁĘCIA KRĘGU CZWARTEGO

Chmura pyłu

Liczba wątków: 2 **Trudność utknięcia:** 9/13
Zasięg: 80 metrów **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: -2 stopnie do akcji wymagających wzroku, słuchu

i węchu

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że z palców maga wyrzeliwuje szalejąca burza piaskowa, kłębiąca się na obszarze 80 metrów w każdym kierunku. To zaklęcie działa na tyle istot, na jakim poziomie mag posiada talent *rzucanie czarów*. Ofiary zaklęcia, wykonujące jakiegokolwiek czynności, które wymagają wzroku, słuchu lub węchu, otrzymują modyfikator -2 stopnie do odpowiednich testów. Temu modyfikatorowi podlegają również wszystkie testy zachowania równowagi. Oczywiście Czarodziej jest odporny na działanie swego zaklęcia.

Inwentaryzacja

Liczba wątków: 4 **Trudność utknięcia:** 9/18
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 1 minuta
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna przedmiotów

Do rzucenia tego zaklęcia mag potrzebuje kawałka pergaminu. Co więcej, może je rzucić tylko w jednym pomieszczeniu, do którego musi mieć szansę przynajmniej zajrzeć. Mag wykonuje test *rzucania czarów* i wykrywa wszystkie przedmioty, których obrona magiczna jest mniejsza niż jego rezultat. Na pergaminie pojawiają się świecące, żółte lub pomarańczowe napisy – lista tych rzeczy, które znajdują się w pokoju i które wykrył Czarodziej. Spis jest zwykle wykonany alfabetycznie i nie zawiera nieistotnych informacji, takich jak chociażby kurz czy pojemniki i skrzynie, w których nie ma nic ważniejszego. *Inwentaryzacja* zajmuje zawsze jedną minutę, bez względu na liczbę znajdujących się w pomieszczeniu przedmiotów.

Po teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu o trudności równej obronie magicznej tych przedmiotów, które mógłby pominąć. Jeżeli skończy się on powodzeniem, spis zakończony zostanie informacją „inwentaryzacja niekompletna”.

Kłębek nici

Liczba wątków: 3 **Trudność utknięcia:** 10/15
Zasięg: zmienny **Czas działania:** 3 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: 2

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi sprowadzić do fizycznego świata kłębek nici wykonanej z mistycznej energii. Mag zawiązuje świecący węzeł na jakimś przedmiocie, określając w ten sposób punkt powrotny. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że kłębek można umieścić w sakwie lub kieszeni. Później, co godzinę mag wykonuje test efektu. Jeśli osiągnie w nim rezultat co najmniej 10, nić nie skończy się ani nie rozwiąże. Porażka w tym teście oznacza natomiast zerwanie nici i zakończenie działania czaru.

W chwili, gdy mag postanowi wrócić do punktu powrotu, wyciąga po prostu kłębek. Kiedy zacznie „zwijać” nić, z kłębka wypłynie wąski strumień światła długości 3 metrów. Podążając za tą „nitką”, trafi do punktu, z którego wyruszył.

Odpoczynek

Liczba wątków: 3 **Trudność utknięcia:** 9/13
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +2
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie zmniejsza ilość czasu, który ofiara musi czekać, by wykonać test zdrowienia. Mag, który chce rzucić ten czar, musi robić to na siedząco. Również osoba, na którą go rzuca, powinna siedzieć lub leżeć. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu, którego wynik należy pomnożyć przez 5 – o tyle minut mniej ofiara musi czekać do wykonania testu zdrowienia. Jak widać rezultat 12 lub więcej oznacza, że test zdrowienia można zrobić natychmiast, choć oczywiście trzeba mieć taką możliwość (czyli posiadać nie wykorzystany danego dnia test zdrowienia). Co więcej, wykonywany po rzuceniu tego czaru test zdrowienia uzyskuje modyfikator +4 stopnie.

Ściana cierni

Liczba wątków: 1 **Trudność utknięcia:** 11/13
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 7 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +2
Trudność rzucenia: 2

Jak sama nazwa wskazuje, ten czar tworzy ścianę magicznych cierni. Rzucając go Czarodziej nakłada swoją rękę sztyletem lub innym ostrym przedmiotem. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że pojawiła się wibrująca i bucząca ściana. Mag powinien teraz wykonać test efektu, zapisując jego wynik. Ściana składa się z 10 części, z których każda ma wymiary 3 na 3 metry, obronę magiczną

i fizyczną 6, a próg życia 75. Przejście przez każdą z tych części wymaga wykonania testu Zręczności o trudności równej zapisanemu wynikowi testu efektu. Jeżeli ten test zakończy się sukcesem, postać przejdzie przez ścianę nawet nie zadrapaną. Porażka natomiast oznacza uwięzienie wśród cierni i otrzymanie 1k6 obrażeń, przed którymi chroni pancerz fizyczny.

Czarodziej może bez problemów poruszać się pośród cierni, które rozchylają się wokół niego niczym woda.

Zaufanie

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 13/17
Zasięg: 50 metrów **Czas działania:** poziom minut
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar sprawia, że ofiara zaczyna ufać magowi. Czarodziej uśmiecha się i kiwa głową w kierunku osoby, na którą go rzuca. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu o trudności równej obronie społecznej ofiary. Osoba, na którą rzucono zaklęcie, nie oszuka, nie zrani i nie okłamie Czarodzieja (i tych, którzy z nim są), dopóki Czarodziej (lub ci, którzy z nim są) jej nie oszuka, zrani lub okłamie

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIĄTEGO

Antymagia

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** –/11
Zasięg: 15 metrów **Czas działania:** poziom minut
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi zwiększyć obronę magiczną towarzyszy. Test *rzucania czarów* wykonuje się przeciw najwyższej obronie magicznej pośród ofiar. Jeśli będzie on udany, Czarodziej wykonuje test efektu, którego wynik określa nową obronę magiczną, nawet jeśli będzie ona niższa niż przed użyciem zaklęcia. Mag może wybrać osoby, które będą mogły korzystać z mocy zaklęcia, czyli każdego, kto znajduje się w zasięgu. Jak już w wspomniano w *Obniżaniu magicznej obrony* na stronie 152, obrona magiczna maga, który rzuca na siebie czar, wynosi 2.

Latanie

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/18
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 15 + poziom minut
Efekt: pozwala latać
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że mag może latać, pokonując w rundzie 150 metrów, a jeśli toczy walkę – 75. Czarodziej, by unosić się w powietrzu, musi być przytomny. Jeżeli utraci przytomność, to spada, otrzymując pełne obrażenia wywołane upadkiem (patrz *Świat pełen przygód*, str. 206).

Magiczny pancerz

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 12/16
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 7 + poziom minut
Efekt: +4 do fizycznego pancerza
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Rzucający ten czar mag uderza we wzmacniany pancerz, wydając głuchy dźwięk, tak jakby spadł nań nieskuteczny cios. Test *rzucania czarów* wykonuje się przeciw obronie magicznej zbroi lub noszącej go osoby – wyższej wartości z tych dwóch. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że wartość fizycznego pancerza ofiary wzrasta o +4. Zaklęcie to obleka również zbroję słabym, fioletowym żarem, który widać w ciemności lub dzięki astralnemu widzeniu. Ten pancerz może się znajdować tylko pod wpływem jednego czaru.

Prowizoryczny pocisk

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 2 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: patrz opis

Czarodziej umagicznia dowolny mały przedmiot, przemieniając go w niezwykle ostrą broń miotaną. Zaczarowany pocisk waży tyle samo, co przedtem, więc zaklęcie lepiej rzucać na niewielkie rzeczy, którymi łatwo miotać. Mag wykonuje test *rzucania czarów*, a w następnej rundzie może albo rzucić pociskiem, albo przemienić inny przedmiot; może to robić dopóty, dopóki wynik testu *rzucania czarów* będzie wyższy od obrony magicznej zmienianych rzeczy. Oczywiście nowe pociski można robić tylko przez czas równy czasowi działania zaklęcia. Z prowizorycznych pocisków może korzystać tylko mag, a mają one zasięg taki sam jak sztylet. Czarodziej, który chce rzucić taką „rzeczą”, musi wykonać test *broni miotanej* lub Zręczności. Jeżeli pocisk dojdzie celu, mag wykonuje test efektu określając zadane obrażenia, przed którymi chroni pancerz fizyczny. Przemieniony przedmiot natychmiast po rzuceniu wraca do swej oryginalnej postaci.

Spowolnienie

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: -5 stopni do testów Zręczności
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar zmniejsza o połowę prędkość poruszania się ofiary. Mag naśladuje rzucanie prostego zaklęcia, ale tak, jakby robił to znacznie wolniej niż zwykle. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że pełna szybkość i szybkość w walce ofiary maleją o połowę. Co więcej, wszystkie testy oparte na Zręczności, łączenie z testem inicjatywy, musi ona wykonywać z modyfikatorem -5 stopni. Stopień inicjatywy może spaść co najwyżej do 1. Dany bohater może się znajdować pod działaniem tylko jednego *Spowolnienia*.

Wigor

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 9/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: +5 stopni do testów zdrowienia
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Rzucający to zaklęcie Czarodziej dotyka brwi (lub ich odpowiednika) ofiary. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że jej testy zdrowienia wykonywane podczas działania tego zaklęcia wzrastają o +5 stopni. Dana osoba może się znajdować pod działaniem tylko jednego czaru *Wigor*.

ZAKŁĘCIA KRĘGU SZÓSTEGO

Odcięcie karmy

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 8 + poziom rund
Efekt: uniemożliwia wykorzystywanie karmy
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie można rzucić na jednego przeciwnika. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że mag może uniemożliwić ofierze każdą próbę wykorzystania karmy, jeśli sam poświęci punkt karmy. W takim przypadku żadna z postaci nie wykonuje rzutu kością karmy. Ofiara zaklęcia może przełamać czar, jeżeli tylko w teście *siły woli* lub rozpraszania magii osiągnie wynik co najmniej 14.

Pocisk zagłady

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 10/21
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** poziom rund
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary



Czarodziej może rzucić to zaklęcie na jednego przeciwnika. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu, określając w ten sposób obrażenia, które ofiara otrzyma w rundzie trafienia pociskiem i w każdej następnej (dopóki czar działa). Przed zadanymi obrażeniami chroni pancerz duchowy. Przebicie pancerza w przypadku *Pocisku zagłady* może doprowadzić do niezbyt przyjemnej śmierci.

Prowizoryczna broń

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +8

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej umagicznia dowolny mały przedmiot, przemieniając go w niezwykle ostrą broń do walki wręcz. Zaklęcie nie zmienia wagi rzeczy, na którą zostało rzucone. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że mag może wykonywać test efektu, określając zadane bronią obrażenia (chroni przed nimi pancerz fizyczny). Czarodziej może stworzyć prowizoryczną broń, a następnie wręczyć ją innej osobie, ale w takim przypadku wykonywać ona będzie testy efektu w oparciu o swoją *moc woli* lub Siłę Woli. Kiedy czas działania zaklęcia dobiegnie końca, przedmiot powróci do swej oryginalnej postaci.

Przemieszczenie

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 9/16
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +7

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Rzucając to zaklęcie Czarodziej zapamiętałe skacze na jednej nodze. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że *Przemieszczenie* będzie „wyczuwać” nadchodzące ataki i usunie maga z ich drogi. Czarodziej porusza się o 1k4 x 30 centymetrów w kierunku, który wybierze. Jeżeli takie przemieszczenie nie wystarczy do uniknięcia ataku (na przykład spadającego sufitu), musi ochronić się w inny sposób.

Na czas działania czaru test inicjatywy zastępujemy testem efektu. *Przemieszczenie* chroni tylko przed atakami przeciwników o mniejszej inicjatywie.

Tnąca sfera

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/19
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +15

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Tnąca sfera to błyszcząca, wirująca, straszliwa broń zielonego światła i siły. To zaklęcie Czarodziej może rzucić na jednego przeciwnika. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu, określając zadane obrażenia (chroni przed nimi pancerz fizyczny). *Tnącą sferę* wymyślono z nadzieją, że z jej pomocą wykona się jeden, straszliwy, przebijający pancerz atak, który powali nawet najtwardszego przeciwnika. W przypadku tego czaru do przebicia pancerza potrzeba sukcesu o jeden poziom niższego niż zwykle; innymi słowy: nastąpi on w przypadku dużego sukcesu, a nie – jak to zwykle ma miejsce – ogromnego. Jeżeli ofiara posiada pancerz, którego normalnie nie można przebić, po wyjątkowym sukcesie i tak nastąpi jego przebicie.

Uśpienie

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 9/17
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 10 + poziom rund
Efekt: uśpienie tylu ofiar, ile wynosi poziom

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Rzucając to zaklęcie Czarodziej głośno chrapie. Ofiarami

zaklęcia może stać się tyle osób, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. Stopniem trudności jest największa obrona magiczna wśród tych, na których rzucane jest zaklęcie. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że ofiary usnęły. W każdej rundzie snu śpiący mają prawo wykonać jeden test Siły Woli. Ofiara budzi się, kiedy:

- Otrzyma obrażenia.

- Czas działania czaru dobiegnie końca lub zaklęcie zostanie rozproszone.

- W teście Siły Woli wypadnie 14 lub więcej.

ZAKŁĘCIA KRĘGU SIÓDMEGO

Burza błyskawic

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 12/18
Zasięg: 120 metrów **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +10

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Czarodziej powołuje do istnienia czarnopurpurową, wirującą chmurę, która zawisa nad jego głową. Chmura zaczyna się formować wraz z drugim wątkiem, a kończy – kiedy wszystkie zostaną utkane. Wtedy, w chwili rzucania czaru, Czarodziej sięga do niej i wyciąga błyskawicę, którą miota w przeciwnika. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu, określając zadane przez błyskawicę obrażenia, przed którymi chroni pancerz fizyczny. W każdej rundzie walki Czarodziej może sięgnąć po kolejną błyskawicę i rzucić nią w przeciwnika, co oczywiście wymaga akcji.

Droga wolna

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** –/17
Zasięg: 120 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +4

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej kiwa głową w kierunku poruszającej się ofiary, a następnie kłania się jej kpiąco. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu o stopniu trudności równym stopniowi jej Siły Fizycznej. Jeżeli i on będzie udany, nieszczęśnik musi w następnej rundzie iść dalej w tym samym kierunku i z tą samą prędkością co w poprzedniej.

Magiczna klatka

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/19
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 8 + poziom rund
Efekt: -5 do testów *rzucania czarów* i *tkania wątków*

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Tkając wątki do tego zaklęcia Czarodziej wydaje dźwięk, jak metal trący o metal, zakończony głośnym „brzdęk!”, następującym w chwili rzucania. Mag wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie tego, kto ma się znaleźć w klatce. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że wokół ofiary pojawia się klatka o wymiarach 3 x 3 x 3 metry. Zaklęcie nie powiedzie się, jeśli zostanie rzucone na istotę o wzroście, długości lub szerokości przekraczającej trzy metry. Powołanej do istnienia klatki nie można przesunąć; nie ma ona również drzwi. Jej próg życia wynosi 40, a fizyczny pancerz 7. Schwytana w klatce istota otrzymuje modyfikator -5 stopni do wszystkich testów *rzucania czarów* i *tkania wątków*, włączając w to testy rozpraszania magii. Zaklęcia rzucane do środka klatki nie podlegają żadnym modyfikatorom.

Rozproszenie wątków

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 13/20
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +3

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Rozproszenie wątków można rzucić na tyle osób, na jakim poziomie mag posiada talent *rzucanie czarów*. Stopień trudności jest równy największej obronie magicznej wśród ofiar. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu o trudności równej najwyższemu stopniowi *tkania wątków* wśród ofiar. Jeżeli będzie on udany, to wszelkie ich próby utkania wątków potrzebnych do zaklęć spaliły na panewce. Ofiary tracą wszystkie właśnie tkane i już utkane wątki.

Wrząca krew

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 12/17
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 4 rundy
Efekt: *moc woli* +9
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej rzuca to zaklęcie na jedną osobę, wydając takie dźwięki, jakby wylewał na nią wrzący olej. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu, określając zadane obrażenia (chroni przed nimi pancerz duchowy). W ciągu następnych trzech rund Czarodziej wykonuje testy *rzucania czarów* o stopniu trudności równym obronie magicznej ofiary. Jeśli będą one udane, to *Wrząca krew* wciąż będzie zadawał nieszczęśnikowi obrażenia. Zaklęcia nie można przenieść na inną ofiarę.

Zaklęcie nie zadziała, jeśli jego ofiara będzie znajdować się o więcej niż 60 metrów od czarującego. Co więcej, rani on tylko żywe istoty, które posiadają krew. Nie zadziała na ożywieńców, żywe rośliny, kamienne posągi i tym podobne stwory.

ZAKŁĘCIA KRĘGU ÓSMEGO

Bezpieczne otwarcie

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 12/19
Zasięg: 5 metrów **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej naśladuje odgłos otwieranych drzwi, skrzyni czy tego, co chce właśnie otworzyć. Następnie wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równemu obronie magicznej przedmiotu. Udany test oznacza, że skrzynia, drzwi itp. zostały otwarte. W takim przypadku Czarodziej wykonuje test efektu przeciw trudności każdej pułapki lub innego zabezpieczenia. Jeśli i on będzie udany, mechanizm (lub cokolwiek innego) nie zostanie uruchomiony przez czas działania zaklęcia. Pułapki i zabezpieczenia nie ulegają rozbrojeniu – są po prostu „zamrożone” i nieaktywne przez okres działania czaru.

Dodatkowy atak

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 14/20
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 10 + poz. rund
Efekt: *moc woli* +15
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

To zaklęcie pozwala magowi zaczarować broń do walki wręcz. W tym celu wykonuje on test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym jej obronie magicznej lub obronie magicznej trzymającej ją osoby (wyższej wartości spośród tych dwóch). Udany test *rzucania czarów* oznacza, że *Dodatkowy atak* staje się odpowiednikiem drugiego ciosu, zadawane w tej samej chwili co pierwszy. Obrażenia zadane w tym uderzeniu określa się wykonując test efektu, w oparciu o *moc woli* Czarodzieja. Zaklęcie ulega rozproszeniu w chwili, kiedy *Dodatkowy atak* zadziała. W tym samym czasie jedna broń może znaleźć się pod wpływem kilku tych czarów.

Kocia kołyska

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 12/20
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** poziom minut

Efekt: dzielenie rzucania czarów

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi podzielić się pracą podczas rzucania jednego czaru. Mag porusza rękami tak, jakby z zapętlonego sznurka tkał wzór kociej kołyski, a potem – w chwili rzucania – „przekazuje” ten wyimaginowany wzór osobie, na którą rzuca czar, a musi nią być inny Czarodziej. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że obaj magowie w kociej kołysce uzyskują +3 stopnie do *tkania wątków*, *rzucania czarów* i *mocy woli*. Co więcej, od tej chwili pracują razem przy rzucaniu tego samego zaklęcia. Dopóki działa *Kocia kołyska* magowie muszą rzucać czary wspólnie. Obaj mogą tkać wątki lub jeden może to robić, a drugi rzucać zaklęcie, wykonując test *rzucania czarów* (dzięki temu czar można rzucić w tej samej rundzie, w której został utkany). Każdy z Czarodziejów wykonuje niezależny test efektu, a pod uwagę bierze się wyższy wynik.

Miażdżąca sfera

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 15/22
Zasięg: 75 metrów **Czas działania:** 7 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +10
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Tworząc tę sferę Czarodziej musi zachowywać się tak, jakby trzymał w rękach niewidzialną piłkę. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu, którego wynik określa obrażenia zadane ofierze miażdżonej w sferze (chroni przed nimi pancerz fizyczny). Czarodziej, który będzie się koncentrował, może w każdej rundzie skupienia zadawać dalsze obrażenia. Może on również odejść i pozostawić ofiarę uwięzioną w kuli, dopóki czas działania zaklęcia nie dobiegnie końca. Sferę da się zniszczyć od zewnątrz, zadając w jednym ciosie co najmniej 10 obrażeń; ma ona obronę fizyczną równą 7, a jej pancerz fizyczny wynosi 10. Od wewnątrz można ją rozbić tylko w jeden sposób – uzyskując w teście Siły Fizycznej co najmniej 17. Uderzenia broni nic nie robią wewnętrznej powłoki sfery.

Ochronna maska

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 13/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +10
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ofiara zaklęcia musi utrzymać twarz w kompletnym bezruchu, podczas gdy Czarodziej będzie jej dotykał, naciskał ją i nakłuywał, tak jakby próbował coś do niej dopasować. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że na jej twarzy pojawia się cienka, miedziana maska, całkowicie zakrywająca oblicze. Nie ma w niej żadnych otworów na oczy, nos czy usta, ale mimo to nie ogranicza ona zmysłów wzroku czy słuchu i nie utrudnia mówienia. Czarodziej wykonuje następnie test efektu, którego wynik zapisuje – należy go traktować jak stopień trudności testów ataków wymierzonych w chronioną osobę. Jeżeli w teście ataku wypadnie liczba mniejsza niż wspomniany wynik, to cios uderzy w maskę, a nie noszącego ją bohatera.

Maska posiada próg życia 25, a pancerz fizyczny 10. Co więcej, można jej pancerz przebić tylko wtedy, kiedy w teście ataku uzyska się wyjątkowy sukces względem obrony fizycznej chronionego. Pod koniec każdej rundy walki, którą maska przetrwała, odzyskuje ona wszystkie otrzymane ewentualnie uszkodzenia, niejako się lecząc. Ulegnie jednak zniszczeniu, jeżeli zadane w jednej rundzie obrażenia przekroczą lub będą równe jej progowi życia. Chroniona osoba nie otrzymuje żadnych obrażeń aż do następnego trafienia; maska w pełni absorbuje cios, który ją zniszczył.



ZAKŁĘCIA ILUZJONISTY

Magia Iluzjonisty opiera się na oszustwach, na czarach powołujących do istnienia rzeczy, które nie są takie, jakimi się wydają. Czasem nadaje on nierealnemu realny wygląd, innym razem wykorzystuje rzeczywiste efekty, by zmylić przeciwników lub odwrócić ich uwagę. Zaklęcia tego maga bywają dość skuteczne, a wrogom trudno jest przejrzeć iluzję lub w inny sposób zorientować się, że są oszukiwani. Postać, która pozna naturę iluzji, może odsłonić jej prawdziwe oblicze. Bohater ma szansę zorientować się, że ma do czynienia z iluzją, kiedy zacznie działać przeciw niej lub kiedy zareaguje na nią. W niektórych wypadkach wykonuje się specjalny test *rzucania czarów*. Każdy test wykonywany przeciw iluzji uznajemy za test jej przejrzania. Jeśli więc jego wynik będzie równy lub wyższy od trudności przejrzania czaru podanej w tabeli obok, to bohater rozpoznaje iluzję, a ta się rozpłyne.

*Złodziej Vole próbuje otworzyć iluzyjne drzwi, których magia odpowiada drugiemu kręgowi zaklęć. Gracz wykonuje test talentu **magiczny wytrych**, w którym wypada 16. Moc talentu pozwala bohaterowi zorientować się, że coś jest nie tak, a drzwi rozpylają się, kiedy Vole zaczyna się zastanawiać.*

Bohaterowie, którzy podejrzewają o nieprawdziwość jakiś przedmiot, efekt lub istotę, mogą poświęcić akcję na niewierzenie. W tym celu gracz wykonuje test Siły Woli, którego stopień trudności równy jest trudności niewiary w iluzję. Jeśli zakończy się on sukcesem, iluzja zniknie. Próba niewierzenia kosztuje wyczerpanie (1 punkt obrażeń), bez względu na to, czy była ona udana, czy nie i czy było w co wątpić.

Efekty iluzyjnych zaklęć zależą od łatwości osób, na które działają. Z tego też powodu czysta iluzja nie może doprowadzić nikogo do śmierci. Mimo to bohater może zostać wprowadzony w śpiączkę, jeśli zaklęcia sprawia, że aktualne obrażenia osiągną próg życia. Warto pamiętać, że czysta iluzja nie może sprawić, by aktualne obrażenia przekroczyły próg życia.

TABELA TESTÓW
PRZEJRZENIA ILUZJI

Krąg zaklęć	Trudność przejrzania	Trudność niewierzenia
1	15	7
2	16	8
3	18	9
4	19	10
5	21	11
6	22	12
7	24	13
8	26	14
9	27	15
10	29	16
11	30	17
12	32	18
13	33	19
14	34	20
15	35	21

ZAKŁĘCIA KRĘGU
PIERWSZEGO

Dobra mina

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 5/14

Zasięg: dotyk

Czas działania: 8 + poziom minut

Efekt: +5 stopni do Charyzmy

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie zmienia wygląd ofiary. Rzucając je, mag ochlapuje swą twarz perfumami lub zwykłą wodą – musi najpierw zobaczyć osobę, do której chce się upodobnić. To zaklęcie może rzucić na siebie lub na kogoś innego. Moc czaru zwiększa o +5 stopień Charyzmy, jeśli bohater przekonuje innych do prawdziwości fałszywej tożsamości i próbuje nakłonić ich do działania zgodnie z tym przekonaniem. Na przykład postać, która przyjmie tożsamość miejscowego milicjanta, uzyskuje ten modyfikator, kiedy stara się zmusić tłum do rozejścia lub wykonuje inne czynności typowe dla przedstawiciela władzy.

Zaklęcie działa jedynie na głowę i szyję ofiary, wliczając w to uszy i włosy. Pozostała część ciała nie ulega zmianie. Wymiary twarzy ofiary zaklęcia mogą się różnić od przybieranych o 100 procent w każdym kierunku (tj. szerokość, wysokość, głębokość). Iluzjonista musi

znaleźć inne sposoby na ukrycie oczywistych odmienności. Czar nie zmienia tonu głosu i sposobu mówienia ofiary, więc musi on przyjąć intonację i maniery naśladowanej osoby.

Wszystkie testy oddziaływania wykonywane przeciw ofierze zaklęcia uznajemy za testy przejrzania iluzji.

Kontrola nad linią

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/7
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +4

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

To zaklęcie nie jest iluzją. Iluzjonista rzuca je na linę o długości maksimum 25 metrów. Potem, koncentrując się, może ją kontrolować i zmuszać do poruszania się z prędkością 10 metrów na rundę. Jeśli lina musi wykonywać testy Zręczności (na przykład przywiązując się do czegoś lub związuąc walczącego przeciwnika), mag wykonuje test efektu, którego stopień trudności ustala Mistrz Gry.

Kierowana lina nie może przenosić żadnych ciężarów. Czar można za to użyć, na przykład, do przywiązania sznura do krat, a następnie wspiąć się po nim. Ustalając ciężar, jaki może utrzymać węzeł liny zawiązanej dzięki temu zaklęciu, należy wykonać test efektu, którego wynik będzie równy wartości Siły Fizycznej węzła.

Lustrzane odbicie

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 7 + poziom minut
Efekt: stworzenie podobizny w odległości 3 metrów
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista rysuje w powietrzu kontury ofiary, a potem dotyka wpierw narysowanego „ramienia”, po czym rzeczywistego ramienia osoby, na którą rzuca zaklęcie. Najpierw kontury są nieco rozmyte i rozmazane. Potem jednak – po odpłynięciu na odległość 3 metrów od ofiary – przemieniają się w jej bardziej rzeczywistą podobiznę. Jednocześnie osoba, na którą rzucono zaklęcie, znika z pola widzenia – zastępuje ją iluzja. Ten czar wpływa tylko na zmysł wzroku, więc węch i słuch pozwala na wykrycie osoby chronionej zaklęciem.

Atakowanie iluzyjnej podobizny nie przynosi żadnego efektu, jeśli jednak ofiara zaklęcia nie będzie naśladować skutków ciosów, to przeciwnik ma natychmiast prawo do wykonania testu niewiary. Jeżeli w teście ataku wypadnie co najmniej 15, należy go uznać za test przejrzenia iluzji, który ją rozprasza.

Przemiana metalu

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/14
Zasięg: dotyk **Czas działania:** wynik testu *mocy woli* + 7 minut
Efekt: zmiana wyglądu metalu

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista może rzucić to zaklęcie na dowolny metal i przemienić go w jakikolwiek inny. Czar obejmuje swym działaniem maksimum 50 kilogramów metalu. Nie zmienia on jego kształtu, a jedynie wygląd. Dlatego też przemiana stali, z której wykuto miecz, w rtęć nic nie da, bowiem nie wpłynie na nią temperatura otoczenia. Przedmiot poddany *Przemianie metalu* ma obronę magiczną równą 7, jeśli ktoś używa wobec niego magii pozwalającej rozpoznać metal.

Sakiewka biedaka

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/7
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ofiara tego zaklęcia wygląda tak, jakby miała mniej pieniędzy niż w rzeczywistości posiada. Iluzjonista dotyka jej sakiewki, skrzynki z gotówką lub innego pojemnika na monety. Jeśli znajduje się on przy ofierze (na przykład, sakiewce przyczepionej do paska), stopniem trudności testu *rzucania czarów* będzie

wyższa obrona magiczna – pojemnika lub właściciela. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu – jego wynik pomnożony przez dziesięć określa liczbę monet, która zostaje przeniesiona do innowymiarowej sakiewki, niewidpczej dla osób niezdolnych do astralnego widzenia. Monety są nieosiągalne dopóki nie minie czas działania zaklęcia.

Światło

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/14
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** wynik testu *mocy woli* + 5 minut

Efekt: powołanie do istnienia światła

Trudność rzucenia: 2 (patrz opis)

Czar *Światło* nie jest iluzją. Iluzjonista na chwilę sięga do przestrzeni astralnej, skąd sprowadza energię potrzebną do stworzenia światła. To zaklęcie powołuje do istnienia unoszącą się w powietrzu, błyszczącą sferę wielkości pomarańczy, która rozświetla obszar w promieniu 10 metrów. Iluzjonista kontroluje poruszanie się światła, ale to wymaga jego skupienia i uniemożliwia mu rzucanie innych zaklęć. Może on również umieścić zaklęcie na jakiejś istocie lub przedmiocie, jeśli tylko wynik testu *rzucania czarów* będzie wyższy od obrony magicznej ofiary. Iluzjonista nie może kierować ruchem światła, które rzucił na jakąś rzecz lub osobę.

Mag może tym zaklęciem oślepić, musi je jednak wtedy rzucić na oczy ofiary. Jest to oczywiście o wiele trudniejsze, niż umieszczenie światła na jakiejś istocie. Iluzjonista musi w teście *rzucania czarów* wyrzucić więcej niż wynosi magiczna obrona ofiary +5. Stopień wszystkich testów wykonywanych przez oślepioną istotę maleje o -3.

Iluzjonista może wykorzystać magię krwi do wydłużenia czasu działania tego zaklęcia. Poświęcając jeden punkt obrażeń (permanentnych) sprawi, że będzie ono działać przez rok i jeden dzień.

Tajemnicze głosy

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/7
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 15 + poziom rund
Efekt: stworzenie tylu iluzyjnych głosów, ile wynosi poziom *rzucania czarów* Iluzjonisty

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie powołuje do istnienia pewną liczbę niewidzialnych głosów, które mogą odwrócić uwagę ofiar. Iluzjonista rzuca czar cicho mrucząc coś pod nosem. Następnie – koncentrując się – może kontrolować wypowiedane przez każdy głos słowa. Oczywiście nie musi on wykorzystywać wszystkich głosów stworzonych mocą tego zaklęcia. Co więcej, jeśli tylko sobie tego zażyczy, nie będą one brzmieć tak jak jego głos. Jeżeli Iluzjonista przestanie się koncentrować (lub zostanie do tego zmuszony), głosy zaczną powtarzać dźwięki, które wydały w poprzedniej rundzie.

Ten czar nie pozwala Iluzjoniście słyszeć dźwięków dochodzących z okolic źródła powołanych do istnienia głosów. Jeśli chce on naśladować lub pośrednio brać udział w jakiejś rozmowie, to musi być w zasięgu słuchu.

Uspokajający dotyk

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/7
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 12 + poziom rund
Efekt: +3 stopnie przy obronie przed strachem
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie zwiększa odporność ofiary na strach. Iluzjonista myśli o pozytywnych stronach wybranego przez siebie tematu, a potem lekko dotyka ramienia, dłoni lub pleców osoby, na którą rzuca czar. Mag musi wyszeptać przy okazji jakiś uspokajający



frazes w rodzaju „wszystko będzie dobrze”, aby zaklęcie zadziało. Obrona magiczna i społeczna ofiary zaklęcia wzrasta o +3. Jednocześnie stopień jej Siły Woli podnosi się o +3, jeśli wykonuje jakieś testy związane z oparciem się efektom strachu.

ZAKŁĘCIA KRĘGU DRUGIEGO

Efemeryczny pocisk

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/9
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +7
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie powołuje do istnienia wijący się, zielony pocisk. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu, który określa zadane przez pocisk obrażenia (chroni przed nimi pancerz fizyczny). Jeśli ofiara zaklęcia otrzyma ranę, zamiast testu równowagi wykonuje test przejrzania iluzji.

Fałszywa skóra

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 8/13
Zasięg: dotyk **Czas działania:** wynik testu *mocy woli* + 5 rund

Efekt: wzrost zdolności bojowych
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar zwiększa zdolność bojową osoby, na którą został rzucony. Rzucający go Iluzjonista wpięty w warczy i pomrukuje, naśladując głosy straszliwego monstrowa, a potem dotyka ofiary zaklęcia. Wtedy pojawiają się dwa źródła światła, które poruszają się wokół niej po spirali, by po chwili przybrać postać potwora. Iluzja jest najsukuteczniejsza wtedy, kiedy mag walczył ze stworem, którego obraz tworzy. Jeżeli Iluzjonista nigdy nie został zraniony przez tego rodzaju bestię, to testy przejrzania iluzji i niewierzenia w nią wykonuje się z modyfikatorem +3 stopnie. Jeśli zaś mag nawet nie widział tego potwora, test przejrzania iluzji należy wykonywać z modyfikatorem +6 stopni.

Iluzja zwiększa o +3 stopnie testy ataku i obrażeń wykonywane przez osobę, na którą rzucono zaklęcie. Ponadto jej obrona fizyczna również wzrasta o +3 oraz otrzymuje ona dodatkowe 12 punktów życia – innymi słowy: pierwsze 12 obrażeń, które zostaną jej zadanych, nie należy dodawać do aktualnych obrażeń.

Moc czaru nie pozwala używać specjalnych form ataku lub zdolności stwora, którego iluzję stworzono. Jeśli Iluzjonista, na przykład, okryje Fechtmistrza iluzją ostrodrobna, nie będzie on mógł wykorzystać ani paraliżującego oddechu, ani pikowania, które są dostępne temu potworowi. Oczywiście nierealny ostrodrob może iluzyjnie wykorzystywać paraliżujący oddech, ale Fechtmistrz może zadać obrażenia tylko w jeden sposób: trafiając przeciwnika mieczem. Wspomniany „oddech” nie powoduje po prostu obrażeń.

Testy ataku przeciwników, którzy walczą z bohaterem objętym działaniem *Fałszywej skóry*, należy traktować jak testy przejrzania iluzji.

Krawiec

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 6/7
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom x 10 minut
Efekt: *moc woli* +4

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista wpięty zagryza zęby, tak jakby przegryzał nić, a następnie dotyka osobę, na którą chce rzucić zaklęcie. Moc czaru zmienia styl, kolor i krój ubrania ofiary, albo udoskonala, albo psując strój. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu, którego stopień trudności równy jest obronie społecznej każdego, kto widzi na nowo wystrojonego bohatera.

Udany test oznacza, że nastawienie „widzów” zmienia się o jeden stopień w kierunku wybranym przez maga (patrz **Bohaterowie niezależni** w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 235).

Niewinna czynność

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/14
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 12 + poziom rund
Efekt: ukrycie prawdziwych działań
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie powołuje do istnienia falę kolorów, która zasłania ofiarę. Barwy zlewają się ze sobą, tworząc obraz postaci, która wykonuje niewinnie wyglądającą czynność. W celu uniknięcia podejrzeń i możliwości niewierzenia, Iluzjonista powinien wybrać działanie odpowiednie do otoczenia. Czar zostaje przerwany, jeżeli chroniona fałszywym obrazem osoba się poruszy. Postać, objęta *Niewinną czynnością* może wykonywać dowolne akcje, nawet atakować. Wszelkie niewytłumaczalne fenomeny, takie jak dziwne dźwięki, efekty zaklęć lub ciosy, sprawiają, że obserwujący iluzyjny obraz bohaterowie mogą wykonać test przejrzania ze stopniem Percepcji. Jeśli zakończy się on powodzeniem, czar zostanie przerwany. Jeżeli zaś będzie on nieudany, bohaterowie muszą w jakiś inny sposób wytłumaczyć niezwykle wydarzenia.

Płaszcz wygody

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/9
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom x 10 minut
Efekt: *moc woli* +3

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Płaszcz wygody nie jest iluzją. Udane rzucenie tego zaklęcia powołuje do istnienia migoczący, srebrnobłękitny płaszcz, który chroni ofiarę przed żywiołami. Osoba, na którą rzucono ten czar, otrzymuje modyfikator +3 stopnie do testów obrony przed gorącym lub zimnym wywołanym przez pogodę. Płaszcz może również przeciwdziałać nadnaturalnym efektom pogodowym, takim jak na przykład *Deszcz śmierci* (patrz str. 188) – w takim przypadku wykonuje się test efektu, którego stopień trudności to obrona magiczna twórcy danego efektu. Taki test efektu bohater może wykonać niezależnie od innych akcji.

Prawdziwy efemeryczny pocisk

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/8
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +3

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie nie jest iluzją, choć wygląda i działa dokładnie tak jak *Efemeryczny pocisk* (patrz niniejsza strona). Nie zadaje ono również tylu obrażeń, co jego „kuzyn”. Iluzjoniści często stosują ten czar przeciw osobom, które są zbyt zajęte, by nie wierzyć w każde rzucone na nich zaklęcie.

Wizje

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/14
Zasięg: 2 metry **Czas działania:** poziom minut
Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Tego zaklęcia można użyć do rozproszenia uwagi przeciwników lub wywołania wśród nich zamieszania. Rzucający je Iluzjonista musi mówić do swych ofiar. Jego słowa będą ziarnem tajemniczych wizji, które pojawiają się w umysłach przeciwników. Podczas rzucania czaru można również gestykulować, by uwydatnić opis. Przekazywana wizja musi być stosunkowo prosta. Powstały obraz nie może wymagać akcji trwającej dłużej niż dziesięć sekund, a jego obszar nie może przekraczać wielkości przeciętnego pokoju gospody. W wizji mogą brać udział co

najwyżej cztery postaci. Ofiary nie muszą działać zgodnie z wiza, ale sama idea zostanie i tak zasiana w ich umysłach.

W każdej rundzie następującej po pierwszej Iluzjonista może powtórzyć wizję, decydując się po prostu, że to robi. Może ją również zmieniać, wykonując test efektu, którego stopień trudności równy jest obronie magicznej ofiar. Sukces oznacza, że Iluzjonista zmodyfikował myśl, ale jej umiejscowienie nie może ulec zmianie. Każdy z czterech (lub mniej) bohaterów wizji może zmienić wykonywane akcje. Jeśli test efektu nie będzie udany, czar nie zadziała.

Jeżeli Iluzjoniście nie powiedzie się albo test *tkania wątków*, albo test *rzucania czarów*, ofiary będą miały prawo do testu przejrzenia iluzji (wykorzystując odpowiedni talent lub umiejętność, bądź też – jeśli nie posiadają żadnej z takowych – stopień Percepcji). Udany test przejrzenia oznacza, że ofiary wiedzą, iż mag próbował rzucić na nie czar.

ZAKŁĘCIA KRĘGU TRZECIEGO

Alarm

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 8/17
Zasięg: 50 metrów **Czas działania:** 6 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista – rzucając zaklęcie na miejsce lub przedmiot – cicho piszczy. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik, który należy porównywać z obroną magiczną każdej żywej lub czującej istoty przechodzącej w odległości 3 metrów od chronionej *Alarmem* rzeczy. Jeśli obrona magiczna intruza będzie równa lub mniejsza od zapisanej liczby, to alarm zadziała – będzie przez minutę wykrzykiwał głośne ostrzeżenia. Iluzjonista decyduje, jak będą one brzmiały, a mogą się składać z tylu słów, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*.

Duszenie

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 7/18
Zasięg: 120 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Dzięki temu zaklęciu Iluzjonista może udusić swoją ofiarę. Rzucając je mag musi wstrzymać oddech. Rzucony czar działa na wszystkie osoby znajdujące się w promieniu trzech metrów. Porównaj wynik testu *rzucania czarów* z obroną magiczną wszystkich ofiar (oczywiście z wyjątkiem Iluzjonisty), które przebywają we wspomnianym obszarze. Udany test oznacza, że dana osoba zaczyna się dusić, a wtedy mag wykonuje test efektu, określając zadane obrażenia (chroni przed nimi pancerz duchowy). Raz rzucony czar działa, dopóki ktoś w niego przestanie wierzyć, dopóki czas działania nie dobiegnie końca lub dopóki duszony nie opuści obszaru działania. Od chwili rozpoczęcia drugiej rundy działania zaklęcia wszystkie jego ofiary poruszają się z połową normalnej prędkości i otrzymują modyfikator -2 stopnie do wszystkich testów, z wyjątkiem testu niewiary.

Fałszywa podłoga

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: 2

To zaklęcie tworzy iluzję fałszywej podłogi lub innego rodzaju pułapki (o wymiarach maksimum 5 x 5 metrów), która znajduje się w zwykłej podłodze. Rzucając ten czar Iluzjonista wyobraża sobie wygląd ukrytej pułapki. Po udanym teście

rzucania czarów mag wykonuje test efektu, którego wynik dodaje do trudności przejrzenia iluzji. Otrzymana suma to stopień trudności testów Percepcji, który muszą wykonać wszyscy bohaterowie mający do czynienia z iluzyjną fałszywą podłogą.

Bohater, który w teście wyrzuci mniej niż stopień trudności, wierzy, że z podłogą jest coś nie tak. Mistrz Gry powinien wtedy stwierdzić, że pułapka może zadziałać, jeśli postaci przejdą przez niebezpieczny obszar, co będzie miało straszliwe konsekwencje. Jeżeli bohaterowie mimo ostrzeżenia przejdą po iluzyjnej podłodze, nic się nie stanie.

Fałszywą podłogę można również rzucić na ścianę lub sufit – czar nie jest ograniczony tylko do podłogi, na co mogłaby wskazywać jego nazwa.

Nikogo tu nie ma

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/18
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 8 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Ten czar ukrywa widocznych bohaterów przed innymi postaciami. Tkając wątek Iluzjonista intensywnie myśli, że „nikogo tu nie ma”, a następnie rzuca zaklęcie przeciw najwyższej obronie magicznej osób, znajdujących się w zasięgu. Centrum czaru staje się punkt, w którym mag go rzuca. Moc zaklęcia emanuje na odległość 10 metrów od tego miejsca. Efektu czaru nie można w żaden sposób przemieścić. Zaklęcie przestaje działać na bohaterów, którzy opuszczą zaczarowany krąg. Jeśli jednak powrócą oni do niego, znów znajdą się pod jego wpływem. Czar działa tylko na te osoby, które znajdowały się w jego zasięgu w chwili *rzucania*. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu, którego wynik dodaje do trudności przejrzenia iluzji, a otrzymaną sumę zapisuje.

Bohater, który znajdzie się na obszarze działania iluzji, wykonuje test Percepcji. Jego zmysły zostaną oszukane, jeśli wynik testu będzie mniejszy niż zmodyfikowana trudność przejrzenia. Co prawda wykryje on każdą postać, którą normalnie byłoby widać, jednak wiedzę tę ukryje przed nim moc czaru *Nikogo tu nie ma*. Bohater otrzymuje modyfikator +3 stopnie do testu Percepcji, jeśli ktoś z chronionych zaklęciem osób wpływa na otoczenie w sposób, który wymaga jakiegoś wyjaśnienia – na przykład przesuwania książki lub zamykania i otwierania drzwi. Jeżeli zaś jakiś „niewidzialny” dotknie intruza, do jego testu Percepcji należy dodać +5 stopni. Zaklęcie ulega rozproszeniu, jeśli ukryte jego mocą postaci zadadzą obrażenia nieświadomej ofierze. Jeżeli ktoś przejrzy już magię zaklęcia lub jeśli uda mu się w nią nie uwierzyć, bądź też minie czas działania, oszołomiony intruz nagle zrozumie, co przed chwilą widział. Iluzjoniści często stosują ten czar unikając natrętnych pracodawców lub przełożonych, zanim ci zorientują się, o co chodzi.

Oślabienie karmy

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 8/17
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 6 + poziom rund
Efekt: -4 do wyniku rzutu kostką karmy
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie zmniejsza moc karmy ofiary. Iluzjonista, rzucając je, musi poświęcić punkt karmy, który może użyć do testu *tkania wątków* lub *rzucania czarów*. Ten czar można rzucić tylko na jedną osobę. Udany test *rzucania czarów* zmusza ofiarę do zmniejszania wyniku rzutu kostką karmy o -4. W przypadku gdy na kostce karmy wypadnie maksymalny wynik (czyli gracz będzie miał prawo do premiewego rzutu), należy odjąć cztery od sumy obu (lub większej liczby) rzutów kostką karmy. Wynik rzutu kostką karmy nie może spaść poniżej 0.



Zaćmienie umysłu

Liczba wątków: 1
Zasięg: 60 metrów
Efekt: *moc woli* +6

Trudność utkania: 8/15
Czas działania: poziom rund

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ofiara tego zaklęcia zapomina co zamierzała uczynić. Rzucając czar Iluzjonista drapie się po skroni, tak jakby starał się coś sobie usilnie przypomnieć. *Zaćmienie umysłu* można rzucić tylko na jedną osobę. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że ofiara zaklęcia nie może wykonać żadnej akcji poza unikiem, dopóki nie przypomni sobie, co chciała uczynić. Iluzjonista wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik. Ofiara „przypomina” sobie, wykonując test Siły Woli, którego stopień trudności jest równy zanotowanej liczbie. Jeżeli będzie on udany, czar zostanie złamany.

Zamek nie do otwarcia

Liczba wątków: 2
Zasięg: dotyk
Efekt: +k6 do trudności przejrzenia iluzji
Trudność rzucenia: 2

Trudność utkania: 7/15

Czas działania: 1 + poziom godzin

Rzucając ten czar Iluzjonista naśladuje ruchy, które wykonywałaby osoba próbująca – bez skutku zresztą – otworzyć dotykany przez niego zamek. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu, którego wynik dodaje do trudności przejrzenia iluzji, a otrzymaną sumę zapisuje.

Bohater, który próbuje otworzyć zamek, musi wykonać test talentu *magiczny wytrych* (lub umiejętności *otwieranie zamków*). Jeśli jego wynik będzie równy lub większy niż zapisana trudność wykrycia, zamek się podda. W przeciwnym wypadku bohaterowi nie uda się otworzyć drzwi, skrzyni czy innej rzeczy chronionej zaklęciem. Udany test oznacza, że zamek zniknie w chwili, gdy zostanie otwarty.

ZAKŁĘCIA KRĘGU CZWARTEGO**Ani kroku**

Liczba wątków: brak
Zasięg: 60 metrów
Efekt: *moc woli* +3

Trudność utkania: -/9

Czas działania: poziom rund

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie unieruchamia ofiarę. Rzucając je Iluzjonista podnosi do góry dłoń i – najgłośniej jak tylko potrafi – krzyczy „Stop!”. Mag może rzucić ten czar tylko na jedną osobę, ale jeśli mu się to uda, nie będzie ona w stanie się poruszyć. Iluzjonista wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik. Ofiara może znów się poruszać dopiero wtedy, kiedy czas działania zaklęcia dobiegnie końca lub kiedy powiedzie jej się test Siły Woli o stopniu trudności równym wynikowi testu efektu. Bohater, który znajdując się pod wpływem tego czaru i który otrzyma obrażenia, uzyskuje modyfikator +5 stopni do testów Siły Woli.

Bielmo

Liczba wątków: 3
Zasięg: 60 metrów
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: 2

Trudność utkania: 7/17

Czas działania: 1 + poziom minut

To zaklęcie oślepi ofiary na pewien czas. Iluzjonista wpierv dotyka powiek, a następnie ubrania, a wtedy pojawiają się na nim stylizowane, lustrzane oczy. Jest ich tyle par, ile wynosi poziom jego *rzucania czarów*. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu, którego stopniem trudności jest obrona magiczna ofiar (dla każdej z nich wykonuje się oddzielny test). Jeżeli test efektu zakończy się sukcesem, para lustrzanych oczu przemieni się w kopię oczu nieszczęśnika.

Jednocześnie oczy ofiary pokryje bielmo, oślepiając ją – wszystkie wykonywane przez nią akcje, które wymagają wzroku, podlegają modyfikatorowi -5 stopni.

Krąg dobrego samopoczucia

Liczba wątków: 3
Zasięg: dotyk
Efekt: *moc woli*

Trudność utkania: 8/17

Czas działania: poziom x 10 minut

Trudność rzucenia: 2

Krąg dobrego samopoczucia nie jest iluzją. Iluzjonista chodzi w kółko (okrąg ma średnicę trzech metrów), a następnie rzuca zaklęcie. Jeśli mu się to uda, to obszar działania czaru (czyli koło o średnicy trzech metrów) zacznie błyszczyć niczym lód na zamrzniętym jeziorze. Powietrze w nim będzie chłodne, ale nie niemiłe. Wszystkie osoby znajdujące się w kręgu dodają do wyniku testów zdrowienia wyniki testów Siły Woli lub *mocy woli*.

Powielenie pocisku

Liczba wątków: 2
Zasięg: dotyk
Efekt: dodatkowe 4 pociski

Trudność utkania: 8/17

Czas działania: poz. rund (1 pocisk)

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Ten czar zwiększa liczbę pocisków wystrzeliwanych przez jedną broń strzelecką. Iluzjonista rzuca go na pocisk – na przykład na strzałę do łuku lub kamień do procy. Następnie wykonuje test *rzucania czarów*, którego stopień trudności jest równy obronie magicznej osoby dzierżącej broń lub samej broni (większej z nich). Posługująca się bronią postać może obniżyć swoją magiczną obronę, a w następnej rundzie oddać strzał.

Udane rzucenie zaklęcia zwiększa o cztery liczbe wystrzelanych w jednej salwie pocisków. Jeśli rzeczywisty pocisk dojdzie celu, to samo stanie się z iluzyjnymi. Jeżeli zaś on nie trafi, to iluzyjne również chybią. Każda kopia pocisku zadaje obrażenia ze stopniem 4 i zadaje się je po obrażeniach spowodowanych trafieniem przez realny pocisk.

W zaklęciu tym występuje pewne dziwactwo, niezbyt przypadające do gustu Iluzjonistom. Otóż trafiana osoba może przejrzyć iluzję, wykonując test *uniku* lub innego podobnego talentu/umiejętności. Jeśli wynik tego testu przejrzenia iluzji będzie równy 19 lub więcej, czar ulegnie rozproszeniu.

Ulepszony alarm

Liczba wątków: 3
Zasięg: 120 metrów
Efekt: *moc woli* +5

Trudność utkania: 8/9

Czas działania: 1 + poziom godzin

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista szepcze, rzucając ten czar na jakiś przedmiot lub miejsce. Następnie – po udanym teście *rzucania czarów* – wykonuje test efektu. Alarm może uruchomić każda żywa lub czująca istota przechodząca w odległości 3 metrów od niego. Czar zadziała, jeśli obrona magiczna intruza będzie niższa lub równa wynikowi testu efektu. W przypadku, gdy Iluzjonista znajduje się w zasięgu zaklęcia, alarm po cichu poinformuje go, że coś jest nie w porządku. Następnie mag decyduje, czy alarm ma milczeć, czy też głośno wykrzyczeć ostrzeżenie, które może się składać z tyłu słów, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*.

Zew rogu

Liczba wątków: 1
Zasięg: 100 metrów
Efekt: *moc woli* +4

Trudność utkania: 8/17

Czas działania: 12 + poziom rund

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

To zaklęcie powołuje do istnienia iluzyjny głos, który przekonuje słyszące go osoby do wykonywania woli mówiącego.

Tkając wątek Iluzjonista cicho mówi do siebie, a następnie wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym najwyższej obronie magicznej w grupie osób, które chce ogłupić. Udany test pozwala rzucić zaklęcie na dowolny obszar, który znajduje się w zasięgu. *Zew rogu* tworzy głos o wielkim autorytecie, który automatycznie tłumaczy słowa Iluzjonisty na język zrozumiały dla większości słuchaczy. Chcąc ustalić, czy iluzja zadziałała, mag wykonuje test efektu, którego stopniem trudności jest obrona społeczna ofiar. Sukces oznacza, że słuchacz postępuje zgodnie z sugestiami głosu, chyba że ten zmusza go do wykonania w oczywisty sposób szkodliwych działań.

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIĄTEGO

Dumna postawa

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/10
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: +5 stopni do testów Charyzmy
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista rzucając ten czar wpięty przyjmuje arogancką pozę, by później przeobrazić ją w dumną postawę. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że ofiara zaklęcia uzyskuje modyfikator +5 stopni do testów Charyzmy – pod warunkiem jednak, iż zachowuje się jak osoba o większym prestiżu. Bohater pod wpływem tego czaru może być arogancki, łaskawy, przyjacielski, protekcyjny – jakkolwiek zechce, musi jednak nieustannie dawać do zrozumienia słuchaczom, że pochodzi z wyższej klasy społecznej niż oni.

Latający dywan

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 10/18
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: 7

To zaklęcie nie jest iluzją. Pozwala ono zaczarować dywan lub inny kawałek materiału i zmienić go w latającą platformę. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista może wydawać dywanowi werbalne instrukcje. Może również przekazać sterowanie innej osobie, ale ma do tego prawo tylko raz w ciągu całego czasu działania zaklęcia. Dywan nie jest zbyt inteligentny i łatwo go zmylić. Jego Siłę Fizyczną określa się wykonując test efektu. Udźwieg dywanu (ustalony na podstawie jego Siły Fizycznej) to maksymalny ciężar, z jakim może latać. W jednej rundzie może on pokonać 120 metrów (szybkość w walce to 60 metrów na rundę). Zaklęcie wzmacnia materiał, obdarzając go progiem życia 30 i pancerzem fizycznym 4. Fizyczna i magiczna obrona dywanu jest równa odpowiedniej obronie sterującej nim osoby. Materiał powraca do normalnego stanu w chwili, gdy kończy się działanie zaklęcia lub gdy otrzyma co najmniej 30 uszkodzeń.

Iluzjonista może wykorzystać magię krwi do wydłużenia czasu działania tego zaklęcia. Poświęcając 2 punkty obrażeń sprawi, że dywan będzie zaczarowany przez rok i dzień. Te obrażenia można uleczyć dopiero wtedy, kiedy czar przestanie działać.

Przyjemne wizje

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/18
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: przyjemne wizje uniemożliwiające wykonanie akcji
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

To zaklęcie uniemożliwia osobom, na które zostało rzucone, wykonywanie akcji – rozpraszają je przyjemne myśli i fantazje. Tkając wątek Iluzjonista przypomina sobie miłą scenę lub doświadczenie. Mag może rzucić to zaklęcie na tyle osób, ile wynosi jego poziom *tkania wątków* (iluzje). Udany test *rzucania czarów*

oznacza, że umysł ofiary wypełniły przyjemne myśli i wrażenia. Nie podejmie ona żadnego działania dopóki zaklęcie nie zostanie rozproszone lub dopóki nie spotka jej jakaś krzywda. Bohater, który został ranny, dodaje liczbę otrzymanych obrażeń do wyniku automatycznie wykonywanego testu Siły Woli (jest to test niewiary w iluzję). Oczywiście otrzymuje on jedno dodatkowe obrażenie wynikające z wyczerpania wiążącego się z niewiarą w iluzję.

Ściana iluzyjnego ognia

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: 2 (patrz opis)

To zaklęcie powołuje do istnienia ścianę iluzyjnego ognia. Rzucając je Iluzjonista syczy i trzeszczy niczym szalące płomienie. Ścinana ognia pojawi się, jeżeli w teście *rzucania czarów* wypadnie co najmniej 2. Iluzjonista musi zapisać wynik tego testu. Ściana iluzyjnego ognia ma szerokość i wysokość po 3 metry, a grubość 30 centymetrów. Każdy bohater, który przez nią przejdzie, otrzyma obrażenia, chyba że jego obrona magiczna jest wyższa niż zapisany wynik testu *rzucania czarów*. Obrażenia ustala się wykonując test efektu (chroni przed nimi pancerz duchowy).

Wzmocnienie karmy

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 8/18
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 6 + poziom rund
Efekt: +5 stopni do kostki karmy
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie nie jest iluzją i nie można go rozproszyć. Rzucając je Iluzjonista musi poświęcić punkt karmy, który wykorzystuje wykonując test *rzucania czarów*. Mag może rzucić zaklęcie na dowolną osobę, nawet na siebie.

Udane rzucenie zaklęcia wzmacnia karmę jego ofiary. Za każdym razem, kiedy poświęca ona punkt karmy, zwiększa jej stopień o +5. Na przykład t'skrang będzie zamiast stopnia 4 (k6) wykonywał rzut stopniem 9 (k8+k6).

ZAKŁĘCIA KRĘGU SZÓSTEGO

Iluzyjne pociski

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 12/15
Zasięg: 120 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +11
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mag tworzy nawałnicę iluzyjnych pocisków, które wypełniają krąg o promieniu trzech metrów. Iluzjonista wykonuje test *rzucania czarów* dla każdej osoby znajdującej się pod wpływem tego zaklęcia. Jeżeli będzie on udany, od razu wykonuje test efektu ustalając zadane ofierze obrażenia (chroni przed nimi pancerz fizyczny). Testy równowagi, uników i innych obronnych talentów/umiejętności należy traktować jak testy przejrzenia iluzji, które pozwalają zorientować się, że pociski nie są realne (patrz *Powielenie pocisku*, str. 169).

Krąg światła

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/20
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 7 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

To zaklęcie Iluzjonista może rzucić na obszar o promieniu 5 metrów. Wykonuje on test *rzucania czarów*, którego stopniem trudności jest najwyższa obrona magiczna osób znajdujących się w kręgu. Udany test oznacza, że zaklęcie zadziałało. Czar powołuje do istnienia tyle punktowych światła, ile



wynosi poziom *rzucania czarów* maga. Jeśli w kręgu znajduje się więcej osób niż będzie światła, to ofiarami czaru zostaną postaci o najniższej obronie magicznej. Światło pojawia się niemal metr nad głową bohatera, jasno go oświetlając. W przypadku, gdy postać próbuje uniknąć promienia lub ukryć się przed nim, Iluzjonista wykonuje test efektu, a ofiara test Siły Woli. Jeśli mag osiągnie wyższy wynik niż jego ofiara, to światło dalej będzie ją oświetlać.

Magiczna mina

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 9/20
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom dni
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Iluzjonista sieje *Magiczne miny*, które należy umieścić na obszarze kwadratu o boku 30 metrów. Może ich być tyle, ile wynosi poziom *rzucania czarów* maga. Na przykład Iluzjonista, który posiada ten talent na ósmym poziomie, może zasiać osiem min. Iluzjonista wykonuje test *rzucania czarów* przeciw każdemu bohaterowi, który przechodzi w odległości półtora metra od miny. Naruszona mina zaczyna sypać pomarańczowe iskry, a potem wyskakuje w powietrze na wysokość 3 metrów i wybuchu. Wszystkie osoby, które znajdują się w promieniu 5 metrów od centrum eksplozji, otrzymują obrażenia (chroni przed nimi pan-cerz duchowy) – ich liczbę określa się wykonując test efektu.

Wirujący dysk

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 7/19
Zasięg: 75 metrów **Czas działania:** 7 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

To zaklęcie powołuje do istnienia wirujące dyski, które pojawiają się pod stopami jego ofiar. Iluzjonista kończy rzucanie czaru kręcąc się szybko wokół własnej osi. Ofiarą zaklęcia może zostać tyle osób, ile wynosi poziom *rzucania czarów* maga. Iluzjonista wykonuje test *rzucania czarów* i porównuje jego wynik z obro- ną magiczną każdej osoby, którą wybrał. Jeśli test będzie udany, pod stopami ofiar pojawiają się świecące, fioletowe lub zielone dyski. Następnie mag wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik. Za każdym razem, kiedy wynik dowolnego testu wykonywanego przez ofiarę będzie mniejszy od zapisanej liczby, dysk obróci ją o 180 stopni. To zaklęcie daje przeciwnikom ofiar niezwykle- łą możliwość przeprowadzania niespodziewanych ataków.

Wybrana ścieżka

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 10/18
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 3 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: 2

To zaklęcie zmusza ofiary do ruszenia ścieżką, którą wybrał Iluzjonista. Rzucając czar mag typuje ścieżkę (ciąg drzwi, odgałęzienie drogi), po czym wskazuje, co wybrał. W chwili, gdy inni bohaterowie staną przed tym samym wyborem, Iluzjonista wykonuje test efektu, którego stopień trudności jest równy ich magicznej obronie. Udany test zmusza postaci do wybrania wskazanej przez maga ścieżki. Ofiary zaklęcia wierzą, że ich wybór był inny, ale i tak ruszają drogą wskazaną przez Iluzjonistę. Oszustwo wydzie- łą na jaw, gdy bohaterowie wyjdą poza zasięg działania czaru.

Iluzjonista stoi na skrzyżowaniu trzech dróg i postanawia skrócić w lewo, po czym rzuca Wybraną ścieżkę. Kilka godzin później na tym samym rozstaju stają kupcy. Chcą skrócić w prawo, ale czar zmusza ich do ruszenia lewą ścieżką, choć wierzą, że idą w wybranym przez siebie kierunku. Dopiero

kiedy oddalą się od rozstaju na odległość 60 metrów, zorientują się, że nie idą tam, gdzie zamierzali.

ZAKŁĘCIA KRĘGU SIÓDMEGO

Bunt kończyny

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 16/18
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 10 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Korzystający z tego czaru Iluzjonista przejmuje kontrolę nad jedną z kończyn ofiary. Rzucając zaklęcie mag chwytą jedną ze swych kończyn, potrząsa nią nieskoordynowanie, a potem wskazuje na ofiarę. Jeśli test *rzucania czarów* powiedzie się, to Iluzjonista przejmie kontrolę nad wybraną kończyną i może decydować o jej ruchach, dopóki ofiara znajduje się w zasięgu zaklęcia. Kończyna działa wykorzystując odpowiednie fizyczne talenty lub umiejętności, tzn. ramię trzymające miecz będzie atakować korzystając z talentu jego właściciela.

Po przejściu kontroli nad kończyną, Iluzjonista wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik. Ofiara może próbować odzyskać władzę nad kończyną, w tym celu musi w teście Siły Woli wyrzucić więcej lub tyle samo co zanotowana liczba. W przypadku, gdy kończyna atakuje swego właściciela, to uzyskuje on modyfikator +3 stopnie do testu Siły Woli. Otrzymuje on wtedy również modyfikator -3 do stopnia trudności testów niewiary w iluzję – doskonale zdaje sobie sprawę z faktu, że atakuje go jego własna ręka czy noga.

Fałszywe umagicznienie

Liczba wątków: 5 **Trudność utkania:** 8/20
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 7 + poziom dni
Efekt: +k8 do trudności przejrzania iluzji
Trudność rzucenia: 2 (patrz opis)

To zaklęcie nasacza przedmiot iluzyjną magiczną mocą. Iluzjonista nie może aktywować tej mocy, ale inni magowie mogą ją wykryć i zostać oszukani. Osoba rzucając to zaklęcie wyobraża sobie wspaniałe magiczne moce, którymi pragnie obdarzyć przedmiot. Może również ustalić „magiczną obronę” przedmiotu, która maksymalnie może wynosić tyle, ile wynosi wynik jego testu *rzucania czarów*. Ta „magiczna obrona” określa stopień trudności, z jaką w magiczny sposób zdobywa się informacje o przedmiocie.

Magaja rzuciła Fałszywe umagicznienie na miecz. W teście rzucania czarów uzyskała wynik 11. Decyduje, że „magiczna obrona” przedmiotu będzie wynosić 8. Jeśli teraz Zbrojmistrz zechce przyjrzeć się mieczowi korzystając z talentu historia broni, to będzie musiał wyrzucić co najmniej 8, by uzyskać fałszywe informacje dotyczące przedmiotu.

Badacz, który zdoła dowiedzieć się czegoś o przedmiocie pokonując jego „magiczną obronę”, uzyskuje fałszywe informacje ustalone przez Iluzjonistę. Ponadto czar ten zwiększa stopień trudności przejrzania iluzji o k8. Trudność przejrzania „magicznej obrony” i zmyślone moce przedmiotu należy zapisać.

Iluzjonista może wykorzystać magię krwi do wydłużenia czasu działania tego zaklęcia. Poświęcając dwa punkty obrażeń (permanentnych) sprawi, że moc czaru utrzyma się przez rok i dzień.

Magiczne przejście

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 13/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 6 + poziom rund
Efekt: stworzenie czasowego przejścia
Trudność rzucenia: obrona magiczna przeszkody

Ten czar jest jak najbardziej realny. Iluzjoniści wynaleźli go podczas licznych eksperymentów z nierealnym. Zakłęcie rzuca się na ścianę, wrota lub inną przeszkodę, w której tworzy ono przejście. Stopień trudności testu *rzucania czarów* jest równy magicznej obronie przeszkody. Wielkość przejścia zależy od wyniku testu. Jeżeli Iluzjonista uzyskał przeciętny sukces, to w każdej rundzie może przecisnąć się przez nie jedna osoba – wykonuje ona test Zręczności o stopniu trudności 7, by się przedostać. Duży sukces oznacza, że w każdej rundzie przejść może jedna postać. Ogromny sukces (i lepsze wyniki) pozwalają przedostać się przez przejście tylu osobom, na jakim poziomie Iluzjonista posiada talent *rzucanie czarów*.

Pomieszanie języków

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 14/18
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: przekreślenie mowy
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Ten czar tak przekreśla wypowiedziane przez ofiarę słowa, że nikt jej nie potrafi zrozumieć. Tkając wątek Iluzjonista mamrocząc bezsensowne sylaby. *Pomieszanie języków* można rzucić na tyle osób, ile wynosi poziom *tkania wątków* (iluzje) maga. Stopień trudności testu *rzucania czarów* jest równy najwyższej obronie magicznej ofiar.

Udany test oznacza, że czar zadziała i każda wypowiedź jego ofiar to stek bezsensownych słów – na przykład zdanie „Zabijcie ich!” może przemienić się w „Sług kowo bebop buterly!”. Dopóki iluzja nie zostanie rozproszona lub czas działania czaru nie dobiegnie końca, nikt nie będzie w stanie zrozumieć słów ofiar *Pomieszania języków*.

Zawrót głowy

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 12/16
Zasięg: 75 metrów **Czas działania:** 7 + poziom rund
Efekt: zmniejszenie kostek akcji
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Moc tego zaklęcia zupełnie dezorientuje jego ofiarę. Iluzjonista tkając wątki kręci się szybko w kółko dopóki sam nie dostanie lekkich zawrotów głowy, a wtedy rzuca czar na jedną wybraną osobę. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że ofiara nie jest w stanie stwierdzić, gdzie jest góra, a gdzie dół – jest zupełnie zdezorientowana. Nieszczęśnik traci największą przysługującą mu w każdej akcji kostkę, ale tylko jeśli jest to k20, k12 lub k10. Jeżeli największą kostką akcji jest k12 lub k20, to należy zmniejszyć stopień kości akcji o 6.

ZAKŁĘCIA KRĘGU ÓSMEGO

Astralny koszmar

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 12/21
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +10
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Moc tego zaklęcia przekonuje ofiarę, że została przeniesiona do przestrzeni astralnej. Tkając wątki Iluzjonista przypomina sobie wygląd przestrzeni astralnej i związane z nią wspomnienia. *Astralny koszmar* można rzucić tylko na jedną osobę. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że ofiara uwierzyła, iż przeniosła się do przestrzeni astralnej. Mag kontroluje iluzję, ale wymaga to jego skupienia. Jeśli ktoś lub coś przerwa jego koncentrację, iluzja rozplynie się w przeciągu rundy. Wszelkie istoty i efekty, które Iluzjonista powoła do istnienia, działają w oparciu o test efektu. Mag może zmniejszyć jego stopień, by uporzadkować słabsze efekty lub mniejsze stwory.

Inne miejsce

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 9/21
Zasięg: 1,5 kilometra **Czas działania:** 3 + poziom godzin
Efekt: połączenie dwojga drzwi
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zakłęcie łączy ze sobą dwa wejścia odległe od siebie o maksimum półtora kilometra. Należy je rzucić dwa razy w przeciągu dwóch godzin, w pierwszym przy portalu docelowym, a później startowym. Wrota łączą się ze sobą dzięki zakrzywieniu przestrzeni. To zakłęcie jest rzeczywiste, ale zawiera w sobie kilka iluzyjnych „skróótów”, które mogą zostać rozproszone, co jest równoważne zniszczeniu połączenia. Przejrzanie tej iluzji lub nie uwierzenie w nią niszczy połączenie i kończy działanie czaru.

Jeśli Iluzjoniście powiedzą się oba testy *rzucania czarów* (stopień trudności to obrona magiczna przestrzeni astralnej – zwykle 6) bohaterowie mogą przechodzić przez przejścia, natychmiast pokonując dzielącą je odległość.

Skaczące jaszczurki

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 9/21
Zasięg: 150 metrów **Czas działania:** poziom minut
Efekt: *moc woli* +7
Trudność rzucenia: 2

To zakłęcie powołuje do istnienia iluzyjne potwory, których liczba równa się poziomowi *rzucania czarów* maga. Mocą tego czaru można stworzyć inne stwory niż jaszczurki. Stopień cech tych istot równy jest stopniowi testu efektu, choć Iluzjonista może zmniejszyć go w imię realizmu. Mag musi pozostawać ze stworami w zasięgu działania zaklęcia, w przeciwnym bowiem razie te natychmiast rozplynął się w powietrzu. Wszystkie testy wykonywane przeciw tym bestiom uznaje się za testy przejrzania iluzji i mogą one ją rozproszyć. Przed obrażeniami zadawanymi przez iluzyjne stwory chroni pancerz fizyczny.

Wymiana kształtu

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 11/21
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 7 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +10
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar zamienia usytuowanie i wygląd ofiary na usytuowanie i wygląd Iluzjonisty. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu, którego trudność równa jest najwyższemu stopniowi cechy stwora lub bohatera będącego celem zaklęcia. Udany test oznacza wymianę kształtów, po której Iluzjonista stoi w miejscu, w którym przed chwilą znajdowała się ofiara i – co ważniejsze – wygląda tak jak ona. Natomiast tam, gdzie był mag, teraz znajduje się wyglądając tak jak on ofiara czaru.

Wzmocnione pociski

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 12/21
Zasięg: 250 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +12
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista musi trzymać strzałę, belt, kulę lub inny pocisk dla każdej osoby, która ma się znaleźć pod wpływem zaklęcia. Jednym czarem można objąć tylu bohaterów, na jakim poziomie mag posiada talent *rzucanie czarów*. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu, który określa obrażenia zadane przez pociski (chroni przed nimi pancerz fizyczny). Bohaterowie, na których rzucono zakłęcie i którzy znajdują się w jego zasięgu (czyli nie dalej niż 250 metrów od Iluzjonisty), wykorzystują w teście efektu *moc woli* maga. Jeśli zaś znajdują się oni poza jego zasięgiem, to korzystają ze swojej *mocy woli*.



ZAKŁĘCIA KSENOMANTY

Zaklęcia Ksenomanty dotyczą zaświatów i innych wymiarów oraz ich mieszkańców. Bardzo często wykorzystują duchy i przeróżne istoty nie z tego świata. Są również silnie związane z życiem i śmiercią oraz naturą przestrzeni astralnej.

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIERWSZEGO

Doświadczenie śmierci

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 6/12

Zasięg: 20 metrów

Czas działania: 3 + poziom rund

Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta rzuca to zaklęcie na trupa, by zobaczyć i doświadczyć tego, co zmarły w chwili śmierci. Mag dotyka świata duchów, by odtworzyć wydarzenia towarzyszące agonii nieszczęśnika. Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta ujrzy ostatnich kilka sekund życia ofiary – dokładnie tyle, ile wynosi czas działania czaru. Mag doświadcza wszystkiego z punktu widzenia zmarłego. Niestety oznacza to również otrzymanie obrażeń, które zabiły poddaną działaniu czaru ofiarę.

Ksenomanta wykonuje test efektu, którego wynik to pula dodatkowych punktów obrażeń. Pierwsze obrażenia, które otrzyma, zmniejszą tę właśnie wartość, a nie aktualne obrażenia. Ksenomanta zacznie otrzymywać zwykłe obrażenia, kiedy pula ulegnie wyczerpaniu.

Gnicie

Liczba wątków: brak

Trudność utkania: -/9

Zasięg: 25 metrów

Czas działania: 1 runda

Efekt: pożywienie zaczyna gnić

Trudność rzucenia: 2 (patrz opis)

Ksenomanta rzuca to zaklęcie przetykając i wykrzywiając twarz w lekkim grymasie, po czym spogląda na pożywienie, które ma zamiar zepsuć. Jeśli nikt go nie je, stopień trudności jest równy 2. W innym przypadku Ksenomanta musi w teście pokonać najwyższą obronę magiczną jedzących. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że jedzenie zgniło. Zaklęcie rzucone na dania obiadowe zepsuje całe pożywienie, łącznie z właśnie przetykanymi kęsami. *Gnicie* działa na 10 kilogramów jedzenia.

Krąg zimna

Liczba wątków: 2

Zasięg: dotyk

Efekt: k6 obrażeń dla wszystkich w kręgu

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie tworzy krąg zimna, które rani wchodzących do niego bohaterów. Tkając wątki Ksenomanta kręci się powoli w kółko, zwiększając prędkość w miarę zbliżania się do rzucenia czaru. Po tem nagle się zatrzymuje i klęka, dotykając miejsca, w którym znajduje się środek kręgu – w promieniu 5 metrów od tego punktu działać będzie fala zimna.

Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym magicznej obronie dowolnej osoby znajdującej się w kręgu. Pod nieobecność maga krąg wykonuje test *rzucania czarów* w chwili, gdy ktokolwiek wejdzie w jego obszar. W przypadku kilku osób stopniem trudności testu jest najwyższa obrona magiczna w grupie. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że każda ofiara otrzymuje obrażenia ze stopniem 4 (k6), przed którymi chroni pancerz duchowy.

Odstraszanie owadów

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 6/7

Zasięg: dotyk

Czas działania: 3 + poziom minut

Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: 2

Ten czar pozwala Ksenomancie odstraszać insekty wszelkiej wielkości. Tkając je mag brzęczy niczym latający owad, powoli cichnąc – aż do chwili rzucenia zaklęcia. Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta wykonuje test efektu, którego wynik zapisuje. Owady muszą wykonać test Siły Woli o stopniu trudności równym zapisanej liczbie. Jeśli im się powiedzie, mogą zbliżyć się do Ksenomanty. W innym wypadku zostawią go w spokoju.

Pojedynek woli

Liczba wątków: brak

Trudność utkania: -/7

Zasięg: 10 metrów

Czas działania: 3 + poziom minut

Efekt: *moc woli* +4

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To ryzykowne zaklęcie pozwala Ksenomancie przystąpić do bezpośredniej, magicznej walki z żywymi. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że mag i nieumarły starli się ze sobą w magicznej bitwie. Żaden z nich nie może się poruszać i wykonywać innych akcji niż te, których wymaga *Pojedynek woli* –



dopóki nie minie czas działania zaklęcia lub jeden z walczących nie zostanie zniszczony. Ksenomanta wykonuje test efektu i porównuje jego wynik z wynikiem testu Siły Woli ożywienia. Zwycięzca tego pojedynku nie otrzymuje żadnych obrażeń, a przegrany – tyle, ile wypadło w teście przeciwnika. Przed tymi obrażeniami chroni pancerz duchowy.

Rozkazywanie zwierzętom nocy

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/13
Zasięg: 120 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +2

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Ksenomancie rozmawiać i rozkazywać nocnym, latającym istotom – takim jak sowy, nietoperze i psszczaki. Wpierw mag naśladuje odgłosy wydawane przez te stworzy lub sposoby ich latania, a następnie wykonuje test *rzucania czarów*, którego stopniem trudności jest obrona magiczna ofiary. Udany test oznacza, że Ksenomanta może rozmawiać ze zwierzętami i wydawać im proste komendy. Ksenomanta wykonuje test efektu. Jeżeli jego wynik będzie równy lub wyższy niż obrona społeczna ofiary, będzie ona słuchać jego rozkazów.

Rozkazywanie zwierzętom nocy nie może nakazać zwierzęciu czegoś, co doprowadziłoby do jego śmierci albo byłoby sprzeczne z jego naturą. Nietoperz, na przykład, nie będzie spiegiował za dnia.

Sucho lub mokro

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/8
Zasięg: 15 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +4

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala albo wysuszyć mokre rzeczy, albo zamoczyć suche. Ksenomanta zbiera ślinę w ustach. Jeśli wypłuje ją, rzuci „mokro”. Jeżeli zaś przełknie „sucho”. Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta wykonuje test efektu, który podzielony przez dwa określa liczbę wysuszonych lub zamoczonych kilogramów.

Taniec kości

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +4

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta, tkając wątek, wykonuje serię szybkich nieskoordynowanych ruchów, a następnie wskazuje osobę, na którą rzuca zaklęcie. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że *Taniec kości* obdarzył szkielet ofiary własnym życiem, które porusza nim wbrew jego woli. Ksenomanta wykonuje test efektu. Jeżeli jego wynik będzie wyższy lub równy stopniowi Siły Fizycznej ofiary, mag w pewnym stopniu przejmuje kontrolę nad jej kośćcem. Jeśli zaś wynik testu będzie niższy niż stopień Siły Fizycznej, osoba, na którą rzucono zaklęcie, zachowuje kontrolę nad własnym ciałem. W takim przypadku ofiara otrzymuje ujemny modyfikator do stopnia wszystkich akcji równy poziomowi *rzucania czarów* maga.

Ksenomanta musi koncentrować się na zaklęciu w każdej rundzie, zmuszając ofiarę do tańca, dzięki czemu poruszać się ona będzie w losowym kierunku. W każdej rundzie nieszczęśnik pokonuje 1k6 metrów.

Upiorny dotyk

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** –/7
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Ksenomancie wykorzystać złą energię duchów umarłych do zadawania obrażeń. Udany test *rzucania czarów* pozwala zaczerpnąć niewielką porcję tej energii i zranić ofiarę. Ksenomanta wykonuje test efektu, który określa liczbę zadanych obrażeń. Mag nie może rzucić *Upiornego dotyku* na poświęconej ziemi ani na ziemi chronionej przed duchami. Nawet *Krąg życia* (patrz str. 175) uniemożliwia wykorzystanie tego zaklęcia. Przed *Upiornym dotykiem* chroni pancerz fizyczny.

Wykrycie ożywieńców

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** –/7
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Ksenomancie wykrywać ożywieńców i nieumarłych. Tkając czar mag musi dotknąć osoby, na którą je rzuca, posypując jej czoło pyłem lub piaskiem. Zaklęcie wymaga koncentracji, ale nie przez cały czas działania, tylko w rundzie, w której dokonywana jest próba wykrywania.

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że należy wykonać test efektu o stopniu trudności równym obronie magicznej ożywieńców, znajdujących się w zasięgu. Sukces pozwala wyczuć obecność nieumarłych, ale nie określić ich dokładną pozycję. Jeśli zaklęcie rzucono na kogoś, kto nie jest Ksenomantą, wykonuje on testy w oparciu o własną Siłę Woli lub *moc woli*.

ZAKŁĘCIA KRĘGU DRUGIEGO

Duch mgły

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 6/15
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: przywołuje ducha mgły
Trudność rzucenia: 8

Mocą tego zaklęcia Ksenomanta skupia znajdującą się w otaczającym powietrzu mgłę i nakłania złego ducha, by na pewien czas w niej zamieszkał. Mag wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności 8, czyli obronie magicznej ducha mgły. Udany test oznacza, że duch pojawi się w wybranym przez Ksenomantę miejscu, ograniczonym jedynie przez zasięg czaru. Przywołana istota zaatakuję najbliższego bohatera i w każdej rundzie istnienia będzie atakować najbliższą osobę. Nie będzie ona jednak atakować ożywieńców lub bytów. Zniszczenie mgły nie czyni duchowi nic złego – po prostu powraca on do swego świata i czeka na następną okazję do ranienia żywych.

Oto współczynniki ducha mgły:

Duch mgły

ZR: 7	SF: 7	ŻYW: 5
PER: 6	SW: 7	CHA: 6
Inicjatywa: 6	Obrona fizyczna: 16	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 8	
Atak: 8	Obrona społeczna: 10	
Obrażenia: 10	Pancerz fizyczny: 0	
Liczba czarów: 0	Pancerz duchowy: 5	
Rzucanie czarów: –	Zachowanie równowagi: 6	
Efekt: –	Testy zdrowienia: 1	
Próg życia: 24	Szybkość w walce: 40	
Próg ran: 6	Pełna szybkość: 80	
Próg przytomności: –		
Punkty legend: 60		
Ekwipunek: –		
Lup: –		



Ducha mgły można zranić zwykłą bronią. Jego wysoka fizyczna obrona odzwierciedla trudność trafienia „grubszych” smug mgły, w których się znajduje.

Tego czaru nie można rzucić na pustyni lub w innym bardzo suchym środowisku, jak również miejscach, w których temperatura otoczenia wynosi 0 stopni Celsjusza lub mniej.

Duszek strażniczy

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 7/13
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 1 + poziom dni
Efekt: przywołuje duszka strażniczego
Trudność rzucenia: 7

To zaklęcie przywołuje miniaturowego duszka, który pilnuje przedmiotów znajdujących się w sakiewce lub kieszeni Ksenomanty. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że sprowadzona istotka zamieszkała w danym miejscu i nie może go opuścić. Duszki przybierają zwykle postać małych szczurów lub dużych, jadowitych owadów. Oczywiście osoba, która rzuciła czar, może wkładać i wyjmować przedmioty z chronionego miejsca. Duszek zaatakuję jednak każdego obcego, który spróbuje sięgnąć do pilnowanej przez niego sakiewki lub kieszeni. Co więcej, będzie wydawał możliwie najgłośniejsze dźwięki, by zwrócić uwagę Ksenomanty.

Duszek strażniczy

ZR: 5 **SF:** 3 **ŻYW:** 3
PER: 11 **SW:** 3 **CHA:** 3
Inicjatywa: 7 **Obrona fizyczna:** 7
Liczba ataków: 1 **Obrona magiczna:** 7
Atak: 6 **Obrona społeczna:** 10
Obrażenia: 4 **Pancerz fizyczny:** 3
Liczba czarów: 0 **Pancerz duchowy:** 3
Rzucanie czarów: – **Zachowanie równowagi:** stopień SF
Efekt: – **Testy zdrowienia:** 1
Próg życia: 20 **Szybkość w walce:** –
Próg ran: 7 **Pełna szybkość:** –
Próg przytomności: –
Punkty legend: 60
Ekwipunek: –
Łup: –

Kościany krąg

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 6/17
Zasięg: 5 metrów **Czas działania:** 3 + poziom miesięcy
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: 9

Jest to rytuał, podczas którego Ksenomanta zaprasza blakającego się ducha, by żył w kościanym kręgu. Wykonanie każdego testu – tkania wątków i *rzucania czarów* – zajmuje godzinę czasu gry. Ksenomanta potrzebuje kości zwierząt (nieinteligentnych), z których tworzy krąg o średnicy 10 metrów. Właśnie do niego będzie zapraszał ducha. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że udało mu się go przywołać.

Przywołany duch nie należy do najszybszych. Nie może opuścić kręgu, ale może próbować przeszkodzić bohaterom wejść w jego obręb. Wewnątrz kręgu duch może wykonywać fizyczne działania. Jego stopień Zręczności, Siły Fizycznej, ataku i obrażeń równy jest stopniowi efektu *Kościanego kręgu*. Inne zaklęcia Ksenomanty – *Grobowe przesłanie* (str. 176) i *Duchowe wrota* (str. 180) – mogą wykorzystywać ten czar. W danym okresie mag może posiadać kilka *Kościanych kręgów*.

Oto współczynniki kościanego ducha:

Kościany duch

ZR: * **SF:** * **ŻYW:** 8
PER: 4 **SW:** 7 **CHA:** 7

* Stopień efektu czaru

Inicjatywa: 5 **Obrona fizyczna:** 12
Liczba ataków: 1 **Obrona magiczna:** 9
Atak: stopień efektu **Obrona społeczna:** 9
Obrażenia: stp. efektu **Pancerz fizyczny:** 0
Liczba czarów: 0 **Pancerz duchowy:** 0
Rzucanie czarów: – **Zachowanie równowagi:** stp. efektu
Efekt: – **Testy zdrowienia:** 3
Próg życia: 44 **Szybkość w walce:** 50
Próg ran: 10 **Pełna szybkość:** 100
Próg przytomności: –
Punkty legend: 60
Ekwipunek: –
Łup: –

Krąg życia

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 6/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: 2 (patrz opis)

Mocą tego zaklęcia Ksenomanta tworzy krąg, którego nie mogą przekroczyć ożywieni, Horrorzy lub ich konstrukty. Mag pluje na palce, a potem rysuje nimi koło, które nie może mieć średnicy przekraczającej 10 metrów. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że krąg uniemożliwia ożywieniom, Horrorom i ich konstruktom wejście w jego obszar. Za każdym razem, kiedy któraś z tych istot próbuje przekroczyć wyznaczoną linię lub sięgnąć do środka, Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym obronie magicznej agresora. Jeśli test zakończy się sukcesem, krąg odeprze stwora, zadając mu obrażenia równe wynikowi testu efektu (chroni przed nimi pancerz duchowy).

Krąg życia może odepchnąć tylko jedną istotę w rundzie. Tak więc, jeżeli jest ich wiele i próbują jednocześnie dostać się do środka, większość z nich osiągnie zamierzony cel. W przypadku, gdy wiele istot stara się przekroczyć magiczną linię, czar będzie starał się odeprzeć tę, która ma najwyższą obronę magiczną.

Ksenomanta może stworzyć kolejny *Krąg życia* wewnątrz już istniejącego. W ten sposób ma szansę przez kilka minut chronić się przed kilkoma przeciwnikami.

Nieprzenikniony mrok

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 8/16
Zasięg: dotyk **Czas działania:** SW + k10 rund
Efekt: ciemność, obrona magiczna 12
Trudność rzucenia: 2

Ksenomanta sprowadza odrobinę ciemności z innego wymiaru, po czym nakazuje jej falować i rozpylić się. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że mrok wypełni sferę o promieniu 10 metrów, której środkiem będzie mag lub dotknięty przez niego przedmiot. Bohaterowie, którzy nie chcą paść ofiarami *Nieprzeniknionego mroku*, zwiększają swą obronę magiczną o +5.

Ciemność sprawia, że bohaterowie otrzymują modyfikator -5 stopni do wszystkich akcji wymagających wzroku. Zwykle światło nie rozprasza *Nieprzeniknionego mroku*. Bohaterowie, którzy chcą wygnać ciemność magicznym światłem, muszą wykonać test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym jej obronie magicznej, która wynosi 12. *Rozproszenie magii* również wymaga pokonania magicznej obrony *Nieprzeniknionego mroku* (a więc 12).

Na Ksenomantów *Nieprzenikniony mrok* nie działa. Widzą oni tak, jakby nikt tego zaklęcia nie rzucił. Wszyscy Ksenomanci są odporni na działanie tego czaru – nie tylko ten, który go rzucił.

Ochronna mgła

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/13
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar tworzy ochronną mgłę, która twardnieje i porusza się, by odchyłać zadawane ciosy. Rzucając zaklęcie Ksenomanta wodzi rękami po ciele, a z jego palców sączą się smugi mgły. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że mag może wykorzystywać stopień efektu jako stopień talentu *unik*. Jeżeli wynik testu efektu będzie wyższy lub równy od wyniku testu ataku, mgła odchyli spadający cios. Ksenomantę chronionego kłębami mgły widać, a on również nie ma problemów ze spoglądaniem spoza nich. *Ochronna mgła* nie utrudnia żadnych działań maga.

Odstraszenie zwierząt

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 6/13
Zasięg: 5 metrów **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: 2

Rzucając to zaklęcie Ksenomanta wpierw rysuje na ziemi krąg o promieniu 5 metrów, a potem dotyka punktu, który ma być jego środkiem. Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta wykonuje test efektu, którego wynik zapisuje. Każde zwyczajne zwierzę, które spróbuje dostać się do płonącego na biało kręgu, musi w teście Siły Woli wyrzucić więcej lub tyle samo, co zapisana liczba. Zwyczajne zwierzęta to oczywiście nie ożywieńcy, Horrory i ich konstrukty oraz inteligentne istoty.

ZAKŁĘCIA KRĘGU TRZECIEGO

Ból

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** –/11
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: unieruchomienie, stopień obrażeń 4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mocą tego zaklęcia Ksenomanta może wywołać ból u jednej osoby. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że ofiara otrzymuje obrażenia ze stopniem 4 w każdej rundzie działania czaru, a ponadto doświadcza cierpienia o wiele gorszego, niż wskazywałoby zranienie. Odczuwany ból unieruchamia nieszczęśnika na czas działania zaklęcia lub do chwili, kiedy uda jej się w teście Siły Woli wyrzucić 13 lub więcej. Przed obrażeniami wywoływanymi przez ten czar chroni pancerz duchowy.

Duchowy sobowtór

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/19
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 10 + poziom rund
Efekt: tworzy duchowego sobowtóra
Trudność rzucenia: 10

Mocą tego zaklęcia Ksenomanta przywołuje ducha, który staje się jego sobowtórem. Jeżeli w teście *rzucania czarów* wypadnie 10 lub więcej, duch przybędzie i przyjmie niemal materialną postać będącą odzwierciedleniem wyglądu maga. Jego Zręczność, Siła Fizyczna i Żywotność są takie same, jak Ksenomanty. Nie posiada jednak magicznych zdolności,

a jego obrona magiczna wynosi 10. Ksenomanta może mu rozkazywać, a on będzie lojalnie wykonywał wszystkie powierzone mu zadania. Komendy trzeba niestety wydawać słownie, co oznacza, że duch musi znajdować się w zasięgu głosu, by je usłyszeć. Raz stworzony duch może udać się wszędzie tam, gdzie nie będzie mu przeszkadzała w tym jego postać.

Grobowe przesłanie

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 7/19
Zasięg: 150 kilometrów **Czas działania:** poziom dni
Efekt: wysyłanie wiadomości
Trudność rzucenia: patrz opis

Udany test *rzucania czarów* pozwala Ksenomancie przesyłać wiadomości innemu przedstawicielowi tej dyscypliny. Informację można przekazać do *Kościanego kręgu* lub na cmentarz, w którym działają duchy. Stopień trudności testu *rzucania czarów* zależy od dystansu, który musi pokonać wiadomość.

Dystans	Stopień trudności
Mniej niż 1,5 kilometra	2
3-7,5	5
8-15	8
15-35	11
36-75	14
76-150	17

Wiadomość trzeba wysłać do konkretnego miejsca i do konkretnej osoby lub „każdego Ksenomanty, który się napatoczy”. Nie może ona składać się z większej liczby słów niż 50, a przekazuje ją wibrujący głos ducha. Duch wypowie wiadomość tylko raz, po czym czar przestaje działać.

Oblicze śmierci

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** –/9
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie przemienia głowę Ksenomanty w przerażającą, obryzganą krwią trupa czaszkę. Rzucając je mag dotyka swej twarzy. Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta wykonuje test efektu w każdej rundzie działania zaklęcia strasząc bohaterów, których widzi. Jeżeli wynik test efektu będzie równy lub wyższy od obrony magicznej przerażonego, będzie on próbował uciec z pola widzenia maga. Wywoływanie strachu należy traktować jak dodatkową akcję zapewnianą przez zaklęcie. Ksenomanta może w tej samej rundzie przerażać i wykonywać inne akcje. Mag może w danym czasie być pod działaniem jednego *Oblicza śmierci*.

Opary grozy

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 8/18
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 6 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: 2 (patrz opis)

Mocą tego zaklęcia Ksenomanta przywołuje obłok świecącej, lekko szarej i zimnej w dotyku mgły o szerokości 10 metrów. Raz umiejscowionego obłoku nie można przesunąć na inne miejsce.

Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta wykonuje test efektu. W przypadku, gdy wynik jest równy lub wyższy niż obrona magiczna bohatera znajdującego się w obłoku, nieszczęśnik będzie musiał uciec z pola widzenia maga i nic nie zmusi go do powrotu w mgłę.





Art by: Janet Aulisio

Orkowi nomadzi czają się na nieświadomych podróżników
przemierzających pogranicze Złoziem.



Art by: Janet Aulizio

Omasu, osdyjański kupiec, słucha propozycji handlowej.



Art by: David Martin ©

Cieniopłaszczka polująca w grotach Gór Kaukaskich.



Art by: David Martin ©

Smok wypetżający ze swego leża.



Art by: David Martin ©

Gryf na szczytach Gór Skolskich.



Art by: Dell Harris ©

Espagra, plaga Barsawii.



Art by: Dell Harris ©

Gargulec gnieżdżący się wśród ruin Karem.



Art by: Nick Smith ©

Verjigrom, łowca wielkich smoków.

Pakowanie

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/11
Zasięg: 5 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* -1
Trudność rzucenia: 2

Ksenomanta musi zebrać wszystkie przedmioty, które mają zostać spakowane, i otworzyć skrzynię, torbę lub inny pojemnik. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że powietrze wypełnia chmury wielokolorowych punkcików światła – to małe duchy, które przybyły, by zapakować rzeczy maga. Ksenomanta wykonuje test efektu, by określić Siłę Fizyczną duszków. Nie będą one w stanie zapakować ciężaru przekraczającego udźwignię odpowiadający wartości wylosowanej cechy.

ZAKŁĘCIA KRĘGU CZWARTEGO**Astralny rozbłysk**

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/17
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: 2

Mocą tego zaklęcia Ksenomanta wywołuje w przestrzeni astralnej intensywny rozbłysk światła. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu i porównuje jego wynik z obroną magiczną każdej istoty znajdującej się w zasięgu, która spogląda w przestrzeń astralną. Jeżeli będzie on wyższy od niej lub jej równy, istota zostanie oślepią.

W każdej następnej rundzie działania *Astralnego rozbłysku* wszystkie istoty spoglądające w astralną przestrzeń muszą wykonać test Siły Woli, którego stopień trudności jest równy wynikowi testu efektu. Pozytywny rezultat pozwala patrzeć w astralną przestrzeń. Negatywny oznacza oślepienie. Ten czar działa również na bohaterów, którzy spoglądają w przestrzeń astralną.

Istoty są astralnie oślepione dopóki nie minie czas działania zaklęcia lub nie wykonają zakończonego sukcesem testu Siły Woli.

Duchowy sługa

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 8/20
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom dni
Efekt: przywołuje duchowego sługę
Trudność rzucenia: 9

Mocą tego zaklęcia Ksenomanta przywołuje duchowego sługę. Wpierw musi jednak narysować na ziemi krąg i wypisać imię, które wybrał dla sługi. Krąg musi przez całą noc być nie naruszony i dopiero wtedy Ksenomanta może rzucić zaklęcie. Stopień trudności równy jest 9, tyle bowiem wynosi magiczna obrona ducha.

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że sługa będzie lojalny i posłuszny Ksenomancie. Duchy zwykle służą jako tragarze, pomywacze, a nawet lokaje, nie są bowiem najlepszymi wojownikami. Przyjmują postać humanoidów o rasie i płci wybranej przez maga. Mogą nosić ciężar o wadze do 30 kilogramów, a są w stanie podnieść nawet 60 kilogramów. Zwykle nie wydają żadnych dźwięków, choć są inteligentne i potrafią mówić. Wielu Ksenomantów przyzwyczajają się do jednego ducha i za każdym razem przywołuje właśnie jego.

Duchowy sługa

ZR: 4 **SF:** 4 **ŻYW:** 4
PER: 7 **SW:** 7 **CHA:** 5
Inicjatywa: 6 **Obrona fizyczna:** 9
Liczba ataków: 1 **Obrona magiczna:** 9

Atak: 4

Obrażenia: 4
Liczba czarów: 0
Rzucanie czarów: –
Efekt: –
Próg życia: 20
Próg ran: 5
Próg przytomności: –
Punkty legend: 15
Ekwipunek: –
Łup: –

Obrona społeczna: 9

Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 4
Zachowanie równowagi: –
Testy zdrowienia: 1
Szybkość w walce: 50
Pełna szybkość: 100

Stworzenie kościotrupa

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/18
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 8 + poziom minut
Efekt: ożywienie szkieletu
Trudność rzucenia: 5

Ksenomanta, który chce rzucić to zaklęcie, musi się znajdować na cmentarzu lub posiadać zapas szkieletów. Może on mocą jednego zaklęcia ożywić tyle kościotrupów, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. Stopień trudności równy jest 5, tyle bowiem szkielety posiadają obrony magicznej. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że Ksenomancie udało się ożywić kościotrupy. Jeżeli jednak oddała się one od maga na odległość większą niż 100 metrów, rozpadną się, przemieniając w stopy pozbawionych życia kości. Kościotrupy są zwykle uzbrojone w krótkie miecze, stworzone mocą tego zaklęcia z nadmiaru kości. Jednak w przypadku, gdy pochowano je z lepszą bronią, będą jej używać. Kościotrupy są w stanie wykorzystywać magiczne przedmioty, nie są jednak w tym najlepsze.

Kościotrup

ZR: 5 **SF:** 5 **ŻYW:** 4
PER: 5 **SW:** 7 **CHA:** 5
Inicjatywa: 4 **Obrona fizyczna:** 6
Liczba ataków: 1 **Obrona magiczna:** 5
Atak: 6 **Obrona społeczna:** 11
Obrażenia: 8 **Pancerz fizyczny:** 4
Liczba czarów: 0 **Pancerz duchowy:** 4
Rzucanie czarów: – **Zachowanie równowagi:** k8
Efekt: – **Testy zdrowienia:** 1
Próg życia: 22 **Szybkość w walce:** 30
Próg ran: 5 **Pełna szybkość:** 60
Próg przytomności: –
Punkty legend: 20
Ekwipunek: miecz krótki
Łup: Zwykle żaden, choć nie jest to reguła. Jedna piąta ożywionych kościotrupów posiada pierścienie i biżuterię wartą 2k6 x 10 srebrników.

Śmiertelny posiłek

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 9/17
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 10 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta wpłata w posiłek trzy wątki, z których każdy musi łączyć się z innym jego elementem. Żadna z tych ingrediencji nie może być zmieszana z inną, a nawet jej dotykać. *Śmiertelnego posiłku* nie można więc, na przykład, rzucić na zupę, gdyż jej składniki są wymieszane.

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że jedzenie staje się wybuchowe, ale eksplozja nastąpi dopiero po zmieszaniu zabójczych składników. Nastąpią trzy wybuchy i dla każdego z nich wykonuje się niezależny test efektu. Przed otrzymanymi obrażeniami chroni duchowy pancerz.

Wizje śmierci

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/17
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 6 + poziom rund
Efekt: unieruchamia przerażoną postać
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta sięga do świata duchów, by wykorzystać osobiste obawy i strachy ofiary. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że nieszczęśnik (i tylko on) widzi swą śmierć z niezwykłymi szczegółami. Mimo że wie, iż nie umiera od patrzenia na rozgrywającą się scenę, strach i przerażenie mają działanie hipnotyczne. Ofiara może jedynie obserwować wizje śmierci, chyba że rozproszy czar wykonując test Siły Woli, którego wynik musi być równy co najmniej 12.

Wizjer

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 6 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +9
Trudność rzucenia: 2

Ten czar tworzy w ścianie lub innej przeszkodzie okno, przez które można patrzeć tylko w jedną stronę. Może ono być bardzo małe lub dość duże (maksymalna wielkość to kwadrat o boku jednego metra) – wszystko zależy od Ksenomanty. Materiał, z jakiego jest zbudowana przeszkoda, nie ulega zmianie, więc kamienny mur będzie wciąż twardy jak skała.

Istnieje szansa, że ktoś znajdujący się po drugiej stronie przeszkody spostrzeże *Wizjer*. Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta wykonuje test efektu, którego wynik staje się stopniem trudności testów Percepcji osób, mogących dojrzeć okno.

Złe oko

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/17
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 10 + poziom rund
Efekt: -5 stopni do wszystkich testów
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie sprawia, że żrenice Ksenomanty zaczynają błyszczeć migoczącym, zielonkawym ogniem. Ofiarą zaklęcia może być tylko jedna osoba. Jeżeli test *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, będzie ona wykonywała wszystkie testy z modyfikatorem -5 stopni. Czar działa, dopóki ofiara w teście Siły Woli (nie obniżanym o -5 stopni) nie wyrzuci co najmniej 12.

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIĄTEGO

Astralne połączenie

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 10/19
Zasięg: 1000 metrów **Czas działania:** poziom minut
Efekt: *moc woli* +7
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mocą tego czaru Ksenomanta otwiera w przestrzeni astralnej dziurę, która łączy go z ofiarą. Przez stworzone w ten sposób wrota może rzucać inne zaklęcia. Ofiara musi pozostawać w odległości 1000 metrów i w polu widzenia maga, aby czar działał. Ksenomanta może poprzez wrota rzucać wszystkie zaklęcia o zasięgu większym niż „dotyk”. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu. Jego wynik to stopień trudności testu Siły Woli, który wykonuje ofiara próbując rozproszyć *Astralne połączenie*.

Astralny Horror

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 9/19
Zasięg: 120 metrów **Czas działania:** 1 + poziom minut

Efekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (12)

To zaklęcie tworzy iluzję astralnego Horrora, która obleka niewielkie kawałki duchowej esencji. Ksenomanci znani są z tego, że potrafią sprowadzać z innych światów straszliwe stwory, a ten czar potwierdza tę opinię. Astralny Horror wygląda jak duch mgły (patrz str. 174), ale jest o wiele bardziej zabójczy. Iluzja i Ksenomanta muszą się znajdować w zasięgu działania zaklęcia, bowiem inaczej ulegnie ona rozproszeniu. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu, którego wynik określa trudność niewiary w iluzję (patrz str. 165). Astralny Horror słucha umysłowych komend Ksenomanty, który może w jednej rundzie rozkazywać i wykonywać inne akcje.

Astralny Horror

ZR: 7 **SF:** 8 **ŻYW:** 10
PER: 7 **SW:** 9 **CHA:** 6

Inicjatywa: 9 **Obrona fizyczna:** 12
Liczba ataków: 2 **Obrona magiczna:** 12
Atak: 9 **Obrona społeczna:** 14
Obrażenia: 11 **Pancerz fizyczny:** 0
Liczba czarów: 0 **Pancerz duchowy:** 6
Rzucanie czarów: - **Zachowanie równowagi:** 6
Efekt: - **Testy zdrowienia:** 3
Próg życia: 40 **Szybkość w walce:** 60
Próg ran: 11 **Pełna szybkość:** 120
Próg przytomności: 32
Punkty legend: 200
Ekwipunek: -
Łup: -

Krąg ochrony astralnej

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/19
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +8

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Przed rzuceniem zaklęcia Ksenomanta musi obejść koło, które znajdzie się pod jego działaniem. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że powstał *Krąg ochrony astralnej* o promieniu 5 metrów. Wyznaczające go linie są żółte i błyszczące, zaś jego wnętrze – czarne. Ksenomanta wykonuje test efektu, którego wynik będzie zastępował wartość duchowego pancerza wszystkich postaci znajdujących się w kręgu (dopóki nie opuszczą one koła lub czar nie przestanie działać).

Opętanie przedmiotu

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 10/19
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** poziom x 10 minut
Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (9)

Ten czar pozwala Ksenomancie przywołać ducha, który zamieszka w nieożywionym przedmiocie. Zwykle tego rodzaju duchy są dość inteligentne i mogą wykonywać złożone rozkazy. Na dodatek, mimo że słuchają osoby, która je przywołała, są dość psotliwe. Z pewnością spletają jakiegoś figla, jeśli tylko będą mogły to zrobić wykonując jednocześnie rozkazy.

Ożywiające przedmiot duchy zmieniają go tak, że zyskuje on kończyny i organy zmysłowe, mimo że niewiele różni się od oryginalnego kształtu.

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że Ksenomanta sprowadzi ducha, który zamieszka w przedmiocie. Przywołana istota zachowuje własną inteligencję, ale fizyczne cechy przedmiotu zależą od wyniku testu efektu – mag rozdziela



otrzymaną liczbę na Zręczność, Siłę Fizyczną i Żywotność, określając ich stopnie. Mistrz Gry może w tym przypadku interweniować, jeśli uważa, że któraś z cech powinna mieć wyższą wartość. Na przykład ożywiany kamienny posąg powinien mieć dużą Siłę Fizyczną i Żywotność, a małą Zręczność. Mistrz Gry może również ograniczyć stopnie cech. Na przykład stopnie cech miotły lub sztyletu nie powinny przekroczyć 3, a w przypadku większych mebli – 7.

Opętany przedmiot

ZR: *	SF: *	ŻYW: *
PER: 7	SW: 7	CHA: 6
Inicjatywa: stopień ZR	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 9	
Atak: stopień Zręczności	Obrona społeczna: 8	
Obrażenia: SF+3 stp	Pancerz fizyczny: 4**	
Liczba czarów: 0	Pancerz duchowy: 5	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: stp. SF	
Efekt: -	Testy zdrowienia: 1	
Próg życia: 35**	Szybkość w walce: 30**	
Próg ran: 9	Pełna szybkość: 60**	
Próg przytomności: 30		
Punkty legend: -		
Ekwipunek: -		
Łup: -		

* Na stopnie tych cech rozdziela się wynik testu efektu.
** Mistrz Gry może zwiększyć lub zmniejszyć te cechy.

Symbol strażniczy

Liczba wątków: 5 (6, 7)	Trudność utkania: 13/21
Zasięg: dotyk	Czas działania: poziom tygodni (do poziomu lat)
Efekt: <i>moc woli</i> +12	
Trudność rzucenia: 2	

Rzucając to zaklęcie Ksenomanta umieszcza w wybranym miejscu symbol strażniczy. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że stopień *rzucania czarów* symbolu będzie równy stopniowi maga. Za każdym razem, kiedy ktoś pojawi się w odległości 3 metrów od symbolu, należy wykonać test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym obronie magicznej intruza. Jeżeli będzie on udany, na ofierze pojawi się biała gwiazda, a symbol powie mu, by się zatrzymał (lub przekaze inną, ustaloną przez Ksenomantę wiadomość). Jeśli intruz natychmiast nie stanie lub się nie wycofa, symbol wykona kolejny test *rzucania czarów*. W przypadku, kiedy i ten będzie udany, przychodzi kolej na test efektu, który określa obrażenia zadane ofierze (chroni przed nimi pancerz duchowy). Symbol może wpływać na dowolną liczbę osób w danej rundzie – wystarczy, że kilka z nich znajdzie się w odpowiedniej odległości, a od razu zadziała.

Symbol strażniczy to zaklęcie niezwykle trudne do rzucenia. Ksenomanta musi utkać wszystkie wątki w maksimum siedem rund. Jeżeli mu się to nie uda, czar nie zostanie rzucony. Trzeba utkać co najmniej pięć wątków, by zaklęcie zadziałało. Jeśli magowi uda się utkać sześć wątków, czar będzie działał przez tyle miesięcy, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. W przypadku, gdy utka siedem wątków, czas działania będzie równy poziomowi *rzucania czarów* w latach. Ksenomanta, któremu nie udało się rzucić tego zaklęcia, otrzymuje 5 obrażeń z wyczerpania.

Uśnienie kończyny

Liczba wątków: 3	Trudność utkania: 8/19
Zasięg: 60 metrów	Czas działania: 1 runda

Efekt: *moc woli* +8

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta wskazuje kończynę ofiary i szepcze „schnij”. Następnie, po udanym teście *rzucania czarów*, wykonuje test efektu określając zadawane obrażenia, przed którymi chroni pancerz duchowy. Jeśli ofiara w ich wyniku otrzyma ranę, kończyna uschnie i przemieni się w bezużyteczny kikut. Chcąc uleczyć tę dolegliwość, bohater musi poddać się mocy potężnej magii leczniczej, takiej jak na przykład *Odwroćcie uschnięcia* (str. 180). Otrzymanych obrażeń i rany nie można uleczyć, dopóki kończyna nie zostanie przywrócona do zdrowia.

ZAKŁĘCIA KRĘGU SZÓSTEGO

Błogosławione światło

Liczba wątków: 1	Trudność utkania: 8/18
Zasięg: 15 metrów	Czas działania: 15 + poziom minut
Efekt: <i>moc woli</i> +4	
Trudność rzucenia: 3	

Mocą tego zaklęcia Ksenomanta sięga do astralnej przestrzeni i zbiera w niej czyste światło. Trudność rzucenia tego czaru to tylko 3. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że nad magiem, na wysokości maksimum metra, zawisa kula światła, które rozświetla obszar w promieniu 15 metrów. Wynik testu efektu to stopień trudności rozproszenia *Błogosławionego światła*. Każda istota (włącznie z ożywieniami), która chce wejść w rozświetlony obszar, musi albo rozprzyszczyć czar, albo przejść test Siły Woli o wspomnianym wcześniej stopniu trudności. Nieudany test oznacza, że nie może ona wkroczyć w zasięg działania zaklęcia; z kolei zakończony sukcesem gasi światło.

Hart ducha

Liczba wątków: 1	Trudność utkania: 7/17
Zasięg: dotyk	Czas działania: 15 + poziom minut
Efekt: +k8 do pancerza duchowego	
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary	

Ksenomanta dotyka osoby, na którą rzuca *Hart ducha*. Jeśli test *rzucania czarów* będzie udany, pojawi się błyszcząca, błękitna kolczuga, która wpięrow okryje ofiarę, a później zatoni w jej ciele. Na czas działania zaklęcia zwiększa o k8 pancerz fizyczny osoby, na którą zostanie rzucone.

Leczenie

Liczba wątków: 3	Trudność utkania: 9/20
Zasięg: dotyk	Czas działania: 1 runda
Efekt: <i>moc woli</i> +15	
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary	

Ksenomanta pobudza siły życiowe osoby, na którą rzuca to zaklęcie. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że może ona wykonać test zdrowienia, korzystając ze stopnia efektu zaklęcia. Oczywiście przy okazji powinna wykorzystać test zdrowienia (a więc również mieć prawo do jego wykorzystania), by zaklęcie zadziałało.

Przyjazna ciemność

Liczba wątków: 3	Trudność utkania: 9/20
Zasięg: 15 metrów	Czas działania: 1 runda
Efekt: +4 stopnie do poziomu	
Trudność rzucenia: 2	

Ksenomanta sprowadza odrobinę ciemności z innego wymiaru, po czym nakazuje jej falować i rozpylić się. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że mrok wypełni obszar

o promieniu 15 metrów i wybranym przez maga środkiem (może to być osoba lub przedmiot). Osoby, które nie chcą być ofiarami *Przyjaznej ciemności*, zwiększają swą obronę magiczną o +5.

Ciemność wpływa na działania przeciwników tak jak *Nieprzenikniony mrok* (patrz str. 175) – wszyscy otrzymują modyfikator -5 stopni do każdej akcji wymagającej wykorzystania wzroku. Ponadto Ksenomanta i wybrane przez niego osoby (maksymalnie może ich być tyle, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*) zyskują modyfikator +4 stopnie do akcji. Mag może w ten sposób wpłynąć tylko na jeden rodzaj działania, na przykład na test ataku, test *rzucania czarów*, test zdrowienia itd. Wszyscy bohaterowie korzystający z mocy *Przyjaznej ciemności* otrzymują modyfikator do tej samej akcji.

Strzaskanie kości

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 12/20
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +8

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta tkając wątki wydaje z siebie dźwięki naśladujące odgłos pękających kości. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że mag uzyskuje tyle „efektów”, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. Jedna osoba może stać się ofiarą co najwyżej trzech z nich. Na przykład bohater posiadający 7 poziom tego talentu może zaatakować po jednym razie siedem postaci lub trzy razy jedną i po jednym razie cztery następne. Ksenomanta wykonuje tylko jeden test *rzucania czarów*, którego wynik porównuje z najwyższą obroną magiczną wśród ofiar. Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta wykonuje na każdy atak („efekt”) jeden test efektu, który określa zadane obrażenia.

Przed działaniem *Strzaskania kości* chroni pancerz duchowy. Bohater, który w wyniku otrzymanych obrażeń otrzyma ranę, wykonuje test równowagi z modyfikatorem -3 stopnie.

Śmiertelne opary

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/19
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 6 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: 2

Ksenomanta sięga do najbardziej splugawionych obszarów przestrzeni astralnej i sprowadza do fizycznego wymiaru śmiertelne opary. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że wypełnią one sferę o promieniu 25 metrów i środkiem w miejscu, w którym znajduje się mag. Raz przywołanych oparów nie można przemieścić. Oczywiście Ksenomanta jest odporny na ich działanie i może tą niewrażliwość rozciągnąć także na innych bohaterów, których liczba nie może przekraczać jego poziomu *rzucania czarów*. Tych, na których śmiertelne opary mają nie wpływać, należy wybrać w chwili *rzucania zaklęcia*. Osoby znajdujące się na obszarze działania czaru otrzymują w każdej rundzie obrażenia. Nie muszą w tym celu oddychać oparami – wystarczy kontakt z nimi. W każdej rundzie Ksenomanta wykonuje test efektu, określający liczbę otrzymanych obrażeń, przed którymi chroni pancerz duchowy.

ZAKŁĘCIA KRĘGU SIÓDMEGO

Duchowe wrota

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 14/19
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom x 10 minut
Efekt: *moc woli* +10

Trudność rzucenia: 2

Ten czar Ksenomanta musi rzucić w stworzonym przez siebie *Kościanym kręgu* (patrz str. 175). Mag przebija przestrzeń astralną, a potem powoli zwiększa powstałą dziurę. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że Ksenomanta stworzył wrota do przestrzeni astralnej, przez które do fizycznego świata mogą dostać się duchy, a bohaterowie – do przestrzeni astralnej.

Ksenomanta w pewnym stopniu kontroluje tych, którzy korzystają z *Duchowych wrót*, musi jednak je widzieć, by zakazać komuś przejścia. Uniemożliwiając przekroczenie wrót mag wykonuje test efektu, którego wynik porównuje z wynikiem testu Siły Woli przechodzącej przez nie istoty. Jeżeli Ksenomanta przegra, może ona przejść. Przeciętny sukces wystarcza do powstrzymania istoty, ale mag otrzymuje jedno obrażenia wynikające z wyczerpania. Duży (lub lepszy) sukces uniemożliwi przekroczenie wrót bez szkody dla Ksenomanty.

Odwroćenie uschnięcia

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +7

Trudność rzucenia: 2

Ksenomanta dotyka części ciała, na którą rzucono *Uschnięcie kończyny*, nasączając ją energią z innego wymiaru. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu o stopniu trudności równym 13. Jeżeli i on zakończy się sukcesem, kończyna zostanie uleczona. Jeśli jednak test efektu się nie powiedzie, Ksenomanta może koncentrując się podtrzymywać działanie zaklęcia i wykonywać w następnych rundach (dopóki ich liczba nie przekroczy czasu działania) kolejne testy.

Uschnięta kończyna nie od razu zostaje całkowicie uleczona. Bohater, który używa tej części ciała, otrzymuje modyfikator -3 stopnie. Kiedy jednak wyleczy ranę związaną z uschniętą kończyną, powróci ona do pełni sił.

Sprytny przyjaciel

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 8/19
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 10 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta lekko pukając w głowę ofiary czaru przywołuje ducha, który powoli wpływa do jej umysłu. Za każdym razem, kiedy osoba, na którą rzucono zaklęcie, zawali test mentalnej umiejętności lub talentu (wyjątek stanowią testy *rzucania czarów*, Siły Woli i *tkania wątków*), *Sprytny przyjaciel* zapewni w danej rundzie kolejną szansę. Drugi test wykonuje się w oparciu o stopień efektu.

Unieruchomienie istoty

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 14/20
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +12

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar można rzucić tylko na jedną istotę, ale działa on również na ożywionych, Horrory i ich konstrukty. Po udanym teście *rzucania czarów* pojawia się jasny krąg czerwonego światła uzupełniony złotymi inskrypcjami, który otacza ofiarę. Krąg jest „przymocowany” do danego miejsca – ani on, ani uwięziona istota nie mogą się poruszyć. Może się ona jednak porozumiewać, jeśli tylko Ksenomanta zechce rozmawiać z takim okropnym stworem.

Uwięziona istota może próbować się wyrwać, wykonując test Siły Woli lub rozpraszania magii. Za każdym razem,



kiedy przeprowadza taką próbę, Ksenomanta wykonuje test efektu. Stwór musi uzyskać w teście wynik lepszy lub taki sam jak mag – dopiero wtedy uda mu się wyrwać.

Zmiażdżenie serca

Liczba wątków: brak
Zasięg: 25 metrów
Effekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Rzucając zaklęcie Ksenomanta spogląda na ofiarę, wyciągając rękę i zaciskając pięść, tak jakby coś zgniatał. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że serce nieszczęśnika zostało otoczone astralną siłą, która zaczyna je miażdżyć. Ksenomanta wykonuje test efektu, określając zadane obrażenia, przed którymi nie chroni żaden pancerz. W każdej rundzie następującej po pierwszej mag musi się koncentrować, by czar działał i by miał prawo do wykonywania kolejnych testów efektu. Dopóki zaklęcie działa ofiara jest unieruchomiona. Może ona próbować się wyrwać jego mocy i rozproszyć czar, wykonując test Siły Woli o stopniu trudności 15.

ZAKŁĘCIA KRĘGU ÓSMEGO

Kontrola

Liczba wątków: 3
Zasięg: 15 metrów
Effekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Tkając wątki Ksenomanta w ogóle się nie porusza i ma zamknięte oczy. W chwili rzucania czaru unosi powieki i rozkłada szeroko ramiona. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że Ksenomanta kontroluje ruchy ciała ofiary. Nieszczęśnik wciąż panuje nad swoimi myślami, ale o poczynaniach jego ciała decyduje mag. Ksenomanta musi się skupiać, by zmusić ofiarę do poruszania się, ale zerwanie koncentracji nie oznacza końca działania czaru.

Ofiara, która pragnie wyrwać się spod kontroli, musi w teście Siły Woli uzyskać wyższy wynik niż mag w teście efektu. Sukces kończy działanie czaru.

Przyzwanie Horrora

Liczba wątków: 6
Zasięg: 10 metrów
Effekt: *moc woli* +16

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta musi w pierwszej kolejności poznać Imię Horrora, którego chce przyzwać. Następnie białą i złotą farbą rysuje krąg o średnicy trzech metrów. *Przyzwanie Horrora* to zaklęcie opierające się na magii krwi, więc kosztuje Ksenomantę permanentny punkt obrażeń. Co więcej, mag traci kolejny permanentny punkt obrażeń za każdym razem, kiedy nie powiedzie mu się utkanie wątku podczas rzucania tego czaru. Jeżeli Ksenomanta przerwie rzucanie zaklęcia nim dobiegnie ono końca, natychmiast staje się ofiarą magicznego wybuchu – otrzymuje obrażenia ze stopniem 25.

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że do ochronnego kręgu zostanie przyzwany Horror. Dopiero wtedy Ksenomanta wykonuje test efektu, zapisując jego wynik. Horror nie opuści kręgu, chyba że uda mu się w teście Siły Woli wyrzucić więcej, niż zanotowana liczba. Wiele z tych stworów będzie się targować, oferując wielkie skarby w zamian za uwolnienie. Znałe są przypadki, że proponowały przedmioty warte nawet 100 000 punktów legend. Co więcej płaciły tyle, ile oferowały, ale zwykle powracały później, by odzyskać utracone skarby.

Niewielu Ksenomantów uczy tego zaklęcia. Bohater powinien zastanowić się nad motywami tych, którzy czynią coś podobnego. Powód jest prosty: Horrory często umieszczają w zawieranych z nimi paktach warunek, zmuszający do uczczenia czaru.

Spętanie cienia

Liczba wątków: 2
Zasięg: 50 metrów
Effekt: *moc woli* +7

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta rzucający to zaklęcie musi widzieć jego ofiary i ich cienie. Może objąć jego działaniem tyle osób, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że cień ofiary został przygwożdżony do ziemi, jednocześnie przytrzymując swego właściciela. Ksenomanta wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik. Ofiara, która pragnie się wyrwać, musi przejść test Siły Fizycznej o stopniu trudności równym zanotowanej liczbie.

Tłumacz

Liczba wątków: 4
Zasięg: 10 metrów
Effekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: 2

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że Ksenomanta przywołuje wibrującego ducha, którego stopień talentu *znajomość języka* jest równy stopniowi efektu. Duch potrafi mówić w dowolnym języku, który wybierze mag.

Unieruchomienie Horrora

Liczba wątków: 1
Zasięg: 25 metrów
Effekt: *moc woli* +16

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie to szybsza, potężniejsza wersja *Unieruchomienia istoty* (str. 180), działa ono jednak tylko na Horrory, a nie na ich konstrukty lub inne istoty. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że magowi udało się unieruchomić Horrora, a wtedy powinien on wykonać test efektu i zapisać jego wynik. Zaklęcie to działa bardzo krótko, więc Ksenomanta winien przygotować sobie wcześniej plan tego, co zamierza uczynić. Oczywiście Horror może próbować się uwolnić lub rozproszyć czar. W obu przypadkach stopień trudności testów równy jest wynikowi testu efektu.

ZAKŁĘCIA MISTRZA ŻYWIOŁÓW

Mistrzowie Żywiołów wykorzystują magię do posługiwania się żywiołami. Ich zaklęcia zwykle wpływają na jeden lub więcej żywiołów, ale mogą również oddziaływać na pogodę i naturę. Czary pozwalają im także rozmawiać z duchami żywiołów, które zamieszkują cały świat.

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIERWSZEGO

Kryształowe pociski

Liczba wątków: 1
Trudność utkania: 5/12
Zasięg: 30 metrów
Czas działania: 1 runda
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Podczas tkania wątku Mistrz Żywiołów podrzuca grudki ziemi w powietrze, a one przemieniają się w kryształowe pociski, które lecą w kierunku przeciwnika, kiedy zaklęcie zostanie rzucone. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu, ustalając obrażenia, które zada. To potężne zaklęcie jest dość znane, więc bardziej doświadczeni przeciwnicy mogą wycofać się poza jego zasięg, kiedy ujrzą powstające kryształowe pociski. Przed jego działaniem chroni pancerz fizyczny.

Maskowanie

Liczba wątków: brak
Trudność utkania: -/7
Zasięg: dotyk
Czas działania: 5 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +7
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar pozwala osobie, na którą został rzucony, całkowicie zlać się z otoczeniem, co uniemożliwia innym jej zauważenie. Mistrz Żywiołów rzuca kamień, trze ziemię lub dotyka kamykiem ofiarę. Zarówno on, jak i osoba, na którą rzuca zaklęcia, muszą stać na kamieniach lub ziemi, aby czar zadziałał.

Po udanym teście *rzucania czarów* ofiara wykonuje test efektu. Jego wynik będzie stopniem trudności testów osób, które mogą zauważyć zamaskowanego i które korzystają z normalnego wzroku. Czar przestaje jednak działać, kiedy jego ofiara się poruszy. Postaci korzystające z magicznych zmysłów (np. wzroku) wykonują test, którego stopniem trudności jest magiczna obrona zamaskowanego. *Maskowanie* nie zapewnia żadnych dodatkowych modyfikatorów do obrony fizycznej.

Mowa roślin

Liczba wątków: brak
Zasięg: osobisty
Efekt: rozmowa z duchami roślin
Trudność rzucenia: 2
 Rzucając to zaklęcie Mistrz Żywiołów przykładą ucho do rośliny. Moc czaru pozwala mu porozumieć się z duchem, który zamieszkuje roślinę, a nie z nią samą. Duchy mają różny poziom inteligencji, są jednak bardziej rozgarnięte od roślin, które są ich domem. Mają także różny temperament, tak jak i zwykli mieszkańcy Barsawii. Mogą więc być chętne do rozmowy, ale istnieje też szansa, że będą w złym humorze lub nawet okażą się śpiące od długiego wylegiwania się na słońcu. Tak czy inaczej są zwykle świadome wydarzeń, które miały miejsce w odległości do pięciu metrów od ich korzeni. Oczywiście duchy zamieszkują tylko żywe rośliny i jeśli jeden gospodarz zginie, szukają następnego.



Oczyszczenie wody

Liczba wątków: 1
Trudność utkania: 5/13
Zasięg: dotyk
Czas działania: 1 runda
Efekt: 1/2 *moc woli* +4 litry
Trudność rzucenia: 2 lub więcej (patrz opis)

Rzucając zaklęcie Mistrz Żywiołów pokrywa wargi kroplami wody, którą chce oczyścić. Woda, która jest lekko mulista, ma obronę magiczną równą 2, roznosząca choroby +5 i więcej, a zatruta – tyle, co rozpuszczona w niej trucizna (zwykle 6 lub więcej).

Mistrz Żywiołów może wykorzystać to zaklęcie do oczyszczenia napoju, którego znaczną część stanowi woda, a więc do win, soków, piwa lub mleka. W tym jednak przypadku obronę magiczną cieczy zwiększa się o 5. Mistrz Żywiołów, który w teście wyrzuci więcej niż nie zmodyfikowana obrona fizyczna, ale mniej niż zmodyfikowana, oczyści napój z wszelkich „nieczystości”, zmieniając go w zwykłą wodę.

Odporność na ogień

Liczba wątków: brak
Trudność utkania: -/7
Zasięg: dotyk
Czas działania: 6 + poziom minut

Efekt: +3 do pancerza chroniącego przed ogniem

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów powołuje do istnienia niewielkie płomienie, które pojawiają się na koniuszkach jego palców wskazujących. Następnie dotyka ofiary mniej więcej na wysokości brwi

(lub w miejscu, gdzie powinny się znajdować), które zaczynają płonąć jasnym ogniem, nie zadającym obrażeń. Ten czar zwiększa o 3 punkty pancerz chroniący przed atakami i obrażeniami opartymi na ogniu.

Dana osoba może być pod wpływem tylko jednej *Odporności na ogień*.

Odporność na zimno

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/7
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 6 + poziom minut
Efekt: +3 do pancerza chroniącego przed zimnem
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiółów powołuje do istnienia mróz, który w pierwszej pokrywa jego dłoń, a następnie – po dotknięciu ofiary – się roztopia. Ten czar zwiększa o 3 punkty pancerz chroniący przed atakami i obrażeniami opartymi na zimnie.

Dana osoba może być pod wpływem tylko jednej *Odporności na zimno*.

Płomienne ostrze

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 5/14
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 10 + poziom rund
Efekt: +1k4 do zadawanych przez broń obrażeń
Trudność rzucenia: obrona magiczna broni ofiary

Mistrz Żywiółów tkając pierwszy wątek powołuje do istnienia niewielki płomień, który następnie pokrywa niemal całą wybraną przez niego broń (z wyjątkiem rękojeści lub miejsca, w którym ktoś ją trzyma). Na udane rzucenie zaklęcia ma wpływ obrona magiczna broni, która w większości przypadków wynosi 2. Czar zwiększa zadawane przez nią obrażenia o 1k4 (zwane płomienną kostką), ale efekt ten działa tylko na istoty, które może zranić ogień. Przed obrażeniami zadanymi przez *Płomienne ostrze* chroni pancerz fizyczny.

Broń, na którą rzucono ten czar, jest dość ciepła, ale temperatura jest znośna. Jeśli jednak na płomiennej kostce wypadnie „4”, dzierżąca broń osoba otrzymuje 1 obrażenie od gorąca.

Podgrzanie pożywienia

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/7
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 10 + poziom minut
Efekt: podgrzewa odżywcze pożywienie
Trudność rzucenia: 2

To zaklęcie nie tylko podgrzewa pożywienie, ale nasącza je również magią, która korzystnie wpływa na spożywające posiłek osoby. Mistrz Żywiółów chucha na swoje ręce, tak jakby je rozgrzewał, a wtedy jego dłonie zaczynają świecić delikatną, czerwoną poświatą. Kiedy dotknie jedzenia, na które rzuca zaklęcie, poświata przeniesie się na nie, podgrzewając je w przeciągu minuty. Testy zdrowienia osób, które zjedzą to pożywienie w okresie działania zaklęcia, wzrosną – do ich stopnia należy dodać poziom rzucania czarów Mistrza Żywiółów. Jeśli więc ten poziom wynosił 3, to stopnie testów zdrowienia pożywianych się podgrzaniem jedzeniem wzrosną o +3. Każde rzucenie tego zaklęcia tworzy tyle posiłków, ile wynosi posiadany przez maga poziom rzucania czarów.

Wspinaczka

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/14
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: +3 stopnie do testów wspinania
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie zwiększa umiejętności wspinaczki osoby, na którą zostanie rzucone. Mag tką wątek, a następnie rzuca czar w chwili, kiedy jego ofiara zaczyna się wspinać. Sukces oznacza, że wspinający się uzyskuje modyfikator +3 do testów wspinania.

ZAKŁĘCIA KRĘGU DRUGIEGO

Gołoledź

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/8
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: tworzy śliską, lodową powierzchnię
Trudność rzucenia: 2

Mistrz Żywiółów dmucha na powierzchnię, którą chce pokryć lodem. Czar pozwala pokryć gołoledzią obszar o powierzchni 100 metrów kwadratowych. Mistrz Żywiółów dmucha na krawędź tego obszaru i może ustalić jego kształt, pod warunkiem, że długość żadnego z boków nie przekroczy 20 metrów.

Po udanym teście rzucania czarów mag wykonuje test efektu (*moc woli*). Jego wynik to stopień trudności testów Zręczności (lub odpowiednich talentów), które muszą wykonywać osoby pragnące przejść przez gołoledź nie przewracając się. Udany test oznacza, że postać może poruszać się po pokrytej lodem powierzchni z prędkością równą połowie jej szybkości w walce. Z kolei test zakończony porażką oznacza przewrócenie się, którego efekt jest równoważny utracie równowagi w walce (patrz *Wykonanie testu równowagi*, str. 195).

Lodowa włócznia

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/14
Zasięg: 120 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Tkając wątek Mistrz Żywiółów powołuje do istnienia sopele, które wyrastają z jego palców. Pod koniec rzucania zaklęcia przemieniają się one w lodową włócznię długości półtora metra, która pędzi w kierunku celu – ofiary czaru. Jeżeli test rzucania czarów zakończy się sukcesem, mag może wykonać test efektu, określając zadane obrażenia, przed którymi chroni pancerz fizyczny.

Oczyszczenie przedmiotu

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/14
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +7
Trudność rzucenia: 2

Mag pociera nadgarstki, wyzwalając iskry, która przeskakuje do oczyszczanego przedmiotu. Następnie, po udanym teście rzucania czarów, wykonuje test efektu. Jeśli jego wynik będzie przekraczał odporność trucizny lub choroby, przedmiot zostanie z niej oczyszczony. Czar działa jedynie na nieożywione rzeczy. Jeżeli wykorzysta się go do oczyszczenia pożywienia, zmieni się ono w rozgotowaną, pozbawioną smaku i kształtu papkę. Bohater, który chce zmusić się do zjedzenia takiego posiłku, musi wykonać test Siły Woli o stopniu trudności 4.

Powrotna droga

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/14
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 20 + poziom minut
Efekt: pokazuje drogę do domu
Trudność rzucenia: 5

Mag zamyka oczy i przywołuje w pamięci obraz ostatniego miejsca, w którym spał. Jeśli test rzucania czarów będzie udany, zaklęcie powoła do istnienia świecące, zielonozłote skrzydła. Poruszają się one z tą samą prędkością co mag i od razu ruszają w kierunku miejsca, w którym ten ostatnio spał. Skrzydła nie oddalają się od niego na odległość większą niż 60 metrów, a na rozkaz będą zwalniać lub przyspieszać. Ich obrona – fizyczna i magiczna – wynosi 10 – ulegają zniszczeniu, jeśli zada im się co najmniej jedno obrażenie.

Skrzela

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 4/13
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 10 + poziom minut
Efekt: można oddychać pod wodą

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Tkając wątki Mistrz Żywiółów naśladuje ruchy rybich ust, a następnie dotyka ofiary zaklęcia. Czar pozwala osobie, na którą został rzucony, swobodnie oddychać pod wodą, jednocześnie nie ograniczając w żaden sposób zdolności oddychania powietrzem.

Spowolnienie metalowej broni

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/13
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 8 + poziom rund
Efekt: -3 stopnie do testów obrażeń

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Mistrz Żywiółów naśladuje wykonywany powoli atak, a następnie wskazuje metalową broń (lub broń z metalowymi elementami, np. ostrzem), która znajduje się w zasięgu. Stopień trudności równa się obronie magicznej ofiary lub broni, w zależności od tego, która z tych wartości jest wyższa. Udanym testem *rzucania czarów* oznacza, że zaczarowana broń będzie zatrzymywała się tuż przed dojściem celu, co zmniejsza zadawane przez nią obrażenia o 3 stopnie (oczywiście tylko na czas działania zaklęcia).

Na daną broń działa w tym samym czasie tylko jedno *Spowolnienie metalowej broni*.

Wrzątek

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/13
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: gotuje pół litra wody
Trudność rzucenia: 2

Mistrz Żywiółów dotyka pojemnika wypełnionego wodą i od razu cofa rękę tak, jakby ten był bardzo gorący. Zaczarowane naczynie natychmiast zaczyna podgrzewać wodę, w każdej rundzie doprowadzając do wrzenia pół litra cieczy. Innymi słowy potrzeba dwóch rund do zagotowania litra wody, a czterech – dwóch litrów. *Wrzątek* można rzucić jedynie na nieożywione przedmioty.

To zaklęcie nie zostało opracowane z myślą o walce, jednak można je w tym celu wykorzystać. Każde dwa litry wrzątku zadają obrażenia ze stopniem pięć, ale maksymalnie można użyć ośmiu litrów (czyli zadać obrażenia ze stopniem 20). Oczywiście bohater musi w jakiś sposób oblać ofiarę wrzątkiem, wykonując test *Zręczności* lub *talentu broń miotana* (stopień trudności to obrona fizyczna celu). Przed obrażeniami zadany wrzątkiem chroni pancerz fizyczny.

Zlepienie

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/13
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +7

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Ten czar pozwala zlepiać dwie rzeczy. Mistrz Żywiółów łączy dłonie, a następnie próbuje je od siebie oderwać. Potem obiema rękami (wciąż złączonymi) wskazuje dwa cele, które mają zostać zlepione. Testem *rzucania czarów* kończy się sukcesem, jeśli jego wynik będzie wyższy lub równy obronie magicznej obu ofiar. Dwie zaczarowane rzeczy zostaną zlepione, kiedy tylko zetkną się ze sobą. Mistrz Żywiółów może również zlepiać dwie rzeczy, które stykają się ze sobą – na przykład bohatera i podłogę. Obie ofiary zaklęcia muszą znajdować się od siebie w odległości co najwyżej trzech metrów, aby czar zadziałał. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu, którego wynik określa siłę, z jaką zlepily się powierzchnie. Oderwanie ich od siebie wymaga testu *Siły Fizycznej*,

którego stopień trudności równy jest wynikowi testu efektu. Udanym test (czyli oderwanie) kończy działanie zaklęcia.

Zlepianie może utrzymać ciężar nie przekraczający tony. Mistrz Żywiółów może oderwać od siebie zlepione powierzchnie wykonując test *rzucania czarów*, którego wynik ma przekroczyć magiczną obronę obu celów.

ZAKŁĘCIA KRĘGU TRZECIEGO

Głęboka kałuża

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: 15 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: 2

Rzucając to zaklęcie Mistrz Żywiółów musi dotknąć płytkiej kałuży. Czar zwiększy jej głębokość w promieniu 15 metrów od maga. Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Żywiółów wykonuje test efektu. Kałuża pogłębia się o wynik tego testu razy 30 centymetrów.

Bohaterowie, których obrona magiczna przekracza wynik testu efektu, albo nie zapadną się w kałużę, albo zdołają zatrzymać się na jej krawędzi. Natomiast ci, którzy wpadną, muszą się później wydostać z niej w jakiś sposób – na przykład wspinając się. Stopień trudności testu wspinania (czyli testu *Zręczności* lub *talentu wspinaczka*; w przypadku stworów jest to test ataku) jest równy: posiadanemu przez maga poziomowi *rzucania czarów* plus wartość pancerza fizycznego zbroi (oraz tarczy) nieszczęśnika.

Wszystko, co znajduje się w głębokiej kałużę w chwili, gdy czar przestaje działać, „powraca” do kałuży o oryginalnej głębokości, a nadmiar wody gdzieś znika. Woda stworzona dzięki temu zaklęciu nie gasi pragnienia; nie można jej również przechowywać do późniejszego użytku.

Lodowy łańcuch

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/15
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 2 rundy
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiółów ciska w przeciwnika dwoma kamieniami, monetami lub innymi niewielkimi przedmiotami. Jeśli test *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, przedmioty te przemieniają się w dwie kule z kolcami połączone lodowym łańcuchem. Powstała w ten sposób broń zawiązuje się wokół ofiary zaklęcia, często roztrzaskując się przy tym. Mag wykonuje test efektu (będący jednocześnie testem obrażeń) – uzyskanie w nim kostki premowej oznacza, że łańcuch oraz kule się rozpadły. Jeżeli magiczna broń nie roztrzaska się podczas uderzenia, ofiarę zaklęcia należy przez całą następną rundę uznawać za osaczoną (patrz *Walka*, str. 202) – otrzymuje modyfikator -2 stopnie do testów ataku.

Naprawa

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/16
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poz. miesięcy
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: 2

Ten czar wykorzystuje siły żywiołów do naprawienia nieożywionych przedmiotów. Mistrz Żywiółów bierze do ręki przedmiot lub jego fragmenty i wyobraża sobie, że znów jest on cały. Następnie, po udanym teście *rzucania czarów*, wykonuje test efektu, którego wynik określa *Siłę Fizyczną*, jaka trzyma naprawiony przedmiot w całości. Moc tego zaklęcia może nieco zmienić wielkość i masę przedmiotu tak, by zastąpić brakujące kawałki, ma to jednak pewne ograniczenia. Mag musi posiadać co najmniej 80 procent oryginalnego przedmiotu, aby udało mu się rzucić to zaklęcie.



Powietrzna sieć

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 8/17
Zasięg: 120 metrów **Czas działania:** 10 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: 2

To zaklęcie powołuje do istnienia błyszczącą sieć energii (powietrza), która może utrzymać ciężar o wadze do 2000 kilogramów. Sieć jest umocowana do powietrza i pojawia się w zasięgu czaru, ale nie musi dotykać ziemi. Ma zawsze szerokość jednego metra, choć mag może dowolnie ustalić jej długość – aż do 120 metrów.

Po sieci da się wspinać, gdyż można chwycić się składających się na nią nici energii; na dodatek „chwytą” ona wspinającą się po niej osobę. Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Żywiołów wykonuje test efektu, który określa Siłę Fizyczną chwytu. Tenże chwyt zabezpiecza wspinacza i nie krępuje jego ruchów.

Mistrz Żywiołów może wykorzystać magię krwi, by wydłużyć czas działania czaru do roku i jednego dnia. Kosztuje to jeden punkt obrażeń, które można wyleczyć dopiero wtedy, gdy zaklęcie przestanie działać. Powietrzni Łupieżcy często wykorzystują magiczne sieci, które utrzymują ich ukryte wśród chmur siedziby.

Powietrzny tron

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 8/17
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 10 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +7
Trudność rzucenia: 2

Mistrz Żywiołów rzuca to zaklęcie przyjmując pozycję siedzącą. Jeśli test *rzucania czarów* będzie udany, pod siedzeniem maga pojawi się wirujący, rozmyty, powietrzny tron. Mistrz Żywiołów może się na nim poruszać – tron ma pełną szybkość równą 150 metrów na rundę, a w walce może pokonać 75 metrów w rundzie. Co więcej, powietrzny tron jest bardzo ruchliwy – stopnia efektu należy używać jako stopnia talentu *unik* (patrz str. 114).

Ruch w pionie powietrznego tronu jest dość ograniczony: mag może unosić się nad ziemią na wysokości tylu metrów, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*.

Roślinna uczta

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 6/16
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: 2

Do rzucenia tego zaklęcia Mistrz Żywiołów potrzebuje trzech roślin, których wielkość jest nie istotna, a które przemienia w pożywienie. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu – jego wynik określa liczbę stworzonych posiłków. Każdy z nich składa się z przystawki, zupy, sałatki, chleba, drugiego dania, owoców i deseru. Wszystkie posiłki są takie same. Mistrz Żywiołów może stworzyć tylko pożywienie, które jadł w ostatnim roku, co tłumaczy apetyt tych magów, kiedy docierają oni do miasta.

Stworzone mocą tego zaklęcia jedzenie trzeba spożyć w czasie działania czaru. Pozostawiony posiłek znika w chwili, gdy kończy się działanie czaru.

Tragarz

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 9/15
Zasięg: 15 metrów **Czas działania:** poziom dni
Efekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: 2

To zaklęcie powołuje do istnienia na wpół czującą istotę, która może nosić ekwipunek Mistrza Żywiołów. Mag musi najpierw usypać kopiec ziemi swego wzrostu, któremu

później nadaje humanoidalną postać. Udany test *rzucania czarów* ożywia ją. Tragarz maszeruje z nogami utkwionymi w ziemi, która faluje ustępując mu miejsca. Po ożywieniu mag wykonuje test efektu, którego wynik określa stopień Siły Fizycznej stworzonej istoty. Tragarz nie może się oddalić od Mistrza Żywiołów na odległość większą niż 15 metrów, gdyż wtedy czar dobiegnie końca. Poniżej podajemy jego cechy.

Tragarz

ZR: 4 **SF:** test efektu **ŻYW:** 12
PER: 2 **SW:** 2 **CHA:** 3

Inicjatywa: 4 **Obrona fizyczna:** 7
Liczba ataków: 0 **Obrona magiczna:** 8
Atak: - **Obrona społeczna:** 15
Obrażenia: - **Pancerz fizyczny:** 3
Liczba czarów: 0 **Pancerz duchowy:** 0
Rzucanie czarów: - **Zachowanie równowagi:** stopień SF
Efekt: - **Testy zdrowienia:** 4
Próg życia: 70 **Szybkość w walce:** 80
Próg ran: 15 **Pełna szybkość:** 80
Próg przytomności: -
Punkty legend: -
Ekwipunek: -
Łup: -

Tylne oko

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 6/16
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 30 + poziom minut
Efekt: k6 Percepcji z tyłu
Trudność rzucenia: magiczna obrona ofiary

Mistrz Żywiołów cicho śpiewa, trzymając w ręku płonącą świecę, pochodnię lub inne źródło światła, a następnie rzuca zaklęcie, dotykając płomieniem tyłu głowy ofiary.

Udany test *rzucania czarów* powołuje do istnienia pojedynce, płonące oko, które pojawia się z tyłu głowy ofiary. Oko posiada Percepcję równą 7 (stopień 4), a osoba, na którą rzucono czar, widzi to, co ono. Oczywiście oko spostrzega jedynie widoczne przedmioty. W trakcie walki zapobiega ono niespodziewanym atakom (patrz *Walka*, str. 202). Atakujący może wykorzystać umiejętności i talenty, które utrudniają zobaczenie go. W takim przypadku bohater, na którego rzucono *Tylne oko*, musi wykonać test Percepcji (zgodnie z opisem talentu lub umiejętności). Jeśli zakończy się on niepowodzeniem, to przeciwnik może wykonać niespodziewany atak.

ZAKŁĘCIA KRĘGU CZWARTEGO**Dusząca maź**

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 9/18
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** *moc woli* rund
Efekt: dusi i oślepia ofiarę

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów tworzy kulę zielonożółtej mazi, którą rzuca w przeciwnika. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że trafiła ona w głowę ofiary lub tę część jej ciała, którą oddycha. Maź pokrywa twarz nieszczęśnika, oślepiając go i uniemożliwiając oddychanie – w każdej rundzie otrzymuje on k6 obrażeń wywołanych duszeniem. Ani pancerz fizyczny, ani duchowy nie chronią przed obrażeniami wywołanymi *Duszącą mazią*. Magiczna papka, która pokryła twarz ofiary, nie tylko ją dusi, ale również oślepia.

Jeśli ktoś będzie próbował ścierać maź, to albo po prostu powróci ona na głowę ofiary, albo będzie zmieniać kształt. Jedynym sposobem pozbycia się jej jest wykonanie udanego testu rozproszenia magii lub Siły Woli. Mistrz Żywiołów może

rozproszyc maż kiedy tyko zechce, musi ona jednak znajdować się w zasięgu czarar.

Gradobicie

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów wyczarowuje niewielkie gradobicie, które kieruje na swych przeciwników. Gradobicie ma postać sfery o średnicy 10 metrów, którą mag może umiejscowić gdziekolwiek w zasięgu zaklęcia. Porównaj wynik testu *rzucania czarów* z obroną magiczną ofiar pochwyconych przez gradobicie. W przypadku, gdy Mistrz Żywiołów wyrzuci tyle samo lub więcej niż wynosi obrona bohatera, ten ostatni otrzyma obrażenia ustalone przez test efektu (chroni przed nimi pancerz fizyczny).

Mistrz Żywiołów w każdej rundzie wykonuje test *rzucania czarów* sprawdzając, który z bohaterów znajdujących się w obszarze działania czarar otrzyma obrażenia. Raz wyczarowanej sfery nie można przemieszczać; pozostaje ona nieruchoma. Podtrzymywanie działania *Gradobicia* wymaga od Mistrza Żywiołów koncentracji.

Odciążenie

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/16
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 7 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: obrona magiczna przedmiot

To zaklęcie może zmniejszyć ciężar jakiegors ładunku. Bohater lub grupa bohaterów musi podnosić przedmiot lub przedmioty, na które ma zostać rzucone zaklęcie. Mistrz Żywiołów zapiera się i krzywi, tak jakby dźwigał znaczny ciężar, a następnie – po rzuceniu czarar – prostuje i uśmiecha. Po teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu, którego wynik pomnożony przez 25 określa, o ile zmniejszyła się waga ładunku w kilogramach. Trzeba jednak pamiętać, że nie może ona spaść poniżej 5 kilogramów.

Podmuchi powietrza

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/16
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +9
Trudność rzucenia: 2

Ten czar tworzy potężny podmuch, który leci od maga w wybranym przez niego kierunku. Mistrz Żywiołów po utkaniu wątku przykłada obie ręce do ust. Następnie rzuca zaklęcie dmuchając i rozkładając ręce. Upany test *rzucania czarów* oznacza, że mag powołał do istnienia podmuch powietrza w postaci walca o długości 60 metrów, a średnicy 5.

Bohaterowie znajdujący się na drodze podmuchu muszą wykonać test Siły Fizycznej lub równowagi o stopniu trudności równemu wynikowi testu efektu. Nieudany test oznacza przewrócenie (patrz *Wykonanie testu równowagi*, str. 195).

@Tarcza błyskawic

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** –/16
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 7 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Mistrz Żywiołów klaszcze, tworząc iskry elektryczności, które przeskakują na tarczę ofiary. Aby zaklęcie się powiodło, mag musi w teście *rzucania czarów* uzyskać wynik równy lub większy od obrony magicznej tarczy i jej właściciela.

Za każdym razem, kiedy przeciwnik trafi w bohatera, ale nie osiągnie co najmniej dużego sukcesu, będzie uderzał w tarczę

(bohater nie otrzyma obrażeń). Każde trafienie w tarczę wyzwała błyskawice, zadająca obrażenia – dzierżąca ją osoba wykonuje test efektu. Przed tymi obrażeniami chroni pancerz duchowy.

Wstrząsy

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 4 + poziom rund
Efekt: utrudnia działania wrogów
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Jak sama nazwa wskazuje, ten czar sprawia, że ziemia (w promieniu 25 metrów od czarującego) zaczyna się trząść i drgać. Mistrz Żywiołów, tkając wątek, również się trzęsie. W tym czasie wszyscy jego przyjaciele powinni go dotykać, bowiem w innym wypadku czar będzie działał również na nich. Dotyk może trwać bardzo krótko i nie uniemożliwia wykonywania innych akcji w danej rundzie. Po utkaniu wątku, rzucając zaklęcie mag dotyka ręką ziemi.

Stopniem trudności testu *rzucania czarów* jest najwyższa obrona magiczna spośród osób, które nie dotknęły maga. Drgająca i trzęsąca się ziemia ciska bohaterami w różne strony, znacznie utrudniając im wykonywanie działań, co odzwierciedla modyfikator -4 do wszystkich testów akcji.

Zaklęcie powrotu

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 5/16
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Mag musi wpięrow przygotować broń, na którą będzie rzucał *Zaklęcie powrotu*. O świcie każdego dnia przez cały tydzień upuszcza na nią krople swej krwi. Następnie, ostatniego dnia tygodnia rysuje nią niewielką bliznę na ciele ofiary (swoim lub innego bohatera), po czym ten sam rysunek umieszcza na broni, w ten sposób tworząc więz pomiędzy nią a daną osobą. Mistrz Żywiołów może przygotować tyle sztuk broni, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. Oczywiście zniszczenie broni oznacza przerwanie więzi.

Podczas rzucania *Zaklęcia powrotu* mag dotyka blizny. Więz łącząca Mistrza Żywiołów z bronią jest tak silna, że nie musi jej widzieć, by rzucić czar. Stopień trudności testu *rzucania czarów* to obrona magiczna ofiary lub broni (większa z nich). Upany test oznacza, że broń cicho trąc porusza się po ziemi w kierunku bohatera z prędkością 15 metrów na rundę. Za każdym razem, kiedy broń musi wykonać test jakiegors cechy (na przykład Siły Fizycznej, próbując „wyskoczyć” z szafki lub Zręczności, starając się zjechać wzdłuż parapetu), należy wykonać test efektu.

Mistrz Żywiołów może rzucić *Zaklęcie powrotu* nie tylko na siebie. W takim przypadku rysuje wzór na ciele danego bohatera, nie na swoim i rzucając czar dotyka jego, a nie blizny na swoim ciele.

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIĄTEGO

Kamienna klatka

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/19
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 10 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów tworzy kamienną klatkę, która otacza ofiarę zaklęcia. Rzucając czar układa palce tak, by symbolizowały kraty. Ofiarą *Kamiennej klatki* może być tylko jedna istota, która nie jest wyższa, szersza lub dłuższa niż 3 metry. Czarar nie uda się rzucić, jeśli jego ofiarą ma zostać ktoś, którego rozmiały przekraczają tę wielkość.

Kamienna klatka ma próg życia równy 50, co oznacza, że trzeba jej zdać co najmniej 50 uszkodzeń, by uległa zniszczeniu.



Jego pancerz fizyczny wynosi 7 – atakując ją nie można uzyskać trafienia przebijającego pancerz. Wynik testu efektu to stopień trudności rozproszenia tego czaru. Uwięziona osoba może wykonywać test Siły Woli, próbując „rozerwać” magię klatki. Jeśli jego wynik będzie równy lub większy od wyniku testu efektu, to klatka natychmiast się rozpadnie.

Kula ognia

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 12/20
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +8

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Do rzucenia tego czaru Mistrz Żywiołów potrzebuje jakiegoś źródła ognia. Tkając wątek umieszcza jedną rękę na granicy płomieni, a potem unosi ją do góry zataczając koła. Powołana do istnienia kula ognia ma wielkość piłki plażowej. W chwili, gdy dociera do celu i ma wybuchnąć, Mistrz Żywiołów wykonuje test *rzucania czarów*, którego stopniem trudności jest najwyższa obrona magiczna postaci znajdujących się w promieniu 10 metrów od kuli. Udanym testem oznacza, że kula wybuchła, a wtedy mag powinien wykonać test efektu. Wszyscy bohaterowie znajdujący się w promieniu 10 metrów otrzymują obrażenia ustalone testem efektu, przed którymi chroni pancerz duchowy.

Metalowe skrzydła

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 8/18
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 20 + poziom minut
Efekt: latanie, +5 stopni do Siły Fizycznej przy podnoszeniu
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów wpierv dotyka pleców ofiary zaklęcia na wysokości łopatek. Następnie – rzucając je – rozkłada ręce tak, jakby rozkładał skrzydła. Jeśli test *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, to na plecach ofiary pojawiają się srebrne, połyskujące, metalowe skrzydła o rozpiętości niemal trzech metrów. Pozwalają one latać z prędkością 100 metrów na rundę (szybkość w walce to 50 metrów na rundę). Jeżeli bohater zaopatrzone w metalowe skrzydła podnosi jakiś przedmiot i musi wykonać test Siły Fizycznej, to należy zwiększyć stopień tej cechy o +5. Przy pomocy metalowych skrzydeł nie mogą latać istoty, które ważą więcej niż 200 kilogramów (wliczając w to ekwipunek).

Wrzask metalu

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/17
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 1 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Tkając wątek Mistrz Żywiołów krzywi się i wydaje przerażające dźwięki. Może rzucić to zaklęcie na tyle osób, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. Stopień trudności to najwyższa obrona magiczna pośród ofiar zaklęcia.

Czar sprawia, że każdy metalowy element na ciele ofiary zaczyna krzyczeć, jęczeć i zawodzić. Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Żywiołów wykonuje test efektu. Wszystkie osoby słyszające wrzask metalu (z wyjątkiem czarującego) muszą wykonać test Siły Woli o stopniu trudności 3. Natomiast bezpośrednie ofiary zaklęcia muszą wykonać test Siły Woli, którego stopniem trudności jest wynik testu efektu. Ci, którym test się nie powiedzie, muszą uciekać przed Mistrzem Żywiołów (na odległość przynajmniej 100 metrów) lub z powodu strachu stopień ich Siły Woli spadnie o -5.

Ziemny kostur

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom minut

Efekt: Siła Fizyczna + 10 stopni

Trudność rzucenia: 2

Do rzucenia tego zaklęcia Mistrz Żywiołów potrzebuje grudki ziemi lub małego kamyka. Zwykle ich obrona magiczna wynosi 2. Po udanym teście *rzucania czarów* grudka lub kamyczek przemienia się w długi na półtora metra kostur, którego Mistrz Żywiołów może używać do walki wręcz. Po każdym trafieniu mag zadaje obrażenia ze stopniem równym stopniowi Siły Fizycznej plus 10. Tylko Mistrz Żywiołów może używać ziemnego kostura, choć może on być stworzony przez innego maga.

ZAKŁĘCIA KRĘGU SZÓSTEGO

Eksplodująca ziemia

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/17
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +1
Trudność rzucenia: 2

Eksplodująca ziemia może wyrzucić bohatera wysoko do góry. Rzucając ten czar Mistrz Żywiołów ciska kamieniami, grudkami ziemi i kawałkami skał w kierunku obszaru, który ma się znaleźć pod wpływem zaklęcia, naśladując jednocześnie odgłosy wybuchu. *Wybuchającą ziemię* można rzucić na obszar o wielkości 100 metrów kwadratowych.

Bohater w każdej rundzie, w której dotknie zaczarowanego obszaru, musi wykonać test Siły Woli o stopniu trudności równym magicznej obronie Mistrza Żywiołów. Nieudany test oznacza, że nieszczęśnik został wyrzucony w powietrze na wysokość 1k6 metrów. Ciśnięty bohater otrzymuje obrażenia (chroni przed nimi pancerz duchowy) równe wynikowi testu efektu.

Ekstremalna temperatura

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/19
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: 2

Mistrz Żywiołów powoduje znaczne zmiany temperatury na obszarze kuli o średnicy 10 metrów. Po rzuceniu zaklęcia wspomnianej kuli nie można przemieszczać. Po udanym teście *rzucania czarów* temperatura w środku kuli zaczyna drastycznie rosnać powyżej punktu wrzenia lub spada poniżej punktu zamarzania wody – w zależności od życzenia Mistrza Żywiołów. Woda zacznie zamarzać lub wrzeć w trzeciej rundzie działania zaklęcia. Mag wykonuje test efektu w każdej rundzie, w której bohater znajduje się w kuli (na przykład przechodząc przez nią). Jego wynik określa liczbę obrażeń, które otrzymuje ofiara zaklęcia (nie chroni przed nimi żaden pancerz – ani duchowy, ani fizyczny). Ten czar służy najczęściej jako bariera zniechęcająca przeciwników do przechodzenia przez dany obszar.

Ognisty rydwan

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +7
Trudność rzucenia: 2 (patrz opis)

Rzucając to zaklęcie mag przywołuje potężnego, płomienno-ducha, potrzebuje jednak do tego celu znacznego źródła ognia, wielkości mniej więcej obozowego ogniska. Tylina części wyzaczarowanej istoty ma postać dwuosobowego rydwanu, który ciągnie tors stwora. Duch reaguje na słowne komendy wydawane przez Mistrza Żywiołów.

Rydwan może zabrać Mistrza Żywiołów oraz jednego pasażera. Płomienie nie uczynią im żadnej krzywdy, choć podczas jazdy będzie im dość gorąco. Pojazd ma koła, ale tak

naprawdę nie dotyka ziemi. Zwykle rydwan porusza się kilka centymetrów nad jej powierzchnią, może się jednak wzniesć nawet na wysokość trzystu metrów.

Mistrz Żywiołów może nakazać rydwanowi przejechać po kimś. W takim przypadku mag wykonuje test *rzucania czarów*, którego stopniem trudności jest magiczna obrona ofiary, a po nim (jeśli oczywiście będzie udany) test efektu, określający zadane obrażenia (chroni przed nimi pancerz fizyczny). Mistrz Żywiołów może wykonać to działanie oraz jakąkolwiek inną akcję.

Ognisty rydwan ma próg życia 40, pancerz fizyczny 12, a duchowy 10. Jadące nim osoby nie mogą korzystać z jego pancerza. Jedynie bezpośredni atak skierowany na rydwan sprawia, że płomienie twardnieją i łączą się, formując pancerz. Normalnie pojazd może poruszać się z prędkością 150 metrów, a w walce – 75 metrów.

Rykoszet

Liczba wątków: zmienna **Trudność utkania:** 12/19

Zasięg: 75 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: *moc woli* +12

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów tworzy kulę energii wypełnioną czymś, co przypomina świecący gaz. Udane rzucenie czaru sprawia, że kula, po trafieniu w jedną ofiarę, odbije się od niej, polecą do następnej i tak dalej. Mag musi wcześniej zadeklarować, ile osób i kogo chce trafić. Może wykonać tyle ataków, ile utka wątków. Oczywiście liczbę tkanych wątków deklaruje się przed rzuceniem zaklęcia. Każdy atak wymaga wykonania testu *rzucania czarów*. Rykoszetująca kula może trafić jedną osobę więcej niż raz.

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że atak się powiódł, a wtedy mag wykonuje test efektu, by ustalić zadane obrażenia, przed którymi chroni pancerz fizyczny.

Wygodna ścieżka

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/17

Zasięg: dotyk **Czas działania:** 6 + poziom godzin

Efekt: *moc woli* +10

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mag szepcze słowa wychwalające żywioły i stwierdza, że ofiara zaklęcia jest ich przyjacielem. Te szeptki są od razu tłumaczone na język żywiołów, a siły natury zaczynają poznawać osobę, na którą rzucano czar. *Wygodna ścieżka* znosi działanie wszelkich elementów terenu i roślinności, które utrudniają poruszanie się. Ruchome piaski magicznie gęstnieją, a jeżyny się rozstępują. Zamiast testów Zręczności, Siły Fizycznej lub Żywotności, które wymagane są podczas poruszania się przez dany teren, należy wykonać test efektu (jego stopień trudności ustala Mistrz Gry).

ZAKŁĘCIA KRĘGU SIÓDMEGO

Burzowe kajdany

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 12/18

Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 12 + poziom rund

Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów przemienia kroplę wody we wstęgę chmur. Udane rzucenie *Burzowych kajdan* sprawia, że wstęgi ciemnieją i rozrastają się, przemieniając w kajdany, które skuwają ramiona lub nogi ofiary. Osoby znajdujące się pod wpływem zaklęcia należy traktować jak osaczone, zmniejszając o -2 ich testy ataku. O wiele ważniejszy jest jednak fakt, że jeśli skuta ofiara wykona jakąkolwiek wrogą akcję wymierzoną w Mistrza Żywiołów lub jego przyjaciół, z kajdan wystrzeli raniąca ją błyskawica.

W takim przypadku mag określa zadane obrażenia wykonując test efektu. Kajdany mogą w każdej rundzie działania czaru ranić jego ofiarę, co nie wymaga koncentracji Mistrza Żywiołów. Przed obrażeniami chroni pancerz duchowy.

Deszcz śmierci

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 15/18

Zasięg: 75 metrów

Czas działania: 12 + poziom rund

Efekt: *moc woli* +5 (patrz opis)

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Do rzucenia tego zaklęcia Mistrz Żywiołów potrzebuje zachmurzonego nieba. Podczas rzucania *Deszczu śmierci* mag musi wykrzykiwać imiona wszystkich towarzyszy, bowiem tylko w ten sposób uchroni ich przed zadawanymi przez zaklęcie obrażeniami. Czar działa na wszystkie nie wymienione z imienia osoby, które traktuje jak wrogów. Mistrz Żywiołów wykonuje test *rzucania czarów*, którego wynik musi być równy lub wyższy od magicznej obrony wszystkich ofiar zaklęcia znajdujących się w jego zasięgu. Udany test oznacza, że deszcz zadaje obrażenia każdej osobie znajdującej się w obszarze działania czaru, który rozciąga się na odległość 75 metrów od miejsca jego rzucenia. Kiedy Mistrz Żywiołów poruszy się, *Deszcz śmierci* przestanie działać. Z nieba wciąż będą spadały krople wody, ale nie będą już ranić przeciwników.

Przeciwnicy w każdej rundzie, w której działa na nich *Deszcz śmierci*, otrzymują obrażenia o stopniu 5 (chroni przed nimi pancerz duchowy). Jeśli Mistrz Żywiołów będzie skupiał się na zaklęciu, do stopnia obrażeń należy dodać stopień jego *mocy woli* (ale tylko w rundzie koncentracji). Mag, który raz przerwie koncentrację, nie może skupić się ponownie na czarze.

Powietrzny wir

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 12/18

Zasięg: 60 metrów

Czas działania: 6 + poziom rund

Efekt: *moc woli* +9

Trudność rzucenia: 2/obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Wpierw Mistrz Żywiołów zatacza palcami wirujące kregi, a potem – w chwili rzucenia zaklęcia (co wymaga wykonania testu *rzucania czarów* o stopniu trudności 2) – z jego rąk rodzi się powietrzny wir. W każdej następnej rundzie mag może kierować wir, atakując wszystkich przeciwników znajdujących się w promieniu trzech metrów. W takim przypadku zamiast testu ataku wykonuje się test *rzucania czarów*, którego stopień trudności jest równy magicznej obronie atakowanych. Mistrz Żywiołów wykonuje jeden test, ale każdy przeciwnik jest atakowany oddzielnie. Określając zadawane obrażenia, przed którymi chroni pancerz fizyczny, wykonuje się testy efektu. Ten czar wymaga skupienia, więc jeśli mag przestanie się na nim koncentrować, jego działanie dobiegnie końca.

Przyzwwanie chmury

Liczba wątków: 3

Trudność utkania: 12/20

Zasięg: 1,5 kilometra

Czas działania: 1 + poziom godzin

Efekt: *moc woli* +7

Trudność rzucenia: 8 (lub więcej, patrz opis)

Mistrz Żywiołów może rzucić to zaklęcie z późniejszym zamiarem przywołania *Deszczu śmierci* (patrz wcześniej) lub pragnąć po prostu wyrzucić wrażenie. Tkając wątki mag naśladuje wirujące wzory szybko poruszających się chmur, a następnie wyrzuca w powietrze odrobinę wody. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że woda natychmiast przemieniła się w niewielkie chmury, szybko unoszące się do góry. Przywołanie zwykłych chmur tym zaklęciem wymaga wyrzucenia w teście *rzucania czarów* co najmniej 8. Jeśli mag chce sprowadzić chmury



burzowe, to stopień trudności wzrośnie do 13, a w przypadku naprawdę straszliwych nawałnic – do 20.

Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Żywiółów wykonuje test efektu, który określa jak długo trzeba czekać na przybycie chmur. Zwykle napływają one po 60 minutach od wezwania minus wynik testu efektu.

Ten czar można rzucić na te same chmury więcej niż raz, przyspieszając ich przybycie. Centrum zaklęcia znajduje się w miejscu, w którym Mistrz Żywiółów rzucał czar. Chmury nie poruszają się wraz z magiem, który je przywołał. Zasięg – półtora kilometra – określa promień obszaru ziemi, nad który napłyną chmury. Mocą tego zaklęcia Mistrz Żywiółów może przywołać dowolne widziane przez siebie chmury.

Uspokojenie fal

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 8/19
Zasięg: 500 metrów **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +9
Trudność rzucenia: 6 (lub więcej, patrz opis)

Dzięki temu zaklęciu Mistrz Żywiółów może uspokoić wody podczas sztormu – naturalnego lub magicznego. Jak sama nazwa wskazuje, *Uspokojenie fal* zmniejsza wielkość i siłę fal. Mistrz Żywiółów musi rzucić to zaklęcie z najwyższego punktu na statku, a podczas tkania wątków krzyczeć na wodę. W przypadku naturalnych sztormów stopień trudności testu *rzucania czarów* wynosi 6 lub więcej. Szczególnie straszliwe burze mogą mieć stopień trudności nawet 9. Sztormy magiczne lub wywołane przez żywióły mają stopień trudności równy magicznej obronie ich twórcy.

Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Żywiółów wykonuje test efektu, którego wynik pomnożony przez 30 określa o ile centymetrów zmniejszyły się fale. Jeśli, na przykład, fale miały wysokość 9 metrów, a mag wyrzucił 15, to zmaleją one do 4,5 metra, czyli o połowę. *Uspokojenie fal* można rzucić więcej niż jeden raz na danym obszarze.

ZAKŁĘCIA KRĘGU ÓSMEGO

Obszarowy alarm

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 10/20
Zasięg: poziom metrów **Czas działania:** 4 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +12
Trudność rzucenia: 2

Moc tego czaru tworzy alarm, który wykryje każdą istotę przechodzącą przez chroniony obszar. Mistrz Żywiółów obchodzi daną strefę, a następnie staje w jej środku, by rzucić zaklęcie. Po udanym rzuceniu czaru mag wykorzystuje stopień efektu jako stopień Percepcji chronionej przestrzeni. Za każdym razem, gdy jakaś istota przekroczy granicę obszaru, Mistrz Żywiółów wykonuje test efektu, którego stopień trudności stanowi magiczna obrona intruza. Upany test oznacza, że czar zdołał wykryć niepożądanego gościa. Alarm słyszą wszystkie osoby, które znajdowały się na danym obszarze w chwili rzucenia zaklęcia. Pozostałe istoty nie będą go słyszały.

Ostrze furii

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 13/20
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +10
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiółów wydaje ze swej gardzieli bojowy okrzyk, a następnie dotyka ofiarę zaklęcia. Jeśli test *rzucania czarów* będzie udany, jej broń zacznie świecić słabą czerwienią, a jakieś 5-10 centymetrów obok pojawi się jej jasnoczerwona kopia. Za

każdym razem, kiedy ofiara czaru trafi swą bronią, celu dojdzie również jej kopia. Dzierżący broń bohater zadaje nią obrażenia wykonując test efektu czaru, czyli *moc woli* Mistrza Żywiółów plus 10.

Srebrzysty cień

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 12/19
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Srebrzysty cień sprawia, że wszystkie metalowe przedmioty stają się przezroczyste i pozbawione substancji niczym mgiełka. Upany test *rzucania czarów* oznacza, że spotyka to całą metalową broń ofiary, jej zbroję, monety, narzędzia itp. Zwyczajne przedmioty automatycznie przestają być użyteczne. W przypadku broni Mistrz Żywiółów wykonuje test efektu, którego stopień trudności równy jest stopniowi zadawanych przez nią obrażeń. Natomiast w przypadku zbroi mag wykonuje taki sam test, ale jego stopień trudności równy jest jej fizycznemu pancerzowi. Jeśli test zakończy się sukcesem, to i te przedmioty przestaną być użyteczne – na czas działania zaklęcia przemieniają się w srebrzyste cienie.

Ściana ziemi

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 12/20
Zasięg: 50 metrów **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +12
Trudność rzucenia: 2

Mocą tego czaru Mistrz Żywiółów powołuje do istnienia ścianę ziemi, którą może postawić gdzie zechce, byleby tylko dotykała ona gruntu. Ściana składa się z części o grubości 30 centymetrów, a szerokości i wysokości trzech metrów. Mag, aby rzucić to zaklęcie, musi stać na ziemi, z której przywołał tylko części, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. Ściany nie można postawić na żywej istocie – taka próba natychmiast doprowadzi do przerwania zaklęcia. Każda część ściany posiada następujące współczynniki:

Obrona fizyczna: 8 **Obrona magiczna:** 10
Pancerz fizyczny: 12 **Pancerz duchowy:** 10
Próg życia: 70

Bohater, któremu nie powiedzie się test ataku wymierzonego w ścianę, trafi ją, ale jego cios nie uczyni jej żadnej szkody. W przypadku ciosów w ścianę przebiecie pancerza następuje tylko wtedy, gdy osiągnie się wyjątkowy sukces.

Niestety, ścianę można przewrócić. Mistrz Żywiółów wykonuje test efektu, który stanowi stopień trudności wywrócenia ściany. Bohater, któremu powiedzie się test Siły Fizycznej o tym stopniu trudności, przewróci ścianę.

Wyciszenie metalu

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 13/20
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +7
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie wycisza wszystkie dźwięki wydawane przez metalową broń, zbroję lub inne narzędzia, które noszą jego ofiary. Mistrz Żywiółów bierze od osoby, na którą rzuca czar, sztylet lub inne metalowe narzędzie, dotyka nim ust, mówi „szszszsz”, a potem oddaje. Stopień trudności rzucenia tego zaklęcia to obrona magiczna przedmiotu lub ofiary – wyższa wartość z tych dwóch. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu, którego stopniem trudności jest obrona magiczna potencjalnych obserwatorów. Jeżeli ten test zakończy się niepowodzeniem, metal będzie dźwięczał tak jak zwykle.



WALKA



Wkrótce po tym, jak powróciliśmy do świata zewnętrznego, nasze życie wypełniły bitwy. Dopiero wtedy zrozumieliśmy, że czas walki wcale nie odszedł w przeszłość.

Me'gana, Fechtmistrzyni z wioski Lowilla

Grając w **Earthdawn** bohaterowie powinni się liczyć z tym, że podczas licznych podróży spotkają wiele złych lub niebezpiecznych istot. Czasem będą mogli dostać to, czego potrzebują, bez walki. Zapewne jednak zdarzy się również, że będą musieli bić się o swoje. W tym rozdziale zawarliśmy wszystkie informacje, które będą potrzebne tak bohaterom walczącym o życie, jak i tym, którzy ścierają się dla czystej przyjemności.

Walka w **Przebudzeniu Ziemi** jest szybka, a jednocześnie daje dużo swobody, pozwalając bohaterom wykonywać wiele różnych akcji – mogą ciąć mieczem, rzucać zaklęcia czy przerażać przeciwników.

Większość opisanych dalej zasad dotyczy zarówno postaci graczy, jak i bohaterów Mistrza Gry. Zaznaczyliśmy wszystkie te reguły, które dotyczą tylko bohaterów niezależnych lub potworów.



Me'gana, Fechtmistrzyni z wioski Lowilla.

RUNDA WALKI

Walkę w **Przebudzeniu Ziemi** podzieliliśmy na serię tur, zwanych rundami walki, z których każda trwa mniej więcej dziesięć sekund czasu gry. „Mniej więcej” – ponieważ dokładny czas starcia nie ma znaczenia dla opowieści, a jednocześnie wprowadziliśmy w ten sposób wygodną miarę czasu.

Podczas każdej rundy walki bohater może zrobić różne rzeczy: poruszyć się, wykonać prostą czynność czy wykorzystać talent, który wymaga poświęcenia akcji. W części **Akcje** (patrz dalej) zawarto informacje o tym, co w rundzie walki postać może uczynić, a czego nie.

Aby sprawdzić, czy bohaterowi udało się coś zrobić lub jak dobrze to zrobił, gracz zwykle rzuca kośćmi, wykonując test. Jeżeli test zakończy się sukcesem, rzuca ponownie, tym razem ustalając, co z danej akcji wynikło lub jakie zadano obrażenia. Zwykle cała ta operacja sprowadza się do testu ataku i następującego po nim testu obrażeń. Te dwa oraz inne testy, które gracze wykonują podczas walki, opisano w częściach **Akcje** i **Przeprowadzanie ataków**.

Poniżej podajemy listę kroków, które porządkują całą rundę walki. Każdy z nich opisaliśmy dokładniej w dalszej części tekstu. Terminy „bohater” i „postać” odnoszą się do bohaterów graczy, stworów oraz bohaterów niezależnych, którzy biorą udział w potyczce.

1. Deklarowanie akcji

Wszyscy bohaterowie deklarują **ogólny** rodzaj akcji, którą chcą przeprowadzić w danej rundzie. Może to być, na przykład: atakowanie, rzucanie czarów i wiele innych rzeczy. Również podczas tego kroku bohater musi zdecydować, czy wykonuje jakieś specjalne akcje, włączając w to opcje walki (patrz str. 199).

2. Określanie inicjatywy

Wszyscy bohaterowie wykonują test inicjatywy, określając, w którym momencie rundy będą mogli przeprowadzić zadeklarowane akcje. Oczywiście gracze wykonują test inicjatywy swoich postaci, a Mistrz Gry testy dla bohaterów i stworów, które kontroluje.

Kości, którymi rzucając gracze i Mistrz Gry, zależą od stopnia Zręczności. W przypadku innych istot, stopień podany jest w ich opisie, który znajduje się w rozdziale **Stwory**. Warto pamiętać, że wiele talentów podnosi inicjatywę, natomiast pancerze i tarcze ją zmniejszają.

3. Przeprowadzanie akcji

Przed rundą bohaterowie deklarują, jaką akcję chcieliby w danej rundzie przeprowadzić. Teraz zaś oświadczają, w malejącym porządku zależnym od inicjatywy, konkretnie które talenty, umiejętności lub czary wykorzystają i czy planują poświęcać karmę, by zwiększyć szansę wykonania jakiegoś działania. Bohater może, na przykład, stwierdzić, że zamierza użyć talentu *broń biała* lub rzucić czar *Podgrzanie pożywienia*.

Po dokładniejszym wyjaśnieniu zamierzeń, bohaterowie przeprowadzają akcje, wykonując odpowiednie testy. Jeżeli wynik rzutu będzie równy lub wyższy niż stopień trudności, to akcja zakończy się sukcesem, a w takim przypadku, gracz powinien od razu określić jej efekt.

Jeśli bohater pragnie zmienić akcję, którą zadeklarował na początku rundy, musi zwiększyć stopień trudności nowej akcji o +2 (patrz **Akcje**).

Deklarowanie opóźnionych akcji

Bohaterowie mogą dobrowolnie zmniejszyć swoją inicjatywę, dzięki czemu będą mogli wykonać akcję później. Postać, która pragnie opóźnić akcję, powinna o tym powiedzieć właśnie w tym momencie.

4. Początek nowej rundy walki

Zacznijcie nową rundę, jeżeli po wykonaniu wszystkich akcji każdego z bohaterów pozostali jeszcze jacyś walczący.

INICJATYWA

Na początku każdej rundy walki wszyscy gracze oraz Mistrz Gry wykonują test inicjatywy, aby określić, kiedy dane postacie zaczną działać. Bohater o najwyższym wyniku będzie pierwszy, następny będzie ten, który miał drugi co do wysokości wynik, i tak dalej w porządku malejącym. Wszyscy – postacie graczy, stwory i bohaterowie niezależni – wykonują akcje zgodnie z inicjatywą.

Radzimy, by Mistrz Gry wykonywał jeden test inicjatywy dla grupy podobnych bohaterów, których kontroluje, a nie po jednym dla każdej postaci czy stwora. Więcej sensu ma, na przykład, wykonanie jednego rzutu dla sześciu identycznych orków niż męczenie się z każdym z osobna. Z drugiej jednak strony, jeśli grupa składa się z pięciu orków i orka-weterana, który ma inny stopień inicjatywy, należy wykonać jeden rzut dla pierwszej piątki, a drugi – dla ich przywódcy.

Jeżeli dwóch lub więcej bohaterów będzie miało ten sam wynik, wykonają akcje w tym samym momencie, a tylko od Mistrza Gry zależy, jak rozstrzygnie daną sytuację. Natomiast w przypadku, gdy postać gracza uzyska tę samą inicjatywę co potwór lub bohater niezależny, jako pierwsza zawsze zadziała postać gracza.

AKCJE

Podczas rundy walki bohater może zrobić kilka rzeczy: poruszyć się, wykonać prostą czynność czy wykorzystać talent, który wymaga poświęcenia akcji.

PORUSZANIE SIĘ

Jeżeli bohater w rundzie walki tylko się porusza, może pokonać tyle metrów, ile wynosi jego pełna szybkość (patrz **Tabela cech i współczynników** w rozdziale **Bohater**, str. 52). Jeśli natomiast postać chce w rundzie wykonać poza ruchem inne akcje (zaatakować przeciwnika, rzucić zaklęcie itp.), może się poruszyć o liczbę metrów równą jej szybkości w walce (patrz wspomniana wcześniej tabela).

W przypadku, gdy bohater w tej samej rundzie porusza się i wykonuje akcję, ruch musi nastąpić albo przed, albo po akcji (innymi słowy: nie można dzielić ruchu). Tak więc postać może, na przykład, przebyć jakiś dystans, a potem zaatakować lub odwrotnie. Nie jest natomiast dozwolone, by bohater pokonał połowę możliwego dystansu, zaatakował przeciwnika, a potem się od niego oddalił.

W **Opcjach walki** (patrz str. 199) znajdziesz opcjonalną zasadę zwaną „dzielenie ruchu”. Pozwala ona bohaterowi poruszyć się, zaatakować i znów poruszyć. Radzimy jednak stosować ją dopiero wtedy, gdy gracze i Mistrz Gry oswoją się z **Przebudzeniem Ziemi**. Ponadto przed rozpoczęciem gry wszyscy uczestnicy zabawy powinni zapoznać się z tą zasadą i ustalić, czy ją stosują, czy nie.



PROSTE AKCJE

Podczas rundy walki bohater może wykonać wiele łatwych czynności, które nie wymagają testów. Te **proste akcje** są nietrudne do przeprowadzenia – tak automatyczne, że prawie w ogóle nie trzeba wkładać w nie wysiłku. Zaliczamy do nich, na przykład, zarówno wyciągnięcie broni, jak i mówienie.

Prawdą jest również, że niektóre talenty też NIE wymagają od bohaterów poświęcenia akcji. Oto kilka z nich: *koci chód*, *ognista strzała*, *okrzyk bojowy*, *sokole oko* czy *zachowanie równowagi*. Talenty, które należy traktować jak proste akcje, mają w swoim opisie w kategorii **Akcja** wyraz „nie” (patrz rozdział **Talenty**).

TESTY TALENTÓW

Większość talentów występujących w grze **Earthdawn** wymaga od bohatera poświęcenia dostępnej akcji. Podczas całej rundy walki postać może wykorzystać tylko jeden taki talent. Co więcej, wymagają one również wykonania testu, dzięki któremu dowiemy się, czy wykorzystanie talentu powiodło się czy nie. Do tej grupy zaliczamy większość talentów bojowych, jak również te, które pozwalają oddziaływać na innych, oraz mające związek z zaklęciami i magią.

Bohater może również wykorzystywać niektóre talenty jako umiejętności – dają one te same możliwości, ale uczy się ich podczas szkolenia i praktyki, a nie dzięki magii (patrz **Umiejętności**, str. 122). Jeżeli talent wymaga akcji, odpowiadająca mu umiejętność również jej wymaga.

SPECJALNE AKCJE

Na początku każdej rundy walki bohaterowie mogą zadeklarować dowolne specjalne akcje, które pragną wykonać. W większości wypadków są to przeróżne opcje walki, ale może to być również poddanie się lub ucieczka, która czasem bywa oznaką tchórzostwa, a czasem mądrości. Tego typu specjalne działania nie wymagają poświęcenia akcji. Można by nawet powiedzieć, że są to po prostu modyfikacje standardowych akcji, dzięki którym zwiększa się ich skuteczność. Informacje o opcjach walki znajdziesz w części **Opcje walki** (patrz str. 199).

ZMIANA ZADEKLAROWANEJ AKCJI

Bohater może zmienić akcję i dzięki temu zareagować bardziej skutecznie na to, co się wokół niego dzieje. Tę operację w terminologii gry nazywamy **zmianą akcji**. Bohater może wykonać nową akcję, której stopień trudności wrasta o +2. Tą regułą należy stosować za każdym razem, kiedy postać zmienia swoje wcześniejsze postanowienie.

Na początku rundy walki Thom Mieczotwórca deklaruje, że będzie atakował przeciwnika – orka na wierzchołku. Dopiero później zauważa, że jeden z jego towarzyszy lada moment zostanie zaatakowany z tyłu. Kiedy przychodzi jego kolej (zgodnie z wylosowaną inicjatywą), decyduje się zaatakować przeciwnika, który próbuje zaszytytować jego przyjaciela. Thom wykonuje test ataku, ale dodaje +2 do stopnia trudności, który jest równy fizycznej obronie wroga.

PRZEPROWADZANIE AKCJI

Bohaterowie po kolei i zgodnie z kolejnością ustaloną dzięki inicjatywie, przeprowadzają zadeklarowane akcje, dopóki wszyscy nie wykonają ogłoszonych czynności.

Mistrz Gry podaje po kolei uzyskane podczas inicjatywy liczby – zaczynając od największej, a kończąc na najmniejszej. W ten sposób każdy bohater wykona w danej rundzie zadeklarowane akcje. Postacie często robią w trakcie walki testy ataku, ale akcjami mogą być również: rzucanie czarui, poruszanie się z pełną szybkością lub też wykorzystanie niebojowego talentu (choć wokół świszczą strzały i słysząc jęki rannych). Bohater wykonuje odpowiedni test i ogłasza jego wynik po wykonaniu rzutu kośćmi, wliczając w to karwę i tak dalej. Oczywiście sukces następuje wtedy, kiedy w teście wypadnie liczba równa lub większa od stopnia trudności – oznacza to, że postaci udało się wykonać daną akcję.

Wiele talentów wpływa na fizyczną i magiczną obronę bohatera przez całą rundę (patrz **Talenty**, str. 92). Gracz, który zadeklarował, że jego postać wykorzystuje tego rodzaju talent lub talenty, wykonuje ich test wtedy, kiedy nadejdzie jego inicjatywa.

Stopień trudności

Stopień trudności zależy od akcji, którą bohater chce wykonać, lub talentu, który chce wykorzystać. W przypadku większości talentów bojowych, stopniem trudności staje się obrona fizyczna lub magiczna. Z kolei stopnie trudności testów, które nie wymagają użycia talentów (skakanie, wspinanie itp.), zależą tylko od Mistrza Gry. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 244.

Użycie niektórych talentów wymaga od gracza uzyskania w rzucie pewnego określonego wyniku. I w tym przypadku więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 243. Tak czy inaczej, zasada działania talentów pozostaje taka sama – jeśli test zakończy się sukcesem, użycie talentu się powiedzie.

Przeprowadźcie wszystkie akcje jednego bohatera, zanim zacznie działać następny gracz, chyba że opis jakiegoś talentu mówi co innego.

Opóźnione akcje

Gracz może z własnej woli obniżyć swoją inicjatywę w danej rundzie walki, dzięki czemu będzie mógł zadziałać później. W takim przypadku po prostu wybiera nową, niższą liczbę i ją ogłasza. (Całkiem sensowne wydaje się zapisywanie nowej inicjatywy – pozwoli to uniknąć zamieszania i ułatwi życie zapominalskim). Opóźnianie akcji pociąga za sobą takie same konsekwencje jak zmienianie akcji (czyli +2 do stopnia trudności).

Opóźnienie akcji to jedyny sposób, który pozwoli bohaterom zaatakować szarżujących lub pikujących przeciwników (patrz **Walka jeździecka** i **Walka w powietrzu**, str. 197-198).

PRZEPROWADZANIE ATAKÓW

Najczęstszą akcją, którą bohaterowie będą wykonywać w trakcie rundy walki, jest atak. Dlatego też podajemy poniżej procedurę przeprowadzania ataków oraz – trochę dalej – dokładne wyjaśnienie każdego z kroków.

1. Wykonanie testu ataku
2. Określenie wyniku
3. Wykonanie testu obrażeń
4. Modyfikowanie obrażeń w zależności od pancerza
5. Zadanie ewentualnych ran
6. Wykonanie testu równowagi
7. Utrata przytomności lub śmierć

WYKONANIE TESTU ATAKU

Za każdym razem, kiedy bohater próbuje zaatakować przeciwnika – czarem, bronią, talentem lub czymkolwiek innym – w pierwszej kolejności wykonuje test odpowiedniej umiejętności lub talentu. Na przykład Fechtmistrz, który chce trafić wroga mieczem, wykonuje test *broni białej*; strzelający Łucznik – test *broni strzeleckiej*, a Czarodziej rzucający zaklęcie na przeciwnika – test *rzucania czarów*.

Rodzaj ataku determinuje stopień trudności testu. W przypadku ataków fizycznych – takich jak cios mieczem lub strzał z łuku – stopień trudności będzie równy obronie fizycznej ofiary. Natomiast gdy w grę będą wchodzić zaklęcia, stopniem trudności zazwyczaj stanie się obrona magiczna. Oczywiście istnieją również talenty i czary, dla których stosuje się obronę społeczną. Wszystkie informacje potrzebne do ustalenia stopnia trudności zawarto w opisie zaklęć, talentów itd.

Bohater może w rundzie walki wykonać tylko jeden test ataku, chyba że w opisie talentu lub zdolności napisano inaczej. Atak zawsze wymaga poświęcenia akcji – patrz str. 192-193.

Stopień trudności testu ataku może być modyfikowany przez zasięg (w przypadku broni strzeleckich i miotanych), warunki (ciemność, światło itd.) i wiele innych czynników (patrz **Modyfikatory sytuacyjne**, str. 201). Także wiele opcji walki zmienia fizyczną obronę bohatera (patrz **Opcje walki**, str. 199).

OKREŚLENIE WYNIKU

Jeżeli w teście wypadła liczba równa lub większa od odpowiedniej obrony (fizycznej, magicznej lub społecznej) ofiary, atak doszedł do celu. W takim przypadku atakujący może wykonać test obrażeń, ustalając efekt ciosu, czaru itd.

Natomiast wynik testu niższy niż obrona (fizyczna, magiczna lub społeczna) ofiary oznacza, że atak się nie powiódł i że nie wykonuje się testu obrażeń.

Przebicie pancerza

Niektóre ataki są tak dobre, że przebijają się przez pancerz przeciwnika. Świetnie plasowane ciosy, szczęśliwe strzały lub niewystarczające skupienie ofiary – oto możliwe powody przebicia pancerza. Tego rodzaju ataki nazywamy, jak już wspomnieliśmy, **przebijającymi pancerz**.

Przebicie pancerza następuje, jeżeli podczas testu ataku (stopień trudności to obrona fizyczna) osiągniemy przynajmniej ogromny sukces. W takim przypadku ofiara otrzyma pełne obrażenia ustalone podczas odpowiedniego testu. W tej sytuacji pancerz po prostu nie zadziałał.

Farliv strzela do skrzydlatej małpy. W teście ataku wypadła 14, a obrona fizyczna przeciwnika wynosi 7. Mistrz Gry odnajduje w Tabeli wyników testów (str. 246) kolumnę odpowiadającą stopniowi trudności 7. Czytając wzdłuż wiersza ustala, że 14 to tylko duży sukces. Gdyby

Farliv wyrzucił 15, byłby to ogromny sukces, a – co za tym idzie – atak przebijający pancerz.

Rzucając zaklęcia bojowe również można uzyskać przebicie pancerza. Należy po prostu porównać test *rzucania czarów* z obroną magiczną ofiary. Jeżeli osiągnięto co najmniej ogromny sukces, nastąpiło przebicie pancerza – fizycznego lub duchowego.

Mechanika gry zapewnia bohaterom liczne sposoby skuteczniejszej ochrony przed różnego typu atakami. Postaci mogą, na przykład, kupić pancerz, którego przebicie następuje tylko w przypadku wyjątkowego sukcesu. Oczywiście tego typu zbroje nie dość, że są rzadkie, to jeszcze niezwykle drogie.

Niektóre stwory są tak dobrze opancerzone, że do przebicia pancerza bohaterowie będą potrzebowali wyjątkowych sukcesów. Bywają również i takie, których naturalne zbroje są tak potężne, że w ogóle nie można ich przebić (patrz **Stwory**, str. 284).



WYKONANIE TESTU OBRAŹEŃ

Po udanym teście ataku, bohater wykonuje test obrażeń, do którego używa się kości zależnych od rodzaju broni. Do stopnia broni dodaje się stopień Siły Fizycznej postaci – w ten sposób otrzymujemy stopień obrażeń broni. Miecz, na przykład, dodaje pięć stopni do stopnia Siły Fizycznej bohatera.

Thom Mieczotwórca ma Siłę Fizyczną 14 (szósty stopień). Sumując oba stopnie otrzymujemy 11 – Thom po udanym ataku mieczem wykonuje test obrażeń ze stopniem jedenastym (k10+k8).

Istnieją talenty, które pozwalają bohaterom dodawać karmę do testu obrażeń. W takim przypadku po prostu rzuca się jeszcze jedną kością. Pamiętaj, że zasada kości premiovych (patrz **Terminologia**,

str. 34) dotyczy wszystkich testów w grze **Earthdawn**, łącznie z testami obrażeń.

Atakując przeciwnika za pomocą talentu lub czaru, wykonuje się testy obrażeń w oparciu o stopień efektu – znajduje się on w opisie każdego zaklęcia pod hasłem *Efekt*.

Wynik testu obrażeń to liczba obrażeń, które otrzymuje ofiara ataku.

MODYFIKOWANIE OBRAŹEŃ W ZALEŻNOŚCI OD PANCERZA

Ofiara, chcąc zmodyfikować otrzymane obrażenia o posiadany pancerz, musi po prostu odjąć od wyniku testu obrażeń wartość pancerza. Oczywiście pancerz fizyczny chroni przed fizycznymi obrażeniami, a duchowy – przed astralnymi i psychicznymi.

Liczba, otrzymana po odjęciu wartości pancerza, to obrażenia, które otrzymuje bohater. Gracz powinien zapisać je na karcie swojej postaci, w **Aktualnych obrażeniach**.

Atak przebijający pancerz to, jak sama nazwa wskazuje, cios (lub czar itp.), który przebija się przez pancerz. W takim



przypadku ofiara nie odejmuje od wyniku testu obrażeń wartości posiadanego pancerza – otrzymuje WSZYSTKIE zadane obrażenia.

ZADANIE EWENTUALNYCH RAN

Wiele razy zdarzy się, że liczba otrzymanych w jednym ataku obrażeń będzie równa lub większa od progu ran postaci. W takim przypadku poza wspomnianymi obrażeniami, atakujący zada bohaterowi również **ranę** (zwaną czasem też dużą raną lub poważną raną). Gracz powinien zapisać ten fakt na karcie swojej postaci w **Ranach**. Bohater otrzymuje ranę również wtedy, kiedy zadane obrażenia powodują utratę przytomności. Nie musisz się natomiast kłopotać ranami, jeżeli obrażenia zabijają postać (patrz **Śmierć bohatera**). Śmierć oznacza w końcu również brak odczuwania bólu.

WYKONANIE TESTU RÓWNOWAGI

Bohater, który w jednym ataku otrzymał obrażenia równe lub przekraczające jego próg ran, może stracić równowagę. Gracz, który sprawdza, czy jego postać nie przewróciła się, wykonuje test równowagi oparty na stopniu Siły Fizycznej. Stopień trudności tego testu to różnica pomiędzy otrzymanymi obrażeniami a progiem ran plus trzy (+3). Zakończony sukcesem test równowagi oznacza, że bohater się nie przewrócił. Jeśli jednak wynik będzie niższy niż stopień trudności, postać straci równowagę. Oczywiście Mistrz Gry wykonuje wszystkie testy równowagi dla stworów i bohaterów niezależnych.

Próg ran Corvisa Złodzieja wynosi 10. Przeciwnik zaatakował go zakrzywionym mieczem, zadając 17 obrażeń. Liczba zadanych w jednym ataku obrażeń jest większa niż próg ran bohatera, więc otrzymuje on ranę i musi wykonać test równowagi. Stopień trudności tego testu wynosi 10 (17 obrażeń – 10 = 7 + 3 = 10). Gracz prowadzący Corvisa wykonuje test Siły Fizycznej, pragnąc uniknąć utraty równowagi. Wypada 9 – Złodzieja opuściło dziś szczęście.

Bohater, który stracił równowagę, może działać, otrzymuje jednak ujemne modyfikatory. Stopnie wszystkich jego testów należy zmniejszyć o -3. Co więcej, jego fizyczna obrona również maleje o -3. Te modyfikatory stosuje się dopóty, dopóki bohater nie odzyska równowagi. Bardzo łatwo jest stanąć na nogi, trzeba na to jednak poświęcić w danej rundzie walki akcję. Oznacza to, że bohater nie będzie mógł wykorzystać w niej żadnego talentu wymagającego poświęcenia akcji.

UTRATA PRZYTOMNOŚCI LUB ŚMIERĆ

Kiedy bohater otrzyma obrażenia, prowadzący go gracz musi sprawdzić, czy jego postać nie straciła przytomności lub nie zginęła.

Utrata przytomności

Jeżeli wszystkie otrzymane obrażenia (aktualne) będą równe lub większe od progu przytomności, ale niższe od progu życia, bohater traci przytomność. Nieprzytomna postać może powrócić do świadomości wykonując testy zdrowienia (patrz **Leczenie obrażeń**, str. 202).

Śmierć bohatera

Jeżeli wszystkie otrzymane obrażenia (aktualne) będą równe lub większe od progu życia, bohater umiera. W **Przebudzeniu Ziemi** śmierć postaci jest zwykle nieodwracalna, choć istnieją pewne metody przywrócenia jej do życia. Wymagają one

jednak użycia potężnej magii, są więc dość rzadkie. Bohaterowie, którzy zapragną zapłacić za usługi tego typu, muszą mieć świadomość, że jest to niezwykle drogie przedsięwzięcie.

POCZĄTEK NOWEJ RUNDY WALKI

Runda walki dobiega końca, kiedy wszyscy bohaterowie zdolni działać wykonają swoje akcje (lub postanowią ich nie wykonywać). Jeżeli walczący pragną dalej toczyć starcie, należy natychmiast rozpocząć następną rundę.

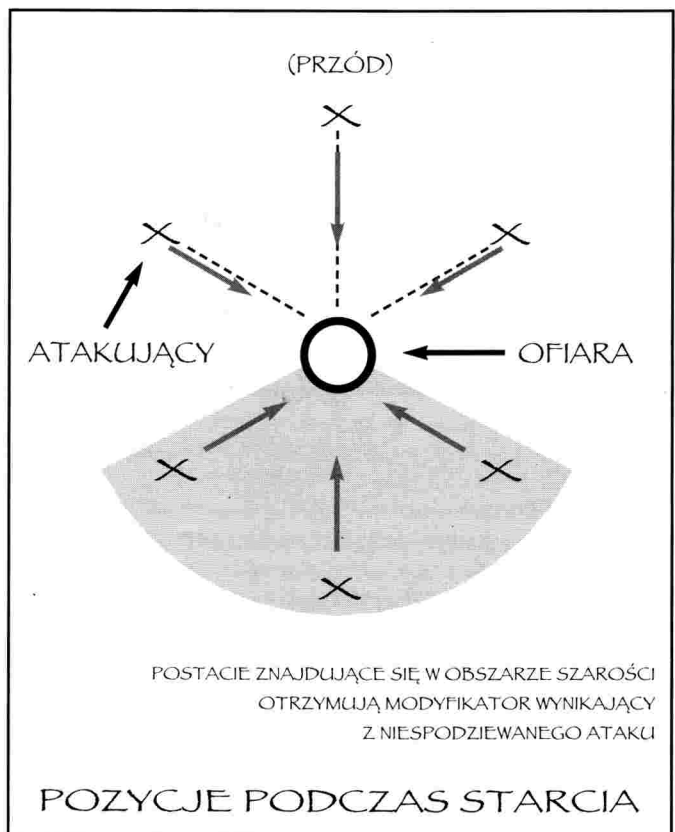
RODZAJE WALKI

W przypadku wszystkich rodzajów walki stosuje się tę samą procedurę trafiania i zadawania obrażeń. Może ona jednak ulec modyfikacji w zależności od sytuacji, warunków, broni, odległości między walczącymi itd. A sytuacja zależy w większości przypadków od rodzaju walki. Na kilku najbliższych stronach opisaliśmy różne unikatowe elementy różnych rodzajów walki, włączając w to walkę w starciu, strzelecką, bez broni, magiczną, powietrzną, jeździecką i walkę potworów.

WALKA W STARCIU

Podczas starcia przeciwnicy atakują się mieczami, sztyletami, pałkami, kijami – innymi słowy: wszystkim tym, co pozwala zadawać obrażenia na bliską odległość. Walczący, którzy chcą użyć tego typu broni, mogą być oddaleni od siebie o najwyżej dwa metry. Jedną postać znajdującą się w starciu może atakować maksimum sześciu przeciwników. Możliwe względne pozycje walczących przedstawiliśmy na diagramie, zamieszczonym na tej stronie.

Postać, którą atakuje czterech lub więcej przeciwników, uznajemy za **osaczoną**. Taki bohater otrzymuje ujemny modyfikator -2 do wszystkich testów. Postać będzie osaczona, dopóki otacza ją co najmniej czterech przeciwników. Patrz również **Modyfikatory sytuacyjne**, str. 201.



WALKA STRZELECKA

Bohaterowie, którzy używają łuków, procy, włóczni i innych broni miotanych, prowadzą walkę strzelecką. Przeprowadzając ten rodzaj walki gracze muszą wziąć pod uwagę kilka czynników, które wpływają na efektywność ataku. Są to opisane dalej: zasięg, rozrzut, strzelanie do walczących w starciu i osłona.

Zasięg

Zasięg wszystkich rodzajów broni strzeleckiej i miotanej jest ograniczony; są one po prostu efektywne tylko na pewną odległość. Wyróżniamy trzy kategorie zasięgu: bliski, średni i daleki. Pocisków nie można wyrzucić (lub rzucić) poza zasięg daleki. Pełna lista broni dystansowych wraz ze statystykami znajduje się w rozdziale **TowarY i usługi**, str. 248. Zamieszczona poniżej **Tabela broni strzeleckich** zawiera zasięgi dla wszystkich tego rodzaju broni dostępnych w świecie **Przebudzenia Ziemi**.

Minimalny zasięg wszystkich broni z wyjątkiem dmuchawki to dwa metry. Przeciwnicy, którzy są od siebie oddaleni o mniej niż dwa metry, nie mogą używać broni strzeleckich. Minimalny zasięg dmuchawki to jeden metr.

Modyfikatory zasięgu

Strzelanie (i rzucanie) na dalszą odległość może wpłynąć na stopnie ataku i obrażeń atakującego bohatera. Te modyfikatory nazywamy modyfikatorami zasięgu. Podczas strzałów na bliską odległość należy stosować normalny stopień ataku i obrażeń. Z kolei strzały na średni zasięg powodują modyfikację -2 stopnie do ataku i obrażeń. Natomiast strzelanie na odległość daleką należy modyfikować o -3 stopnie.

Farliv – elf Łucznik – włącza się do walki w obronie towarzyszy, strzelając do bandy orków, które wypadły z pobliskiego lasu. Mistrz Gry decyduje, że przeciwnicy znajdują się w tej chwili w odległości 100 metrów od drużyny.

Farliv posiada elficki łuk, co oznacza, że orkowie znajdują się w jego średnim zasięgu. Stopień jego broni strzeleckiej wynosi 12 (kostki akcji: 2k10). Bohater strzela na średni zasięg, więc atak podlega modyfikatorowi -2. Innymi słowy, stopień broni strzeleckiej spada do 10 ($12 - 2 = 10$ stopień), co oznacza, że test ataku należy wykonać kośćmi 1k10+1k6.

Elf strzela i trafia jednego z bardziej paskudnych orków. Normalny stopień obrażeń Farliva używającego łuku wynosi 10 (1k10+1k6). Niestety, zasięg jest średni, więc test obrażeń należy wykonać z modyfikatorem -2 stopnie, co oznacza, że spadnie on do 8 (2k6).

Rzucanie

Tak jak w rzeczywistym świecie, walczący czasem będą chcieli rzucić czymś w przeciwnika – kamieniem, butelką z oliwą czy nawet drewnianą kłodą (typowe dla rozniewanego trolla) – co nie za bardzo nadaje się do tego celu. Zasięgi typowych przedmiotów, którymi bohaterowie mogą miotać (między innymi butelki z olejem), znajdziecie w tabeli na stronie 264.

Bohater, który rzuca jakimś przedmiotem, wykonuje test *broni miotanej* lub *Zręczności*. Stopień trudności tego testu zależy od intencji rzucającego. Jeśli bohater rzuca w inną postać, stopień trudności będzie równy obronie fizycznej celu. Jeżeli zaś rzucający chce trafić w jakieś określone miejsce, stopień trudności winien wynosić 7. Jak zwykle udany test oznacza, że bohaterowi się powiodło, a co za tym idzie, że przedmiot doszedł celu. Trzeba jednak pamiętać, że jeśli rzut będzie niecelny, może nastąpić rozrzut.

Rozrzut

W przypadku, gdy bohater rzuci czymś i nie trafi (tzn. test *broni miotanej* nie powiedzie się), Mistrz Gry powinien wykonać test rozrzutu – rzucić k6, a wynik skonsultować z **Diagramem rozrzutu**. W ten sposób zostanie określony kierunek, w którym polecą przedmiot. Należy pamiętać, że tego testu nie wykonuje się kośćmi akcji, a więc nie należy przeliczać wyniku „6”. Chcąc określić, jak daleko od celu wylądował rzucony przedmiot, należy odjąć wynik testu *broni miotanej* od stopnia trudności – w ten sposób otrzymamy stopień, którym wykonujemy następny rzut (otrzymaną liczbę należy skonsultować z **Tabelą stopni/kostek akcji**, str. 36). Wynik tego ostatniego rzutu należy pomnożyć przez 0,3 metra, ustalając w ten sposób odległość od celu, którą przeleci rzucony przedmiot.

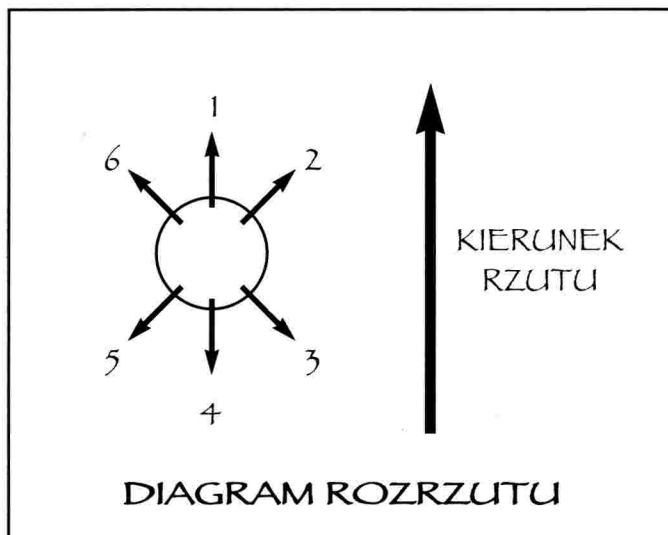
Targ Miażdżycygnat, troll Powietrzny Łupieżca, miota skałą we wrogięgo trolla. W teście broni miotanej wypada 6, podczas gdy fizyczna obrona przeciwnika wynosi 10. Targ niestety nie trafił.

Mistrz Gry wykonuje test rozrzutu, chcąc ustalić, gdzie tak naprawdę polecą kamień. W rzucie 1k6 uzyskuje wynik „1”. Następnie wykonuje kolejny rzut 1k6 (stopień trudności 10 – wynik testu 6 = stopień 4), w którym wypada „5”. Z powyższych rzutów wynika, że kamień wylądował półtora metra ($5 \times 0,3 = 1,5$ metra) za celem. To ostatnie naprawdę zdenerwowało Targę.

TABELA BRONI STRZELECKICH

	Stopień obrażeń	Minimalna Siła	Zasięg (w metrach)		
			B	Ś	D
Długi łuk	4	13	2-40	41-100	101-220
Dmuchawka	1	1	1-2	3-4	5-6
Kusza	5	13	2-50	51-175	176-275
Lekka kusza	4	10	2-50	51-125	126-200
Łuk	3	10	2-25	26-80	81-120
Łuk elficki	5	13	2-40	41-200	201-300
Łuk wietrzniacki	3	5	2-25	26-80	81-100
Proca	2	7	2-15	16-40	41-100
Proca trollowa	4	15	2-25	26-60	61-100





Strzelanie do walczących w starciu

Bohaterowie często będą chcieli strzelać lub miotać bronią w przeciwników walczących z ich towarzyszami. Jest to dość ryzykowna praktyka, której wynikiem może być trafienie przyjaciela, a nie wroga. Oto zasady, które należy stosować, gdy bohater zapragnie strzelić do walczących w starciu.

Wpierw należy ustalić, ile postaci i stworów znajduje się pomiędzy celem a strzelającym. Otrzymaną liczbę następnie dodajemy do fizycznej obrony ofiary. Atakujący bohater wykonuje test *borni strzeleckiej* (lub *broni miotanej*), którego stopniem trudności jest zmodyfikowana w opisanym wcześniej sposób obrona fizyczna. Jeżeli wynik rzutu będzie jej równy lub od niej większy, strzał (rzut) zakończył się sukcesem i doszedł ofiary. Jeśli jednak wynik będzie niższy od zmodyfikowanej obrony fizycznej, należy go porównać z obroną fizyczną każdego bohatera stojącego pomiędzy celem a atakującym (poczynając od znajdującego się najbliżej strzelającego, a kończąc na najdalszym). W przypadku gdy w teście wypadnie liczba równa lub przewyższająca obronę fizyczną którejś z tych postaci, zostanie ona trafiona.

Farliv, elf Łucznik, strzela do przeciwnika biorącego udział w walce. Wybrany cel ma obronę fizyczną 8, ale pomiędzy nim a Łucznikiem znajduje się pięć innych postaci, które co chwila go przesłaniają, zwiększając obronę ofiary do 13. Farliv uzyskuje w teście broni strzeleckiej 9, co oznacza, że spudłował.

Teraz Mistrz Gry porównuje wynik testu ataku (9) z obroną fizyczną wszystkich pięciu postaci stojących między Farlivem a jego celem, zaczynając od najbliższej Łucznikowi. Pierwszą postacią jest przeciwnik, którego obrona fizyczna wynosi 10, więc strzala go ominęła. Następną – towarzysz Farlivo, Jerreck, którego obrona fizyczna wynosi tylko 8. Mistrz Gry ogłasza, że strzala, zamiast trafić wybrany przez elfa cel, ugodziła jego przyjaciela. Farliv nagle zapragnął stać się złotoustym Trubadurem, który miałby jakieś szanse wytłumaczyć całą pomyłkę.

Oslona

Ofiary strzałów (rzutów) mogą próbować zwiększyć stopień trudności wykonywanych przeciw nim testów chroniąc się za jakąś osłoną. Oznacza to, że próbują ukryć się za jakimś przedmiotem i w ten sposób utrudnić przeciwnikowi

celowanie. Wyróżniamy dwa typowe rodzaje osłony: całkowitą i częściową. Pierwsza z nich w pełni chroni bohatera i zapobiega wszelkim strzeleckim (i podobnym) atakom, których mógłby być celem. Natomiast częściowa osłona zasłania postać, ale przeciwnik wciąż widzi wystarczająco wiele, by oddać strzał (lub czymś rzucić). Atakując częściowo osłonięty cel należy zmniejszyć stopień testu ataku o -2.

WALKA MAGICZNA

Przeprowadzając walkę, w której przeciwnicy rzucają na siebie zaklęcia (nie jest to nic niezwykłego w Barsawii), pamiętaj o kilku rzeczach. Po pierwsze, bohaterowie, którzy rzucają czary na inne postacie lub stwory, za stopień trudności winni brać magiczną obronę ofiar. Po drugie, wykonując test obrażeń należy stosować stopień, podany w opisie zaklęcia. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale **Magia zaklęć**, str. 148.

WALKA BEZ BRONI

Niektórzy bohaterowie wolą walczyć gołymi rękami, nie posługując się żadną bronią. Tego rodzaju walkę nazywamy walką bez broni lub walką wręcz. W takich starciach bohaterowie wykonując test ataku stosują talent lub umiejętności *walka wręcz*, a wykonując test obrażeń – stopień Siły Fizycznej.

Bohaterowie walczący gołymi rękami mogą korzystać z opcji pochwylenie.

Pochwylenie

Bohater może próbować pochwycić przeciwnika. W tym celu wykonuje test *walki wręcz* (lub *Zręczności*), którego stopniem trudności jest obrona fizyczna ofiary. Jeżeli gracz osiągnie co najmniej duży sukces, jego bohaterowi uda się pochwycić przeciwnika – powinien on zapisać wynik testu. Ten atak nie zadaje obrażeń, więc nie wykonuje się testu obrażeń.

Ofiara udanego pochwylenia nie może wykonywać żadnych akcji, z wyjątkiem wyrwania się. W tym celu wykonuje test *walki wręcz* (lub *Siły Fizycznej*), którego stopniem trudności jest wynik testu pochwylenia. Ofierze uda się wyrwać, jeżeli wypadnie liczba równa lub wyższa od tego stopnia trudności.

Utrzymanie chwytu

Kiedy bohaterowie uda się już pochwycić przeciwnika, może go trzymać deklarując po prostu, że poświęca na to przysługującą mu w danej rundzie walki akcję.

WALKA JEŹDZIECKA

W świecie **Przebudzenia Ziemi** walki jeźdźców nie są niczym niezwykłym. Nie dość, że jest to ulubiony typ walki Kawalerzystów, to jeszcze po Barsawii szaleją liczne grupy orkowych nomadów, dosiadających straszliwych wierzchowców. Dlatego też kilka najbliższych akapitów poświęciliśmy przeprowadzaniu walk jeździeckich.

Szarżowanie

Chyba najczęściej spotykaną formą ataku jeźdźców jest szarżowanie. Większość bohaterów wykorzystuje w tym celu kopie, ale nie jest to jedyny rodzaj broni, której można używać (patrz dalej). Szarża nie różni się zbyt wiele od innych rodzajów walki, więc i w jej przypadku należy stosować procedurę opisaną na stronie 193, warto jednak pamiętać o kilku wyróżnikach, opisanych poniżej.

Szarżujący bohater wykonuje zwykły test *broni białej*, którego stopniem trudności jest obrona fizyczna przeciwnika.

Postać trafia, jeżeli test zakończy się sukcesem – po udanym trafieniu przychodzi kolej na test obrażeń. Jeśli natomiast test ataku będzie nieudany, bohater chybia celu.

Na test obrażeń szarżującego bohatera wpływa impet z jakim uderza na przeciwnika, dlatego też do stopnia zadawanych przez niego obrażeń należy dodać stopień Siły Fizycznej wierzchowca.

Gralk, ork Kawalerzysta, szarżuje na wroga, którego fizyczna obrona wynosi 9. Gracz wyrzuca 10 w teście ataku, co oznacza, że udało mu się trafić w przeciwnika. Teraz Gralk ustala obrażenia, które zada, modyfikując je w zależności od Siły Fizycznej wierzchowca. Ork sam z siebie ma Siłę Fizyczną 17 (stopień 6). Kopią zwiększa o +6 stopni zadawane nią obrażenia, tak więc stopień obrażeń wynosi w sumie 12. Wierzchowiec Gralka posiada natomiast stopień Siły Fizycznej 7, co oznacza, że szarżujący Kawalerzysta ma stopień obrażeń równy 19 (k20+2k6).

Utrzymanie się na wierzchowcu

Udana szarża z kopią lub włócznią ma wiele zalet, wiąże się jednak z pewnym ryzykiem – atakujący może spaść z wierzchowca. Po wykonaniu testu obrażeń szarżujący bohater musi wykonać test Siły Fizycznej, którego stopień trudności równy jest stopniowi Żywotności ofiary. Atakujący utrzyma się na wierzchowcu, jeżeli test będzie udany. Jeśli jednak wypadnie liczba mniejsza od stopnia trudności, spada i otrzymuje obrażenia od upadku (stopień 5). Kawalerzyści posiadający szarżę wykonują test tego talentu, a nie opisany wcześniej test Siły Fizycznej.

Walka bronią z wierzchowca

Bohaterowie mogą używać broni do walki wręcz podczas starć na wierzchowcach. Podane powyżej zasady dotyczące szarży dotyczą również broni do walki wręcz, jeśli wykonuje się nimi podobny atak.

Postać, która walczy z wierzchowca inną bronią do walki wręcz niż kopia czy włócznia, ma mniejsze szanse na upadek. W tym jednak przypadku siła ataku może wyrwać jej oręż z ręki. Po udanym teście ataku z wierzchowca, bohater musi wykonać test Siły Fizycznej przeciw stopniowi Żywotności ofiary. Jeśli ten ostatni test również zakończy się sukcesem, postać zdoła utrzymać broń w ręku. Jeżeli jednak nie powiedzie się, bohater wypuści oręż. Tak jak i poprzednio, Kawalerzyści posiadający szarżę wykonują test tego talentu, a nie opisany wcześniej test Siły Fizycznej.

Walka jeździecka nie tylko pozwala zadawać większe obrażenia; ma również inne zalety. Bohaterowie atakujący z wierzchowca mogą, na przykład, dzielić swój ruch w rundzie walki na „przed” i „po” ataku. Jest to jeden z wyjątków od zasady opisanej w **Poruszaniu się**, str. 192.

Atakujący z wierzchowca bohater może poświęcić część swej szybkości w walce na zbliżenie się do przeciwnika, następnie go zaatakować, a potem odjechać, korzystając z pozostałej szybkości w walce. Tę operację nazywamy dzieleniem ruchu (patrz **Opcje walki**, str. 199).

Warto zwrócić uwagę, że ta metoda walki jest obosieczna. Co prawda pozwala ona bohaterowi zaatakować i uciec, osłabia jednak jego obronę. Jeśli poruszająca się na wierzchowcu postać dzieli swój ruch, by kogoś zaatakować, jej fizyczna obrona w danej rundzie maleje o -2 (poza innymi modyfikatorami) – dotyczy to wszystkich atakujących ją przeciwników.

Bohatera, dzielącego ruch i atakującego, mogą zaatakować tylko przeciwnicy, którzy mają większą od niego inicjatywę i którzy opóźnią ataki do jego inicjatywy.

Gralk, po pokonaniu jednego przeciwnika, rzuca się na następny. Tym razem jest to troll-jeździec, więc ork postanawia nie ryzykować i dzieli swój ruch. Inicjatywa Gralka wynosi 12, a jego wroga – 14. Gracz prowadzący trolla decyduje, że opóźnia swą akcję do inicjatywy orka. Gralk zbliża się i składa do ciosu, ale jego przeciwnik atakuje jako pierwszy, mając nadzieję, że zrzuci orka z wierzchowca.

Przyjęcie szarży

Bohaterowie stojący na ziemi i walczący z jeźdźcami stoją przed wielkim wyzwaniem. Mogą jednak zwiększyć swe szanse na przeżycie, stosując jedną z taktyk, która jest niezwykle efektywna przeciw wrogom dosiadającym wierzchowców. Tę taktykę nazywamy **przyjmowaniem szarży**. Bohater, który pragnie ją zastosować, musi posiadać broń o długości co najmniej włóczni lub kopii (czyli jakieś dwa metry) oraz musi wygrać inicjatywę z szarżującym. Oczywiście musi on również być w wystarczającej odległości od przeciwnika, by znaleźć się w starciu.

Przygotowujący się na przyjęcie szarży bohater musi zadziałać z tą samą inicjatywą co jeździec (patrz **Opóźnione akcje**, str. 193). Następnie wykonuje on test *broni białej* i to przed atakującym go przeciwnikiem. Udana test oznacza, że przygotowana na przyjęcie szarży postać trafiła jeźdźcę zanim ten zaatakował i zadał jej obrażenia. Jeśli na dodatek test zakończył się co najmniej dużym sukcesem, bohater zrzuci przeciwnika z wierzchowca. Stopień obrażeń, które zadaje postać przyjmująca szarżę, jest równy sumie stopnia jej broni i stopnia Siły Fizycznej wierzchowca.

Pamiętamy, że w poprzednim przykładzie Gralk szarżował na trolla. Jego przeciwnik jest uzbrojony we włócznię i decyduje, że przygotowuje się na przyjęcie szarży. Trollowi udało się trafić Gralka, a co gorsza wypadł duży sukces, a to oznacza, że ork spadł z wierzchowca. Teraz gracz prowadzący trolla wykonuje test obrażeń, sumując stopień włóczni (4) ze stopniem Siły Fizycznej konia (7), co daje stopień 11 (k10+k8).

Utrata równowagi i walka jeździecka

Bohaterowie walczący na wierzchowcach ryzykują, że stracą równowagę i spadną. Jeździec, który wykonuje test równowagi i któremu tenże test się nie powiódł, ląduje na ziemi i otrzymuje obrażenia (stopień 5). Przeciwnicy walczący z postaciami na wierzchowcach często stosują opcję walki *przewracanie*, którą opisano na stronie 200.

Atakowany wierzchowiec, któremu nie powiedzie się test równowagi, przewraca się, pociągając za sobą jeźdźcę. W takim przypadku obaj – jeździec i wierzchowiec – otrzymują obrażenia (stopień 5).

WALKA W POWIETRZU

Niektóre z istot zamieszkujących świat **Przebudzenia Ziemi** – a wśród nich wietrzniki – potrafią latać. W dalszej części tekstu znajdziecie zasady, które pozwolą wam przeprowadzić walkę między bohaterami a latającymi stworami.



Szybkość w locie

Szybkość w locie stworów znajdziesz w ich opisie, w rozdziale **Stwory**, str. 284. Co do wietrzników, to zależy ona do ich Zręczności (patrz **Bohater**, str. 54).

Atakowanie podczas latania

Stworzenia i bohaterowie potrafiący latać mogą atakować przeciwników unosząc się w powietrzu i to na dwa sposoby: pikując lub pozostając w starciu. Wiele potworów będzie walczyć w starciu, ponieważ tylko wtedy są w stanie wykorzystać wszystkie swoje ataki i nie wpływa to na ich obronę. Również wietrzniki-Wojownicy stosują tę taktykę.

Pikowanie

Niektóre latające stwory i bohaterowie preferują pikowanie, które wymaga niestety podzielenia ruchu (patrz **Opcje walki**, str. 199). Ta taktyka zakłada, że walczący podlatuje do starcia poświęcając część szybkości w walce, następnie atakuje, a potem odlatuje, korzystając z pozostałego mu ruchu. Pikujący bohaterowie, tak jak i jeźdźcy dzielący ruch, otrzymują na całą rundę ujemny modyfikator -2 do fizycznej obrony (patrz **Wal-ka bronią z wierzchowca**, str. 198). Postacie, które pragną atakować pikującego przeciwnika, muszą wygrać z nim inicjatywę, a następnie opóźnić ataki do jego inicjatywy (patrz **Opóźnione akcje**, str. 193).

Utrata równowagi

Latający bohaterowie mogą spaść na ziemię (lub niekontrolowanie zmierzać w jej kierunku), jeśli nie powiedzie im się test równowagi. Wystarczy jednak, że poświęcą następną akcję i ponownie unoszą się w powietrze.

WALKA Z POTWORAMI

Podczas przygód bohaterowie nie raz staną twarzą w twarz z potworami, które będą musieli pokonać.

Ataki potworów

W rozdziale **Stwory** (patrz str. 284) znajdziesz opis, współczynniki i zdolności bojowe bestii żyjących w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Wiele z nich stosuje opcje walki i przeróżne taktyki opisane w tej części podręcznika. Grzmotorożce, na przykład, często szarżują, a gryfy pikują. W rozdziale **Stwory** opisaliśmy również, jak wykorzystywać statystyki bestii w grze. Poniżej podajemy jedynie kilka dodatkowych rad, które mogą się przydać podczas prowadzenia walk z potworami.

Inicjatywa

Podczas walki Mistrz Gry wykonuje test inicjatywy korzystając ze stopnia inicjatywy podanego w opisie potwora.

Testy ataku

Poszczególne opisy zawierają informacje dotyczące sposobu walki danego potwora, włączając w to magiczne ataki i czaropodobne moce. Wiele stworów jest w stanie atakować w rundzie więcej niż raz. Smok, na przykład, może w jednej rundzie walki zadać cios każda z łap zakończonych pazurami i na dodatek ugryźć. Potwory wykonują wszystkie dostępne im ataki w swojej inicjatywie. Warto pamiętać, że każdy atak zadaje inne obrażenia, których stopień również jest podany w opisie istoty.

Stwory i karma

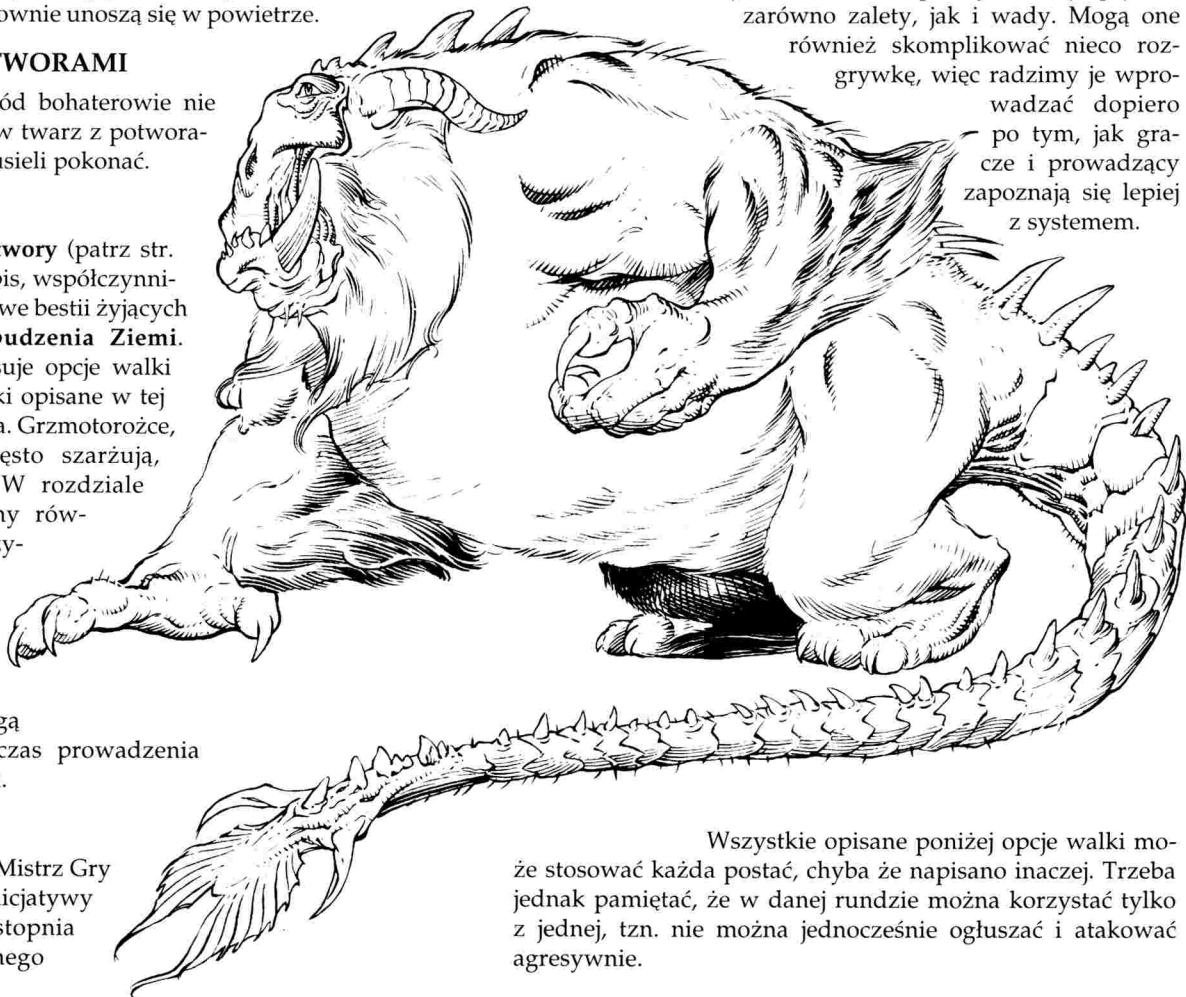
Tylko najpotężniejsze istoty żyjące w świecie **Przebudzenia Ziemi** mają rezerwy karmy, które wykorzystują podczas walki. Jeżeli nie zaznaczono inaczej, wszystkie stwory mogą poświęcić posiadaną karmę do dowolnego testu walki, włączając w to test ataku, test obrażeń, test równowagi itd.

OPCJE WALKI

Mechanika gry **Earthdawn** zapewnia graczom i ich bohaterom liczne opcje walki, które pozwalają atakować z większą werwą, lepiej się bronić itd. Dzięki nim postaci mogą zmieniać taktykę w zależności od sytuacji, bo przecież czasem ważniejsze jest szybsze pokonanie przeciwnika niż własne bezpieczeństwo, a kiedy indziej trzeba oprzeć się wielu ciosom, chroniąc odwrót przyjaciół. Gracz, który chce skorzystać z jakiejś opcji walki, musi zadeklarować to przed wykonaniem testu inicjatywy w danej turze.

Pamiętaj, że większość opisanych dalej opcji ma zarówno zalety, jak i wady. Mogą one również skomplikować nieco rozgrywkę, więc radzimy je wprowadzać dopiero po tym, jak gracz i prowadzący zapoznają się lepiej z systemem.

Wszystkie opisane poniżej opcje walki może stosować każda postać, chyba że napisano inaczej. Trzeba jednak pamiętać, że w danej rundzie można korzystać tylko z jednej, tzn. nie można jednocześnie ogłuszać i atakować agresywnie.



AGRESYWNY ATAK

Agresywny atak oznacza, że bohater wściekle napiera na przeciwnika zadając potężne ciosy. Jest to bardzo wyczerpujące (powoduje 1 punkt obrażeń), ale jednocześnie zapewnia wykorzystującemu tę opcję walki bohaterowi modyfikator +3 stopnie do testu ataku i testu obrażeń. Niestety wściekle napierająca postać wystawia się na ciosy przeciwnika, skupia się bowiem przede wszystkim na ataku, a nie na obronie. W mechanice gry oznacza to, że wróg atakujący agresywnego bohatera otrzymuje modyfikator +3 stopnie do testów ataku, nie modyfikuje jednak testu obrażeń.

W ten sposób można atakować bronią do walki w starciu lub gołymi rękami. Nie można strzelać lub rzucać agresywnie.

PRZEWRAĆCIE

Zdarza się, że bohater ze chce zaatakować przeciwnika z zamiarem przewrócenia go, a nie zadania mu ran. Tę taktykę walki nazywamy **przewracaniem**. Przeprowadza się ją tak, jak każdy inny atak, z tą różnicą, że wynik testu obrażeń (zmodyfikowany przez pancerz przeciwnika) to stopień trudności testu równowagi, który ofiara musi przejść, by utrzymać się na nogach.

Walcząc z szalejącym grzmotorożcem, Targ Miazdzygnat decyduje, że chce przewrócić bestię. Wpierw wykonuje test ataku i trafia zwierzę, a następnie – test obrażeń, w którym wypada 18. Grzmotorożec posiada naturalny pancerz o wartości 7. Mistrz Gry wykonuje za zwierzę test równowagi, którego stopień trudności wynosi 11 (18 [wynik testu obrażeń] – 7 [pancerz bestii] = 11).



OĞŁUSZANIE

Bohaterowie mogą zdecydować, że nie chcą zbyt skrzywdzić przeciwników i zastosować opcję walki zwaną **oğluszaniem**. W takim przypadku wykonują zwykły test ataku i normalny test obrażeń z tymi oto różnicami:

1. Oğluszając nie można zabić. Jeżeli zadane podczas oğluszania obrażenia w sumie z aktualnymi obrażeniami ofiary przekroczą jej próg życia, zapadnie ona w śpiączkę. „Uśpiona” postać ocknie się, kiedy jej aktualne obrażenia będą niższe od progu przytomności.

2. Bohater leczy zadane w ten sposób obrażenia szybciej niż zwykle. Zdarza się nawet, że jest w stanie ocknąć się dzięki samej sile swej woli. Do pierwszego testu zdrowienia wykonywanego po oğluszaniu bohater dodaje stopień swej Siły Woli (ten modyfikator stosuje się tylko i wyłącznie do tego testu).

Mistrz Gry może zabronić użycia tego modyfikatora, jeśli postać otrzymała od czasu wykonania ostatniego testu zdrowienia 5 lub mniej oğluszających obrażeń.

PRECYZYJNY ATAK

Bohater może zaatakować specyficzną część ciała przeciwnika, szukając, na przykład, szpary w pancerzu lub celując w jego broń. Tego rodzaju czynność nazywamy **precyzyjnym atakiem**. Wykonując go bohater otrzymuje ujemny modyfikator -3 stopnie do testu ataku. Jeśli test zakończy się sukcesem, postać trafi ofiarę tam, gdzie zamierzała.

PRZEJŚCIE DO OBRONY

Prędzej czy później nadejdzie chwila, kiedy bohater stwierdzi, że przeżycie jest ważniejsze niż zwycięstwo. W chwili, gdy dojdzie do takiego wniosku, niezwykle pomocne może

się okazać **przejście do obrony**, które zmniejsza szansę przeciwników na trafienie. Bohater, który stosuje tę opcję walki, zwiększa swą fizyczną obronę o +3. Trzeba jednak pamiętać, że jak wszystkie inne opcje, ta również ma swoje wady: postać musi obniżyć wszystkie stopnie swoich testów o -3.

ODDAWANIE POŁA

Świetnie wyszkoleni wojownicy często decydują się **oddać pole**, by dzięki temu zwiększyć swą obronę. Tylko bohaterowie wykorzystujący *walkę wręcz* lub *broń białą* mogą stosować tę opcję walki.

Każdy metr oddanego pola zwiększa obronę fizyczną bohatera o +1, ale może on cofnąć się tylko o tyle metrów, ile wynosi poziom używanego przez niego talentu lub umiejętności. Oddawanie pola powoduje również wyczerpanie (1 punkt obrażeń).

T'skrang Kricklen ma broń białą na poziomie 5.

Jest świetnym wojownikiem, który z uwagą obserwuje i ocenia sytuację. W pewnym momencie orientuje się, że oto nastąpił doskonały moment na oddanie pola. Cofa się o 5 metrów, jednocześnie zwiększając swą fizyczną obronę o 5 i otrzymując jeden punkt obrażeń z wyczerpania.

Bohater oddający pole musi zadeklarować, o ile metrów planuje się cofnąć. Jeżeli wygra z przeciwnikiem inicjatywę, decyduje, w którym kierunku się porusza. Natomiast w przypadku zwycięstwa wroga, to on będzie decydował, gdzie podąży cofająca się postać. Bohater oddający pole oczywiście zatrzyma się w chwili gdy stanie nad przepaścią, tuż przy jeziorze lawy czy w obliczu innych śmiertelnych niebezpieczeństw.



OMINIĘCIE TARCZY

Tarcze zwiększają fizyczny pancerz postaci, ale nie mogą być wszędzie. Bohater może zadeklarować, że zamierza **ominać tarczę** przeciwnika – po prostu manewruje tak, by uderzyć w nie chronione nią miejsce.

Atakujący, który zamierza ominąć tarczę wroga, odejmuje od wyniku swego testu inicjatywy zapewniany przez nią modyfikator pancerza fizycznego. Manewr powiedzie się, jeżeli dalej będzie miał wyższą inicjatywę od przeciwnika, a w takim przypadku ten ostatni traci zapewniane przez tarczę modyfikatory. W przypadku, gdy atakujący będzie miał niższą inicjatywę od wroga, ten ostatni zdąży się zasłonić tarczą. Bohater może mimo to wykonać atak, ale z modyfikatorem -2 stopnie do testu ataku.

DZIELENIE RUCHU (OPCJA)

Mistrz Gry powinien zdecydować, czy w trakcie gry będzie stosował tę opcję walki, czy też nie (bo, na przykład, wydaje mu się, że zachwiewa ona równowagę). Opcja ta pozwala wszystkim bohaterom – nie tylko jeźdźcom – dzielić swój ruch podczas rundy. Postać może poświęcić część swej szybkości w walce na zbliżenie się do przeciwnika, zaatakować i oddalić się, korzystając z pozostałego jeszcze ruchu (podobnie sprawa ma się z opisanymi wcześniej: szarżą i pikowaniem).

Bohater, stosujący tę opcję walki, otrzymuje na całą rundę ujemny modyfikator -2 do fizycznej obrony. Ten modyfikator kumuluje się z wszystkimi innymi, działającymi w rundzie, w której postać dzieliła ruch.

KORZYSTANIE Z TARCZY

Wielu bohaterów walczących w starciu korzysta z tarcz, ponieważ poprawiają one fizyczny pancerz i zmniejszają szansę jego przebicia (patrz dalej). Poniżej znajdziesz specjalne zasady dotyczące tarcz. Niektóre z nich są opcjonalne, więc gracze i Mistrz Gry muszą zdecydować się, czy będą z nich korzystać.

MODYFIKATOR PANCERZA DUCHOWEGO

Wiele tarcz zwiększa pancerz duchowy bohatera, który ich używa. Przez użycie rozumiemy tu nie zwykłe ich noszenie, ale używanie ich do obrony.

MODYFIKATOR OBRONY MAGICZNEJ

Istnieją tarcze, które zwiększają magiczną obronę noszących je postaci – osoby te muszą z nich korzystać, a nie nosić na plecach czy mieć w bagażach. Napastnik, który ominie taką tarczę, nie zniweluje zapewnianego przez nią modyfikatora obrony magicznej, chyba że jednocześnie korzysta ze specjalnego talentu.

NISZCZENIE TARCZY (OPCJA)

Bohater, korzystający z tej opcjonalnej zasady, może zniszczyć tarczę przeciwnika. Jeśli jego test ataku powiedzie się, cios dojdzie tarczy. Teraz bohater musi wykonać test obrażeń. Tarcza rozpadnie się, jeżeli wynik tego testu będzie równy lub większy od jej progu zniszczenia (patrz **Towary**

i usługi, str. 248). Trzeba zadać odpowiednią liczbę uszkodzeń w jednym ataku – tak jak ma to miejsce w przypadku zadawania ran. Atak przebijający pancerz skierowany bezpośrednio w tarczę niszczy ją automatycznie.

TARCZE A PRZEBICIE PANCERZA (OPCJA)

Tarcza nie tylko zwiększa pancerz bohatera, ale również utrudnia przeciwnikom uzyskanie ataku przebijającego pancerz. Gracze, którzy korzystają z tej opcjonalnej zasady, zwiększają stopień trudności uzyskania przebicia o połowę modyfikatora zapewnianego przez tarczę (zaokrąglając w górę).

Jeśli bohaterowi uda się ominąć tarczę, przeciwnik traci wszystkie zapewniane przez nią korzyści, wliczając w to opcjonalny modyfikator opisany powyżej. Patrz również **Ominięcie tarczy** (str. 201).

Me'gana, elf Fechtmistrzyni, używa puklerza, który posiada modyfikator pancerza równy +1. Jej obrona fizyczna wynosi 10, więc zgodnie z Tabelą wyników testów

(str.246) przeciwnik musi wyrzucić 19 lub więcej, by nastąpiło przebicie pancerza. Jednak puklerz zwiększa tę liczbę do 20. Jak widać użycie nawet tej niewielkiej tarczy w nieznaczny sposób utrudnia przeciwnikom uzyskanie przebicia. Ale jakie to może mieć znaczenie!



MODYFIKATORY SYTUACYJNE

Bohaterowie często polegają na sprycie, umiejętnościach i talentach, które pozwalają im przetrwać niebezpieczne wydarzenia. Jednak nawet najlepiej przygotowany poszukiwacz przygód może się znaleźć na łasce okoliczności, które zupełnie od niego nie zależą. Część z nich będzie miała miejsce w trakcie walki i zapewne wpłynie na działania bohatera. Te okoliczności wpływające bezpośrednio na walczących (a dokładnie na testy ataku i fizyczną obronę) nazywamy **modyfikatorami sytuacyjnymi**. Efekty tych warunków opisujemy w poniżej, a specyficzne modyfikatory z nich wynikające zebraliśmy w **Tabeli modyfikatorów sytuacyjnych** (patrz obok).

NIESPODZIEWANY ATAK

Bohater, nacierający na przeciwnika, który nie widzi swego prześladowcy, otrzymuje modyfikator +2 stopnie do testu ataku. Do niespodziewanych ataków wliczamy atakowanie z tyłu, atakowanie oślepiętej postaci oraz atakowanie z zasadzki (patrz dalej, **Zaskoczenie**). Atakujący musi widzieć swą ofiarę, by skorzystać z tego modyfikatora.

CIEMNOŚĆ

Bohater, który walczy w ciemności i który nie posiada żadnych zdolności widzenia w takich warunkach, otrzymuje modyfikator ujemny -3 stopnie do wszystkich wykonywanych testów, nie licząc testu równowagi. Ten modyfikator dotyczy tylko naturalnych ciemności, bowiem zaklęcia prowadzące mrok mogą w jeszcze większym stopniu utrudnić działania.

OSACZENI BOHATEROWIE

W części **Walka w starciu** (str. 195) napisaliśmy, że bohatera atakowanego wręcz jednocześnie przez co najmniej czterech przeciwników uznajemy za osaczonego. Podobnie ma się sprawa z postaciami, które otacza rój mniejszych istot. Osaczeni bohaterowie muszą obniżyć o 2 stopnie wszystkie wykonywane testy, tym razem włącznie z testem równowagi.

PRZEWROCENI BOHATEROWIE

Bohater, który został przewrócony (patrz **Wykonanie testu równowagi**, str. 195), otrzymuje modyfikator -3 do fizycznej i magicznej obrony. Co więcej, postacie, które utraciły równowagę, muszą o -3 zmniejszyć stopnie wszystkich wykonywanych testów. Te modyfikatory mają miejsce dopóki postać nie wstanie. W niektórych sytuacjach Mistrz Gry może również zmniejszyć obronę społeczną leżącego o -3.

ZASKOCZENIE

Co pewien czas bohaterowie i stworzenia pojawiają się w zupełnie nieoczekiwanych miejscach. Może to być wynik zaplanowanej taktyki (na przykład kiedy grupa postaci przygotowała zasadzkę) lub zbieg okoliczności (gdy jakieś zwierze wyłoni się w lesie zza drzewa). W każdym jednak przypadku bohaterów i/lub stworzenia, które znajdują się w takiej sytuacji, uznajemy za **zaskoczonych**.

Bohaterowie nie mogą działać w rundzie, w której zostali zaskoczeni. Otrzymują w niej również ujemny modyfikator -3 do obrony fizycznej i magicznej. Efekt zaskoczenia mija już w następnej rundzie. W niektórych sytuacjach Mistrz Gry może również zmniejszyć obronę społeczną zaskoczonych o -3.

Grupa poszukiwaczy przygód przebija się przez gęsty las, kiedy nagle stają twarzą w twarz z Lodoskrzydłym! Nie trzeba chyba mówić, że bohaterowie są co najmniej zaskoczeni takim obrotem sprawy. Podczas gdy poszukiwacze przygód próbują otrząsnąć się z mroźnego krew w żyłach zaskoczenia, smok decyduje się ich zastraszyć. Mistrz Gry (dość okrutny gość) decyduje, że bohaterowie poza modyfikatorem -3 do obron: fizycznej i magicznej, otrzymują również taki sam modyfikator do obrony społecznej.

Do ustalenia, czy bohaterowie zostaną zaskoczeni, stosuje się taką oto procedurę. Każda z zaskakiwanych postaci wykonuje test Percepcji, którego stopień trudności zależy od sytuacji – zwykle jest to stopień Zręczności wroga. Jeżeli na grupę zasadził się więcej niż jeden przeciwnik, to stopień trudności jest równy najniższemu stopniowi.

TABELA MODYFIKATORÓW SYTUACYJNYCH

	Modyfikator testu ataku	Modyfikator obrony fizycznej
Ciemności	-3 stopnie	–
Niespodziewany atak	+2 stopnie	–
Osaczony bohater	-2 stopnie	–
Przewrócony bohater	-3 stopnie	-3 (też do obrony magicznej)
Zaskoczony bohater	nie może wykonywać testów	-3 (też do obrony magicznej)

EFEKTY ZRANIENI

Gracze muszą zdać sobie sprawę, że ich bohaterowie będą często ranieni podczas przygód w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Niektóre zasady dotyczące obrażeń opisaliśmy wcześniej (patrz m.in. **Zadanie ewentualnych ran**, str. 195), a poniżej podajemy ich więcej.

LECZENIE OBRAŻEŃ

Bohater, by zmniejszyć lub „wyleczyć” otrzymane obrażenia, wykonuje testy zdrowienia. Oczywiście postać, która nie otrzymała żadnych obrażeń, nie musi tego robić. Każdy bohater posiada określoną liczbę testów zdrowienia, które może wykonać danego dnia; zależy ona od jego Żywotności (patrz **Bohater**, str. 44). Nie można „zachowywać” czy też „przenosić” testów zdrowienia na następny dzień – albo wykorzysta się wszystkie, albo się je straci.

Zraniony bohater musi wykonać jeden z dostępnych testów zdrowienia budząc się rano po całonocnym odpoczynku. Postać, która ma tylko jeden test zdrowienia dziennie, może leczyć się jedynie po przespanej nocy. Natomiast ta, która ma jeden test na dwa dni, może to zrobić tylko po dwóch nocach odpoczynku (test wykonuje się drugiego ranka). Bohaterowie, którzy mają prawo wykonać dziennie więcej niż jeden test zdrowienia, mogą to zrobić w dowolnym momencie, jeżeli tylko zastosują się do poniższych reguł:

- Pomiedzy każdymi dwoma testami zdrowienia musi minąć co najmniej godzina.



• Postać musi poświęcić całą minutę, w której nie będzie aktywna fizycznie i w której nie otrzyma żadnych obrażeń. Test zdrowienia wykonuje się pod koniec tejże minuty.

Bohaterowie, którzy stoczyli walkę, muszą czekać co najmniej godzinę, zanim będą mogli wykonać test zdrowienia. Tę godzinę trzeba spędzić na względnie spokojnym odpoczynku – postaci nie mogą wtedy wykonywać żadnej fizycznej pracy. Jedyne odstępstwo od tej reguły przysługuje nieprzytomnym bohaterom.

Nieprzytomni bohaterowie

Nieprzytomny bohater może wykonać test zdrowienia w minutę po utracie przytomności. Jednak kiedy już oprzytomnieje, musi czekać kolejną godzinę, zanim będzie miał prawo do kolejnego testu.

Cucenie nieprzytomnych bohaterów

Nieprzytomny bohater, którego ktoś cuci, może wykonać test zdrowienia nawet przed upływem minuty od utraty przytomności. Co więcej, bez względu na wynik tego testu, postać odzyskuje tyle punktów obrażeń, by wrócić do przytomności – jej aktualne obrażenia muszą być co najmniej o jeden mniejsze od progu przytomności.

RANY

Obrażenia w zasadzie nie wpływają niekorzystnie na działania postaci. Na jej zdolności mają dopiero wpływ rany.

Bohater, który otrzymał rany (zwane też czasem dużymi lub poważnymi ranami), wolniej leczy otrzymane obrażenia. Od wyniku testu zdrowienia musi odejmować liczbę posiadanych ran.

Farliv, elf Łucznik, otrzymał kilka potężnych ciosów. W tej chwili ma 2 rany oraz 27 obrażeń. Wykonuje test zdrowienia – wypada 10. Farliv ma jednak 2 rany, więc leczy tylko 8 obrażeń.

Leczenie ran

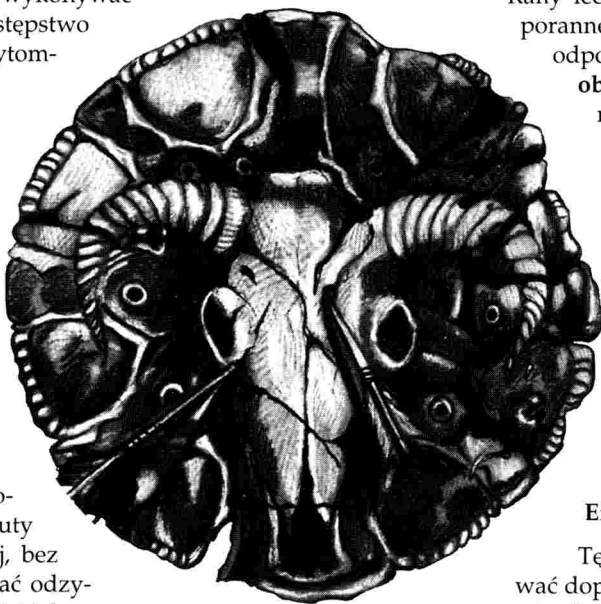
Rany leczy się trudno. Jedyne poświęcenie porannego testu zdrowienia po całonocnym odpoczynku (patrz wcześniej, **Leczenie obrażeń**) pozwala uleczyć poważną ranę. Bohater w naturalny sposób leczy rany, jeżeli:

- Nie ma żadnych aktualnych obrażeń. Nawet jedno obrażenie uniemożliwia wyleczenie rany.
- Poświęci jeden test zdrowienia. Nawet jeśli bohater nie ma żadnych obrażeń, to i tak musi poświęcić test zdrowienia. Kłątwy lub inne okoliczności, które uniemożliwiają wykonanie porannego testu zdrowienia, również przeszkadzają w wyleczeniu ran.

Efekty ran (opcja)

Tę zasadę opcjonalną najlepiej zastosować dopiero wtedy, gdy gracze i Mistrz Gry zaznajomią się lepiej z systemem. Dodaje ona realizmu, ale wymaga również papierkowej roboty.

Zgodnie z tą zasadą, jedna rana nie utrudnia bohaterowi życia. Jednak kiedy otrzyma on drugą, to stopnie wszystkich jego testów podlegają modyfikatorowi -1. Taki sam efekt wywołuje każda następna rana. Innymi słowy, bohater, który otrzymał dwie rany, musi zmniejszyć stopnie wszystkich testów o 1. Kiedy otrzyma trzecią ranę, stopnie zmniejszą w sumie o 2 i tak dalej. Ten modyfikator do stopni dotyczy wszystkich testów, które wykonuje ranny bohater, z wyjątkiem testów zdrowienia – te wykonuje się odpowiednimi dla danej postaci kośćmi.





ŚWIAT PEŁEN PRZYGÓD



Oczywiście, że to głupi pomysł. Pamiętaj jednak, że wiele naszych najlepszych planów zaczyna się właśnie od głupich pomysłów.

Seethian, wietrzniak Złodziej

Niemal każdego dnia bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** stawiają umiejętności i odwagę przeciw nadnaturalnym stworom i Horrorom. Walczą nie tylko z monstrami, ale również ze swoim strachem i przeciwnościami losu. Badają zapomniane podczas Pogromu kaery i cytadele. Podróżują po całej Barsawii, ścierając się z orkowymi nomadami i kryształowymi łupieżcami. Chronią świat przed Horrorami, które na nim pozostały. Prowadzą trudną, niekończącą się walkę o uleczenie Barsawii i to nie tylko z potworami z innych wymiarów, ale również z wysłannikami Thery.

Podczas licznych przygód wasi bohaterowie będą musieli stawić czoło nie tylko intrygom i podstępom czarnych charakterów i potworów. Czasem wyzwaniem okaże się po prostu przetrwanie.

W tym rozdziale znajdziecie opisy licznych niebezpieczeństw, na które mogą napotkać poszukiwacze przygód przemierzający Barsawie, oraz dotyczące ich zasady i propozycje – w końcu trzeba jakoś określić czy bohater przeżył, czy nie. Wiele informacji zawartych na kilku najbliższych stronach dotyczy bezpośrednio losów postaci. Dlatego też Mistrzowie Gry mogą sobie nie życzyć, by ten rozdział czytali gracze. Jeśli jednak nie mają nic przeciwko temu, to i tak musicie pamiętać, że to oni ustalają stopnie trudności i wyzwania dla waszych postaci. Bez względu na wszystko, Mistrz Gry ma ostatnie słowo.





Dyskrecja jest lepszą stroną męstwa...

W tym rozdziale Mistrzowie Gry znajdą rady, które ułatwią im rozgrywanie przyziemnych niebezpieczeństw, włączając w to wspinaczkę, pułapki, trucizny, kłatwy i tak dalej. Może się zdarzyć, że ilość podanych tu informacji oszołomi. W takim przypadku Mistrz Gry powinien w pierwszej kolejności ograniczyć się do kilku rad i przykładów, które znajdzie w tym rozdziale, i wykorzystywać tylko je, dopóki nie uzna, że nabrał wystarczającej wprawy, by sięgnąć głębiej. Tak czy inaczej, warto odwoływać się do zdrowego rozsądku i własnego osądu. W końcu poniższe reguły powinny ułatwiać prowadzenie gry, a nie przeszkadzać Mistrzom. Prowadzący więcej informacji znajdą w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 228.

NIEBEZPIECZEŃSTWA

Poszukiwanie przygód to niebezpieczny sposób na życie. Niemal każdego dnia bohaterowie znajdują się w sytuacjach, w których mogą ucieść. Nieraz będą schodzili po ścianie jamy do wejścia do kaeru; przełamywali kłatwy nałożone na magiczne przedmioty; walczyli z magicznymi stworami; spadali z dużych wysokości; padali ofiarą trucizn – wiecie o co chodzi, prawda?

WSPINANIE

Zapewne wiele razy bohaterowie znajdują się w sytuacjach, w których będą musieli się wspinać. Być może spadną do jamy, z której zechcą się później wydostać. A może postanowią wspiąć się na mury, by zaskoczyć przeciwnika. Albo zejść do wąwozu, by uciec przed orkowymi nomadami. Opisane poniżej zasady należy stosować za każdym razem, kiedy bohaterowie zostaną zmuszeni do wspinania się lub z własnej woli będą chcieli tego dokonać.

Testy wspinania

Bohater, który próbuje się wspinać, musi wykonać test wspinania, wykorzystując stopień Zręczności lub talentu/umiejętności *wspinaczka*. Stopień trudności tego testu zależy od powierzchni, po której się postać porusza, czyli od tego, na co chce się wspiąć. W poniższej tabeli – z pewnością nie wyczerpującej – znajdziecie wskazówki, które pozwolą wam go ustalić.

TABELA TRUDNOŚCI WSPINANIA

Wspinamy się po	Stopień trudności
Drzewie	3
Palu	7
Ścianie z dziurami na dłonie	9
Skalnej ścianie	12
Gładkiej powierzchni	15

Każdy udany test pozwala bohaterowi pokonać 15 metrów. Jeśli więc chce on się, na przykład, wspiąć na strome, skaliste wzgórze o wysokości 60 metrów, czeka go wykonanie czterech testów.

W większości wypadków postać pokonuje w rundzie walki (10 sekund) dwa metry. Kiedy jednak porusza się po gładkiej powierzchni lub warunki nie są najlepsze (burza lub ostrzał),

prędkość poruszania się oczywiście zmaleje. Natomiast bohater, który posiada talent (lub umiejętność) *wspinaczka*, pokonuje w rundzie więcej niż dwa metry (patrz opis talentu/umiejętności w rozdziałach **Talenty i Umiejętności**, na stronach odpowiednio 92 i 122).

Sprzęt do wspinania

Stopień trudności podany w **Tabeli trudności wspinania** dotyczy bohaterów, którzy pokonują przeszkody tylko przy użyciu rąk, czyli bez żadnego sprzętu. Kiedy zaś postać korzysta z liny lub innych pomocnych narzędzi, należy dodać 4 do stopnia Zręczności lub talentu/umiejętności.

Me'gana chce zejść po skalnej ścianie do wejścia do dawno zapomnianego kaeru. Jeśli będzie to robić bez liny, gracz wykona test ze stopniem Zręczności (stopień 7). Jeżeli zaś Me'gana jej użyje, stopień wzrośnie o 4 (7 + 4 = stopień 11), co znacznie ułatwi wspinaczkę.

Nieudany test wspinania

W przypadku, gdy wynik testu wspinania będzie wyższy lub równy stopniowi trudności, bohaterowi udało się bezpiecznie wspiąć (lub zejść). Co jednak się stanie, jeżeli test się nie powiedzie? Bohater spadnie i otrzyma obrażenia. Z poniższej części – **Obrażenia wywołane upadkiem** – dowiedziecie się wszystkiego dokładniej.

Bohater, któremu nie powiedzie się test podczas wspinaczki (lub schodzenia) na 15 metrów lub mniej, spadnie z mniej więcej połowy tej wysokości. Oznacza to, że postać próbująca dostać się na 10-metrowy mur, otrzyma obrażenia tak, jakby spadała z 5 metrów, a nie 10.

Natomiast bohater, któremu nie powiódł się test wspinania na większą wysokość (czyli przewyższającą 15 metrów), spada z wysokości równej połowie pokonywanego **właśnie** dystansu plus odległość, którą udało mu się przebyć do tej pory i otrzymuje odpowiednie dla tej wysokości obrażenia.

Farliv Łucznik próbuje wspiąć się na skalną ścianę wznoszącą się na wysokość 45 metrów. Nikt go nie atakuje, nie musi się spieszyć, a pogoda jest idealna, więc nasz bohater pokonuje 15 metrów za każdy udany test. Pierwszy z nich kończy się powodzeniem, ale drugi niestety nie. Bezradny Farliv spada z wysokości 22,5 metra (15 + 7,5 = 22,5).

Obrażenia wywołane upadkiem

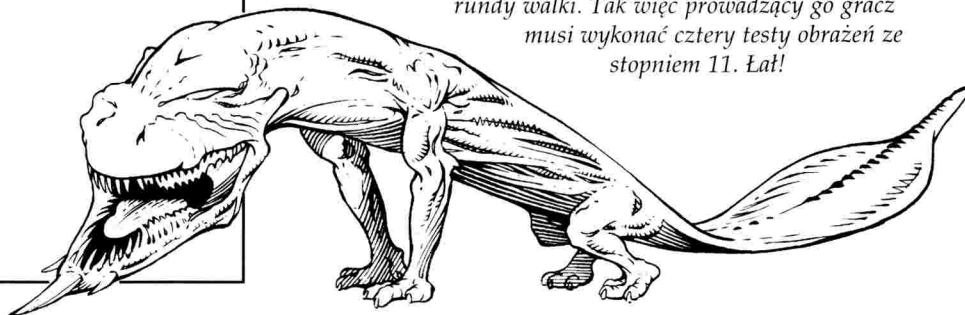
Upadków nie da się uniknąć. Dotyczy to również bohaterów **Przebudzenia Ziemi**, którzy będą spadali często i to zwykle z dużych wysokości. Kiedy zdarzy się coś takiego, należy sięgnąć do **Tabeli obrażeń wywołanych upadkiem**, by określić, ile obrażeń otrzymała postać. Wpierw ustalamy stopień obrażeń, a potem konsultujemy się z **Tabelą stopni/kostek akcji** – w ten sposób dowiadujemy się, jakimi kostkami będziemy rzucać. Warto jeszcze pamiętać, że zbroja nie chroni przed obrażeniami otrzymanymi podczas upadku. Liczba podana w nawiasach w kolumnie „Stopień obrażeń” oznacza liczbę testów, które gracz wykonuje ustalając otrzymane przez jego postać obrażenia.

Bohater spadający z wysokości 90 metrów musi wykonać trzy testy obrażeń ze stopniem 30. Jeśli nawet uda mu się przeżyć taki upadek, zapewne otrzyma trzy rany i raczej nie będzie w stanie poruszać się o własnych siłach.



**TABELA OBRAŻEŃ
WYWOŁANYCH UPADKIEM**

Dystans (w metrach)	Stopień obrażeń
1,5-3	2
3,1-6	6
6,1-9	15
9,1-15	15 (2)
15,1-30	20 (2)
30,1-45	25 (2)
45,1-75	25 (3)
75,1-120	30 (3)
120,1-180	30 (4)
180,1+	30 (5)



• *Farlio Łucznik budzi się w gospodzie, którą jeszcze niedawno uważał za niezwykle wygodną. Niestety w nocy zmieniła się ona w płonącą pułapkę. Mistrz Gry decyduje, że ogień w gospodzie jest już o wiele bardziej niebezpieczny niż w przypadku zwykłego płonącego domu. Ustala więc stopień obrażeń na 11. Farlio znajduje się w swoim pokoju i opuszczenie gospody zajmie mu co najmniej cztery rundy walki. Tak więc prowadzący go gracz musi wykonać cztery testy obrażeń ze stopniem 11. Ła!*

Ogień

Bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** z pewnością będą świadkami wydarzeń, podczas których mogą otrzymać obrażenia wywołane ogniem. W świecie gry **Earthdawn** nie istnieją detektory dymu, więc postaci – poza częstymi zderzeniami z magicznymi kulami płomieni i innymi czarami opartymi na ogniu – mają okazję stać się ofiarami naturalnych katastrof lub sabotażu. Poniżej znajdziecie zasady i wskazówki, które pomogą wam ustalić, ile obrażeń otrzyma bohater zetknąwszy się z szalejącą pożogą lub przeciwnikiem uzbrojonym w pochodnię.

Stopień obrażeń wywołanych ogniem zależy od jego wielkości – w poniższej tabeli znajdziecie proponowane przez nas wartości. Oczywiście nie wyczerpaliliśmy wszystkich możliwości, ale z powodzeniem mogą one posłużyć Mistrzom Gry jako przykłady.

Podczas każdej rundy walki, w trakcie której bohater znajduje się w odległości nie większej niż trzy metry od źródła ognia, gracz musi wykonać test obrażeń ze stopniem zależnym od rozmiaru płomieni. Z oczywistych powodów postać musi dotknąć pochodni lub ogniska, by otrzymać obrażenia. Zapalona pochodnia, której używa się jak broni do walki wręcz, zadaje takie same obrażenia jak pała (stopień Siły Fizycznej bohatera +3 stopnie), ale należy dodać jeszcze 4 stopnie wywołane przez płomień.

TABELA OBRAŻEŃ WYWOŁANYCH OGNIEM

Wielkość ognia	Stopień obrażeń
Pochodnia	4 (tylko po dotknięciu)
Nieduże ognisko	6 (tylko po dotknięciu)
Duże ognisko	8 (tylko po dotknięciu)
Płonący dom	10
Płonący las	12

• *Thom Mieczotwórca walczy z orkowym nomadem, który dzierży zapaloną pochodnię i któremu udało się trafić naszego bohatera. Normalnie przeciwnik zadałby obrażenia ze stopniem 8 (stopień Siły Fizycznej 5 + 3 stopnie modyfikatora). Trzeba jednak pamiętać, że walczy on płonącą pochodnią, więc stopień obrażeń wzrośnie do 12.*

STWORY I HORRORY

Jednym z niebezpieczeństw, które najczęściej napotykają poszukiwacze przygód przemierzający świat **Przebudzenia Ziemi**, są zamieszkujące go potwory i Horrory. Niektóre z tych stworów są złe i zaatakują bohaterów, gdy tylko ich zobaczą; inne będą chronić swe młode lub poszukiwać pożywienia. Jednak powód nie jest ważny – istotny jest fakt, że postacie graczy czekają częste i niebezpieczne walki z wszelakiego rodzaju bestiami.

Horrory, ich złe sługi i konstrukty – w odróżnieniu od większości zwykłych stworzeń – będą atakowały bohaterów z premedytacją i wyrachowaniem. Horrory lubią zadawać ból i wywoływać cierpienie, a poszukiwacze przygód – odcięci od reszty świata, nieraz postępujący głupio i bez sensu – są idealnymi ofiarami. Oczywiście nie wszystkie będą atakować bezpośrednio. Wiele z nich jest niezwykle cierpliwych i woli stosować subtelniejsze sposoby zadawania bólu i wywoływania jeszcze większego cierpienia.

Znamiona

Każdy bohater, który stawia czoło Horrorowi, ryzykuje nagananie. Większość tych potworów posiada zdolność piętnowania znamionami i z radością użyje jej w starciu z poszukiwaczami przygód. Naznaczona ofiara zostaje napiętnowana niewidzialnym znakiem, który w magiczny sposób łączy ją z Horrorem. Ta więź pozwala stworowi korzystać z wszelkich mocy, bez względu na odległość dzielącą go od nieszczęśnika. Wszystkie moce Horrorów wydają się niczym w porównaniu ze znamieniem, a naznaczeni bohaterowie muszą żyć z przeświadczeniem, że w dowolnym miejscu i w dowolnym czasie mogą paść ofiarą straszliwej bestii.

Naznaczone mogą zostać zarówno przedmioty, jak i śmiertelnicy. W wielu zakątkach Barsawii znamiona Horrorów są uznawane za klątwy. Więcej informacji o nich znajdziesz w części **Klątwy**, str. 211; patrz również **Znamię Horroru**, strona 293 rozdziału **Stwory**.

TRUCIZNY

W świecie **Przebudzenia Ziemi** żyje wiele stworów, których ukąszenia lub żądła są jadowite; również zabójcy i złodzieje często smarują broń truciznami. W mechanice gry działanie tych substancji opisują trzy parametry: działanie, wystąpienie pierwszych objawów i czas działania.

Działanie

Trucizny mogą działać na wiele różnych sposobów. Te najczęściej spotykane po prostu powodują obrażenia. Inne paraliżują, osłabiają lub powodują natychmiastową śmierć.

Większość trucizn posiada obronę magiczną i stopień. Pierwsza z tych wartości reprezentuje odporność substancji na magiczne leczenie – czarami, zdolnościami lub magicznymi przedmiotami. W przypadku większości trucizn obrona magiczna wynosi 6 lub więcej. Można również przyjąć, że jest ona równa ich stopniowi – to założenie zwykle się sprawdza.

W oparciu o stopień trucizny wykonuje się testy efektu (patrz **Efekt**, str. 157 rozdziału **Magia zaklęć**). Kiedy substancja dostanie się do organizmu ofiary – czy to poprzez połknięcie, zranienie czy też kontakt – Mistrz Gry wykonuje test efektu i interpretuje jej działanie w zależności od rodzaju (paraliżująca, osłabiająca, raniąca, zabijająca).

Wystąpienie pierwszych objawów

Czas do wystąpienia pierwszych objawów opisuje szybkość działania trucizny. Większość tych substancji działa natychmiast po znalezieniu się w organizmie ofiary. Inne „czekają” pewien czas, by później zaatakować. Na przykład niektóre trucizny osłabiające zaczynają działać nawet dopiero po kilku dniach.

Czas działania

Efekty niektórych trucizn utrzymują się przez pewien okres, nazywany czasem działania. Na przykład substancje zadające obrażenia mogą wpływać na ofiarę przez kilka rund walki. Z kolei trucizny osłabiające mogą działać przez tydzień, dwa, a nawet cztery. Większość zabijających jadów działa natychmiast, są jednak i takie, które powodują powolną agonię, trwającą kilka dni. W opisie czterech najczęściej spotykanych trucizn znajdziecie również typowy dla nich czas działania.

Metody dostawania się do organizmu

Bohaterowie mogą stać się ofiarami trucizn na wiele różnych sposobów. Najczęściej spotykanymi są oczywiście ukąszenia lub użądlenia jadowitych bestii. Istnieją jednak trucizny, które trzeba połknąć, by zadziałały – muszą one znaleźć się w pożywieniu lub napoju ofiary. Jeszcze inne działają pod wpływem kontaktu – wystarczy, by bohater dotknął toksycznej substancji.

W poniższej tabeli znajdziecie cztery podstawowe rodzaje trucizn i proponowane: stopnie, czas potrzebny do wystąpienia pierwszych objawów oraz czas działania. Oczywiście nie jest to wyczerpująca lista, ale Mistrz Gry z powodzeniem może wykorzystać ją jako wskazówki, które ułatwią mu stosowanie trucizn w trakcie gry.

Test odporności na trucizny

Kiedy trucizna dostanie się do organizmu bohatera, gracz musi wykonać test Żywotności o stopniu trudności równym

obronie magicznej substancji. Jeśli będzie on udany, postać oprze się działaniu trucizny. Jeżeli jednak zakończy się porażką, toksyczna substancja zacznie wpływać na organizm nieszczęśnika. W takim przypadku Mistrz Gry wykonuje test efektu odpowiedni dla danej trucizny i interpretuje jego wynik w zależności od opisanego działania. Jeśli trucizna działa dłużej niż przez jedną rundę walki, bohater może w każdej z nich wykonać test Żywotności i ewentualnie oprzeć się efektom substancji.

Paraliżująca: W przypadku tej trucizny Mistrz Gry musi porównać wynik testu efektu z obroną magiczną ofiary. Jeżeli wypadnie co najmniej ogromny sukces, substancja sparaliżuje bohatera na liczbę godzin równą wynikowi testu efektu (lub na dłużej albo krócej, w zależności od życzenia Mistrza Gry). Duży sukces zmniejsza na czas działania trucizny wszystkie stopnie ofiary o -2, a przeciętny sukces o -1.

Oslabiająca: Trucizny tego rodzaju mają poważniejsze działanie niż substancje paraliżujące. Mistrz Gry porównuje wynik testu efektu ze stopniem Żywotności ofiary. Przeciętny sukces oznacza zmniejszenie wszystkich stopni nieszczęśnika o -1 na czas działania trucizny, duży sukces – zmniejszenie o -2, ogromny – o -3, a wyjątkowy – o -4. Osłabienie trwa przez liczbę dni równą wynikowi testu efektu. Oczywiście Mistrz Gry może odpowiednio wydłużyć lub skrócić ten okres.

Raniąca: Większość barsawiańskich trucizn raczej zadaje obrażenia, niż osłabia ofiary. W ich przypadku test efektu to liczba obrażeń, które otrzymuje nieszczęśnik. Zwykle nie chroni przed nimi pancerz duchowy, jednak – w przypadku niektórych magicznych trucizn – Mistrz Gry może zdecydować inaczej.

Zabójcza: Truciznami, które powodują natychmiastową śmierć, należy specjalną uwagę, gdyż działają one nieco inaczej, niż ich „kuzyni”. W takim przypadku test Żywotności decyduje o tym, czy postać przeżyła, a nie o tym jak poważne jest działanie toksycznej substancji. Bohater wykonuje test Żywotności i porównuje jego wynik z obroną magiczną trucizny. Jeśli nie będzie on udany, postać umiera. Jeżeli natomiast gracz uzyska w teście przeciętny sukces, jego bohater otrzyma dwie rany, ale pozostanie przy życiu. W przypadku dużego sukcesu ofiara otrzymuje jedną ranę, ale poza tym nic jej się nie dzieje. Gdy zaś gracz uzyska ogromny sukces, trucizna w ogóle nie wpłynie na jego postać.

Niektóre zabijające trucizny potrzebują pewnego czasu, by uśmiercić swą ofiarę. Bohater, do organizmu którego dostała się jedna z takich substancji, popada w agonię, kiedy nie powiedzie mu się test Żywotności (opisany powyżej). Z każdym dniem będzie coraz słabszy i słabszy, tak jakby był ofiarą trucizny osłabiającej (patrz wcześniej), aż w końcu ewentualnie umrze. Warto pamiętać, że substancje, które zabijają natychmiast, są na Barsawii niezwykle rzadkością.

Antidota i okłady

Szczęśliwie dla bohaterów istnieją substancje, które mogą powstrzymać działanie wielu trucizn. Poszukiwacze przygód będą najczęściej stosować albo antidota, albo okłady. Pierwsze

TABELA TRUCIZN

Rodzaj	Obrona magiczna/stopień	Wystąpienie objawów	Czas działania
Raniąca	5-9	natychmiast/po 1-2 dniach	1-5 rund walki
Oslabiająca	5-7	natychmiast	wynik testu efektu w dniach
Paraliżująca	5-9	natychmiast	wynik testu efektu w godzinach
Zabójcza	10-13	natychmiast/po 1-2 dniach	natychmiast



z nich to eliksiry, które powstrzymują działanie specyficznych trucizn, takich jak chociażby jad węża, smoka i tak dalej. Z kolei okłady to wszelakiego rodzaju maści i balsamy, które przeciwdziałają efektom wszystkich trucizn. Antidota i okłady zwiększają stopień Żywotności bohatera, który wykonuje test odporności. Szczegółowe informacje o działaniu tych substancji znajdziecie w rozdziale **Towary i usługi**.

BARIERY I BUDOWLE

Podczas licznych przygód bohaterowie prędzej czy później znajdują się na zewnątrz budowli, do której pragną się dostać, lub wewnątrz konstrukcji, z której chcieliby się wydostać. Jeśli nie będą mieli klucza lub magicznych mocy zdolnych ułatwić im to zadanie, czeka ich trudna praca przebicia się przez barierę. Mistrz Gry musi znać jej wytrzymałość – potrzebna jest ona do ustalenia tego jak łatwo (lub trudno) będzie pokonać daną przeszkodę.

Każda bariera posiada dwie wartości: próg uszkodzeń i pancerz fizyczny. Pierwsza z nich określa, ile „obrażeń” należy zadać, by przeszkoda pękła, skruszyła lub rozpadła się na części. Druga jest zaś odpowiednikiem wszelakiego rodzaju zbroi, które noszą na sobie bohaterowie – zmniejsza liczbę uszkodzeń wywołanych danym atakiem. Trzeba jednak pamiętać, że w tym przypadku – inaczej niż w trakcie walki ze zwykłymi przeciwnikami – nie można dokonać przebicia pancerza bariery.

Bohater wykonuje test ataku, którego stopień trudności wynosi 7. Jeśli zakończy się on niepowodzeniem, broń ześlizgnie się z bariery, nie powodując żadnych uszkodzeń. Jeżeli natomiast wypadnie 7 lub więcej, należy wykonać test obrażeń i odjąć od niego pancerz fizyczny przeszkody, ustalając w ten sposób ewentualne uszkodzenia.

Poniższa tabela zawiera listę sugerowanych wartości progu uszkodzeń i pancerza fizycznego barier, w zależności od materiału, z jakiego są zbudowane.

BADANIE KAERÓW I CYTADEL

Na obszarze całej Barsawii można natknąć się na kaery i cytadele. Wiele z nich otworło swe wrota po zakończeniu Pogromu, a mieszkający w nich Dawcy Imion przenieśli się do wybudowanych nieopodal miasteczek i wsi. Czasami jednak korzystają z opuszczonych siedzib, kiedy potrzebują schronienia lub magazynów. Większość cytadel pozbyła się ochronnych kopuł oraz ścian i wygląda teraz tak jak za dni poprzedzających Pogrom – niczym zamki, twierdze czy warownie.

Poszukiwacze przygód muszą mieć świadomość, że mieszkańcy miasteczek i wsi mogą bać się ich tylko dlatego, że są obcy. Rany zadane przez Pogrom są wciąż jeszcze zbyt świeże, by Dawcy Imion łatwo akceptowali nieznanie.

Wciąż jeszcze wiele kaerów i cytadel pozostaje zamkniętych, a ich mieszkańcy albo już nie żyją, albo nie są świadomi końca Pogromu. W opuszczonych i martwych siedzibach kryją się nieprzeliczone skarby i łupy. Opowieści o tych bogactwach zachęciły niejednego poszukiwacza przygód do opuszczenia społeczności, w której się urodził. Trzeba jednak pamiętać, że miejsca te kryją nie tylko skarby, ale również liczne niebezpieczeństwa. Mieszkają w nich straszliwe stwory i Horrory, czekające na odważnych lub głupich śmiąków. Pełno tu także innych zagrożeń i wyzwań, pośród których prym wiodą najliczniejsze – pułapki i sekretne przejścia.

PULAPKI

Wkrótce po tym, jak ludzie zaczęli tworzyć przedmioty warte posiadania, wymyślili pułapki, które je chroniły. Mechanizmy te były różnej wielkości i wszelakiego kształtu. Można je było umieścić w niewielkiej skrzyni z monetami lub u wejścia do kaeru czy cytadeli. Ci, którzy przed Pogromem budowali schronienia, mieli nadzieję, że skonstruowane przez nich pułapki zatrzymają Horrory zdolne przełamać magiczne zapory. Nic więc dziwnego, że



TABELA BARIER

Materiał	Pancerz fizyczny	Próg uszkodzeń
Drewno grubości maks. 5 cm	7	20
Drewno grubości powyżej 5 cm	9	30
Mur/ściana z kamienia/cegły	12	45
Kamienne bloki	20	85
Jaskinia/naturalna ściana	30	150

poszukiwacze przygód wciąż jeszcze znajdują pułapki w kaerach – opuszczonych lub wypełnionych nieświadomymi końca Długiej Nocy śmiertelnikami.

Poniższe zasady określają działanie pułapek w mechanice gry.

Trudność wykrycia: Gracz, którego bohater ma wykryć pułapkę, wykonuje test Percepcji lub odpowiedniego talentu. Stopień trudności tego testu równy jest trudności wykrycia, który zwykle wynosi 5, choć istnieją tak oczywiste mechanizmy, że trudność ich wykrycia to 0. Obecność tych ostatnich można interpretować jako przestrożę właściciela chronionych dóbr: „Patrz, głupcze, ta pułapka zabezpiecza czyjaś własność; może byś tak poszedł ukraść coś komuś innemu?”.

Trudność wykrycia magicznych pułapek równa jest ich magicznej obronie.

Trudność unieszkodliwienia: Jak sama nazwa wskazuje, jest to stopień trudności unieszkodliwienia pułapki. Oczywiście bohater, który nie posiada odpowiedniego talentu/umiejętności (*unieszkodliwienie pułapki mechanicznej*), nie ma żadnych szans na jej rozbezpieczenie. Może co najwyżej mieć nadzieję, że nie uruchomi mechanizmu: otwierając drzwi, stając na kamiennej płycie lub robiąc cokolwiek innego. Bohater, który stara się uniknąć tego rodzaju niebezpieczeństw, wykonuje test Zręczności, jeśli unika mechanicznej pułapki, a test *tkania wątków* lub Percepcji, jeżeli unika pułapki magicznej. Trudność unieszkodliwienia większości mechanicznych pułapek wynosi od 7 do 9, magicznych zaś – od 8 wzwyż. Bohater ma jeszcze jedną szansę uniknięcia uruchomionej pułapki – musi zwyciężyć w teście inicjatyw (patrz dalej, **Inicjatywa pułapki**).

Warunki uruchomienia: Opisują mechanizm lub działanie, które powoduje uruchomienie pułapki. Może to być: staniecie na płycie, uniesienie wieka skrzyni, otworenie drzwi i wiele, wiele innych rzeczy. Magiczne pułapki mogą zostać uruchomione przez bohaterów, którzy korzystają z talentu *rzucanie czarów* lub z Percepcji.

Inicjatywa pułapki: Ta wartość określa inicjatywę pułapki, która w przypadku większości mechanicznych urządzeń wynosi od 8 do 10 stopni, a magicznych – znacznie więcej. W chwili, gdy bohater uruchomi pułapkę, Mistrz Gry wykonuje test inicjatywy w oparciu o dany stopień. Wszystkie postacie, które znajdują się w zasięgu działania pułapki, również wykonują testy inicjatywy. Bohaterowie, którzy osiągną wyższy wynik niż Mistrz Gry, mogą uniknąć niebezpieczeństwa. Natomiast postaci tych graczy, którzy wyrzucili tyle samo lub mniej niż prowadzący, padają ofiarami uruchomionej pułapki. Talent *uniknięcie pułapki* (patrz rozdział **Talenty**, str. 114) pozwala bohaterom szybciej reagować na zagrożenie z ich strony.

Działanie pułapki: Opisuje rodzaj zadawanych przez pułapkę obrażeń i ich stopień oraz jej działanie. Niektóre krepują swe ofiary, inne niszczą je magicznymi symbolami, a jeszcze inne rzucają na nie zaklęcia, które działają z pewnym opóźnieniem. Pułapki mogą mieć w zasadzie dowolne działanie, które ogranicza jedynie wyobraźnia i materiały dostępne jej konstruktorom.

Obrażenia zadawane przez pułapkę zależą od stopnia obrażeń. W przypadku zwykłego wilczego dołu może on wynosić zaledwie 4, a mechanizmu mającego za zadanie zmiażdżyć intruza – 10 i więcej.

Obrona magiczna: Jak sama nazwa wskazuje, jest to wartość magicznej obrony pułapki. Tylko magiczne pułapki posiadają ten współczynnik, który jednocześnie służy za stopień trudności ich wykrycia (patrz wcześniej **Trudność wykrycia**).

W większości przypadków jest on równy magicznej obronie konstruktora pułapki.

Jama

Jama to klasyczna pułapka w świecie *fantasy*. Jej uruchomienie powoduje zawalenie się części podłogi, która – wraz z ofiarami – spada do głębokiej dziury wyposażonej w naostrzone kije. Typowa jama może posiadać następujące charakterystyki:

Trudność wykrycia: 7

Trudność unieszkodliwienia: 7

Warunki uruchomienia: staniecie na płycie

Inicjatywa: 8

Działanie: stopień obrażeń 12 (upadek i naostrzone kołki)

Pułapka ochronna

Jest to przykład magicznej pułapki, opracowanej tak, by trzymać niepożądane osoby z dala od danego obszaru. Tworzący ją mag decyduje, na jakie istoty ma reagować, a jakie ignorować (na przykład jej konstruktora). Jeśli jakiś intruz wejdzie na chroniony obszar, niebezpieczna magia zadziała. Typowa pułapka tego rodzaju może posiadać następujące charakterystyki:

Trudność wykrycia: 10

Obrona magiczna: 10

Trudność unieszkodliwienia: 12

Warunki uruchomienia: Mistrz Gry wykonuje test *rzucania czarów* (stopień 16), którego stopień trudności równy jest magicznej obronie intruza. Jeżeli zakończy się on sukcesem, pułapka zadziała (patrz niżej, **Działanie**).

Inicjatywa: 30

Działanie: Zaklęcie *Kula ognia*; stopień *rzucania czarów* równy 16; stopień obrażeń równy 20.

SEKRETNE PRZEJŚCIA

Kolejnym wyzwaniem, które czeka badaczy kaerów, są sekretne przejścia i ukryte drzwi – ich znajdowanie i otwieranie. Zwykle prowadziły one do kryjówek, skarbców i obronnych komnat, warto więc do nich dotrzeć.

Podczas Pogromu mieszkańcy kaerów często chronili się w kryjówkach przed Horrorami i stworami, które wtargnęły do ich siedzib. Z kolei w skarbcach zbierano drogie przedmioty, które teraz czekają na chciwych i odważnych poszukiwaczy przygód. W obronnych komnatach mieszkańcy mogli z powodzeniem przygotowywać się do walki i stawiać czoło najeźdźcom. Były one często wyposażone w niezależne, niewielkie pomieszczenia, z których łucznicy i magowie mogli bezpiecznie razić przeciwników, pozostając poza ich zasięgiem. Za niektórymi ukrytymi drzwiami kryją się również laboratoria alchemików lub czarodziejów, magazyny kowali, a nawet świątynie poświęcone jednej lub wielu Pasjom.

Znajdowanie ukrytych przejść

Bohater, który próbuje wykryć sekretne przejście, musi wykonać test Percepcji. Mistrz Gry określa jego stopień trudności w zależności od tego, jak dobrze jest ono ukryte. Sugestie dotyczące tegoż stopnia trudności podano dalej, w **Tabeli trudności znajdowania ukrytych przejść** (patrz również **Tabela wyników testów w Prowadzeniu gry**, str. 246).

Postać znajduje ukryte drzwi, gdy powiedzie się jej test Percepcji. Mistrz Gry powinien jednak zmieniać stopień trudności w zależności od tego, jak uważnie bohater poszukuje sekretnych przejść. Jeśli przeszukuje każdą komnatę w nadziei na znalezienie ukrytych drzwi, stopień trudności nie powinien się zmieniać. Jeżeli natomiast stwierdza, że jego postać uważnie



bada każdy centymetr ściany, Mistrz Gry może zmniejszyć trudność o 2 lub nawet 3, odzwierciedlając w ten sposób zaangażowanie poszukującego.

TABELA TRUDNOŚCI ZNAJDOWANIA UKRYTYCH PRZEJŚĆ

Zadanie jest	Stopień trudności
Łatwe	5
Przeciętne	9
Trudne	15
Bardzo trudne	21
Heroiczne	25

Otwieranie ukrytych drzwi

Znalezienie ukrytych drzwi nie oznacza, że bohater potrafi je otworzyć. Niektóre z takich wrót otwierają się, kiedy ktoś na nie naprze. Inne dopiero po uruchomieniu specjalnego mechanizmu. Oczywiście to Mistrz Gry decyduje, jak otworzyć ukryte drzwi. Powinien to zrobić wtedy, kiedy ustala jak dobrze zostały zamaskowane i do czego służyły. Bohaterowie mogą otworzyć drzwi od razu, albo po wielu próbach i pomyłkach.

KLĄTWY

Klątwy to negatywne, magiczne efekty mające związek z przedmiotami i miejscami. Wpływają one na bohaterów, którzy zetkną się z przeklętym miejscem lub przedmiotem. Wynikiem działania klątwy może być choroba, utrudnienie wykonywania akcji lub obrażenia. Przeklęte mogą być znalezione w kaerach lub cytadelach przedmioty, a nawet niektóre z komnat tych schronień. Jak zwykle Mistrz Gry ma wolną rękę w wymyślaniu efektów poszczególnych klątw, zamieszcza my jednak wskazówki, które ułatwią ich opracowywanie.

Jak zostać przeklętym

Przedmioty i miejsca mogą stać się przeklęte na różne sposoby, z których najczęściej spotykanym jest długotrwały kontakt ze złymi i plugawymi magicznymi mocami Horrorów. Czasem również wysiłek głosicieli jednej z szalonych Pasji (patrz **Pasje Barsawii**, str. 312) może sprawić, że na miejsce zostanie nałożona klątwa. Z kolei wiele przeklętych przedmiotów powstało przez magiczną pomyłkę, którą popełnili ich twórcy. Szczegóły dotyczące okoliczności nałożenia klątwy na miejsce lub przedmiot może być ważnym elementem tła przygody. Na przykład: zły Ksenomanta niegdyś przywołał Horra do pewnego miejsca, dlatego nawet dziś każda osoba, która do niego trafi, zaczyna chorować. Wielu mieszkańców Barsawii wierzy, że Krwawa Puszcza została przeklęta, a ofiarami tej klątwy są krwawe elfy.

Śmiertelnicy żyjący w świecie **Przebudzenia Ziemi** zwykle dzielą klątwy na trzy rodzaje: słabe klątwy, silne klątwy i klątwy Horrorów.

Słabe klątwy

Słabe klątwy zwykle działają tak jak trucizny osłabiające (patrz **Trucizny**, str. 207) – obniżają o -2 lub -3 wszystkie stopnie postaci. Są one raczej związane z przedmiotami,

a nie miejscami. Ich efekty powinny utrudnić życie bohatera, ale nie doprowadzić do jego śmierci. Klątwy, które czynią coś więcej niż tylko irytują postać lub upośledzają ją, uznajemy za silne.

Silne klątwy

Efekty tych klątw powinny poważnie osłabić działania bohatera, który zetknął się z przeklętym przedmiotem lub miejscem. Mogą one, na przykład, czasowo obniżyć wartość jego cech. Jeśli klątwa wpłynie na Siłę Fizyczną bohatera, dalej będzie on walczył równie wspaniale, ale jego ciosy okażą się o wiele słabsze. Silne klątwy mogą również oszpecić twarz postaci runiczną blizną, której będą się obawiać bohaterowie niezależni.

Silne klątwy mogą być związane tak z przedmiotami, jak i z miejscami, działają one jednak zwykle tylko dopóty, dopóki bohater pozostaje w kontakcie z przeklętą rzeczą. Postać, która chce pozbyć się tego rodzaju klątwy, musi odwiedzić potężnego maga, a ten ma szansę uwolnić ją od przekleństwa.

Klątwy Horrorów

Klątwy Horrorów są najpotężniejszymi klątwami w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Przeklęte przez te istoty miejsca lub przedmioty działają analogicznie do ich znamion (patrz ten rozdział, **Znamiona**, str. 207). Horror łączy się z przedmiotem lub miejscem, po czym wykorzystuje swe moce przeciw bohaterom, którzy zetknęli się z przeklętą rzeczą. Oczywiście bestia nie może działać bezpośrednio, więc jest nieco mniej skuteczna. Mistrz Gry powinien wykorzystywać moce Horrorów (patrz **Moce Horrorów** w rozdziale **Stwory**, str. 291), mając na uwadze fakt, że pośredni atak jest słabszy od bezpośredniego – dlatego też powinien je zmniejszyć o 5 do 10 stopni. Oczywiście Mistrz Gry ma prawo w dowolny sposób określać potęgę Horra i jego mocy.



Klątwy Horrorów są niezwykle potężne i niebezpieczne. Zazwyczaj bohater, pragnący pozbyć się jednej z nich musi zabić bestię, która przekleła dane miejsce lub przedmiot. Pragnienie zadawania bólu i wywoływania cierpienia skłania większość Horrorów, by uważnie korzystały z pośrednich mocy – najczęściej tylko z tych, które nie zwrócą uwagi ofiary i nie zachęcą jej do porzucenia przedmiotu lub opuszczenia przekletego miejsca.

Horrorory mogą (i często to robią) naznaczać ofiary poprzez przeklęte miejsca i przedmioty. Jest to jedyny wyjątek, pozwalający bestiom nakładać znamiona na śmiertelników znajdujących się poza ich polem widzenia. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale Stwory, w części **Znamie Horrora**, str. 293.

Efekty działania klątw

W chwili, gdy bohater zetknie się z przeklętym przedmiotem lub miejscem, Mistrz Gry musi wykonać test przekleństwa, którego stopień trudności równy jest magicznej obronie ofiary. Stopień tego testu zależy od rodzaju klątwy: w przypadku słabych klątw powinien wynosić 7-8, silnych – 9-15, a klątw Horrorów – będzie równy stopniowi rzucania czarów bestii. Jeśli test będzie udany, bohater zostanie przeklęty.

W poniższej tabeli znajdują się proponowane stopnie i efekty klątw każdego rodzaju. Jak zwykle Mistrz Gry powinien stosować ją jako wskazówkę – w końcu każde przekleństwo jest jedyne w swoim rodzaju i raczej ten sam bohater nie stanie się ofiarą dwóch podobnych.

Mistrz Gry może oczywiście wymyślić klątwy, które będą działały w dowolny sposób, powinien jednak starać się, by pasowały one do przygody i by nie były zbyt potężne. Opracowując przeklęte miejsca i przedmioty musi również pamiętać, że mają stanowić one wyzwanie dla bohaterów i utrudniać im życie, a nie na odwrót. Jeżeli, na przykład, drużyna próbuje odnaleźć therańskiego szpiega w Kratas, Mistrz Gry nie powinien wprowadzać przeklętego przedmiotu, który działa tylko na „osoby korzystające z magicznych zdolności poznanych na Therze”. Tego rodzaju klątwa nie utrudni życia bohaterom, ale ich przeciwnikowi, therańskiemu szpiegowi, a tym samym ułatwi zadanie. Przeklęty przedmiot powinien zostać wykorzystany w zupełnie inny sposób.

OBCIĄŻENIE

Bohaterowie, szczególnie podczas pierwszych przygód, mogą pokusić się do noszenia więcej ekwipunku i zdobytych skarbów niż są w stanie unieść. W rozdziale **Bohater**, na stronie 53 znajduje się informacja o tym, ile postać może nosić nie przeciążając siebie. Co się jednak stanie, jeśli bohater zechce (lub musi) nieść więcej niż wynosi jego udźwignięcie?

Bohatera, który nosi większy ciężar niż pozwala na to jego udźwignięcie, uznajemy za **obciążonego**. Dodatkowe kilogramy bardziej go męczą i spowalniają, dlatego podczas przygody może wpłacać się w niego kłopoty. Aby określić efekty

obciążenia, postępujemy w następujący sposób. Wpierw ustalamy, jaki ciężar nosi postać. Następnie – w oparciu o **Tabele cech i współczynników** (patrz str. 52) – określamy najniższą Siłę Fizyczną, która pozwala udźwignąć obciążony wcześniej ciężar. Teraz odejmujemy od niej Siłę Fizyczną obciążonego bohatera, a potem zmniejszamy jego Zręczność o otrzymaną różnicę. Obniżając Zręczność, musimy jednocześnie zmniejszyć jej stopień oraz wszystkie współczynniki z nią związane, włączając szybkość (pełną i w walce), obronę fizyczną oraz oparte na niej talenty i umiejętności.

*Siła Fizyczna Jerrecka, elfa Czarodzieja, wynosi 11, więc może bez problemu udźwignąć 40 kilogramów. Niestety tenże poszukiwacz przygód skusił się na starożytne księgi, które znalazł w kaeze, a które – wraz z pozostałym ekwipunkiem – ważą 65 kilogramów. Mistrz Gry – w oparciu o **Tabele cech i współczynników** (str. 52) – ustala, że minimalna Siła Fizyczna potrzebna do udźwignięcia takiego ciężaru wynosi 15. Jak widać przekracza ona o 4 cechę Jerrecka, więc niosąc taki ciężar elf musi obniżyć swą Zręczność o 4. Oczywiście zmniejszenie Zręczności wpływa na stopień tej cechy oraz na fizyczną obronę i na szybkość. Jerreckowi pozostało tylko modlić się o spokojny powrót do domu, podczas którego nie będzie wykonywał żadnych gwałtownych ruchów, nie wspominając już o walce.*

PODRÓŻE

Bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** – tak jak wszyscy poszukiwacze przygód – spędzą wiele dni podróżując z miejsca na miejsce i poszukując nowych wrażeń w liczącej niemal 3.750.000 kilometrów kwadratowych Barsawii. Ośrodki życia są rozrzucone tu i tam, więc nawet najzwyczajniejsza wędrówka z jednego miasta do drugiego może zająć wiele dni. Oczywiście istnieją różne sposoby podróżowania, o których dowiedziecie się czytając kilka najbliższych stron. Znajdziecie tu również informacje o racjach podróży, o wpływie pogody na wędrówkę i o potencjalnych niebezpieczeństwach.

Uwaga: Dla wygody Mistrzów Gry i graczy prędkość podróżowania podajemy w „kilonetrach na dzień”. Oczywiście mieszkańcy Barsawii stosują inną jednostkę miary. Mówią raczej o „dniach marszu”, „dniach jazdy”, „dniach żeglugi” (po Wężowej Rzece) lub „dniach lotu” (statkiem powietrznym).

PODRÓŻE LĄDOWE

Większość poszukiwaczy przygód podróżuje po Barsawii lądem – albo na własnych nogach, albo na grzbietach przeróżnych wierzchowców. Maszerujący przez osiem godzin bohater może pokonać średnio jakieś 40 kilometrów, robiąc sobie przerwy na posiłki i odpoczynek. Znaczne obszary Barsawii są raczej górzyste, więc trudno poruszać się po nich

TABELA KLĄTW

Rodzaj klątwy	Stopnie*	Efekt
Słaba klątwa	7-8	zmniejszenie stopni, niewielkie obrażenia
Silna klątwa	9-15	blizny, zmniejszenie cech
Klątwa Horrora	stopień rzucania czarów Horrora	naznaczenie przedmiotu/bohatera, korzystanie z mocy poprzez przedmiot

* Tego stopnia używa się w teście określającym, czy klątwa zadziałała na bohatera.



szybciej. Oczywiście ranni i obciążeni (patrz **Obciążenie**, str. 212) bohaterowie będą maszerować wolniej, najpewniej z prędkością jakichś 30-35 kilometrów dziennie, zakładając, że wędrują osiem godzin z przerwami na odpoczynek i posiłki. Natomiast osoby podróżujące na wierzchowcach mogą w tym samym czasie pokonać około 60-65 kilometrów. Jeśli jednak zwierzęta będą obciążone, jadący na nich bohaterowie pokonają w przeciągu ośmiu godzin (z przerwami) mniej więcej 55 kilometrów.

Zapewne od czasu do czasu poszukiwacze przygód będą podróżować wraz z kupieckimi karawanami – jako ochrona lub przyjaciele. Karawana z wierzchowcami pokonuje dziennie około 45 kilometrów, piesza – 30-35.

Korzystanie z map

Podróżujący lądem bohaterowie, którzy chcą dotrzeć do celu podróży unikając przy okazji niebezpiecznych miejsc, powinni korzystać z map. Barsawia to wielka prowincja i wiele z jej aktualnych map zawiera liczne białe plamy. Podczas Pogromu zmieniła się geografia, zniknęło wiele miast i wsi, choć pojawiły się też nowe. Od czasu otwarcia kaerów i cytadel nikt jeszcze nie podjął się wykonania kompletnej mapy Barsawii, więc takowa nie istnieje. Na większości dostępnych map zaznaczono jedynie ważniejsze i istniejące punkty orientacyjne, takie jak znaczniejsze łańcuchy górskie, ruiny Parlainth, placówki Theran w Vivane i Powietrznej Przystani, Wężowa Rzeka, Morze Śmierci, większe miasta: Iopos, Travar, Jeris i Kratas oraz królestwo Throalu. Na niektórych drobniejszych mapach umieszczono również szlaki handlowe przecinające Barsawie, ale większość z nich sporządza się tylko na zamówienie kupców i nie są na sprzedaż.

Większość kartografów Barsawii rysuje mapy korzystając z urzędzenia zwanego sekstans Shantai. Nazwę tę wzięto od kobiety elfów Trubadura, która podróżowała po prowincji jeszcze przed Pogromem, sporządzając jej mapę. Chcąc usystematyzować pracę, Shantaya opracowała urządzenie, które pozwalało określić odległość i położenie geograficzne na narysowanych przez nią mapach. Podróżnik, ustawiając sekstans na linii konkretnych punktów orientacyjnych, mógł ustalić swe położenie i odległość (w dniach marszu lub jazdy) dzielącą go od celu podróży. Najważniejszymi punktami orientacyjnymi na mapie Shantai były: Throal, Powietrzna Przystań, Smocza Puszcza (teraz zwana Krwawą Puszcza), Morze Śmierci i Smocze Góry.

Bezpieczne obszary

Znaczna część Barsawii pozostaje nie zbadana, nic więc dziwnego, że prawomyślni mieszkańcy tej krainy uznają za bezpieczne jedynie obszary otaczające niektóre z miast i kilka ostatnio wytyczonych szlaków kupieckich. Oddalenie się od tych „spokojnych” terenów wiąże się z wielkim ryzykiem, z którym muszą liczyć się podróżnicy.

Większość dużych miast otaczają małe farmy i wioski, oddległe od o co najwyżej 25 kilometrów. Te osiedla dostarczają

miastu artykuły rolne, a ono w zamian zapewnia im ochronę – wszystko to zwykle ma postać korzystnych umów handlowych i zbrojnych patroli. Tak bliskie odległości sprawiają, że podróże między sąsiadującymi ze sobą ośrodkami nie należą do trudnych. Niektóre wsie organizują nawet trwające jeden-dwa dni wyprawy handlowe do dużego miasta. Stosunkowo gęsto zamieszkane i nieźle chronione (w porównaniu z resztą Barsawii) obszary rozciągające się w promieniu 25 kilometrów od miast są dość bezpieczne, choć i tu podróżnych czekają niemiłe niespodzianki.

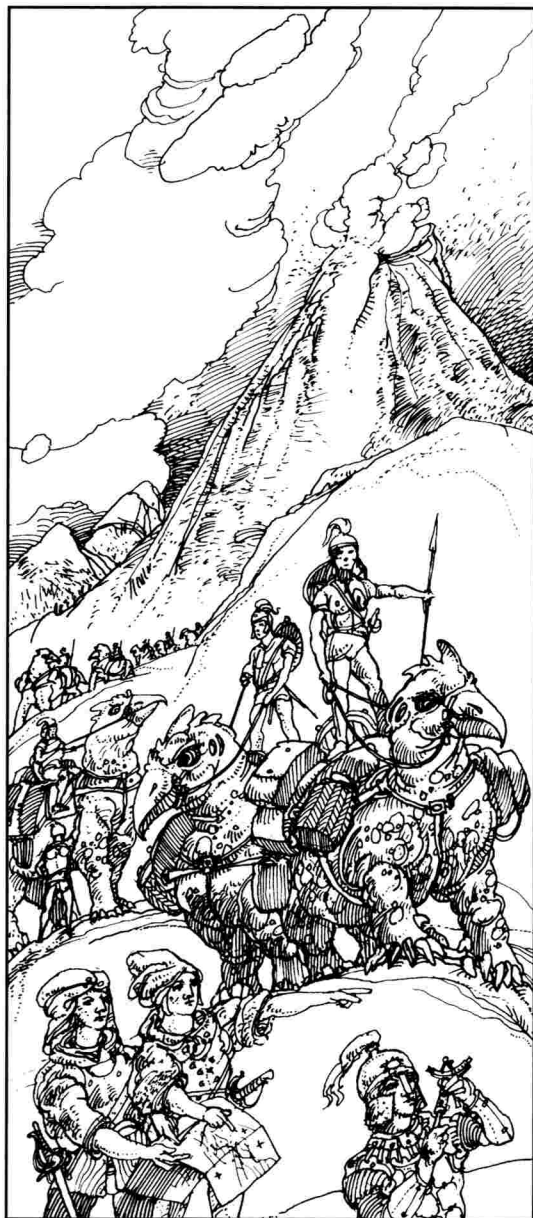
Główne szlaki handlowe Barsawii łączą ze sobą najważniejsze miasta oraz specyficzne miejsca leżące wzdłuż Wężowej Rzeki. Od czasu do czasu zmieniają one nieco swoją trasę w zależności od ostatnich wieści, które przynoszą wędrowcy. Mimo to są dość bezpieczne, a to przede wszystkim dzięki zatrudniającym wojowników karawanom, które często je przemierzają. Trzeba jednak pamiętać, że każdy szlak przebiega przez niezbadane obszary, więc wędrowcy, którzy oddalą się od niego na mniej więcej kilometr, mogą trafić do nie zaznaczonych na mapach lokacji, pamiętających jeszcze czas sprzed Pogromu.

PODRÓŻE RZECZNE

Drużyny poszukiwaczy przygód, które czeka długa droga, często decydują się na podróż Wężową Rzeką płynącą przez niemal całą Barsawie. Oczywiście niewie-

lu bohaterów posiada własne łodzie, więc większość będzie musiała zapłacić za transport t'skrangom, które za jeden dzień podróży zwykle życzą sobie około pięciu sztuk srebra od osoby. Większość kapitanów domaga się również zaliczki i targuje się ustalając opłatę, a ceny innych znacznie przekraczają wspomnianą wcześniej przeciętną. Bohaterowie mogą zorganizować również transport dla wierzchowców, ale kosztuje to dodatkowo jakieś pięć srebrników dziennie za sztukę.

Poszukiwacz przygód, który nie ma pieniędzy na opłacenie podróży, może zapracować na nią zostając członkiem załogi. Każdy dzień takiej pracy przyniesie mu około trzech



sztuk srebra, choć zarobki zależą również od jego umiejętności. Niektórzy kapitanowie nie płacą srebrem, uznając, że wystarczającą zapłatą jest umożliwienie bohaterowi podróży na łodzi. Poszukiwacze przygód mogą opłacić pracą całą podróż lub tylko jej część. Więcej informacji o opłatach za wynajęcie łodzi i transport rzeczny znajduje się w rozdziale **Towary i usługi**, str. 262.

Łodzie t'skrangów mogą w przeciągu dnia – a dokładniej szesnastu godzin – pokonać 150-160 kilometrów, zatrzymując się po drodze, wyładowując i załadowując towary oraz biorąc pasażerów. Większość statków zatrzymuje się tylko za dnia, a płynięcie za to całą noc, choć zdarza się im również zawijać po zmroku do portów.

Na Wężowej Rzece równie łatwo jest spotkać kupców jak piratów, którzy z radością napadają na łodzie. Bohaterom, którzy pomogą odeprzeć takie ataki, z pewnością zostanie umorzona część zapłaty za podróż.

PODRÓŻE PODNIEBNE

Zorganizowanie powietrznego statku jest nie tylko trudne, ale i kosztowne, więc bohaterowie będą poruszali się w ten sposób tylko wtedy, gdy czas będzie miał wielkie znaczenie. Podróżowanie podniebnymi okrętami nie należy do najprzyjemniejszych, gdyż większość z nich nie posiada kabin pasażerskich, a na dodatek ich kapitanom zwykle nie podoba się pomysł przyjmowania obcych na pokład. Znaczna część powietrznych statków, które szybują po niebach Barsawii, należy do kryształowych łupieżców, co dodatkowo utrudnia znalezienie dowódcy chętnego do przewiezienia bohaterów. Poszukiwacze przygód, którzy muszą skorzystać z tego środka transportu, powinni znaleźć właściciela galery (tego rodzaju statków najczęściej używają kompanie handlowe działające na obszarze całej Barsawii). Dogadanie się z kapitanem statku zapewnia nie tylko szansę na znalezienie się na pokładzie, ale również na przeżycie



podróży. Być może bohaterowie spotkają również trolle, które zapropnują im przejażdżkę. W takim jednak przypadku powinni negocjować bardzo ostrożnie.

Prędkość to największa zaleta podróżowania powietrznymi statkami, które potrafią dziennie (czyli w szesnastu godzin) pokonać od 450 do 480 kilometrów. Większość podniebnych okrętów nie lata nocą, z wyjątkiem bitew lub łupieżczych najazdów. Statki wiozące pasażerów raczej nie biorą udziału w walce, chyba że zaoferują oni pomoc lub taki będzie warunek umowy przewozu.

Brak wygod nie jest jedyną wadą podniebnych wojaży. O wiele ważniejsze jest ryzyko napotkania kryształowych łupieżców lub theranńskich statków łowców niewolników. Trolle latają na drakarach – niewielkich statkach przeznaczonych do bitew i najazdów – i starają się nie oddalać zbyt daleko od swej ojczyzny, Lśniących Szczytów, choć można ich spotkać nawet w odległości 800 kilometrów od nich. Z kolei wielkie okręty Theran kręcą się w południowo-zachodniej części Barsawii i atakują wszystkie inne statki w poszukiwaniu niewolników, których mogliby zawieźć w pierw do Vivane, a później do samego serca imperium.

NIEBEZPIECZEŃSTWA PODRÓŻY

Podróżnicy wiele ryzykują wędrując po Barsawii, szczególnie jeśli poruszają się po łądzie. Wspomnieliśmy już wcześniej o niebezpieczeństwach związanych z pływaniem po Wężowej Rzece i lataniem powietrznymi statkami. Teraz podamy kilka informacji o bardziej ogólnych trudnościach, z którymi mogą się spotkać poszukiwacze przygód.

PRZEŻYCIE

Podróżowanie po Barsawii – czy to pieszo, czy też na grzbiecie wierzchowca – jest czasochłonne. Bohaterowie, którzy chcą przeżyć długie wędrówki,



muszą zaopatrzyć się w odpowiednią ilość pożywienia i wody. Zwykle mają czas na zakupienie zapasów, jednak mogą zdarzyć się sytuacje, kiedy będą musieli niezwykle szybko opuścić miejsce swojego pobytu. Wyruszenie w podróż lub opuszczenie miasta bez pożywienia i wody może szybko wpędzić bohaterów w poważne kłopoty.

Bohater zazwyczaj potrzebuje pół litra wody dziennie, by zachować zdrowie. Problemy zaczynają się, gdy organizm nie otrzyma wystarczającej ilości płynów. Jeden dzień spędzony bez wody nie wpływa w żaden sposób na kondycję postaci. Jednak każdego następnego dnia bohater otrzymuje 3 obrażenia, spowodowane zmęczeniem i odwodnieniem. Ponadto wyniki wszystkich wykonywanych przez niego testów zdrowienia należy zmniejszać o liczbę spędzonych bez wody dni.

Postać może znaleźć wodę korzystając ze **sztuka przetrwania**, której opis znajduje się w rozdziale **Umiejętności**, str. 131.

POGODA

Kolejnym wyzwaniem, które czeka podróżujących pod gołym niebem, są żywioły. Mistrz Gry powinien wykorzystywać pogodę, by od czasu do czasu wypróbować siły bohaterów. Jeśli drużyna, na przykład, wędruje wąwozem, Mistrz może na nią sprowadzić straszną burzę, zmuszając tym samym postacie do szukania schronienia; może również przy okazji wspomnieć coś o zagrożeniu powodzią...

Pogoda ma większy wpływ na historię niż na mechanikę gry. Na przykład burza z piorunami może wystraszyć konie, które zrzucą jeźdźców i uciekną; wymuszone przez grad poszukiwanie schronienia może skończyć się zgubieniem wśród pustkowi. Żadne z tych wydarzeń nie zagraża życiu bohaterów, choć wierzchowce mogły mieć sakwy z tak niezbędnymi zapasami, a opóźnienie spowodowane zgubieniem szlaku może dać złemu Ksenomancie więcej czasu na przygotowanie szczególnie niemiłej niespodzianki.

W mechanice gry uwzględniamy jedynie skrajne temperatury i znaczne opady. Deszcz, śnieg i grad mogą zmniejszyć widoczność, ale informacje o tym znajdują się w dalszej części tekstu. Z kolei skrajne temperatury mogą lekko poranić bohaterów. Na przykład arktyczne warunki spotykane na szczytach Gór Throalskich spowodują obrażenia (stopień 4 lub 5), ale tylko u nie najlepiej ubranych podróżników. Natomiast wysoka temperatura, z którą bohaterowie mogą się zetknąć wędrując w okolicach Morza Śmierci, może wywołać podobne obrażenia lub zadziałać analogicznie do odwodnienia (patrz wcześniej, **Przeżycie**). Mistrz Gry powinien sam zdecydować, jaki wpływ na jego przygody i sposób prowadzenia będzie miała pogoda, a później ustalić, jak wyrazić wszystko w mechanice gry.

WIDOCZNOŚĆ

Z widocznością nie ma problemów w środku dnia przy jasno świecącym słońcu. Na jaką natomiast odległość widzi bohater w środku nocy? W mrocznych komnatach kaeru? Albo podczas burzy?

Za dnia, ze słońcem świecącym wysoko nad głową postać może zobaczyć nawet na wiele kilometrów, w zależności od terenu. Na przykład w jasny, słoneczny dzień stojący na równinie bohater może nawet dojrzeć Góry Throalskie, oddalone od niego o 250 kilometrów – będzie to co prawda tylko pozbawiony szczegółów zarys, ale coś z tego? Chcąc z kolei dostrzec szczegóły, postać będzie musiała się znacznie zbliżyć. Oczywiście lasy i dżungle znacznie ograniczają widoczność.

Bohater, aby dostrzec coś lub kogoś, musi znajdować się w odległości maksimum 750 metrów. Dalsze obrazy rozmijają się, tracą szczegóły i znaki charakterystyczne. Im bohater będzie bliżej widzianego przedmiotu, tym więcej jego szczegółów dojrzy. Stojąc w odległości 200 metrów od jakiejś istoty można ją zidentyfikować – rozpoznać rasę Dawcy Imion lub gatunek stwora. Dojrzenie specyficznych szczegółów jest możliwe dopiero z odległości mniej więcej 20 metrów.

Mistrz Gry może z powodzeniem przyjąć, że daleki zasięg widoczności sięga 750 metrów, średni – 200, a bliski – 20. Warto przy okazji zauważyć, że terminów daleki, średni i bliski dystans używamy tu tylko w kontekście widoczności. Nie mają one związku z zasięgami broni miotanych lub strzeleckich, które objaśnione zostały w rozdziale **Walka**.

Podane powyżej odległości dotyczą zasięgu widoczności w świetle dnia i podczas pięknej pogody. Innymi słowy – w idealnych warunkach. Oczywiście pory dnia i pogoda mają wpływ na widoczność. Poniższa tabela zawiera wskazówki dotyczące jej zasięgu w zależności od warunków.

Ciemność

W tabeli poniżej podano widoczność w nocy, którą częściowo rozświetlają gwiazdy i księżyc. Oczywiście bohaterów znajdujących się kaerze lub jaskini opanują kompletne ciemności. Bez źródła światła będą musieli działać niczym ślepy, dlatego narażeni są na modyfikatory opisane w rozdziale **Walka**, str. 202.

Typowe źródła światła to ogniska, pochodnie i latarnie. Z tabeli na następnej stronie dowiedziecie się, jaki mają one zasięg, czyli jak wielki obszar mogą rozświetlić. Na ich przykładzie Mistrz Gry może bez problemu określić efektywność innych źródeł światła.

TABELA WIDOCZNOŚCI

Warunki	Daleki zasięg	Średni zasięg	Bliski zasięg
Bezksiężycowa noc	30	15	5
Deszcz	100	50	10
Deszczyk/mżawka	350	175	15
Dzienne światło	750	200	20
Księżycowa noc	200	60	15
Mgiełka	250	75	10
Mgła	10	5	2
Świt/zmierzch	500	125	15

TABELA ŹRÓDEŁ ŚWIATŁA

Źródło światła	Promień (w metrach)
Świeca	3
Pochodnia	10
Ognisko	15
Latarnia	30

GUBIENIE SIĘ

Bohaterowie mogą zgubić drogę z wielu powodów. Potężna burza może zmusić ich do podążenia w złym kierunku. Mogą zechcieć ominąć bandę orkowych nomadów, gubiąc się przy okazji. Warto również pamiętać, że podczas Pogromu krajobraz uległ zmianie, więc drużyna korzystająca ze starej mapy może stracić orientację. Bez względu jednak na powód, zgubienie drogi niemal zawsze pociąga za sobą niezwykle ryzyko. Zagubieni poszukiwacze przygód mogą latami krążyć po niektórych obszarach Barsawii nie napotykając żadnych osiedli lub trafiając do odciętych od świata wsi, których mieszkańcy nie wiedzą o istnieniu żadnych miast, miasteczek czy szlaków handlowych.

Mistrz Gry powinien pozwalać im się gubić tylko wtedy, kiedy ma to znaczenie dla treści przygody. Doprowadzenie grupy do zgubienia się i obserwowanie, jak dają sobie radę jest jednorazową zabawą, która może na dodatek nieco zdenerwować graczy. Natomiast sprowadzenie bohaterów z obranej drogi po to, by trafili do wioski terroryzowanej przez Horrory, nie dość, że jest uzasadnione, to jeszcze posuwa akcję przygody do przodu. Oczywiście Mistrz Gry nie powinien stosować tej metody zbyt często, bowiem gracze mogą poczuć, że ktoś nimi manipuluje.

THERAŃSKA NIEWOLA

Poszukiwacze przygód podróżujący po północno-zachodniej Barsawii mogą napotkać wyjątkowe niebezpieczeństwo, występujące tylko w tym regionie. Kontrolujący te tereny Therańie wynajmują bandy najemników, które zajmują się łapaniem bezbronnym mieszkańców okolicznych wiosek i dostarczaniem ich jako niewolników swym pracodawcom. Na szczęście niewolnictwo nie szerzy się tak bardzo od czasu wojny, podczas której zjednoczeni Barsawianie odparli Therań do Vivane i Powietrznej Przystani. Niemniej bohaterowie podróżujący w okolicy przyczółków imperium wiele ryzykują. Nie oznacza to oczywiście, że pozostała część Barsawii jest bezpieczna. Zdarza się również, że therańscy łowcy niewolników docierają aż do Gór Delaryjskich i Lśniących Szczytów.

ŁUPY

W trakcie przygód bohaterowie nieraz będą mieli okazję do zdobycia łupów, których nie powinni przepuszczać. Łupami mogą stać się pieniądze lub szlachetne kamienie znalezione przy ciałach pokonanych wrogów, cenne przedmioty odkryte w legowiskach różnych stworów, służące za trofea części ciał istot lub magiczne przedmioty. W świecie gry **Earthdawn** zdobycze dzielimy na dwie kategorie: łupy warte pieniędzy i skarby.

ŁUPY WARTÉ PIENIĘDZY

Łupy warte pieniądze to przede wszystkim starożytne sztuki złota, cenne kamienie, monety żywiołów, przedmioty, które

można sprzedawać, i skradzione srebro. Bohaterowie mogą zabrać pokonanym przeciwnikom pieniądze lub przetrząsnąć w ich poszukiwaniu legowiska potworów i Horrorów. Inne łupy trzeba zamieniać na gotówkę.

Gotówka w świecie Przebudzenia Ziemi

Srebrnik to najczęściej spotykany pieniądz w Barsawii, nie więc dziwnego, że większość bohaterów będzie używać srebrnych monet robiąc zakupy, przekupując lub załatwiając inne interesy. Przed Pogromem złoto było bardziej rozpowszechnione, dziś jednak sięgają po nie jedynie kupcy i władcy. Jedna srebrna moneta równa jest dziesięciu miedzianom (miedzian jest najniższym nominałem w Barsawii), a jedna złota moneta – dziesięciu srebrnym. Więcej informacji o wartości poszczególnych monet znajdziecie w rozdziale **Towary i usługi**, str. 250.

Poza typowymi monetami wykonanymi ze wspomnianych powyżej kruszców w Barsawii można również natknąć się na tak zwane monety żywiołów. Zawierają one esencję ziemi, wody, ognia lub powietrza, bądź też są wykonane z orichalku, skupiającego w sobie wszystkie te żywioły. Te monety są zwykle zarezerwowane na specjalne okazje – finalizuje się nimi długotrwałe umowy handlowe, pieczętuje przymierza między wrogimi narodami lub składa się na nie przysięgi krwi. Jedna moneta ziemi lub wody warta jest 100 srebrników, a moneta ognia lub powietrza – dziesięć razy tyle. Z kolei moneta wykonana z orichalku warta jest dziesięć monet ognia lub powietrza.

Monety powietrza przypominają świetnie wykonany kryształ i oczywiście zawierają esencję tego żywiołu. Mocno uderzona moneta powietrza zaczyna dzwonić i lewitować na wysokość kilku centymetrów, po czym opada, cichnąc. Ostatnio Throal zaczął bić monety powietrza oznaczone symbolem statku Powietrznych Łupieżców, upamiętniając w ten sposób kryształowych łupieżców, którzy pomogli królestwu krasnoludów podczas therańskiego oblężenia. Każda moneta powietrza waży około trzech gramów.

Monety ziemi wykonuje się z ziemi zmieszanej z bryłkami esencji ziemi. Są równe, brązowe i błyszczą w jasnym świetle, a ważą mniej więcej trzy gramy.

Monety ognia przypominają dyski lekko wirujących płomieni – ten dziwny efekt wywołuje zawarta w nich esencja żywiołu. Mimo że są zimne w dotyku, można nimi skrzesać iskry zdolne rozpalić ogień w latarni lub w palenisku. Każda z nich waży około trzech gramów.

Gładkie, okrągłe monety wody zawierają esencję tego żywiołu. Monety bite przez Throal zawierają słodką wodę, a bite przez Therę – słoną. Każda waży mniej więcej trzy gramy.

Monety wykonane z orichalku zawierają wszystkie cztery żywioły, połączone ze sobą podczas czasochłonnych, alchemicznych procesów, których tajemnice znają i chronią Mistrzowie Żywiołów. Orichalk ma kolor złota i zdaje się chwytac, a jednocześnie wzmacniać wszelkie światło. Monety wykonane z tego kruszcu są niezwykle rzadkie, nawet wśród władców i książąt. Garstka szczęśliwców, którzy je posiadają, woli korzystać z nich podczas magicznych operacji, a nie używać jako środka płatniczego. Legendy opowiadają o starożytnych cywilizacjach, które przed wiekami używały orichalkowych monet jak zwykłych pieniędzy, jednak wielu mędrców wątpi w prawdziwość tych mitów.

Wymienianie złota i klejnotów

Przed Pogromem złoto było dość powszechnie używane, więc bohaterowie nieraz znajdą je w skarbcach kaerów i cyta-



rozsianych po całej Barsawii. Znalezione monety poszukiwacze przygód mogą zechcieć wymienić na wygodniejsze srebrniki, oczywiście po jak najlepszym kursie. Wielu kupców żyjących w większych miastach zwykło chwalić się, że bez problemu wymieniają złoto na srebro, jednak bohaterowie rzadko kiedy otrzymają równowartość zdobytych monet. Powód jest prosty: pochodzące sprzed Pogromu monety nie są już legalnym środkiem płatniczym, więc ich wartość opiera się na kruszu, z którego są wykonane, a nie na wybitym na nich symbolu. Większość throalskich pieniędzy sprzed Długiej Nocy przyniesie wymieniającym je bohaterom mniej więcej 75 procent teoretycznej wartości. Natomiast therańskie monety są znacznie mniej warte i rzadko kiedy można za nie dostać 60 procent ich wartości.

Szlachetne kamienie, które najczęściej można znaleźć w Barsawii, to przede wszystkim szmaragdy, rubiny i szafiry. Na rzadsze diamenty trudno natrafić nawet w zapomnianych kearach czy cytadelach. Wartość klejnotów zależy od ich wielkości i jakości, więc Mistrz Gry ma wolną rękę w ustalaniu ceny, którą bohaterowie otrzymają za szlachetne kamienie znalezione podczas podróży. Zwykle będzie ona wynosić 75 procent nominalnej wartości klejnotów, choć może osiągnąć nawet 80 procent w przypadku szczególnie interesujących okazów. Ten „kurs” pozwala kupcowi zarobić co nieco przy pośredniczeniu w sprzedaży kamieni.

Sprzedawanie ekwipunku

Nietypowym sposobem zdobywania pieniędzy jest sprzedawanie ekwipunku zdobytego na zabitych przeciwnikach. Wymaga przede wszystkim wiele ostrożności – w końcu bohaterowie, którzy wyszli z miasta rano, a wrócili wieczorem obciążeni wszelkiego rodzaju wyposażeniem, z pewnością zwrócą uwagę miejscowych władz. Oczywiście nie wszystkie miasta krzywo patrzą na tego typu zarobkowanie. Istnieje kilka – a wśród nich prym wiedzie Kratas – w których sprzedawanie zdobytego wyposażenia to najprężniejszy lokalny przemysł.

Ustalanie wielkości łupu

Oczywiście to Mistrz Gry decyduje o potencjalnym łupie, który bohaterowie mogą uzyskać podczas wyprawy, a jego wartość powinien dostosowywać do sposobu prowadzenia. Można przyjąć, że każda postać powinna zdobyć podczas jednej przygody trzy razy tyle dobra w srebrze, ile uzyskała za nią punktów legend (patrz **Prowadzenie gry**, str. 241). Jak zwykle Mistrz Gry ma ostatnie słowo w ustalaniu łupów zdobywanych przez bohaterów.

Warto jeszcze nadmienić, że bohaterowie żyjący w świecie **Przebudzenia Ziemi** mogą również zarabiać pieniądze. Zawsze jest szansa, że miasto, organizacja lub osoba prywatna wynajmie ich do konkretnych zadań i zapłaci za te usługi. Bohaterowie na wyższych kręgach mogą również zarabiać szkoląc młodszych adeptów.

SKARBY

Przedzaj czy później bohaterowie przemierzający świat **Przebudzenia Ziemi** poza łupami wartymi pieniądze natrafiają na skarby – legendarne przedmioty, które posiadali herosi. Dzielimy je na dwa rodzaje: magiczne skarby (czyli, na przykład, magiczne bronie lub przedmioty) i potwory jako skarby.

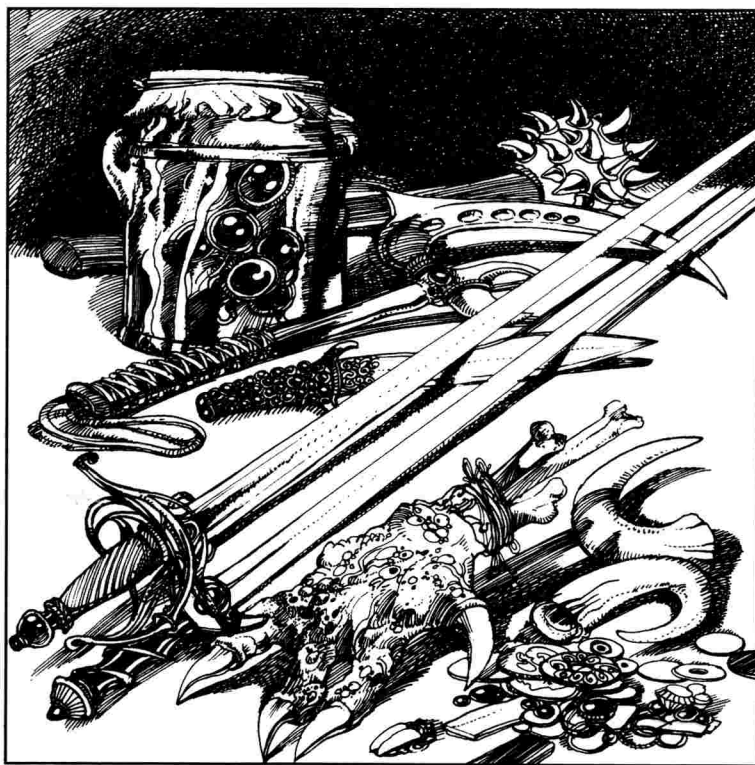
Magiczne skarby

Do tej grupy zaliczamy magiczne bronie i inne przedmioty, których bohaterowie mogą poszukiwać lub które przypadkiem odnajdują podczas przygód. Postaci mają

szansę nauczyć się nimi posługiwać, zanim jednak będą mogły to zrobić, czekają je żmudne badania i niebezpieczne przygody. Więcej informacji o magicznych skarbach, ich tworzeniu i korzystaniu z nich znajdziesz w rozdziale **Magiczne skarby**, str. 268.

Potwory jako skarby

Legendarni bohaterowie często odcinają części ciał potworów, które pokonali w walce, by w ten sposób udowodnić zwycięstwo i swą potęgę. Te trofea są skarbami, które wpływają na zwiększenie poziomu sławy postaci. Oczywiście tylko herosi są w stanie zbierać fragmenty pokonanych stworów, więc bohaterowie żyjący w świecie **Przebudzenia Ziemi** tym chętniej będą to czynić, chcąc udowodnić, że oni również należą do tej grupy.





NARODZINY LEGENDY



Po czym poznać bohatera? To proste.

*Wszędzie snują historie o jego odwadze, opowiadają o jego przygodach,
śpiewają o jego męstwie. Po tym łatwo poznać bohatera.*

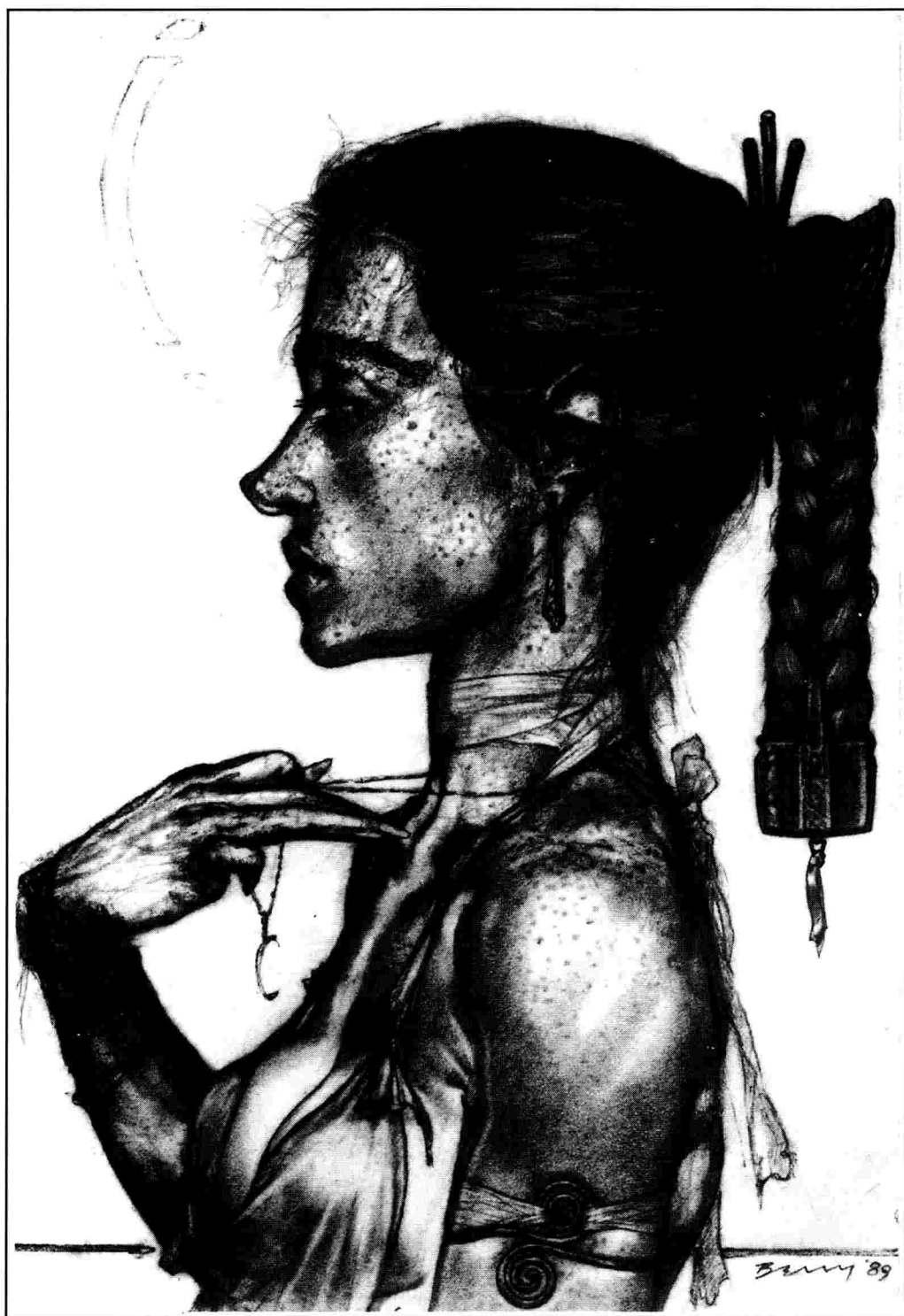
Geril, Trubadur

Każda przygoda, w której wziął udział bohater, zwiększa jego doświadczenie i zdolności, pozwalając mu przetrwać jeszcze niebezpieczniejsze zdarzenia i zdobyć jeszcze wspanialsze nagrody. W trakcie całego swojego życia postać powoli zyskuje coraz większą reputację i chwałę tak w Barsawii, jak i poza nią. Odważne czyny są źródłem legend. Wzrastający poziom sławy sprawi, że każda gra w **Przebudzenie Ziemi** będzie jeszcze ciekawsza od poprzedniej. W tym rozdziale znajdziecie informacje, które pozwolą wam stworzyć niepowtarzalną legendę związaną z postaciami.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW LEGEND

Twój bohater – przeżywając niebezpieczne spotkania i osiągając cele przygód – zdobywa doświadczenie. A ono, tak jak w zwyczajnym życiu, sprawia, że staje się coraz mądrzejszy, sprytniejszy i zdolniejszy; pozwala mu również nauczyć się nowych rzeczy.





Llithanna medytuje, odprawiając rytuał
przywołania duchowego mistrza.

Doświadczenie bohatera mierzymy w punktach legend. Mistrz Gry nagradza nimi osiągnięcia postaci podczas przygód. Zebrane punkty legend pozwalają zwiększać poziomy talentów, umiejętności, zdolności i tak dalej (o nagradzaniu punktami legend dowiedzie się więcej z rozdziału **Prowadzenie gry**, str. 228). Bohater zdobywa punkty legend dokonując opisanych poniżej czynów.

- Osiągnięcie celów przygody. Jeśli, na przykład, celem drużyny jest odkrycie zdrady wymierzonej w throalski tron, bohater otrzyma punkty legend, kiedy grupa zdemaskuje zdrajcę. Postać powinna również otrzymywać punkty legend za osiągnięcie celów podczas poszczególnych sesji gry, ponieważ prowadzą one do ostatecznego celu. Więcej informacji na temat celów sesji znajdziecie w rozdziale **Prowadzenie gry**.

- Pokonanie przeciwników w walce lub innym starciu. Pokonanie nie zawsze oznacza zabicie. Jeśli drużyna usunie przeciwnika, który był przeszkodą w drodze do celu przygody, bez odwoływania się do przemocy, bohater otrzyma tyle samo punktów legend, jak za pokonanie go w walce.

- Zdobywanie magicznych skarbów lub legendarnych przedmiotów odpowiednich dla bohaterów. Mamy w końcu Wiek Legend, więc mechanika gry zachęca do nagradzania herosów, dając im jednocześnie szansę stania się jeszcze większymi bohaterami.

- Indywidualne czyny. To mogą być pomysły lub chwalebne działania. Jeśli twój bohater wpadnie na pomysł, dzięki któremu osiągnięte zostaną cele scenariusza, powinien otrzymać punkty legend. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w rozdziale **Prowadzenie gry**, w części **Twórcze odgrywanie postaci i/lub heroiczne czyny**, str. 243.

- Odgrywanie roli. Gracz, tak jak aktor grający jakąś rolę, winien przyjmować zachowanie, sposób mówienia i postawę swego bohatera. Ogrywanie postaci zapewni dodatkowe punkty legend, pod warunkiem jednak, że sprawi przyjemność wszystkim uczestnikom zabawy, a nie tylko jednej osobie. Jeśli odgrywanie postaci utrudnia Mistrzowi Gry prowadzenie, gracz nie otrzyma punktów legend.

DOŚWIADCZENIE GRACZA

Gracze nie powinni mylić doświadczenia swych postaci ze swoim własnym. Mechanika nie umożliwia mierzenia doświadczenia graczy, ponieważ obejmuje ono wszystko, czego się dowiedzieli o grze, biorąc w niej udział. Na przykład, ty jako gracz możesz się dowiedzieć, jak zachowywać się w Throalu, by

uniknąć kłopotów lub jaką taktykę stosować w walce z takim a takim potworem. Tego typu lekcje pozwolą bohaterowi nie tylko dłużej żyć, ale również więcej osiągnąć. Trzeba jednak cały czas pamiętać, że doświadczenie graczy nie wpływa na cechy, talenty, umiejętności lub kręgi prowadzonych przez nich postaci.

WYDAWANIE PUNKTÓW LEGEND

Bohaterowie mogą poświęcać punkty legend na zwiększenie cech, poziomów talentów i umiejętności oraz dostrajając się do przedmiotów i zakupując punkty karmy.

ZWIĘKSZANIE WARTOŚCI CECH

Osiągając kolejne kręgi, bohater może poświęcić punkty legend na zwiększenie wartości dowolnej cechy o 1. Pamiętajmy jednak, że bez względu na krąg, który osiągnie postać, może ona podnieść wartość danego współczynnika maksimum o pięć. Jeśli chcemy zwiększyć którąś z cech bohatera, musimy to ogłosić przed osiągnięciem nowego kręgu. Nie można „zachować” możliwości zwiększenia wartości współczynnika na następny krąg.

Posłużmy się przykładem. Obsydianin Czarny Pies jest na drugim kręgu. Póki co prowadzący go gracz nie poświęcał punktów legend na podnoszenie cech. Dlatego też kiedy Czarny Pies osiągnie trzeci krąg, gracz będzie miał prawo podnieść tylko jedną cechę i to tylko o jeden. To, że obsydianin nie zwiększył żadnej z cech na drugim kręgu nie upoważnia go do podniesienia teraz którejś z cech o dwa lub podniesienia dwóch cech o jeden.

Liczba punktów legend, które trzeba poświęcić na podniesienie tej samej cechy, nieustannie wzrasta. Na przykład zwiększenie współczynnika o jeden kosztuje 800 punktów legend. Natomiast podniesienie tej cechy po raz drugi kosztuje już 1300. Na następnej stronie znajdziecie tabelę ze wszystkimi potrzebnymi informacjami o koszcie zwiększania cech.

Podnoszenie wartości cech wydaje się kosztowne, jest jednak tego warte. Zwiększenie cechy pociąga za sobą zwiększenie wszystkich związanych z nią współczynników. Na przykład zwiększając Siłę Fizyczną bohatera o jeden, zwiększamy jednocześnie jego udźwig. Co więcej, może jednocześnie wzrosnąć stopień tej cechy.

Aby uniknąć pomyłek, które mogą wynikać podczas podnoszenia cech, warto zachować oryginalną wartość na karcie postaci, a wszelkie zmiany notować obok.



TABELA KOSZTU PODNOSZENIA CECH

Zwiększenie cechy	Koszt w punktach legend
Pierwsze	800
Drugie	1300
Trzecie	2100
Czwarte	3400
Piąte	5500

ZWIĘKSZANIE POZIOMU TALENTÓW

Gracze mogą również spożytkować punkty legend na podnoszenie poziomów talentów swoich postaci. Stopień talentu to stopień związanej z nim cechy plus jego poziom, łatwo się więc zorientować, że im wyższy poziom, tym wyższa umiejętność posługiwania się talentem. Aby zwiększyć poziom talentu, bohater musi go wpięć skutecznie wykorzystać na danym poziomie. Możesz podnieść poziom talentu, jeżeli twoja postać spełnia następujące warunki:

1. Posiada wystarczającą liczbę punktów legend, by zapłacić za podniesienie talentu na nowy poziom.
2. Jest wypoczęta i zupełnie zdrowa. Postacie posiadające obrażenia lub rany nie mogą ani zwiększać poziomu posiadanych talentów, ani kupować nowych.
3. Może medytować nieprzerwanie przez osiem godzin na każdy zdobywany poziom. Postać potrzebuje tyle czasu, ponieważ przypomina sobie wcześniejsze treningi i wyobraża, jak nowy poziom wpłynie na poprzednie lekcje i ćwiczenia. W trakcie medytacji bohater magicznie łączy pierwsze szkolenia ze zdobytym doświadczeniem, wytwarzając w sobie nową wiedzę i umiejętności.

W znajdującej się na tej stronie **Tabeli kosztu zwiększania poziomu talentów** znajdziecie liczbę punktów legend, które postać musi poświęcić, by zwiększyć poziom talentu. Bohater musi zapłacić za każdy poziom, o który podnosi talent. Na przykład, jeżeli zwiększa poziom talentu z drugiego na czwarty, musi również zapłacić za podniesienie talentu z poziomu drugiego na trzeci.

Chcąc ustalić liczbę punktów legend, którą bohater musi zapłacić za podniesienie poziomu talentu, powinniście zwrócić do opisu jego dyscypliny (patrz **Dyscypliny**, str. 62). W ten sposób określamy krąg, na którym postać może zakupić dany talent. Następnie znajdujemy w **Tabeli kosztu zwiększania poziomu talentów** kolumnę odpowiadającą danemu kręgowi, a później – w pierwszej kolumnie – poziom, który chcemy osiągnąć. Teraz przechodzimy wzdłuż wiersza odnalezionego poziomu aż natrafimy na kolumnę odpowiadającą kręgowi. Liczba, która znajduje się na przecięciu wiersza i kolumny, to koszt w punktach legend podniesienia talentu na nowy poziom

• *Łucznik pragnie podnieść talent **mistyczny znak**, znajdujący się na pierwszym kręgu dyscypliny, z trzeciego na czwarty poziom. Gracz szuka więc kolumny zatytułowanej „Kręgi 1-4” i sprawdza wiersz odpowiadający czwartemu poziomowi. W ten sposób dowiaduje się, że podniesienie talentu z kręgu pierwszego z poziomu trzeciego na czwarty kosztuje 500 punktów legend. Gracz wydaje 500 posiadanych punktów, zmniejszając oczywiście aktualną liczbę punktów legend. Następnie zmienia poziom talentu z trzy na cztery.*

• *Gracz prowadzący Fechtmistrza chce podnieść poziom uwodzieckiego uśmiechu z drugiego na czwarty. Talent ten znajduje się na drugim kręgu tej dyscypliny. Gracz korzysta z **Tabeli kosztu zwiększania poziomu talentów** i dowiaduje się, że podniesienie uwodzieckiego uśmiechu z poziomu drugiego na trzeci będzie go kosztować 300 punktów legend, a z trzeciego na czwarty – 500. W sumie podniesienie poziomu talentu będzie go więc kosztowało 800 punktów legend. Gracz wydaje je, zmniejsza aktualną liczbę punktów legend, a następnie zmienia na karcie postaci poziom uwodzieckiego uśmiechu na czwarty.*

• *Gracz prowadzący Ksenomantę decyduje się zwiększyć z piątego na szósty poziom powstrzymania ducha – talentu znajdującego się na piątym kręgu tej dyscypliny. Dlatego też koszt podniesienia poziomu wynosi 2100 punktów legend. Niestety gracz posiada tylko 2060 aktualnych punktów legend, a to nie wystarczy na zwiększenie poziomu. Ksenomanta musi więc trochę poczekać i zdobyć więcej punktów, zanim podniesie ten talent.*

TABELA KOSZTU ZWIĘKSZANIA POZIOMU TALENTÓW

Poziom talentu	Kręgi 1-4	Kręgi 5-8	Kręgi 9-12	Kręgi 13-15
1	100	200	300	500
2	200	300	500	800
3	300	500	800	1300
4	500	800	1300	2100
5	800	1300	2100	3400
6	1300	2100	3400	5500
7	2100	3400	5500	8900
8	3400	5500	8900	14 400
9	5500	8900	14 400	23 300
10	8900	14 400	23 300	37 700
11	14 400	23 300	37 700	61 000
12	23 300	37 700	61 000	98 700
13	37 700	61 000	98 700	159 700
14	61 000	98 700	159 700	258 400
15	98 700	159 700	258 400	418 100

ZWIĘKSZANIE POZIOMU UMIEJĘTNOŚCI

Bohaterowie mogą również poświęcać punkty legend na kupowanie poziomów umiejętności. Choć są one podobne do talentów (wiele niemagicznych umiejętności może również działać jak talenty), zwiększanie ich poziomów różni się od zwiększania poziomów talentów. Oto różnice:

• Żaden bohater nie może zwiększyć poziomu umiejętności powyżej 10.

• Zwiększenie umiejętności wymaga od bohatera przejścia szkolenia trwającego tydzień na zdobywany poziom. Na przykład, podniesienie umiejętności z poziomu 3 na 4 zajmie cztery tygodnie.

• Umiejętności wymagają praktyki. Po zakończeniu szkolenia, bohater musi ćwiczyć przez liczbę miesięcy równą zdobytanemu poziomowi. Na przykład, podniesienie umiejętności z poziomu 3 na 4 zajmie cztery miesiące ćwiczeń, które następują po czterech tygodniach szkolenia.



Podniesienie poziomu umiejętności kosztuje nie tylko punkty legend, ale również pieniądze. Zwykle tydzień szkolenia kosztuje 25 sztuk srebra razy zdobywany poziom. Koszt może oczywiście być wyższy i osiągnąć nawet wysokość 50-100 razy zdobywany poziom, jeśli bohater zażyczy sobie indywidualnych lekcji.

W poniższej tabeli podajemy koszt zwiększania poziomu umiejętności.

**TABELA KOSZTU ZWIĘKSZANIA
POZIOMU UMIEJĘTNOŚCI**

Poziom umiejętności	Koszt w punktach legend
1	200
2	300
3	500
4	1300
5	2100
6	3400
7	8900
8	14 400
9	23 300
10	37 700

KUPOWANIE PUNKTÓW KARMY

Wszyscy bohaterowie używają karmy – surowej magicznej energii, którą nasączony jest cały świat **Przebudzenia Ziemi**. Postać może wykorzystać punkty karmy, by zwiększyć szanse na udane wykonanie jakiejś akcji, a kupuje je, poświęcając punkty legend. Koszt zakupu karmy w punktach legend zależy od rasy bohatera i podany jest w **Tabeli karmy**, w rozdziale **Bohater**, str. 53. Postać może raz dziennie zakupić punkty karmy, wykonując odpowiedni dla swojej dyscypliny rytuał karmiczny (patrz **Dyscypliny**, str. 62). Oczywiście liczba uzyskanych punktów nie może przekraczać poziomu talentu **rytuał karmiczny**. Odprawiając wspomniany wcześniej, trwający pół godziny rytuał, bohater wydaje tyle punktów legend, ile potrzeba do zakupu upragnionej ilości karmy. Po zakończeniu rytuału gracz zwiększa aktualną karmę, zmieniając jej wartość na karcie postaci.

Seethian, wietrzniak Złotdziej, posiada rytuał karmiczny na drugim poziomie. Odprawiając rytuał, musi wydać taką liczbę punktów legend, by zapłacić za 2 punkty karmy. Tabela karmy (str. 53) informuje gracza, że te dwa punkty karmy, będą go kosztować 10 punktów legend. Po odprawieniu półgodzinnego rytuału, gracz zwiększa aktualną karmę o 2, a zmniejsza aktualne punkty legend o 10.

DOSTRAJANIE SIĘ

Bohater może również poświęcić punkty legend na dostrojenie się do przedmiotu, miejsca itd. Postać, która posiada wystarczająco dużo doświadczenia i wiadomości oraz dokonała odpowiednich czynów (wszystko to reprezentują między innymi punkty legend), może połączyć się wątkiem z prawdziwym wzorcem istot, miejsc lub przedmiotów. Więcej informacji na temat poświęcania punktów legend w tym celu znajdziesz w rozdziale **Działanie magii**, str. 136.

LICZENIE PUNKTÓW LEGEND

Gdy tylko Mistrz Gry nagrodi bohatera punktami legend, należy zapisać otrzymaną liczbę w **Aktualnych punktach legend**. Pamiętajcie, że musicie zapłacić całą sumę za opisane wcześniej wzmocnienia. Nie można płacić ratami.

AKTUALNE PUNKTY LEGEND

Pamiętajcie o kontrolowaniu pozostałych wam jeszcze punktów legend. Jeśli na przykład otrzymacie 1000 punktów, a 300 z nich wydacie na podniesienie poziomu któregoś z talentów, waszym bohaterom pozostanie 700 punktów. Kiedy tylko wydajecie jakieś punkty legend, od razu zmniejszajcie ich aktualną liczbę. Zapisujcie zdobyte lub poświęcone punkty na karcie postaci w **Aktualnych punktach legend**.

WSZYSTKIE PUNKTY LEGEND

Poza aktualnymi punktami legend, których liczba będzie rosła lub maleć, musicie również kontrolować ich łączną sumę. Kiedy otrzymacie punkty, zwiększajcie nie tylko liczbę **Aktualnych punktów legend**, ale również **Wszystkich punktów legend**, które wpływają na poziom sławy bohatera (patrz str. 226). Łączna liczba wszystkich punktów legend nigdy się nie zmniejsza; może tylko wzrastać.

Thom Mieczotwórca właśnie powrócił do domu po jednej z najwspanialszych przygód, podczas której zdobył 1200 punktów legend. Wyruszając na nią, posiadał 300 aktualnych punktów legend i 2000 wszystkich punktów legend. Dodając 1200 do obu tych wartości otrzymujemy odpowiednio: 1500 i 3200. Jeżeli gracz zdecyduje się poświęcić na przykład 500 punktów na podniesienie poziomu talentu, zmaleje tylko liczba aktualnych punktów legend (do 1000). Łączna suma wszystkich punktów nie ulegnie wtedy zmianie i wciąż będzie wynosić 3200 – aż do następnej przygody.

AWANSOWANIE NA WYŻSZE KRĘGI

Istnieje tylko jeden sposób, w jaki bohater może osiągnąć następny krąg: część jego zdolności musi zostać podniesiona na określony poziom. Innymi słowy, awansować może postać, która posiada pewną liczbę talentów na wystarczająco wysokim poziomie. Osiągnięcie wyższego kręgu daje bohaterowie dostęp do nowych talentów. Na przykład Czarodziej, który awansuje na drugi krąg może poświęcić punkty legend na zakupienie niedostępnych mu dotąd talentów: *analizy śladów*, *matrycy* i *wytrzymałości*. Co więcej, poczwarszy od czwartego kręgu, bohater zyskuje również pewne premie i dodatkowe zdolności (patrz **Dyscypliny**, str. 62 oraz **Współczynniki** w rozdziale **Bohater**, str. 50).

WARUNKI AWANSU

Bohater, który pragnie osiągnąć następny krąg, musi spełniać trzy warunki. Po pierwsze i po drugie, musi posiadać odpowiednią liczbę talentów na określonym poziomie. Po trzecie, przynajmniej jeden z tych talentów musi pochodzić z jego aktualnego kręgu. Jeżeli jest to konieczne, można zastąpić talenty umiejętnościami na odpowiednim poziomie. Zamieszczona na następnej stronie **Tabela awansu** zawiera wszystkie potrzebne informacje dotyczące podnoszenia się na dane kręgi.



Minimalna liczba talentów: Bohater musi posiadać określoną liczbę talentów, by awansować na dany krąg. Poniższa tabela pozwala nam na przykład stwierdzić, że będąc na trzecim kręgu postać, by osiągnąć czwarty krąg musi posiadać przynajmniej siedem talentów.

Minimalny poziom: Każdy z posiadanych przez bohatera talentów musi znajdować się na określonym poziomie. We wspomnianym na poprzedniej stronie przykładzie, każdy z siedmiu talentów musi być na co najmniej czwartym poziomie.

Jeden talent z kręgu: Jeden ze spełniających powyższe warunki talentów musi pochodzić z aktualnego kręgu bohatera. W naszym przykładzie, postać musi posiadać co najmniej jeden talent z kręgu trzeciego na poziomie przynajmniej czwartym, by podnieść się na czwarty krąg.

TABELA AWANSU

Nowy krąg	Minimalna liczba talentów	Minimalny poziom	Jeden talent z kręgu
2	5	2	1
3	6	3	2
4	7	4	3
5	8	5	4
6	9	6	5
7	10	7	6
8	11	8	7
9	12	9	8
10	13	10	9
11	14	11	10
12	15	11	11
13	16	12	12
14	17	12	13
15	18	13	14

SZKOLENIE

Bohater, który pragnie awansować na wyższy krąg, musi nie tylko spełniać powyższe warunki, ale również przejść szkolenie. Może tego dokonać na trzy sposoby: szkoląc się u innego przedstawiciela danej dyscypliny, składając przysięgę zapłaty lub przywołując duchowego mistrza.

Zapłata za szkolenie

Bohater, który pragnie awansować na wyższy krąg, musi szkolić się u przedstawiciela danej dyscypliny. Oczywiście nauczyciel musi znajdować się co najmniej na tym kręgu, który chce osiągnąć postać. Na przykład, Trubadur pragnący awansować na trzeci krąg, musi szkolić się u innego przedstawiciela tej dyscypliny, który powinien być na kręgu trzecim lub wyższym.

W przeciągu trzech tygodni bohater powinien pobierać nauki przez 40 godzin. Jeżeli nie spędzi w tym czasie tylu godzin na szkoleniu, straci całą zdobytą wiedzę i musi zacząć wszystko od nowa. Oczywiście musi również ponownie zapłacić za całą naukę. Obok znajduje się tabela ze średnimi, proponowanymi cenami szkolenia, choć większość nauczycieli z pewnością zechce negocjować zarobki. Na przykład jeśli bohater odda swemu mistrzowi przysługę, ten z chęcią

obniży cenę o 25 procent. Z drugiej jednak strony nauczyciel, który nie lubi ucznia, może podnieść cenę o 25 procent lub nawet odmówić szkolenia.

TABELA KOSZTÓW SZKOLENIA

Uwaga: Koszt podano w sztukach srebra.

Krąg nauczyciela	Koszt
2	200
3	300
4	500
5	800
6	1000
7	1500
8	2000
9	2500
10	3500
11	5000
12	7500
13	10 000
14	15 000
15	20 000

Przysięga zapłaty

Może się zdarzyć, że bohater będzie spełniał warunki wymagane do awansu, ale zabraknie mu pieniędzy na opłacenie szkolenia. Na przykład dopiero w towarzystwie nauczyciela zorientuje się, że właśnie wydał całe zdobyte podczas ostatniej wyprawy srebro. Bohater, nie będący w stanie zapłacić za szkolenie, może zdecydować się na złożenie przysięgi zapłaty, która opiera się na magii krwi. W ten sposób nie zapłaci nauczycielowi pieniędzmi, ale zobowiązaniem. Przyszły uczeń musi sam spytać mistrza, czy może złożyć przysięgę zapłaty. Nauczyciel nie ma prawa go do tego zachęcać ani zmuszać. Oczywiście bohater nie może prosić o to mistrza, z którym jest we wrogich stosunkach (patrz **Bohaterowie niezależni** w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 235). Przysięga zapłaty zmusza do zobowiązania również nauczyciela, który na dodatek w takim przypadku nie otrzyma za szkolenie ani grosza. Dlatego też mistrz ma zawsze prawo prosić ucznia, by ten cofnął swoją prośbę. Jeśli jednak szkolący się będzie się upierał, nauczyciel winien uhonorować przysięgę zapłaty.

Bohater, który złoży przysięgę zapłaty, może szkolić się u swego mistrza ani nie odnawiając jej, ani nie płacąc złotem. Oczywiście musi on spełniać warunki awansu, a nauczyciel musi znajdować się na odpowiednim kręgu.

Podczas składania przysięgi zapłaty używa się monety z orichalku, zwanej monetą przysięgi. Nauczyciel upuszcza na monetę siedem kropli krwi, a uczeń pięć, po czym obaj medytują, dopóki krew nie wyschnie. Następnie mistrz medytuje samotnie przez godzinę, podczas której magia monety wchłania krew. Pod koniec tejże godziny daje znak swemu uczniowi, który wypowiada słowa takiej oto przysięgi:

– Będę widział mądrość mej dyscypliny tak, jak widzi ją mój mistrz. Będę korzystał z mądrości mej dyscypliny tak, jak korzysta z niej mój mistrz. Będę uczył mądrości mej dyscypliny tak, jak nauczył mnie tego mój mistrz.

Złożywszy przysięgę, nauczyciel i uczeń mogą przejść do zwykłego toku szkolenia. Krag, na którym uczeń złożył przysięgę, nazywamy kregiem przysięgi (należy go zapisać na karcie postaci).

Szkołący się i awansujący na upragniony krag bohater, który złożył przysięgę zapłaty, musi stosować się do trzech następujących zasad:

- Nawet po osiągnięciu następnego kregu nie może prosić żadnego swego ucznia o złożenie przysięgi zapłaty. Taką prośbę może złożyć jedynie szkołący się.

- Musi uhonorować przysięgę zapłaty, jeżeli tylko poprosi go o to przedstawiciel jego dyscypliny. Nie ma jednak obowiązku akceptować prośb adeptów innej dyscypliny. Na przykład Zbrojmistrz nie musi uznać prośby Łuczника, który pragnie zostać Zbrojmistrzem.

- Może oddać posiadaną monetę przysięgi jedynie swemu uczniowi, który złożył przed nim przysięgę zapłaty. Jeżeli wyda ją lub straci w jakikolwiek inny sposób (na przykład ktoś mu ją ukradnie), ma siedem dni na jej odzyskanie. Potem krwawa magia monety zacznie działać, karząc go za złamanie zasad przysięgi. Jeśli moneta utraci magię będąc w jego posiadaniu, również zostanie ukarany za złamanie zasad przysięgi.

Bohater, który złamie którąkolwiek z powyższych zasad, traci wszystkie poziomy talentów, które uzyskał powyżej kregu przysięgi. Weźmy za przykład Fechtmistrza z szóstego kregu, który złożył przysięgę na trzecim. Załóżmy, że rzeczni piraci okradli go do gołej skóry i że nie udało mu się odzyskać monety przysięgi w przeciągu siedmiu dni. W takim przypadku traci on wszystkie poziomy talentów zdobytych na czwartym, piątym i szóstym kregu. Na szczęście zachowuje wszystkie poziomy talentów dostępnych na pierwszym, drugim i trzecim kregu. Staje się jednak adeptem na trzecim kregu, który posiada zdolności i talenty przysługujące mu na tym kregu. Aby awansować na kolejne kregi, musi zacząć wszystko od początku (a raczej od kregu trzeciego), płacąc za szkolenie lub składając przysięgę (ewentualnie gdyby był na wyższym kregu, mógłby przywołać duchowego mistrza).

Duchowy mistrz

Bohaterowie na wyższych kregach mogą również wybrać nietypową metodę awansu – przywołać duchowego mistrza. Duchowy mistrz to zmarły adept, który przed śmiercią osiągnął znaczny stopień zaawansowania. Przed laty Ksenomanci jako pierwsi nauczyli się kontaktować z duchami dawnych mistrzów i targować z nimi o cenę szkolenia. Z czasem rytuał przywołania duchowego mistrza rozszerzył się także na inne dyscypliny, tak że dziś każdy adept ma szansę z niego skorzystać.

Wpierw bohater musi poznać Imię duchowego mistrza, od którego chce się uczyć. Oczywiście nawet ten nauczyciel musi być co najmniej na upragnionym przez ucznia kregu. Trzeba również pamiętać, że większość Imion pozostaje tajemnicą, chronioną przez doświadczonych przedstawicieli danej dyscypliny. Inne zamknięte są w kaerach i cytadelach; czekają na szczęśliwego poszukiwacza przygód, który je odkryje. Poznanie Imienia duchowego mistrza to najtrudniejsza część tej metody awansowania. Znaleźnięcie Imienia lub osoby, która je zna, może być samo w sobie fascynującą przygodą. Szczęśliwcy posiadający taką wiedzę rzadko kiedy zechcą podzielić się z nią za darmo, a zapłata, której sobie zażyczą, z pewnością nie będzie w srebrze.

Bohater, który pragnie szkolić się u duchowego mistrza, musi posiadać monetę z orichalku, wolną od wszelkiej magii,

oraz musi nauczyć się odpowiedniego rytuału. Opisany poniżej rytuał przywołania duchowego mistrza to zmodyfikowany obrzęd Ksenomantów, który jest dostępny jako talent na piątym kregu. Może się go nauczyć każda postać na piątym lub wyższym kregu. Oczywiście obrzędy poszczególnych dyscyplin różnią się od siebie. Postać może się nauczyć tego rytuału tylko od innej postaci.

Rytuał przywołujący duchowego mistrza należy odprawić nocą. Wpierw bohater rysuje wokół siebie na ziemi krag, w którym medytuje przez godzinę, naśladując wykonywanie wszystkich swoich talentów. Pod koniec tejże medytacji przyszedł uczeń zamyka oczy i wypowiada imię duchowego mistrza, którego chce przywołać. Następnie wykonuje test *rytuału przywołania duchowego mistrza*, którego stopniem trudności jest magiczna obrona przywoływanego. Jeżeli zakończy się on sukcesem, duchowy mistrz przybędzie na wezwanie. Jeśli zaś test nie powiedzie się, a wypadnie 5 lub więcej, nie dość, że nauczyciel nie przybędzie, to jeszcze niedoszły uczeń otworzy wrota do przestrzeni astralnej, które pozostaną otwarte przez liczbę rund równą wynikowi testu. Bohater oczywiście nie ma żadnej kontroli nad tymi wrotami, więc mogą przez nie przejść Horrory lub inne istoty. Jeżeli wynik testu wyniesie 4 lub mniej, to rytuał nie będzie miał żadnego efektu.

Przy pierwszym przywołaniu duchowego mistrza, bohater musi wręczyć mu orichalkową monetę. Po jej przyjęciu, zmarły powraca do swego świata. Kiedy zaś miną trzy (lub więcej) noce, bohater raz jeszcze przywołuje mistrza, który bez wahania przybywa. Teraz uczeń musi złożyć przysięgę zapłaty, odbierając od duchowego mistrza monetę z orichalku, którą nauczyciel nasaczył magią czyniąc ją w ten sposób monetą przysięgi. Duchowy mistrz szkoli bohatera za każdym razem, kiedy zostanie przywołany, ale o świecie powraca do swego świata. Tak jak w przypadku innych metod awansu, postać musi w ciągu trzech tygodni szkolić się przez 40 godzin. Jeżeli nie uda jej się zakończyć szkolenia, musi zacząć raz jeszcze. Bohater może szkolić się u tego samego duchowego mistrza, oczywiście jeśli obaj spełniają warunki awansu (czyli, między innymi, mistrz musi być na odpowiednim kregu). Przysięga zapłaty złożona duchowemu mistrzowi ma taką samą siłę, jak zwykła przysięga zapłaty, z tą różnicą, że uczeń nie może szkolić innych jako duchowy mistrz.

Bohater może odprawiać *rytuał przywołania duchowego mistrza* raz dziennie. Poniżej znajduje się opis tego talentu (patrz **Talenty**, str. 95, gdzie znajdziesz wyjaśnienie poszczególnych informacji).

Rytuał przywołania duchowego mistrza

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

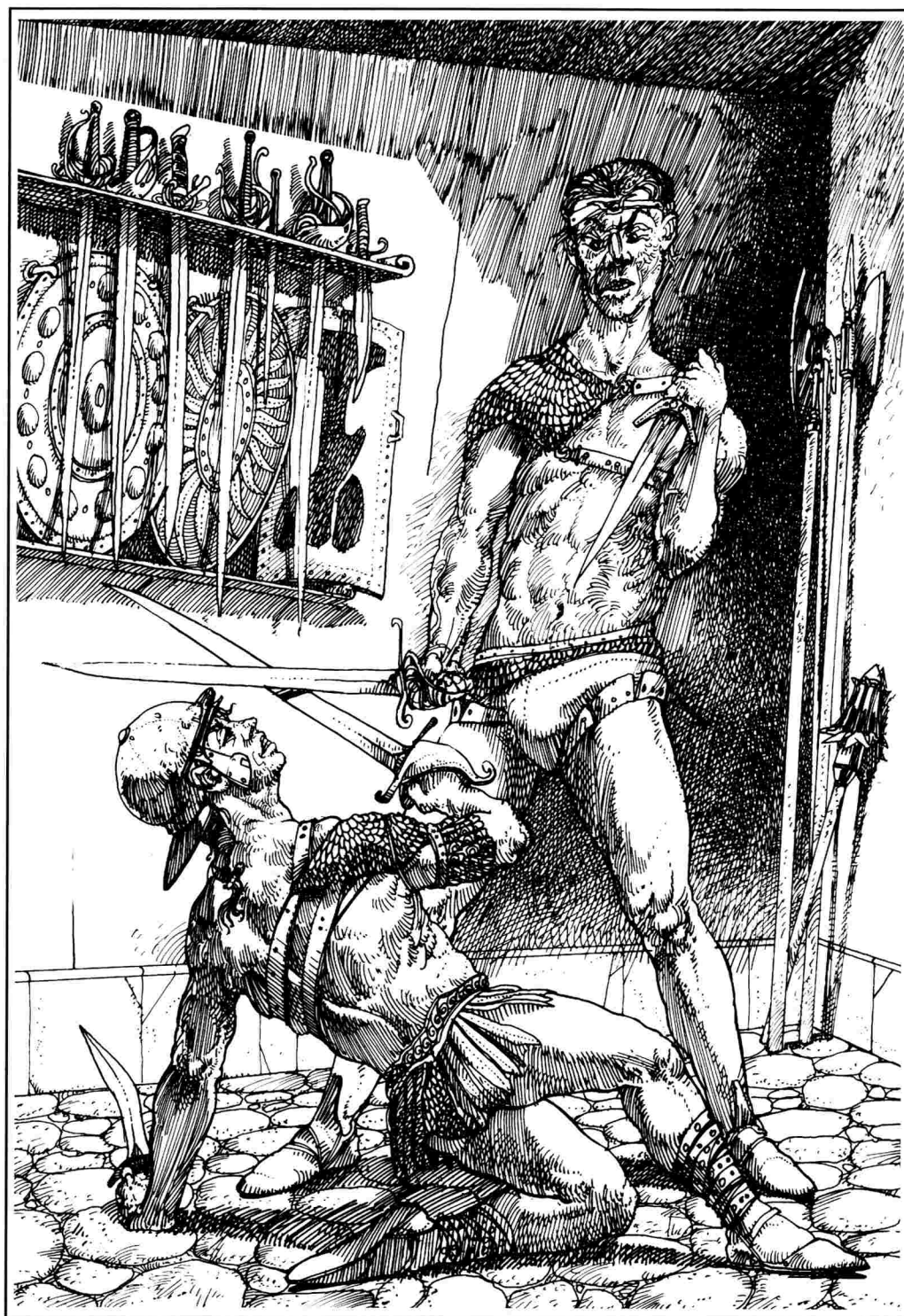
Karma: tak **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: wszystkie dyscypliny

OSIĄGNIĘCIE NASTĘPNEGO KREGU

Bohater, który spełni wszystkie warunki awansu – czyli posiada odpowiednią liczbę talentów na określonym poziomie – i przejdzie szkolenie, osiąga następny krag. Ta operacja pozwala mu wykorzystać punkty legend na zakupienie talentów dostępnych na nowym kregu. Gracz musi zaznaczyć na karcie postaci wszystkie zmiany wynikające z awansu (patrz rozdział **Dyscypliny**, str. 62, w którym podano listę dostępnych talentów, dodatkowych zdolności itd.).





Młody adept poznaje dyscyplinę Fechtmistrza.

POZNANIE NOWEJ DYSCYPLINY

Bohater może poznać nową dyscyplinę, choć nie jest to łatwe. W końcu dyscyplina to nie tylko profesja, ale również filozofia, więc postać musi nauczyć się nie tylko innych metod szkolenia, ale również innego widzenia świata. Pamiętajmy jednak, że awansujący na coraz wyższe kręgi bohater poznaje siebie dogłębniej. Dlatego też im lepiej opanuje jedną dyscyplinę, tym łatwiej mu będzie pojąć drugą.

Bohater, który chce poznać nową dyscyplinę, musi studiować talenty, znajdujące się na pierwszym jej kręgu, z jakimś jej przedstawicielem. Oczywiście nie musi on raz jeszcze uczyć się już znanych talentów. Każdy nowy talent, który poznaje, wymaga 40 godzin szkolenia w tygodniu. Bohater, który musi nauczyć się dwóch lub więcej talentów, powinien poświęcić na to przynajmniej 80 godzin miesięcznie. Jeśli mu się to nie uda, przestanie robić postępy, szkolenie nie powiedzie się i będzie musiał zacząć naukę od początku.

W niekończącej się pogoni za wiedzą Ksenomanta decyduje się zostać Mistrzem Żywiołów. Obie dyscypliny pasują do siebie, obie pozwalają korzystać z zaklęć i obie mają bardzo podobne talenty na pierwszym kręgu. Ksenomanta już zna czytanie/pisanie, czytanie/pisanie znaków magicznych, rzucanie czarów, matryce i rytuał karmiczny, więc nie musi się uczyć ich na nowo. Jedyny talent Mistrza Żywiołów, którego nie zna, to magia żywiołów. Ksenomanta, aby nauczyć się tego talentu, musi przez 40 godzin szkolić się z przedstawicielem nowej dyscypliny. Następnie musi poświęcić punkty legend na zakupienie magii żywiołów, a wtedy stanie się Mistrzem Żywiołów na pierwszym kręgu.

Bohater poznający nową dyscyplinę musi kupić wszystkie jej pierwszokręgowe talenty na pierwszym poziomie i musi posiadać wystarczającą liczbę aktualnych punktów legend, by zapłacić od razu za całość. Koszt nauczania się nieznanego talentu na poziomie pierwszym zależy od kręgu, który postać osiągnęła w pierwszej dyscyplinie. Jeżeli bohater poznał już więcej niż jedną dyscyplinę, to należy brać pod uwagę najniższy osiągnięty we wszystkich dyscyplinach krąg. W poniższej tabeli podajemy koszt zakupu talentu na poziomie pierwszym.

**TABELA KOSZTU TALENTÓW
NOWEJ DYSCYPLINY**

Krąg bohatera	Koszt talentu na pierwszym poziomie
1	1000
2	800
3	600
4	400
5	200
6+	100

• Fechtmistrz drugiego kręgu pragnie zostać Łucznikiem. Obie dyscypliny mają tylko dwa te same talenty pierwszego kręgu: unik i rytuał karmiczny. Fechtmistrz, aby wkroczyć

na ścieżkę nowej dyscypliny, musi nauczyć się wszystkich talentów z jej pierwszego kręgu, których jeszcze nie zna, a więc: broni strzeleckiej, celnego strzału, mistycznego znaku i strzały kierunku. Musi również znaleźć Łucznika, który go wyszkoli, poświęcając 40 godzin na każdy nowy talent (czyli w sumie 160 godzin). Ponieważ Fechtmistrz musi uczyć się przynajmniej 80 godzin miesięcznie, więc szkolenie nie może trwać dłużej niż dwa miesiące. Z **Tabeli kosztu talentów nowej dyscypliny** dowiadujemy się, że bohater na drugim kręgu musi zapłacić 800 punktów legend za każdy talent nowej dyscypliny. Szybko możemy obliczyć, że Fechtmistrza czeka wydatek 3200 punktów legend, za które zakupi cztery talenty na poziomie pierwszym. Po całej tej operacji stanie się Łucznikiem pierwszego kręgu i Fechtmistrzem drugiego.

• Łucznik czwartego kręgu decyduje się zwiększyć swe możliwości i poznać nową dyscyplinę. Wybiera Mistrza Żywiołów. Po długich poszukiwaniach udaje mu się znaleźć przedstawiciela upragnionej dyscypliny, który go wyszkoli. Teraz Łucznik sprawdza, jakich talentów pierwszego kręgu Mistrza Żywiołów nie zna; są to: czytanie/pisanie, czytanie/pisanie znaków magicznych, magia żywiołów, matryca i rzucanie czarów. Pięć tygodni później i po godzinach szkolenia (po 40 godzin na każdy talent) bohater wydaje 2000 punktów legend (400 za każdy talent), by zdobyć pięć talentów na pierwszym poziomie. Łucznik stał się Mistrzem Żywiołów pierwszego kręgu.

TALENT WYTRZYMAŁOŚĆ

Bohater poznający nowe dyscypliny czerpie korzyść tylko z tego talentu *wytrzymałość*, który należał do jego pierwszej dyscypliny. Na przykład Czarodziej, który został Powietrznym Łupieżcą, może zwiększać próg życia i próg przytomności w oparciu o *wytrzymałość* Czarodzieja. Pełne wyjaśnienie działania talentu *wytrzymałość* znajduje się w rozdziale **Talenty**, str. 118.

POZIOM SŁAWY

Reputacja herosa krąży po całej Barsawii wraz z bohaterem, który zdobywa coraz więcej punktów legend. Dawcy Imion wsłuchują się w opowieści o nim i śpiewają pieśni o jego czynach, wciąż powtarzając jego Imię. Każdy heroiczny czyn bohatera to kolejna cegiełka, z której powoli powstaje wielka budowla, wspaniała legenda. W mechanice gry odzwierciedla to coraz wyższy poziom sławy.

Poziom sławy ustala się w oparciu o wszystkie zdobyte przez bohatera punkty legend. Odzwierciedla on informacje, które dotarły do mieszkańców Barsawii (i nie tylko), a które dotyczą danej postaci lub całej drużyny. Opowieści o przygodach bohatera krążą wprawdzie tu, potem tam, aż w końcu po całej krainie. Kiedy poziom sławy będzie wystarczająco wysoki, imię herosa stanie się znane w każdym zakątku Barsawii. Dotyczy to również całej drużyny bohaterów. Wzrastający poziom sławy grupy postaci zapewnia jej reputację odważnej i potężnej. A wtedy wsie i miasta, które potrzebują herosów, mogą zwrócić się do bohaterów o pomoc lub wynająć ich, by wypełnili niezwykłą misję.

ZNACZENIE POZIOMÓW

Każdy kolejny poziom sławy oznacza istotny wzrost sławy (lub niesławy) bohatera. Poniższe wytyczne sugerują, jak Mistrz Gry może wykorzystywać poszczególne poziomy.



Poziom pierwszy

Bohater, którego sława osiągnęła pierwszy poziom, jest znany tylko na bardziej zaludnionych obszarach Barsawii. Większość znacznych mieszkańców miast uznaje taką postać za herosa, ale gawiedź jest jeszcze nieświadoma jej możliwości.

Poziom drugi

Bohater, który osiągnie ten poziom sławy, stanie się dobrze znany w głównych ośrodkach życia (a więc między innymi w Throalu, Kratas i Iopos oraz w mniejszych miastach, takich jak Jerris czy Travar). Większość kupców i szlachetnie urodzonych zna go, ale populacja jako taka jeszcze nie słyszała jego Imienia. Kiedy taki bohater wykorzystuje społeczne talenty lub umiejętności w stosunku do osób, które go znają, do stopnia wszystkich testów oddziaływania należy dodać jeden (patrz **Bohaterowie niezależni**, str. 235 rozdziału **Prowadzenie gry**).

Poziom trzeci

Bohater o tym poziomie sławy cieszy się znacznym rozgłosem we wszystkich większych miastach Barsawii oraz w wielu mniejszych osiedlach. Opowieści o jego odwadze snują nawet mieszkańcy licznych małych wiosek rozsianych po całej krainie. Tacy bohaterowie mogą wykorzystywać krążącą wokół nich sławę do swych celów. Zwykle – jeśli tylko poproszą – płacą mniej za jedzenie i usługi. Co więcej, łatwiej uzyskają znacznie lepsze przysługi niż przeciętna postać (patrz **Bohaterowie niezależni**, str. 235). Kiedy bohater o takiej sławie wykorzystuje społeczne talenty lub umiejętności w stosunku do znających go osób, do stopnia wszystkich testów oddziaływania należy dodać dwa.

Poziom czwarty

Każdy mieszkaniec Barsawii przynajmniej słyszał Imię bohatera, który osiągnął czwarty poziom sławy. Królestwo Throalu często podejmuje na swym dworze takich herosów w nadziei, że w przyszłości podejmą się oni niebezpiecznych zadań, które zleci król Valurus III. Zdarza się również, że tacy bohaterowie posiadają siedziby w lub pod ulubionymi przez siebie miastami. Zwykle podczas podróży nie płacą za nic, bowiem liczni karczmarze pragną ugościć sławną postać za darmo, byleby tylko móc się później chwalić, że zatrzymała się w ich gospodzie. Kiedy bohater, który osiągnął taki poziom, wykorzystuje społeczne talenty lub umiejętności w stosunku do znających go osób, do stopnia wszystkich testów oddziaływania należy dodać trzy.

Poziom piąty

Ci bohaterowie są żywymi legendami świata **Przebudzenia Ziemi**. W zasadzie każdy zna Imię i heroiczne czyny takiej postaci. Wielu utrzymuje, że jest jej bliskim przyjacielem, że podróżowało z nią lub choćby ją widziało. Za przykład takich herosów mogą na posłużyć sławny troll Łucznik Nioku oraz Naaman Y'ross, który ponoć walczył z Horrorami jeszcze

przed Pogromem, a który – jak wielu wierzy – żyje do dziś. Kiedy taki bohater wykorzystuje społeczne talenty lub umiejętności w stosunku do znających go osób, do stopnia wszystkich testów oddziaływania należy dodać pięć.

Wraz ze wzrostem liczby wszystkich punktów legend, bohater osiąga coraz wyższy poziom sławy. Poniższa tabela zawiera informacje o minimalnej liczbie punktów legend potrzebnej do osiągnięcia danego poziomu sławy.

TABELA POZIOMU SŁAWY

Poziom sławy	Minimalna liczba punktów legend
Pierwszy	10 000
Drugi	40 000
Trzeci	160 000
Czwarty	640 000
Piąty	2 560 000

CENA SŁAWY

Sława nie oznacza tylko mniejszych lub większych korzyści. Ma również swoją cenę. Mieszkańcy Barsawii zawsze oczekują, że herosi dokonają odważnych czynów dla dobra ogółu, nie licząc się z ryzykiem. Świadomie lub nieświadomie wierzą, że sławni bohaterowie rezygnują z własnych potrzeb i pragnień, by pomagać innym bez względu na koszty. Mieszkańcy większości wiosek i mniejszych osad rozpoznają bohatera na trzecim lub wyższym poziomie sławy i bez wahania poproszą go o pomoc, jeśli tylko jej potrzebują (a czasem nawet wtedy, kiedy jej nie potrzebują). Osiedla tej wielkości mogą nawet poszukiwać sław, które rozwiążą ich problemy. Większość herosów rzeczywiście żyje tak, jak wyobrażają to sobie zwykli Barsawianie. Wielu uznaje nawet klasyczną definicję heroicznego i sławnego bohatera. Czasem jednak i oni muszą zadbać o siebie. Konflikt między własnym interesem a interesem ogółu będzie powodował liczne dylematy u postaci, które osiągnęły sławę.

Thom Mieczotwórca osiągnął trzeci poziom sławy. Właśnie wraca do domu, w Góry Throalskie, zakończywszy niebezpieczną wyprawę. W niedawnej walce z Horrorem i jego sługami otrzymał liczne i ciężkie obrażenia. Ma teraz nadzieję odpocząć przez kilka dni w niewielkiej wiosce, leżącej na drodze do domu. Dzień po tym, jak dotarł do osady, odnaleziono jednego z jej mieszkańców martwego. Najwyraźniej jakaś straszliwa bestia zabiła go w nocy. Thom naprawdę potrzebuje odpoczynku, ale wieśniacy wierzą, że pomimo ran i zmęczenia heros natychmiast przyjdzie im z pomocą. Ranny i zmęczony Thom stanął twarzą w twarz z ceną sławy i musi podjąć trudną decyzję.



PROWADZENIE GRY



*Reguły są po to, żeby je łamać (a przynajmniej naginać do własnych potrzeb).
Jednakże Pasje zazdrośnie strzegą swych zasad. Stosuj się więc do nich, chłopcze,
tak dobrze jak potrafisz.*

Garlthik Jednooki, ork Złodziej

W grze fabularnej jeden z graczy nie ma stałej roli, lecz zajmuje się kontrolowaniem przebiegu gry, zna wszystkie zasady i dba o to, by były one przestrzegane. Ta osoba, zwana Mistrzem Gry, określa efekty działań podjętych przez bohaterów i ich efekty. Odgrywa także wszystkie drugoplanowe role; wciela się w przechodniów, potwory, wrogów i inne postacie, które nie są kluczowe dla akcji, lecz z którymi bohaterowie graczy mają do czynienia.

Bardzo często to Mistrz Gry zbiera drużynę, a po kilku sesjach może się zamienić rolą z jednym z graczy. Tworzy wówczas własnego bohatera, podczas gdy zmiennik przejmuje jego obowiązki.

Jako Mistrz Gry musisz przygotować się do prowadzenia przygody. To ty tworzysz lub opracowujesz historię, którą opowiesz graczom. Kreujesz zdarzenia i sceny, w których bohaterowie wezmą udział. Osądzasz, czy podjęte przez nich działania się powiodą czy nie. Odgrywasz role ludzi i potworów, decydujesz o ich cechach oraz o tym, jak zareagują na widok bohaterów i kto kogo pierwszy zmasakruje.



Garthlik Jednooki, władca Kratas.

Mistrz Gry przyznaje bohaterom punkty legend za pomyślenie zakończone przygody, nagradzając w ten sposób graczy za prawidłowe odgrywanie ról, a ich postacie za wykonane zadania, właściwe wykorzystanie umiejętności i za to, że przeżyły. Interpretuje też podstawowe reguły gry i dba o to, by były jednakowe dla wszystkich. Choć pełna wyzwania, rola prowadzącego może być najprzyjemniejszą częścią gry. Ten rozdział jest w całości przeznaczony dla Mistrza Gry, choć i gracze znajdą w nim coś interesującego.

Tak jak wszystkie reguły przedstawione w tej książce, również i zasady opisane w tym rozdziale należy traktować wyłącznie jako wskazówki. Jeśli tobie lub twoim graczom nie podoba się jakaś zasada, zmień ją. To jest twoja gra. Wydałeś na nią swoje pieniądze i nikt, nawet my, nie ma prawa nakazywać ci, jak z niej korzystać. Poza tym możesz być pewien, że nikt nie wtargnie do twojego domu w środku nocy, żeby sprawdzić czy grasz w **Przebudzenie Ziemi** zgodnie z zasadami.

Zanim zagłębimy się w szczegóły, związane z prowadzeniem gry **Earthdawn**, chcielibyśmy przypomnieć o kilku rzeczach potrzebnych w każdej grze fabularnej. Pamiętając o nich, ułatwisz sobie znacznie prowadzenie.

PODSTAWOWE REGUŁY

Każda gra fabularna ma zasady. Bez nich Mistrzowi Gry trudno byłoby ocenić, czy działanie bohatera zakończyło się powodzeniem czy nie. Nie mógłby także ustalić wyników wielu innych zdarzeń i sytuacji. Kilka następnych podrozdziałów poświęcimy przedstawieniu tych zasad, które są specyficzne dla gier fabularnych.

ZABAWA

Gry fabularne są przede wszystkim formą rozrywki. Zastanów się, po co bierzesz udział w tej rozrywce. Czy po to, by spotkać się ze znajomymi i dobrze się bawić? Podczas rozgrywki, niestety, łatwo zapomnieć o jej podstawowym celu. Niektórzy gracze obrażają się, gdy przygoda nie kończy się po ich myśli. Inni wpadają w szal, gdy ich bohaterowie zostają ranni lub giną.

Jeśli odkryjesz, że drużyna nie bawi się grając w **Przebudzenie Ziemi** (mamy nadzieję, że nigdy się to nie zdarzy), PRZERWIJ GRE. Porozmawiaj z graczami i spróbuj ustalić, dlaczego nie czerpicie już radości z rozgrywki. Może po prostu potrzebujecie przerwy? Nie ma nic złego w „zamrożeniu” gry i skoczeniu na pizzę. Jeśli znudziło ci się prowadzenie, spróbuj roli gracza. Dzięki temu ktoś inny zostanie Mistrzem Gry, a ty będziesz mógł spojrzeć na nią z drugiej strony ekranu.

AUTORYTET MISTRZA GRY

Jesteśmy pewni, że gracze niejednokrotnie będą podawać w wątpliwość decyzje Mistrza Gry. Nie przejmuj się tym. Pamiętaj tylko, że jest on ostatecznym autorytetem. Odpowiada za przebieg gry i dlatego ma prawo decydować o tym co

przyniesie efekty, a co nie. Jeśli gracze nie są usatysfakcjonowani jakąś decyzją, omówcie to po zakończeniu rozgrywki lub przed następną sesją. Dyskusje o regułach w środku przygody psują nastrój i nie prowadzą do niczego dobrego. Omawianie mechanizmów gry ma większy sens, gdy wszyscy już ochłoną: opis działania urządzenia, które zabiło bohatera, nie wywrze żadnego wrażenia na graczach, który właśnie stracił najsławniejszego Iluzjonistę Barsawii.

Prowadzący powinien dokładnie śledzić przebieg gry, aby sprostać swoim obowiązkom. Może zdecydować, że akcja nie miała miejsca, jeśli nie wie, że bohater ją wykonał. Na przykład, jeżeli postać chce udać się na targ, by nabyć nowe wyposażenie, gracz musi o tym powiadomić Mistrza Gry. Nie może po prostu oświadczyć: „Poszedłem na targ i kupiłem nowe wyposażenie”. Prowadzący ma wówczas prawo odpowiedzieć: „Nie, nic podobnego się nie zdarzyło”. A gracz musi się z tą decyzją pogodzić. Tej zasady nie wprowadzono ani po to, by Mistrz Gry mógł manipulować bohaterami, ani po to, by mógł nie uwzględniać akcji, które nie pasują do jego przygody. Chodzi o to, by gracze byli zmuszeni informować prowadzącego o swoich poczynaniach. W końcu nie może on skutecznie panować nad akcją, nie wiedząc dokładnie, co robią bohaterowie.

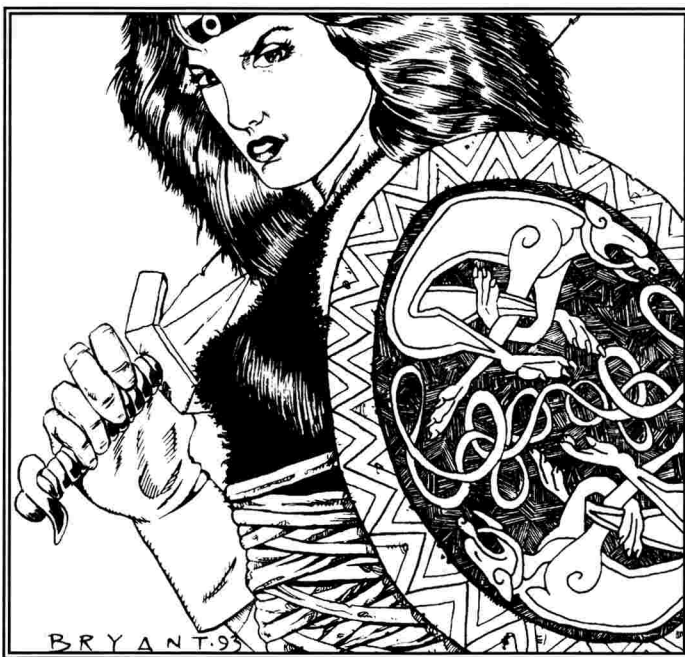
INTERPRETACJA REGUŁ

Możemy także zagwarantować, że każde dwie osoby grające w **Przebudzenie Ziemi** (niezależnie od tego, czy będą to dwaj gracze, gracz i Mistrz Gry, czy też dwóch Mistrzów Gry) inaczej będą interpretować reguły zamieszczone w tym podręczniku. Gracz, na przykład, może zdecydować, że do rozwiązania danego problemu użyje talentu, który ty, jako Mistrz Gry, uznasz za absolutnie nieadekwatny. Po dokładnym przeczytaniu

jego opisu oświadczasz graczowi: „Nigdzie tu nie jest napisane, że możesz to zrobić”. Gracz na to: „No cóż, nie jest też napisane, że nie mogę”.

Kto ma rację? W pewnym sensie obaj ją macie. W grze mamy do dyspozycji ponad 150 talentów, co stwarza wiele możliwości interpretacji ich opisów. W większości przypadków o ich działaniu decyduje Mistrz Gry. Zazwyczaj opis zdolności w grze **Earthdawn** uwzględnia to, co bohater MOŻE za jej pomocą zrobić, a nie to, czego nie może. Tak więc w przykładzie opisanym wyżej to Mistrz Gry miałby rację.

Zanim jednak zalejecie nas listami wymieniając tysiące wyjątków od tej zasady, pamiętajcie, że chodzi raczej o wskazówkę dla prowadzącego, niż o sztywne reguły. Staraliśmy się osobiście wypróbować najbardziej kontrowersyjne zdolności, ale na pewno nie udało nam się przewidzieć wszystkich możliwości. Polecamy rozwiązywanie konfliktów przypadek po przypadku. Przy tylu kombinacjach, które oferuje **Earthdawn**, trudno byłoby o ogólną zasadę rozwiązującą wszystkie pojawiające się problemy. Przykro nam.



GRAJCIE UCZCIWIE

Nie potrzeba chyba przypominać, że każdy musi grać uczciwie. Gracz powinien być porządnym w przypadku niekorzystnych rzutów kostką i umieć przyjmować z uśmiechem do wiadomości, że jego bohater jest nieprzytomny. Oszukiwanie w grze fabularnej to jak oszukiwanie w pasjansie. Zwycięstwo uzyskane dzięki nieuczciwości jest bezwartościowe. Mistrz Gry i gracze powinni przestrzegać tych samych zasad, by wszyscy mieli równe szanse. Jeśli naprawdę nie cierpicie czegoś, co tu napisaliśmy, zmieńcie to, ale upewnijcie się, że wszyscy znają nową wersję zasad.

Mieście na uwadze, że Mistrz Gry wie o wiele więcej niż postacie, które odgrywa. Zna zdolności wszystkich śmiółków, ich bronie i czary. Nie znaczy to jednak, że banda orków czekająca w zasadzce na bohaterów posiada te informacje. Mistrz Gry nie powinien nadużywać swojej wiedzy o postaciach „przekazując” ją niejako bohaterom niezależnym; jest to niesprawiedliwe wobec graczy i psuje atmosferę gry.

BŁĘDY

Każdy popełnia błędy: gracze, Mistrz Gry, nawet pracownicy ludzkie z firmy FASA. Grając w *Przebudzenie Ziemi* może zdarzyć ci się źle zinterpretować zasady. Korzystając z reguł, grając i porównując notatki z innymi Mistrzami Gry możesz odkryć swoje pomyłki. Nie zamartwiaj się z powodu jakiegś gafy, tylko wytłumacz swój błąd graczom, zwłaszcza jeśli zmiana interpretacji jakiegś reguły wpłynie na sposób, w jaki do tej pory graliście.

Błędy wcale nie są takie ważne. Jeśli się pomyliłeś, nie rozważaj się nad tym, a po prostu przyznaj, przeprosz graczy i napraw błąd.

WSKAZÓWKI DLA MISTRZA GRY

Opisane poniżej wskazówki pomogą Mistrzowi radzić sobie z rolą sędziego. Pozwolą mu stworzyć dobrą przygodę i prowadzić ciekawą i wciągającą rozgrywkę.

BĄDŹ CZUJNY

Mistrz Gry musi pamiętać o wielu rzeczach. Powinien słuchać tego, co mówią gracze i orientować się w poczynaniach zarówno ich bohaterów, jak i postaci niezależnych. Miej zawsze pod ręką notatnik i zapisuj najważniejsze informacje.

BĄDŹ WSZECHWIEDZĄCY

Mistrz Gry powinien dobrze znać grę. Nie oznacza to uczenia się podręcznika na pamięć. Chodzi raczej o umiejętność szybkiego znalezienia dowolnej informacji w książce. Prowadzący musi także wystarczająco sprawnie posługiwać się podstawowymi regułami i mechanizmami gry.

Miej pod ręką skrócony zapis przygody. Doświadczeni Mistrzowie Gry dużą część przygody wymyślają na poczekaniu, często improwizując. Jako początkujący, zapewne będziesz wolał wszystko przygotować wcześniej i uprosić jak najbardziej fabułę. Dzięki temu można także uniknąć żenujących sytuacji, gdy bohaterowie stają twarzą w twarz z przerażającym Horrorem, odwracają się do Mistrza Gry w oczekiwaniu co się stanie i słyszą: „Hmm... tak... miałem to gdzieś tutaj...” Pamiętaj, że w grze fabularnej wszystko może się zdarzyć i powinieneś przewidzieć kilka możliwych zakończeń przygody.

BĄDŹ REALISTĄ

Pamiętaj, że bohaterowie niezależni to także ludzie lub inne istoty myślące. Mają obawy, nadzieje, potrzeby i pragnienia. Historia, w której postacie kreowane przez Mistrza Gry są interesujące, staje się ciekawsza i bardziej godna zapamiętania.

Potwory także powinny zachowywać się wiarygodnie. Mistrzowie Gry często zapominają, że wiele zwierząt nie zabija dla przyjemności. Walczą tylko o pożywienie, w obronie młodych lub terytorium.

BĄDŹ USTĘPLIWY

Gdy gracz zechce zrobić coś, co nie zostało opisane w regułach, nie odmawiaj z góry. Znajdź ciekawy sposób na przeprowadzenie zaproponowanej akcji. Zdecyduj, jaki talent, umiejętność lub cecha pasuje do sytuacji i poinformuj gracza o szansach na sukces. Nie ujawniaj dokładnego stopnia trudności, tylko zasugeruj mu, jak łatwo będzie mu wykonać zamierzone działanie.

Jeśli stworzysz dla potrzeby chwili jakąś zasadę, zastanów się, czy będziesz jej dalej używać. Możesz zdecydować, że będzie to twoja prywatna zasada, obowiązująca wtedy, gdy ty prowadzisz. Podobnie jak z dyskusjami o regułach, poczekaj do końca sesji, by omówić nowe zasady: środek przygody to ni czas, ni miejsce na rozprawianie o mechanice.

BĄDŹ TWARDY, LECZ ŁASKAWY

Rzucaj graczom wyzwania. Stawiaj im przeszkody i zagrożenia, których pokonanie będzie od nich wymagać wysiłku. Na przykład bram miasta powinno pilnować więcej niż dwóch orków uzbrojonych w krótkie miecze. Mało który Horror ucieka z pola walki dostawszy tylko jedno obrażenie. Jeśli bohaterowie nie natrudzili się, by zyskać punkty legend, nie zasłużyli na nie.

Gdy wszyscy już zaznajomili się z zasadami, Mistrz Gry może odpowiednio „dostroić” poziom zagrożenia do możliwości i oczekiwań graczy. W bardzo trudnej przygodzie gracze mogą ledwo ująć z życiem i nie wykonać wszystkich zadań. Przygody, z których tylko dwie lub trzy osoby wyszły cało, nie powinny zdarzać się zbyt często. Prowadzący ma rzucać graczom wyzwania, a nie przeprowadzać eksterminację w ich szeregach.

Mistrz Gry ma prawo zabić bohatera w każdej chwili. Może stawiać postacie graczy w bardzo trudnych sytuacjach i czekać, aż opuści ich szczęście i nie uda im się jakiś test. Ale postępuje tak tylko nie wyżyty palant. Mistrzowie Gry, którzy swoją wprawę mierzą liczbą zabitych postaci, szybko zostają opuszczeni przez graczy. Lepiej być zbyt pobłażliwym niż zbyt okrutnym.

Gdy gracze poczuja się zbyt pewni siebie, rozpatrz możliwość brania więźniów – wrogowie lubią trzymać jeńców: można ich wypytywać, torturować, względnie wymieniać za okup. Poza tym więźniom zdarza się zbiec, skrzyknąć przyjaciół i wrócić, aby się zemścić, stwarzając możliwości ciekawych przygód. Wymyśleni przeciwnicy lubią napawać się swym zwycięstwem, dlatego popełniają błędy. Gdyby byli wystarczająco mądrzy, by zabić bohaterów od razu, każdy film przygodowy kończyłby się po upływie kilku minut.

TWORZENIE PRZYGÓD

Mieszkańcy świata **Przebudzenia Ziemi** żyją w bardzo ciekawych i niebezpiecznych czasach, stwarzających mnóstwo możliwości wzięcia udziału we wspaniałych przygodach.

Podróże w nieznane i pokonywanie niebezpieczeństw przyciągają bohaterów niczym śpiew syreny. Poszukując zaginionego kaeru, strzegąc księcia przed wrogami lub zmierzając się z **Horrorem** w jego własnej jamie, bohaterowie stają się herosami na miarę swej epoki. Mistrz Gry powinien tworzyć skomplikowane scenariusze, które stawiają wyzwania sprytowi graczy, a nie mieczom i czarom ich bohaterów. Należy nagradzać dobre odgrywanie roli równie hojnie jak szczęśliwe rzuty kostką.

Mistrz Gry powinien dowiedzieć się, jakie są zainteresowania graczy. Dzięki temu będzie mógł tworzyć przygody atrakcyjne dla nich. Scenariusze, które bawią tylko prowadzącego, rzadko przypadają do gustu graczom. Ich pomysły nie będą jednak jasno sprecyzowane, ponieważ nie znają realiów świata gry równie dobrze jak prowadzący. Przygoda, w której bohaterowie podróżują po Barsawii w nieokreślonym celu, może znudzić graczy, wolących szybko znaleźć skarb. Mistrz Gry powinien dostosować fabułę do ich oczekiwań. Po kilku przygodach, gdy życiorysy bohaterów będą bogatsze, gracze będą w stanie lepiej określić swoje zamierzenia i cele. Zamiast szukać skarbów, walczyć z **Horrorami** lub rozprawiać się z krwawymi elfami, mogą nabrać ochoty na poszukiwanie utraconej kochanki, zemstę na złych trollach lub odnalezienie nauczyciela czy przedmiotu magicznego. Mistrz Gry powinien rozbudowywać pomysły graczy, tworząc z nich główne wątki i cele przygód. Należy zachęcać graczy do wymyślania i spisywania życiorysów bohaterów, ich rodzin i przyjaciół. Prowadzący będzie mógł wówczas wykorzystać te opisy, wraz z innymi materiałami, do rozwijania i wzbogacania scenariuszy.

Doświadczenie jest najcenniejszym pomocnikiem przy pisaniu przygód. Mistrz Gry powinien jednakże pamiętać o pewnych ważnych elementach scenariuszy, jak cele, motywacje i przeciwności. Niżej podajemy kilka wskazówek.

CELE

Podstawowym celem bohatera jest przeżyć do następnej przygody. Poza tym bohaterowie z reguły przyjmują jakies zaoferowane im zadanie, jak na przykład: odbicie zakładników, spłatenie długu, zabicie lub złapanie złooczyńcy lub zniweczenie nikczemnych machinacji. Na przykład drużyna może zaciągnąć się jako eskorta posłańca z Throalu

zmierzającego do siedziby klanu trolli w Lśniących Szczytach. Bohaterowie odkrywają, że wysłannik jest zdrajcą. Być może zechcą mu przeszkodzić – wówczas ich cel ulegnie zmianie.

Planując przygodę, Mistrz Gry musi pamiętać o celach bohaterów i dać im możliwość ich wypełnienia. Prowadzący może wyjawiać cele od razu, oferując bohaterom zadanie do spełnienia, lub zmusić ich, aby sami je odkryli. Wypełnianie celów jest ważnym elementem gry, gdyż gracze otrzymują wówczas nagrodę w postaci punktów legend.

MOTYWACJE

Przypuśćmy, że Mistrz Gry wymyślił przygodę, w której do graczy przybywa posłaniec z pewną ofertą. Jeśli ją przyjmą, znajdą się w samym środku akcji. Jednak po wysłuchaniu propozycji bohaterowie odpowiadają: „Dziękujemy bardzo, lecz nie jesteśmy zainteresowani”.

Jeśli tak się zdarzy, Mistrz Gry powinien zapytać graczy, dlaczego nie chcą podjąć się zadania. Czy jest ono zbyt niebezpieczne? Czy nagroda jest zbyt mała? Niektórzy bohaterowie wolą zapłatę w naturze. Czarodzieje poszukują nauczycieli, adepci potrzebują treningu, Zbrojmistrza zainteresuje możliwość założenia własnego warsztatu itd. Jeżeli zauważysz, że twoja historia nie wciąga graczy, spróbuj dowiedzieć się, w jakim typie przygód chcieliby wziąć udział.

Im więcej posiadasz informacji o postaciach graczy, tym łatwiej jest ci wymyślić dla nich motywacje. W miarę jak gracze będą wciągać się w przygodę, ich bohaterowie zjedną sobie przyjaciół, zdobędą wrogów, podejmą pewne zobowiązania, a także, prawdopodobnie, trochę zdziwaczęją. O wszystkim tym powinieneś pamiętać, jeśli chcesz, aby gracze na-

prawdę przejmowali się twoimi przygodami.

PRZECIWNOCI

W większości przygód pojawiają się przeciwności, a w świecie **Przebudzenia Ziemi** jest ich szczególnie dużo. Na drodze graczy może stanąć nieprzebrany las, gburowaty oberżysta lub dziwne, magiczne zjawisko – są to utrudnienia nie mające nic wspólnego z głównym wątkiem przygody i istniejące tylko po to, by uprzykrzyć śmiałkom życie. Czasami jednak postacie będą musiały stawić czoło osobistemu wrogowi po to tylko, by dopełnić zadania.

Konflikty między postaciami a innymi drużynami lub osobami mogą łatwo się zaognić, a ciekawy przeciwnik jest zawsze niezwykle cenny dla Mistrza Gry. Jeśli bohaterowie zaszkodziли wrogom, możliwe, że ci będą chcieli się zemścić. Kilka przygód może wtedy sprowadzać się do



serii pojedynków, aż do rozstrzygnięcia zatargu. Zawzięty przeciwnik może także pojawiać się w niezależnych przygodach, szkodząc graczom, jak tylko się da.

Oto kilku ciekawych przeciwników.

Horror

Najczęstszymi przeciwnikami bohaterów gry **Earthdawn** są oczywiście Horrory. Te przerażające stworzenia z innego wymiaru spustoszyły świat podczas Pogromu, a wiele z nich pozostało, mimo że poziom magii opadł. Większość tych stworów zachowuje się i wygląda jak dzikie bestie, jednak są niezwykle inteligentne i przebiegłe. Knują spiski, zwabiają ofiary w pułapki i dokonują wielu niecných czynów. Horrory nie mają żadnych skrupułów.

Imperium Thery

Chociaż Theranie już od dawna nie narzucają swej woli ludowi Barsawii, wciąż posiadają silne wpływy, zwłaszcza na południu. Kontrolują prawie całą południowo-zachodnią część Barsawii, a po pozostałych ziemiach prowincji krążą ich szpiegdy i sojusznicy, zbierając i przekazując informacje do Thery. Theranie pragną odzyskać całkowite panowanie nad Barsawią i są gotowi na wszystko, aby dopiąć swego.

Szalone Pasje

Chociaż bohaterowie gracy nie mieliby szans przeciwko samym szalonym Pasjom, mogą spotkać i pokonać ich głosicieli, którzy wprowadzają w życie złowrogie plany. Głosiciele na usługach Dis, Raggok i Vestrial nie cofną się przed żadnym środkiem, mogącym zapewnić ich patronom wyznawców. Chociaż nie zdarza się to często, niektórzy głosiciele są na służbie Horrorów. Mogli zostać splugawieni lub zejść na złą drogę, ślepo dążąc do zrealizowania swych ambicji.

Splugawiony lud

Niestety, wielu mieszkańców Barsawii zostało skuszonych przez Horrory. Ci splugawieni Dawcy Imion mają mroczne cele. Potrafią przyczynić się do zguby bohaterów gracy, choć ich niewinne z pozoru zachowanie często jest mylące.

ŚMIERĆ W PRZEBUDZENIU ZIEMI

Śmierć to drażliwy temat w każdej grze fabularnej. Nikt nie lubi, gdy jego ulubiona postać wacha kwiatki od spodu. W **Przebudzeniu Ziemi** bohater może zginąć, zanim zorientuje się co się dzieje. Pomimo wszystkich specjalnych reguł, opracowanych, by zapobiegać takim sytuacjom, i mimo pomocy magii, bohaterowie będą ginąć w czasie przygód.

Mistrz Gry może oszukać, by utrzymać postać przy życiu, jeśli okaże się to niezbędne. Nie powinna ona zginąć, jeśli bohater postępował właściwie, a gracz miał pecha w rzucie kostką. Sponiewieraj ją! Niech złamie rękę lub nogę! Zrób

cokolwiek, ale nie pozwól interesującemu bohaterowi umrzeć tylko dlatego, że gracz wyrzucił 4 a nie 5.

Ta sama zasada działa w drugą stronę: jeśli czarny charakter, którego wymyślałeś przez wiele godzin, zostaje zabity „szczęśliwym trafem”, pozwól mu przeżyć. Pogrzeb ciało pod zawalonym budynkiem – niech gracze mają pewność, że ich wróg zginął. Po kilku miesiącach pojawi się ponownie, palając chęcią zemsty (pamiętajcie: nie ma się pewności, póki nie znajdziecie ciała).

NADAWANIE GŁĘBI OPOWIEŚCI

Po wymyśleniu schematu przygody, musisz nadać jej głębię i ubarwić tak, by stała się podniecająca. Powinieneś czuwać nad tworzeniem postaci, wykreować ciekawych i wszechstronnych bohaterów niezależnych i zdecydować, jak wiele gracze mogą na początku wiedzieć o fabule twojej przygody.

Ubarwianie przygody

Dobra przygoda do gry fabularnej musi pobudzać wyobraźnię gracza. Powinien on widzieć scenerie, słyszeć świst strzały przelatującej tuż koło jego głowy, czuć pot ściekający po karku. Niektórzy gracze tak wczuwają się w akcję, że sami wykonują większość pracy Mistrza Gry. Inni okazują się niezwykle oporni i doprowadzają Mistrza do szału. Większość plasuje się pomiędzy tymi skrajnościami. Pewien mądry i doświadczony Mistrz Gry powiedział kiedyś: „Nie mów, co się dzieje, tylko to pokaż!”. Unikaj czytania opisów monotonnym głosem. Odgrywaj je!

Używaj do opisu otoczenia figurek i planszy, gdy tylko jest to możliwe. O wiele łatwiej narysować na planszy mur obronny z bramą, niż tłumaczyć graczom, gdzie dokładnie się znajdują. Precyzyjne odwołanie się do obiektów na planszy pozwoli także uniknąć nieporozumień i kłótni o to, kto gdzie stoi, kogo obejmie czar, a kto ocala.

Używaj pomocy do gry. Jeżeli, na przykład, gracze znajdują pergamin opisujący złowrogie zamiary Ksenomanty, nie czytaj im go. Przed rozpoczęciem przygody zapisz tekst na kartce i wręcz im ją. Jeśli pasuje to do twojej intrygi, zamaż część wiadomości i pozwól graczom wykazać się sprytem i przenikliwością. Każdy taki rekwizyt usprawnia grę i nadaje jej kolorów.

Spraw, aby bohaterowie niezależni byli żywymi postaciami. Wielu Mistrzów Gry zmienia swój głos w komiczny sposób, gdy przemawia jako postać niezależna. Talent aktorski okaże się pomocny. Podpatruj ciekawe postacie w komiksach, filmach, telewizji i książkach. Naśladuj ich sposób mówienia, mimikę i typowe zachowania. Jeśli chcesz, aby poplecznik bohaterów gracy zachowywał się jak Benny Hill, nie krępuj się zbytnio.

Sposób, w jaki gracze odgrywają bohaterów, także ma ubarwiać przygodę. Postacie powinny być ciekawie skonstruowane, mieć swoje cele i motywacje. Przygody również



muszą zawierać poboczne wątki, mające na celu rozwój prywatnego życia postaci w przerwach między walką z Horrorami a poszukiwaniem skarbów. Czy bohater ma rodzinę? Jeśli nie, to czy tego pragnie? Z kim trzyma? Jak spędza wolny czas? Staraj się rozwijać któryś z tych wątków w każdej przygodzie.

Konspiratorzy i poplecznicy

Postacie wykreowane przez Mistrza Gry mogą należeć do jednej z dwóch kategorii: konspiratorów, którzy komplikują fabułę, i popleczników, pomagających graczom wydostać się z opalów.

Postaraj się, aby każda historia, którą wymyślisz, była częścią większego spisku. Organizatorem spisku może być pojedyncza osoba lub grupa. Od czasu do czasu podsuwaj graczom wskazówki, które pozwolą im domyśleć się istnienia konspiracji, nawet jeśli konkretny scenariusz nie ma z nią wiele wspólnego. Zapisuj wszystkie pomysły o spiskowcach, które przychodzą ci do głowy. Gdy drużyna w końcu natknie się na konspiratora, bohaterowie zdziwią się, że nowo napotkany przeciwnik już nienawidzi ich głęboko za to, że przez wiele miesięcy krzyżowali mu plany.

Czasami gracze wpadają w tarapaty, z którymi nie mają szansy sobie poradzić. Jeśli chcesz im pomóc, możesz zebrać im poplecznika. Może nim być przyjaźnie nastawiony bandyta, podróżny Fechtmistrz, były wróg, który zdradził na rzecz bohaterów itp. Powinieneś mieć gotowy zestaw postaci, mogących interweniować w krytycznej sytuacji, by uratować drużynę.

Poplecznik może także zastąpić nieobecnego gracza. Powiedzmy, że osoba grająca jedynym magiem w drużynie zachoruje, a w przypadku wsparcia takiej postaci może okazać się niezbędne. W takiej sytuacji Mistrz Gry ma prawo wprowadzić do drużyny maga-poplecznika.

Czasami możesz pozwolić graczowi poprowadzić taką postać. Jeśli jednak gracz nie odgrywa swej roli wystarczająco dobrze, powinieneś się z tego wycofać.

Przygotowania

Gdy bohaterowie dostali wiadomość (ujrzeli jak cierpią niewinni, zdecydowali się ratować dziewczę w niebezpieczeństwie itp.) i przyjęli zadanie, zechcą z pewnością spędzić pewien czas na przygotowaniach do wyprawy. Mistrz Gry powinien już wtedy być gotowy do poprowadzenia scenariusza. Wielu graczy bardzo drobiazgowo przygotowuje się do przygody i zajmuje im to bardzo dużo czasu. Niektórzy, jeśli im nie przeszkodzić, potrafią przez całą pierwszą sesję rozmawiać tylko o tym, co powinni kupić,

załatwić i zdobyć, zanim wyruszą. Nie należy im na to pozwolić. W świecie gier fabularnych bohaterowie nie rezerwują sobie przygód z wyprzedzeniem, tylko na nie natrafiają. W większości przypadków podążają na pomoc komuś, kto znajduje się w niebezpieczeństwie. Zwykle wchodzi w grę pewien pośpiech. Wtedy Mistrz Gry powinien zredukować czas, jakim dysponują gracze, żeby się przygotować. Leczą nawet gdy bohaterowie sami planują wyprawę, należy ograniczyć przygotowania, by gra stała się bardziej spontaniczna i podniecająca. Jeśli twoi gracze nie uwielbiają wyszukiwania informacji i zbierania plotek, powinieneś udostępnić im pewne wiadomości. Zamiast tracić czas na żmudne poszukiwania, niech poznają prawdę od przyjaciela lub poplecznika. Gdy zechcą sprawdzić otrzymane informacje lub dowiedzieć się czegoś więcej, skróć czas poszukiwań do minimum. Niech szukający potrzebnej wiedzy bohater wykona test, który

określi, jak mu poszło. Nie zawsze musi wiedzieć, co z zasłyszanych informacji jest prawdą, a co przesadą lub plotką. Tak jak większość ludzi, tak i bohaterowie muszą zgadywać, ile jest kłamstw w tym, co im powiedziano. Jeśli gracze chcą zakupić dodatkowy sprzęt, wyślij ich do sklepu i zdecyduj, czy znajdą to, czego szukają w czasie, jakim dysponują.

Powinieneś dać drużynie trochę czasu, ale nie pozwól jej opóźnić początku gry. W końcu jak długo może hipotetyczny Ksenomanta przygotowywać się do rytuału przywołania? Jeśli bohaterowie chcą go powstrzymać, nie mogą zbyt długo zwlekać. Jeśli guzdrzą się, zwiększ tempo. Przekonaj ich, żeby opuścili miasto. Niech okaże się, że są poszukiwani za przestępstwo, z którego nie mogą się oczyścić lub ściga ich śmiertelny wróg. Musisz zna-

leźć sposób, aby gracze chcieli czym prędzej wyruszyć.

Tajemniczość

Wiele zdarzeń w **Przebudzeniu Ziemi** owianych jest tajemnicą. Czasami samo określenie stopnia trudności zdradza graczom ważną informację, której nie powinni znać. W takiej sytuacji można kazać graczowi wykonać rzut kostką i oznajmić efekt. Mistrz Gry ma prawo w takich przypadkach przeprowadzać testy i opisywać co się dzieje, nie wyjawiając graczom trudności kluczowej akcji.

Czasami nie powinieneś nawet prosić gracza, by wykonał rzut, gdyż zdradza to zbyt wiele. Jeżeli, na przykład, Mistrz Gry decyduje, że gracze powinni wykonać test Percepcji, a po nieudanej próbie wpadną w pułapkę, następnym razem będą wiedzieli, czego się spodziewać. Tajemniczość jest potężnym narzędziem w rękach prowadzącego. Daje mu przewagę nad graczami.



Trzymaj graczy w niepewności. Od czasu do czasu możesz imazać wykonać rzut kostką zupełnie bez powodu: kiwaj mądrze głową, gdy podadzą ci wyniki lub mruknij po prostu: „Hmm, tak też myślałem”. Innym sposobem są skąpe opisy ważnych postaci lub rzeczy. Jeśli podajesz wiele szczegółów dotyczących osoby, miejsca lub przedmiotu, gracze mogą domyślić się, że spędziłeś wiele czasu na wymyślaniu ich. Wywnioskują natychmiast, że jest to ważny element fabuły i należy na niego zwrócić uwagę. Na przykład gdy śmiałkowie spotykają trzech bohaterów niezależnych, z których jeden jest głównym wrogiem, a dwaj tylko jego podwładnymi, nie oświadczaj graczom: „Spotykacie trzech wojowników z klanu trolli. Ten po lewej jest ubrany w drogocenne szaty i nosi pierścień z opalem na serdecznym palcu lewej dłoni. Jest uzbrojony w topór bojowy. Dwaj pozostali? Hmm... najwyraźniej to też wojownicy”. Tego typu opis natychmiast zwraca uwagę graczy na trolla po lewej. Możesz tego uniknąć, opisując wszystkich trzech równie szczegółowo, nie wyjawiając, który z nich jest szefem, albo mówiąc po prostu: „Te trzy totrolle wojownicy, a troll, jaki jest, każdy widzi” – i niech gracze dopytują się sami o szczegóły.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Podczas wędrówek po świecie **Przebudzenia Ziemi** bohaterowie niejednokrotnie będą spotykać postacie odgrywane nie przez innych graczy, lecz przez Mistrza Gry. Będziemy nazywać ich bohaterami niezależnymi.

Dobroduszny szeryf z wioski, chciwy krasnoludzki kupiec regularnie naciągający drużynie, t'skrang oberżysta, który warzy ulubione piwo postaci i szalona Mistrzynie Żywiołów, która uważa go za swojego wybranka – to wszystko przykłady bohaterów niezależnych prowadzonych przez Mistrza Gry. Nadają grze głębie, sprawiają, że staje się ciekawsza, a wrogowie bardziej przekonujący.

ODDZIAŁYWANIE SPOŁECZNE

W tym podrozdziale opisujemy, w jaki sposób bohaterowie graczy współpracują z postaciami niezależnymi, wykonując zwyczajne czynności w trakcie wyprawy – innymi słowy wtedy, gdy nie rzucają czarów ani nie wymachują mieczami. Te społeczne oddziaływania można podzielić na trzy kategorie: odgrywanie ról, wykonywanie testu oddziaływania lub używanie talentów. Trudność próby wpłynięcia na bohatera niezależnego zależy od jego nastawienia do postaci gracza.

Nastawienie

Podobnie jak wszystkie postacie, tak i te odgrywane przez Mistrza Gry mają własne osobowości. Każda z nich patrzy na świat i na bohatera z innego punktu widzenia. Mistrz Gry może szczegółowo opisać cechy charakteru każdego bohatera niezależnego lub po prostu określić jego **nastawienie**. Ta cecha opisuje stosunek bohatera niezależnego do wszystkich innych postaci i ma wpływ na każdy rodzaj oddziaływania, który nie jest walką.

Mistrz Gry może wybrać jedno z siedmiu nastawień: oddany, lojalny, przyjazny, obojętny, nieżyczliwy, nieprzyjazny i wrogi. Bohaterowie niezależni, tak jak większość ludzi, żywią różne uczucia do różnych osób. Postacie będą przede wszystkim zainteresowane nastawieniem spotkanych osób do siebie. Sługa lojalny wobec króla może żywić nieprzyjemne uczucia

wobec bohaterów graczy. Gracze nie powinni osądzać uczuć, jakie bohaterowie niezależni żywią do nich przez analogię do ich stosunku wobec innych osób.

Postać niezależna, która jest **oddana** bohaterowi, uważa, że on jest najwspanialszą osobą na świecie. Może oddawać mu cześć jako herosowi lub zakochać się w nim. Oddana osoba jest gotowa na wiele poświęceń byle przypodobać się obiektowi uwielbienia. Często jest zaślepiona i nie zważa na konsekwencje swych czynów. Potrafi nawet poświęcić życie, by uratować bohatera od niechybnej zguby.

Osoba **lojalna** wobec bohatera święcie wierzy w jego szlachetność, szanuje go i potrafi wspierać w realizowaniu zadania. Może darzyć trwałym uczuciem bohatera, być jego bliskim przyjacielem lub od lat wiernie służyć mu jako pracodawcy. Dbą o jego interesy i oczekuje tylko odwzajemnienia przyjaźni, na którą

potrafi cierpliwie czekać. Lojalny bohater niezależny będzie pomagał postaci gracza (nawet ryzykując życiem) dopóki jej działania i cele będą godne jego lojalności. Zdrady dopuści się tylko pod olbrzymim naciskiem.

Przyjazny bohater niezależny lubi przebywać z postacią i ceni jej charakter. To zachowanie odpowiada długotrwałej przyjaźni, związkowi między pracodawcą a szanowanym pracownikiem lub solidarności osób w podobnym położeniu (na przykład grupy t'skrangów spotykających się w samym środku krasnoludzkiego królestwa Throal). Przyjazne postacie oczekują korzyści zarówno na krótką, jak i na dłuższą metę. Potrafią wyświadczать drobne przysługi, jeśli tylko zostaną one odwzajemnione. Bohater może próbować przekonać przyjazną mu osobę, by podjęła dla niego pewne ryzyko, lecz tylko w nielicznych wypadkach to mu się uda.

Obojętna postać niezależna ma do bohaterów graczy podejście typu „żyj i pozwól żyć innym”. Nie podejmie działań korzystnych, ale może zareagować, jeśli jej podstawowe





prawa będą ewidentnie łamane. Obojętnymi postaciami może być, na przykład, sąsiad lub handlarz – zna bohatera, lecz uważa go tylko za znajomego. Może udzielić pomocy, jeśli będzie świadkiem ewidentnej niesprawiedliwości i krzywdy (na przykład gdy na śmiałku rzuci się banda opryszków, by go obrabować). Postacie obojętne można przekonać, by wyświadczyły bohaterom drobną przysługę, lecz nie będą ponosić znacznego ryzyka dla drużyny bez odpowiedniego wynagrodzenia.

Nieżyczliwy bohater niezależny działa z pobudek czysto egoistycznych. Uznaje zasadę „żyj i pozwól umrzeć”. Przykładami osób nieżyczliwych są chciwy kupiec, podejrziwe władze lub postać popierająca stronnictwo wrogie wobec drużyny. Nieżyczliwa osoba może wykorzystać postacie, nie czyniąc im jednak przy tym większej krzywdy. Może udawać przyjaciela, zachowując się grzecznie, a nawet służalczo, by zwodzić śmiałków i później im zaszkodzić. Trudno przekonać kogoś takiego do wyświadczenia nawet najdrobniejszej przysługi. Przekonanie nieżyczliwej osoby do podjęcia jakiegokolwiek ryzyka dla bohaterów okaże się niezwykle trudne; nawet jeżeli zakończy się sukcesem, będzie ona bardzo nielojalnym sprzymierzeńcem.

Nieprzyjazny bohater niezależny także działa przede wszystkim dla swoich korzyści i nie zawaha się zaszkodzić postaciom, jeśli staną mu na drodze. Do tej kategorii należą złodzieje i inni zbrodniarze oraz większość potworów. Nieprzyjazne postacie, tak jak i nieżyczliwe, mogą zwodzić graczy, udając sprzymierzeńców, by tym lepiej ich wykorzystać. W większości przypadków jednak nie będą się kłopotać snueniem wyszukanych spisków i przy pierwszej okazji otwarcie zaatakują bezbronnych bohaterów. Przekonanie nieprzyjaznej osoby do wyświadczenia postaciom jakiegokolwiek przysługi graniczy z niemożliwością. Nieprzyjazny bohater niezależny nie podejmie pod żadnym pozorem najmniejszego nawet ryzyka dla postaci graczy.

Wróg to osoba, która pragnie się zemścić na bohaterach graczy za wyrządzoną przez nich krzywdę. Zazwyczaj nie trudzi się nawet udawaniem przyjaciela, by zwieść śmiałków. Jego ulubionym zajęciem jest planowanie zagłady bohaterów i wprowadzanie tych planów w życie. Nie można przekonać go do wyświadczenia przysług, a podjęcie przez niego ryzyka dla drużyny jest wykluczone.

„Lepsze” i „gorsze” nastawienia

Oddany to najbardziej korzystne nastawienie, jakie postać może przejawiać wobec bohatera. Najmniej korzystnym jest wrogi. Nastawienie jest „lepsze”, jeśli znajduje się bliżej odanego, gorsze natomiast, jeżeli leży bliżej wrogięgo. Zatem,

jeśli zasady mówią o „nastawieniu nieżyczliwym lub lepszym”, chodzi o nieżyczliwe, obojętne, przyjazne i oddane. Jeśli mamy do czynienia z nastawieniem „obojętnym lub gorszym”, będą to: obojętne, nieżyczliwe, nieprzyjazne i wrogi. Jeśli nastawienie zmienia się z obojętnego na przyjazne, polepszyło się o jeden stopień. Niektóre oddziaływania, takie jak przysługi, funkcjonują tylko w obrębie określonych nastawień.

ODGRYWANIE ROLI

Odgrywanie sytuacji często okazuje się najlepszym sposobem na rozwiązanie konfliktu z postacią niezależną. Gracze przemawiają jako swoi bohaterowie i opisują mistrzowi, jak reagują na akcje odgrywanych przez niego osób. Prowadzący wciela się w bohaterów niezależnych. Trwa to tak długo, aż zakończy się scena lub negocjacje utkną w martwym punkcie. Jeśli uda się wam rozegrać takie spotkanie bez rzutów kostkami – gratulacje. Jeśli nie, trudno.

Kiedy odgrywacie swoje role wyobraźcie sobie dokładnie scenę i postacie. Jak wygląda najbliższe otoczenie? Kim są bohaterowie niezależni, z którymi masz do czynienia? Czego chcą i czy możesz im to dać nic lub niewiele nie tracąc? Czerp inspirację z książek i filmów – sprytnie repliki często uratowały życie wielu bohaterów. I bądź ambitny: porażka śmiałego planu jest zabawniejsza od drobnego sukcesu.

Zbyszek gra elfem Łuczniem o dźwięcznym imieniu Delthrien, a Staszek wciela się w Grolka, krasnoluda Powietrznego Łupieżcę. Bohaterowie pragną pomówić z legendarnym Złodziejem, Garlthikiem Jednookim i zbliżają się do jego twierdzy w Kratas. Garlthik nie spodziewa się ich, więc dziesięć orków stróżujących przy bramie nie otrzymało rozkazu, by wypuścić śmiałków. Delthrien i Grolk posiadają wisiorek, który niegdyś należał do Garlthika i mają nadzieję, że dzięki niemu uda im się dostać do jego siedziby.

W poniższej rozmowie gracze mówią za swoich bohaterów, gdy jest to zaznaczone.

Mistrz Gry: Skracacie na rogu i opuszczacie dobrze oświetloną aleję. Znajdujecie się teraz na ulicy Gnojnej. Trzy kryształowe kule z trudem oświetlają uliczkę, zużywając powoli zaklęte w nich magiczne światło. Widzicie drużynę orków wartujących przed podwójnymi wrotami wykutymi z brązu. Znajdujecie się przed domostwem Garlthika.

Staszek: Ile ich jest?

Mistrz Gry: Dziewięć lub dziesięć.

Staszek: Żaden problem. Damy im radę.

Zbyszek: I co potem? Grzecznie zapukamy do drzwi?

Zbyszek [jako Delthrien]: Dobry wieczór, panowie. Musimy pogadać z Garlthikiem.

Mistrz Gry [jako ork strażnik]: No patrzcie, patrzcie...

Elf, który wie, jaka jest pora dnia!

Staszek: Grolk przesuwając palec po ostrzu topora.

Mistrz Gry [jako drugi ork]: Och! I krasnolud z większą brodą niż rozumkiem.

Staszek: Tego już nie zniosę. Grolk wyciąga topór.

Mistrz Gry: Orki sięgają po swoją broń.

Zbyszek [jako Delthrien]: Wstrzymaj się przyjacielu. Nie poddawaj się tak łatwo zakłęciu.

Mistrz Gry [jako ork strażnik]: Hmm?

Zbyszek: Wyjmuję wisiołek.

Zbyszek [jako Delthrien]: No cóż, widzicie, tu oto obecny Grolk został zmuszony czarem do odniesienia tego drobiazgu mistrzowi Garlthikowi. Nie było to zbyt wyszukane zakłęcie. Mówiło tylko o tym, że powinien zgładzić każdego, kto stanie na jego drodze.

Staszek: Grolk wytrzeszcza oczy jak szaleniec.

Staszek [jako Grolk]: Mam wrażenie, że wy naprawdę stoicie na mojej drodze.

Zbyszek [jako Delthrien]: Nie, Grolk, błagam cię, tylko nie to! Właśnie odebrałem płaszcz od praczek. Posłuchajcie, naprawdę wyglądacie na rozsądne orki, może dałoby się jakoś załatwić, żebyśmy zobaczyli się z Garlthikiem.

Mistrz Gry: Orki otaczają was. Znajdujecie się teraz w środku ich grupy.

Mistrz Gry [jako ork strażnik]: Zrozum, krasnalu: dostaniemy cię, zanim nas rozniesiesz.

Zbyszek [jako Delthrien]: Czy jeśli umrzesz z takim przekonaniem, ulży to twoim krewnym, gdy będą cię oplakiwać, orku?

Staszek [jako Grolk]: No nie wiem, Delthrien, może powinniśmy to sprawdzić.

Staszek: Grolk unosi wysoko nad głowę swój topór bojowy.

Staszek [jako Grolk]: Krwi! Pragnę krwi!

Zbyszek: Delthrien podnosi oczy do nieba i ziewa.

Zbyszek [jako Delthrien]: Błagam, tylko znowu nie to. Posłuchaj, orku, jeśli nawet przeżyjesz, spędzisz resztę nocy, usuwając stąd zmasakrowane zwłoki i ich resztki. Co za nieprzyjemne zajęcie na tak piękny wieczór. Nie wspominając już o gniewie Garlthika, gdy dowie się, że nie odzyskał swej własności. Że przez twoją głupotę jego najdroższa błyskotka została na zawsze zgubiona.

Staszek [jako Grolk]: Grzmocić i rąbać! Ciąć i ćwiartować!

Mistrz Gry [jako ork strażnik]: Dobra, dobra... Spokojnie, kolego... Czy możesz go uspokoić?

Zbyszek [jako Delthrien]: Tylko na krótki czas.

Mistrz Gry [jako ork strażnik]: Poczekajcie chwilę. Muszę iść zapytać szefa nocnej warty, czy mogę was wpuścić.

Zbyszek [jako Delthrien]: Nie zwlekaj. Nie wiem, jak długo nad nim zapanuje.

Staszek [jako Grolk]: Gryźć, kłosać i rozszarpywać!

Zbyszek [jako Delthrien]: Grolk, uspokój się!

Staszek [jako Grolk]: Zgniatać, zmiatać!

Zbyszek [jako Delthrien]: Grolk! Cicho!

Staszek [jako Grolk]: Grrrrrrrrrr...

Zbyszek [jako Delthrien]: Dobry Grolk.

Mistrz Gry: Mija kilka minut. Pozostałe orki nerwowo drepczą w miejscu, uważnie obserwując Grolka. Strażnik wraca.

Mistrz Gry [jako ork strażnik]: Szef nocnej warty mówi, że możecie wejść. Idźcie po zielonym chodniku, aż do schodów. Potem w górę. Będą na was czekać. Nie marudźcie po drodze. Będą was mieli na oku.



Zbyszek [jako Delthrien]: Dziękujemy ci bardzo, byłeś niezwykle pomocny. Chodź, Grolk.

Staszek: Grolk ociera pianę z ust, ale nie przestaje warczeć.

Zbyszek [jako Delthrien]: I nie uszkodzić orków!

Staszek: Grolk skomli.

Graczom udało się dostać do siedziby Garlthika tylko dlatego, że dobrze odgrywali swoje role i stworzyli wraz z Mistrzem Gry spójną scenę, wyobrażając sobie, jak zareagowali by ich bohaterowie.

Postacie Zbyszka i Staszka chciały spotkać się z Garlthikiem. Możliwe, że były dość potężne, by po prostu wedrzeć się do środka siłą. Zabicie strażników jednak z pewnością rozłożyłoby Garlthika, co utrudniłoby współpracę.

Z kolei orki nie chciały rozdrażnić swojego pana. Pokazując wisiołek, Delthrien udowodnił, że jest możliwe, iż Garlthik pragnie ich przyjąć. Opowieść o zakłęciu wydawała się wiarygodna, a krasnolud rzeczywiście zachowywał się jak opętany. Chociaż strażnicy nie chcieli wpuścić bohaterów, woleli zapytać wyższego stopniem, niż zaryzykować bójkę, której Garlthik na pewno by nie pochwalał.

W końcu wszyscy wyszli na swoje: bohaterowie znaleźli się w domu Garlthika, a orki nie dostały po głowie i nie rozwścieczyły mistrza. O to właśnie chodzi w sytuacjach rozwiązywanych drogą odgrywania roli. Gracz powinien domyślić się, jaki jest cel rozmówcy i przyczynić się do jego spełnienia, przy okazji załatwiając swoją sprawę.

Postacie powinny jak najczęściej oddziaływać na bohaterów niezależnych w ten właśnie sposób. Pozwoli to im oderwać się od losowych wyników rzutów kostką i wziąć czynny udział w grze.

TESTY ODDZIAŁYWANIA

Nawet najwytrawniejszym graczom zdarza się klęska w prowadzeniu negocjacji z postaciami niezależnymi poprzez odgrywanie roli. By rozwiązać taki problem, gracz może skorzystać z Charyzmy i wykonać test oddziaływania. Istnieje pięć podstawowych rodzajów testów oddziaływania: podstęp, przenikliwość, zastraszenie, wywieranie wrażenia i przysługi. Każde społeczne oddziaływanie zamierzone przez bohatera można przyporządkować którejś z tych pięciu kategorii. Jeśli postać posiada talent pomocny przy zamierzonym działaniu, może go użyć (patrz **Talenty**). Efekt próby oddziaływania określi przeprowadzając test

oddziaływania i porównując jego wynik z obroną społeczną przeciwnika.

Wynik testu określa jedna z pięciu wartości: porażka, przeciętny sukces, duży sukces, ogromny sukces i wyjątkowy sukces. Jeżeli, na przykład, wynik testu oddziaływania jest większy lub równy obronie społecznej przeciwnika, oznacza to przynajmniej przeciętny sukces. Wyjątkowy sukces osiąga się, gdy wynik testu oddziaływania przewyższa przynajmniej dwukrotnie wartość obrony społecznej przeciwnika (patrz niniejszy rozdział, **Korzystanie ze stopni trudności**). W poniższej tabelce zostały opisane minimalne wymagane wyniki testu dla każdego z pięciu rodzajów testów oddziaływania.

**TABELA WYNIKÓW
TESTÓW ODDZIAŁYWANIA**

Rodzaj oddziaływania	Wynik testu
Podstęp	
Przesada	Przeciętny sukces
Zmyślanie	Duży sukces
Półprawdy	Przeciętny sukces
Przenikliwość	
Wykrywanie podstawowych uczuć	Przeciętny sukces
Wykrywanie kłamstw	Duży sukces
Wykrywanie kłamstw (twarz przeciwnika jest niewidoczna)	Wyjątkowy sukces
Zastraszenie (wymagany kontakt wzrokowy)	
Bierne	Przeciętny sukces
Czynne	Duży sukces
Przysługi (Patrz Tabela przysług)	
Wywieranie wrażenia	
Porażka pogarsza nastawienie przeciwnika o 1 stopień.	
Przeciętny sukces polepsza nastawienie przeciwnika o 1 stopień.	

Podstęp

Bohater może próbować oszukać inną postać, a tego typu oddziaływania będziemy nazywać **podstępami**. Pod tą nazwą rozumie się wszystkie rodzaje oszustw, od małego

kłamstwka po najgorszą zdradę. Pewne rodzaje podstępów są łatwiejsze do użycia niż inne. Bohater musi porozmawiać z przeciwnikiem, aby go oszukać.

Przesada to przejawione ujęcie prawdy. Zmieniamy kilka szczegółów, by wywrzeć na rozmówcy większe wrażenie. Bohater ewidentnie przesadza, gdy oświadcza, że został zaatakowany przez tuzin orków, podczas gdy w rzeczywistości było ich tylko pięć. Przesadą byłoby też stwierdzenie, że orki były uzbrojone w ogniste miecze lub miały o metr wzrostu więcej niż w rzeczywistości. Wynik testu Charyzmy porównany z wartością obrony społecznej przeciwnika wskazuje, czy rozmówca uwierzył bohaterowi. Sukces przeciętny lub lepszy oznacza, że przesada nie została odkryta i że rozmówca dał się nabrać.

Bohater mówiący **półprawdy** wyjawia dużą część faktycznych zdarzeń, zatajając jednak przynajmniej jeden ważny szczegół. Ta osoba nie kłamie, nie mówi jednak do końca prawdy. Poszukiwacz przygód mówi półprawdę, gdy oświadcza, że znalazł w skarbcu 800 sztuk złota, mimo że było ich 3000. To samo dotyczy świadka zeznającego, że nie widział nic na miejscu zbrodni, podczas gdy słyszał wołanie o pomoc ofiary. Bohater musi wykonać test Charyzmy i porównać jego wynik z obroną społeczną przeciwnika, aby sprawdzić, czy uwierzono w jego półprawdę. Sukces przeciętny lub lepszy oznacza, że próba się powiodła.

Zmyślanie to opowiadanie historii wyssanych z palca – kłamstw nie mających wiele wspólnego ze stanem faktycznym. Zmyślasz, jeśli powiedziałeś, że nikt na ciebie nie napadł, podczas gdy pięć orków ukradło ci wypłatę. Podobnie postępuje podróżnik, oświadczając, że nigdy nie widział mapy skarbów, którą trzyma w kieszeni. Jeśli bohater zmyśla, musi wykonać test Charyzmy i porównać jego wynik z obroną społeczną przeciwnika. Sukces przeciętny oznacza, że rozmówca domyśla się prawdy i nie do końca wierzy w kłamstwa bohatera, a duży lub lepszy – że przeciwnik dał się nabrać.

Postać, która dała się oszukać, wierzy w opowiedzianą jej historię póki nie odkryje faktów bezspornie obalających kłamstwa.

Przenikliwość

Bohater może próbować odgadnąć zamiary innych postaci dzięki swojej **przenikliwości**. Z jej pomocą może zgadnąć, jaki cel próbuje osiągnąć rozmówca i w przybliżeniu określić jego emocje i odczucia: gniew, miłość, strach, pożądanie, spokój lub napięcie. Próba posłużenia się przenikliwością wymaga wykonania testu Charyzmy i porównania jego wyniku z obroną społeczną przeciwnika. Sukces przeciętny lub lepszy oznacza, że uczucia rozmówcy zostały prawidłowo odczytane.

Bohater może także określić, czy rozmówca próbuje go oszukać. W tym celu musi uważnie obserwować sposób, w jaki przeciwnik mówi. Postać nie może być przenikliwa, jeśli nie widzi osoby, której wiarygodność chce sprawdzić. Próba wykrycia oszustwa wymaga wykonania testu Charyzmy i porównania jego wyniku z obroną społeczną przeciwnika. Duży



sukces oznacza, że twój bohater odkrył, czy rozmówca próbuje go oszukać. Ogromny sukces jest potrzebny wtedy, gdy twarz przeciwnika jest zakryta (np. przez maskę lub hełm).

Zastraszenie

Bohaterowie mogą wpływać na inne osoby **zastraszając** je. Taka możliwość istnieje tylko wtedy, gdy jeśli przeciwnik rozumie język, jakim posługuje się postać gracza. Czasami Mistrz Gry może zezwolić na zastraszenie bez użycia mowy.

Próba zastraszenia bohatera niezależnego z reguły wywołuje u niego uczucie niechęci do śmiałka. Osoba, którą udało się bohaterom zastraszyć, jest mniej skora do wyświadczenia im przysług (patrz **Przysługi**).

Łatwiej zastraszyć kogoś, kto ma powód, by lękać się postaci, a jego nastawienie do nich jest co najmniej nieżyczliwe.

Próba zastraszenia wymaga wykonania testu oddziaływania i porównania jego wyniku z obroną społeczną przeciwnika. Efekt zastraszenia jest taki, jak wynik tego testu.

Za pomocą zastraszenia można powstrzymać kogoś przed podjęciem działania, zmusić do bezczynności lub też skłonić do wykonania polecenia. Przykładem są rozkazy typu: „nie ruszaj tego”, „zatrzymaj się” czy „zostaw ją w spokoju”. Do powstrzymania postaci przed podjęciem działania potrzebny jest sukces przeciętny lub lepszy. Efekt zastraszenia trwa tylko jedną rundę. Ogromny sukces powoduje, że zastraszona postać nie wykonuje zabronionego działania dopóki znajduje się w zasięgu wzroku bohatera. Ta umiejętność nie umożliwia powstrzymania przeciwnika przed wykonywaniem czynności niezależnych od jego woli (na przykład od oddychania).

Zastraszenie umożliwia zmuszenie postaci do zrobienia czegoś, jednak tylko wówczas, gdy przymuszana osoba sądzi, że wykonanie polecenia jest mniej niebezpieczne, niż przeciwstawienie się bohaterowi. Duży sukces testu oddziaływania sprawia, że przeciwnik zdradza tajemnice, idzie pierwszy w podziemnym korytarzu, rzuca czar itp. Zastraszony bohater niezależny wykonuje polecenie, póki nie znajdzie się poza zasięgiem wzroku śmiałka.

Wywieranie wrażenia

Czasami bohaterowie chcą **wywrzeć** pozytywne pierwsze wrażenie na postaciach odgrywanych przez Mistrza Gry. Nie mogą jednak wybierać dowolnie takich osób – na przykład nigdy nie uda im się wywrzeć wrażenia na postaciach, które są im oddane, lojalne lub wrogie.

Gracz powinien ogłosić, że jego bohater chce użyć tej zdolności. Porównaj wynik testu oddziaływania z obroną społeczną przeciwnika. Porażka pogarsza nastawienie rozmówcy

o jeden stopień – na przykład osoba nieżyczliwa staje się nieprzyjazna. Z kolei sukces przeciętny lub lepszy poprawia nastawienie przeciwnika o jeden stopień: osoba nieżyczliwa staje się obojętna, a obojętna – przyjazna. Pierwsze wrażenie utrzymuje się jeden dzień. Jeśli twoja postać zachowa się w stosunku do przeciwnika obojętnie, nieżyczliwie lub nieprzyjaźnie (do uznania Mistrza Gry), miłe wrażenie może prysnąć. W takim wypadku zauroczony przeciwnik wykonuje test Siły Woli i porównuje jego wynik z obroną społeczną bohatera. Efekt przestaje działać, jeśli wynik testu jest równy lub wyższy niż wynik testu oddziaływania (tzn. jeśli ty osiągnąłeś duży sukces i twój przeciwnik także uzyskał co najmniej duży sukces). Zauroczona postać automatycznie traci zaufanie do bohatera, gdy zachowa się on w stosunku do niej wrogo.



Delthrien próbuje wywrzeć dobre wrażenie na nieżyczliwym trollu zabijając. Uzyskuje w teście oddziaływania duży sukces, więc troll nastawia się do niego obojętnie. Elf Łuczniczka zachęca trolla do zmiany lokalu, chcąc wciągnąć go w zasadzkę. Troll wykonuje test Siły Woli i porównuje go z obroną społeczną Delthriena. Odnosi duży sukces, a więc wynik jego testu jest równy wynikowi Delthriena. Jego nastawienie do elfa staje się z powrotem nieżyczliwe.

Przysługi

Postać może próbować przekonać bohatera niezależnego do podjęcia jakiegoś działania na jego korzyść (za pomocą logicznych argumentów, pochlebstwa, przez odwoływanie się do przyjaźni lub nadskakując jej w inny sposób). Można to zrobić tylko wtedy, gdy bohater posługuje

się tym samym językiem co przeciwnik. Czasami Mistrz Gry może zezwolić na przekonywanie bez użycia mowy.

Nastawienie przeciwnika ma wpływ na wynik testu potrzebny do przekonania go. Nastawienie obojętne lub lepsze jest pomocne przy takiej próbie. Rozmówcę o nastawieniu nieżyczliwym lub gorszym można przekonać do wyświadczenia przysługi tylko wówczas, gdy widzi on w tym swoją korzyść (patrz **Wykonywanie testów przysług**).

Przysługi mogą polegać na poświęceniu czasu, pieniędzy lub innych środków na pomoc bohaterowi lub na zrobieniu czegoś dla niego. Wynik testu potrzebny do tego, by uzyskać przysługę od postaci niezależnej zależy od jej nastawienia do bohatera. **Tabela wyników testów przysług** (patrz dalej) podaje potrzebne wyniki testu do uzyskania pozytywnego rezultatu.

Przysługi można podzielić na małe i duże. Do pierwszych zaliczymy, na przykład, zajęcie bohaterowi kolejki, postawienie piwa, przyniesienie wody do pokoju itp. Uznaje się, że wykonanie małej przysługi nie powinno trwać

dłużej niż 15 minut, narażać wykonawcy na niebezpieczeństwo i kosztować więcej niż 5 sztuk srebra, wynagrodzenie za kilka godzin pracy lub 10% posiadanej gotówki (w zależności od tego, która z tych kwot jest większa). Postacie z nastawieniem obojętnym lub lepszym można przekonać do wyświadczenia małej przysługi.

Do dużych przysług zaliczamy: udzielenie pożyczki (z terminem płatności do trzech dni), dostarczenie przesyłki na drugi koniec miasta do niebezpiecznej dzielnicy, udzielenie schronienia na parę dni, rozcięcie więzów itp. Nie powinny one kosztować więcej niż całodzienny zarobek lub 3% wszystkich oszczędności postaci. Pożyczki mogą wynosić tyle, ile tygodniowy zarobek lub 15% oszczędności. Duża przysługa nie może zająć wykonawcy więcej niż 8 godzin, chociaż może zawierać element ryzyka. Pamiętaj jednak, że tylko postacie lojalne lub oddane podejmą znaczne ryzyko dla bohatera.

Bohater może przekonać osoby z nastawieniem przyjaznym lub lepszym do długotrwałego świadczenia przysług na jego korzyść. Na przykład oberżysta, który zawsze trzyma twoje ulubione piwo, wyświadcza ci małą długotrwałą przysługę. Przyjaźni bohaterowie niezależni wyświadczać małe przysługi bezinteresownie, lecz oczekują odwzajemnienia dużych przysług. Spodziewają się zwrotu pieniędzy lub pożyczonych przedmiotów w wyznaczonym czasie i nie wyświadczą kolejnej dużej przysługi, póki bohater im się nie odwdzięczy. Postacie lojalne i oddane są bardziej pobłażliwe i mogą wyświadczyć dwie lub trzy duże przysługi niejako „na kredyt”. Mogą czekać nawet kilka miesięcy, zanim bohater się im odwdzięczy. Nieprzyjazne i wrogie postacie nie wyświadczą bohaterom żadnych przysług, chyba że leży to w ich interesie.

Wykonywanie testów przysług

Bohater może żądać wyświadczenia tylko jednej przysługi od jednej postaci niezależnej w ciągu dnia, chyba że Mistrz Gry zdecyduje inaczej. Chcąc uzyskać przysługę, gracz musi wykonać test przysługi, porównując swoją Charyzmę z obroną społeczną bohatera niezależnego. Wpływ nastawienia postaci do bohatera gracza na wymagany wynik testu jest opisany w **Tabeli wyników testów przysług**. W przypadku porażki, kolejną próbę gracz może wykonać dopiero po upływie 24 godzin.

TABELA WYNIKÓW TESTÓW PRZYSŁUG

Nastawienie postaci	Mała przysługa	Duża przysługa
Oddane	Dowolny wynik	Przeciętny sukces
Lojalne	Przeciętny sukces	Duży sukces
Przyjazne	Przeciętny sukces	Ogromny sukces
Obojętne	Duży sukces	Wyjątkowy sukces
Nieżyczliwe	Wyjątkowy sukces	—
Nieprzyjazne	—	—
Wrogie	—	—

Zwiększanie prawdopodobieństwa uzyskania przysługi

Bohater może zwiększać prawdopodobieństwo uzyskania przysługi przez przedstawianie oferty w bardziej atrakcyjny sposób lub przez proponowanie czegoś w zamian za wyświadczenie przysługi (na przykład wymianę małej przysługi na małą przysługę, a dużej na dużą). Postać niezależna musi pierwsza wywiązać się z podjętego zobowiązania, jeśli się zgodzi. Bohater może wówczas wykonać dwa testy oddziaływania, aby ją przekonać.

W jeszcze lepszej sytuacji znajdzie się bohater, który podejmie się jako pierwszy wykonania zobowiązania. Wówczas nastawienie postaci przy wykonywaniu testu oddziaływania polepsza się o jeden stopień.

Oto przykład: Bohater prosi nieżyczliwego mu strażnika o małą przysługę. Równocześnie zobowiązuje się, że pierwszy w zamian wyświadczy małą przysługę. W takim wypadku, na potrzeby testu, należy uważać strażnika za obojętnego. Poza tym bohater może wykonać dwa testy oddziaływania zamiast jednego.

Bohater może także proponować, że wyświadczy dużą przysługę za małą, jeśli postać niezależna wykona swe zobowiązanie pierwsza. Wówczas nastawienie postaci do bohatera polepsza się o dwa stopnie podczas wykonywania testu oddziaływania. Jeśli bohater podejmie się dużej przysługi w zamian za małą wykonaną później, nie dość że może wykonać dwa testy oddziaływania, ale w dodatku, podczas testu, nastawienie postaci polepsza się o dwa stopnie.

UŻYWANIE TALENTÓW

Rozdział **Talenty** opisuje wiele talentów zwiększających Charyzmę bohatera. Mogą one zostać wykorzystane podczas oddziaływania na bohaterów niezależnych. Reguły opisane w rozdziale **Talenty** są wówczas nadrzędne wobec przedstawionych tutaj. Użycie talentu, chociaż często daje lepsze wyniki od zwykłego oddziaływania, ma o wiele bardziej specyficzny zasięg i nie może być stosowane równie często, jak test oddziaływania. Rzadko kiedy da się wykorzystać talent do wyłudzenia przysługi lub zmuszenia postaci do posłuszeństwa przez zastraszenie. Efekty możliwe do uzyskania dzięki talentom są bardziej szczegółowe niż zwykłe oddziaływanie, ponieważ bohater, używając talentu, ogniskuje swój magiczny potencjał na danej czynności. Mistrz Gry powinien ograniczać użycie talentu do uzyskania efektów wymienionych w jego opisie.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW LEGEND

Bohater może zdobywać punkty legend przez oddziaływanie lub walkę (nierzadko z mniejszym ryzykiem), wypełniając misje, zbierając legendarne skarby, dokonując heroicznych czynów i twórczo odgrywając rolę (patrz rozdział **Narodzony legendy**). Twórcze odgrywanie roli daje najwięcej możliwości zdobycia punktów legend przez oddziaływanie. One same pomagają bohaterom wypełniać zadania, za które również otrzymują punkty legend. Odgrywanie roli przyspiesza akcję oraz pozwala bohaterowi zgarnąć nagrodę (w postaci punktów legend), gdy tylko gracz wymyśli coś ciekawego.

Oddziaływanie mogą również pomóc w wypełnianiu celu przygody i, co za tym idzie, w zdobywaniu punktów legend. Dzięki nim możesz zdobyć wskazówki o skarbach – innych źródłach punktów legend. Spotkania z postaciami niezależnymi mogą także dać bohaterom graczy okazję do dokonania heroicznych czynów. Przynoszą im wiele korzyści i dają sposobność rozwijania różnych zdolności (nie tylko tych związanych z wywijaniem mieczem).



Za pomocą oddziaływania można także pokonać przeciwnika. Drużyna musi unieszkodliwić wroga tak, aby nie stanowił przeszkody w osiągnięciu celu przygody, aby otrzymać za niego punkty legend. Nie zawsze trzeba sięgać po tak drastyczne środki, jak podcinanie gardła lub ogłuszenie. Czasami wystarczy przekonać przeciwnika, by puścił bohaterów. Na przykład w opisaną wcześniej sytuację Grolk i Delthrien wybrnęli z tarapatów tylko z pomocą zmyślnego podstęp. Strażników bezspornie należy uznać za przeszkodę w dopełnieniu celu przygody, z którą Zbyszek i Staszek uporali się wyłącznie odgrywając role swoich bohaterów. W nagrodę otrzymali taką samą liczbę punktów legend, jaka przysługiwałaby za zabicie dziesięciu orków. Co więcej, Mistrz Gry może przyznać im jeszcze dodatkowe punkty za twórcze odgrywanie roli (patrz **Przyznawanie punktów legend**).

Pamiętaj zawsze, że Mistrz Gry przyznaje punkty legend tylko raz za każdego przeciwnika. Gdyby, w dalszym ciągu przygody, Delthrien i Grolk musieli walczyć z orkami stróżującymi przy bramie, nie dostaliby za nich punktów legend (dostali je już za wcześniejszą rozmowę z nimi).

POMOCE DO GRY

Mistrz Gry ma do swojej dyspozycji wiele metod, które pozwolą mu zachować płynność akcji. W tym podrzdziale opisano najbardziej użyteczne pomoce do gry, które pomogą prowadzącemu jednocześnie kontrolować fabułę, bohaterów niezależnych, przebieg walki, skarby i tysiąc innych drobiazgów, składających się na udaną przygodę.

MAKIETY

Najprzydatniejszą pomocą jest makieta, która pokazuje graczom, gdzie znajdują się ich bohaterowie w dowolnym momencie przygody i pozwala uniknąć sporów na ten temat. W ten sposób łatwiej jest także określić, kto znalazł się w zasięgu czaru, został trafiony strzałą itp. Narysuj teren akcji (obszar lub pomieszczenie) na dużej kartce lub posłuż się gotową planszą podzieloną na pola kwadratowe lub sześciokątne. Dwudziestopięciomilimetrowe metalowe figurki posłużą do zaznaczania pozycji bohaterów, wrogów, potworów itp. Są dostatecznie małe, aby przedstawienie przebiegu bitwy nie wiązało się z koniecznością wynajęcia hali sportowej, a wpływają pozytywnie na atmosferę gry.

MAPY

Innym ważnym narzędziem są mapy. Nawet prosty szkic pokazujący rodzaje krajobrazu występującego na terenie, gdzie odbywa się przygoda, znacznie usprawnia przebieg gry. Staraj się używać dwóch map. Jedna przedstawia obszar spenetrowany przez bohaterów i jest dostępna dla graczy. Druga, z zaznaczonymi pozycjami wszystkich tajemnych miejsc, do których chcesz zwać drużynę, pozostaje w ukryciu tylko dla twoich oczu. W miarę, jak bohaterowie będą odkrywać sekretne punkty, zaznaczaj je na ich mapie.

Przydatne są także plany mniejszych obszarów (budynków, dzielnic itp.), na których toczy się akcja. Możesz za każdym razem rysować je od nowa lub używać tych samych w kilku przygodach – tak jak w rzeczywistym świecie, tak i w grze **Earthdawn** wiele budynków ma podobny rozkład pomieszczeń. Wszystkie tanie gospody są do siebie podobne.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

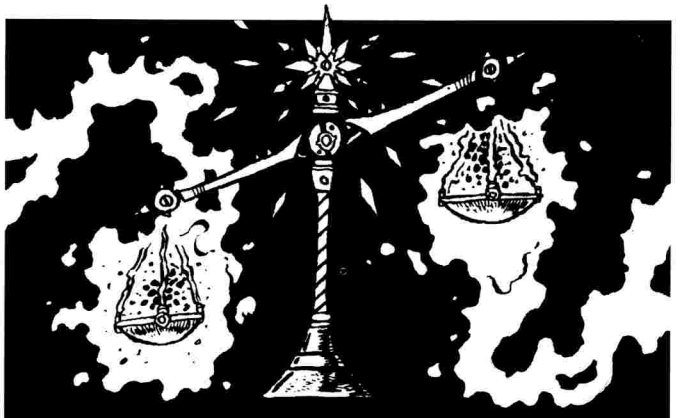
Wyczerpująca charakterystyka występujących w przygodzie bohaterów niezależnych jest dla Mistrza Gry niezwykle pomocna. Możesz gromadzić te informacje na kartkach, w notatniku lub komputerze. Przydatne jest wszystko: wiadomości o sprzymierzeńcach, krewnych lub kochankach bohaterów, o postaciach posiadających szczególne umiejętności (czarodziejach, kupcach, mędrkach), o bohaterach niezależnych odgrywających ważne role w przygodzie lub o kimkolwiek, kto mógłby spotkać bohaterów graczy ponownie w ciągu kilku przygód. Łatwy dostęp do cech postaci niezależnych pozwala Mistrzowi Gry uwiarygodnić kreowany przez niego świat.

Wielokrotne korzystanie w przygodach z gotowych bohaterów niezależnych, opisanych w publikacjach firmy FASA, sprawi, że twoi gracze zapamiętają ich współczynniki i zaznajomią się na tyle z ich sposobem myślenia, że z łatwością będą odnosić zwycięstwa. Dlatego opłacalne jest tworzenie własnych, oryginalnych postaci.

PRYZNAWANIE PUNKTÓW LEGEND

Punkty legend pozwalają „ulepszać” bohaterów – zwiększać ich cechy i poziomy talentów, kupować nowe umiejętności i awansować na wyższe kręgi (patrz **Narodziny legendy**).

Podczas tworzenia przygody Mistrz Gry oblicza potencjalną liczbę punktów legend, jaką każdy bohater może uzyskać za całą przygodę, biorąc pod uwagę cztery elementy: spełnienie celów pojedynczych sesji, pokonanie przeciwników, zdobycie skarbów i wypełnienie celu całej przygody. W zależności od tego jak dobrze bohaterowie wywiążą się z tych zadań, dostaną pewną liczbę punktów legend, zależną od kręgu, do jakiego przynależą, nazwaną **pulą legend**. Bohaterowie zdobywają także pule legend za twórcze odgrywanie roli i heroiczne czyny, Mistrz Gry określa jednak ich wielkość dopiero na końcu każdej sesji (patrz **Przyznawanie pul legend**).



Po zakończeniu każdej sesji mistrz przyznaje punkty legend. Gracze otrzymują pewną liczbę punktów, stanowiącą część określonej wcześniej puli, w zależności od zdarzeń, które miały miejsce w czasie sesji i podjętych przez ich bohaterów działań.

PRYZNAWANIE PUL LEGEND

Tabela pul legend określa wartości pul legend dotyczących czterech opisanych wcześniej elementów. Pozwala także

określić wysokość nagrody za twórcze odgrywanie roli lub dokonanie heroicznego czynu w czasie sesji. Dalej przedstawiamy wskazówki, dotyczące przyporządkowania czterem elementom wartości w punktach legend.

Pojedyncza pula legend zależy od tego, na jakim kręgu znajduje się bohater. Jej wartość powinna mieścić się w granicach podanych w kolumnie „Pula legend”. Na przykład bohater z drugiego kręgu powinien w każdej puli otrzymać od 75 do 100 punktów legend. Całkowita wartość wszystkich pul legend otrzymanych przez gracza podczas jednej sesji nie powinna przekraczać maksymalnej wartości podanej w kolumnie „Suma punktów legend za jedną sesję”.

TABELA PUL LEGEND

Krąg	Pula legend	Suma punktów legend za jedną sesję
1	50-75	100-450
2	75-100	150-600
3	125-150	250-900
4	125-200	400-1200
5	200-300	600-1800
6	300-500	1000-3000
7	500-750	1500-4500
8	750-1000	2000-6000
9	1000-1500	3000-9000
10	1500-2500	5000-15 000
11	2500-4000	8000-24 000
12	4000-7500	12 000-40 000
13	7500-10 000	18 000-60 000
14	10 000-20 000	25 000-100 000
15	20 000-30 000	40 000-150 000

Przed każdą sesją Mistrz Gry powinien określić pule legend dla każdego bohatera za każdy z następujących elementów:

1. Spełnienie celów sesji;
2. Wypełnienie celu przygody (równowartość 2 pul legend);
3. Pokonanie przeciwników;
4. Zdobywanie skarbów;
5. Twórcze odgrywanie postaci i/lub dokonywanie heroicznych czynów (pół puli legend za heroizm i co najwyżej pula legend za twórcze odgrywanie roli).

Spełnienie celów sesji

Zazwyczaj na przygodę składa się kilka sesji gry. Sesję można porównać do rozdziału książki: historia nie dobiegła jeszcze do końca, lecz pewna część akcji została zrealizowana. Cele poszczególnych sesji powinny być stosunkowo proste. Oto kilka przykładów:

- dotarcie do Parlainth;
- skontaktowanie się z agentem gildii w Wielkim Targu;
- wygranie wyścigu podniebnych statków;
- zjedzenie kolacji z księciem, bez popełnienia poważnej gąfy.

Sesje mogą także kończyć się pewnym zdarzeniem decydującym dla dalszego przebiegu przygody. Może to być na przykład:

- odkrycie tajemnego przejścia do labiryntu;

- naprowadzenie latającego statku na sztorm po to, by zmylić therański pościg;

- zdemaskowanie zdrajcy w plemieniu orkowych nomadów.

Gdy bohaterowie osiągną cel, sesja się kończy. Jeśli po zakończeniu rozgrywki twoi gracze domagają się więcej to doskonale – oznacza to, że udało ci się zaciekać ich grą i zaintrygować. Niech umierają z niecierpliwości do następnej sesji.

Wypełnienie celu przygody

Każda przygoda powinna mieć swój cel. Bohaterowie dążą do jego wykonania i każda sesja ich do niego przybliża. Celem przygody może być odnalezienie konkretnego skarbu, znalezienie dowodów zdrady, zdemaskowanie mordercy lub przekonanie szczepu orków, że powinni pomóc waszej wiosce, a nie jakieś innej. Osiągnięcie celu stanowi punkt kulminacyjny przygody.

Po zakończeniu sesji, w której bohaterowie osiągną cel przygody, przyznaj im pulę legend przygody. Nie przyznawaj natomiast puli legend sesji za tę sesję. Cel przygody był jednocześnie celem ostatniej sesji, więc pula przygody zastępuje pulę sesji. Jako że większość zadań minionych sesji prowadziła do wypełnienia celu przygody, po jej pomyślnym zakończeniu gracze otrzymują podwójną pulę legend.

Pokonanie przeciwników

Bohaterowie są nagradzani punktami legend za pokonywanie przeciwników (co nie zawsze oznacza zabijanie). Jeśli pokonają stworzenie, które – zgodnie z twoim zamiarem – miało stanąć na ich drodze do celu, przyznaj im za nie punkty legend. Jeśli jednak zaczną masakrować zupełnie niegroźnych bohaterów niezależnych na prawo i lewo, powinieneś zignorować ich błagania o punkty legend.

W opisie każdego stworzenia podana jest liczba punktów legend, które gracze otrzymują za jego pokonanie (patrz rozdział **Stwory**). Mistrz Gry powinien rozdzielić te punkty równo pomiędzy wszystkich członków drużyny, dzieląc ich liczbę przez liczbę graczy. W przypadku, gdy jakiś bohater nie przyczynił się do pokonania przeciwnika, Mistrz Gry może nie uwzględnić go w podziale.

Jedynym wyjątkiem od reguły sprawiedliwego podziału jest sytuacja, gdy bohater pokonał stworzenie w pojedynku bez niczyjej pomocy. Otrzymuje wówczas wszystkie punkty legend za nie należne.

Podczas jednej sesji każdy z bohaterów powinien otrzymać około jednej puli legend za pokonanie stworzeń. Jeśli wszyscy bohaterowie w drużynie przynależą do tego samego kręgu, ustal po prostu wartość puli legend w granicach podanych w tabeli dla tego kręgu. Na przykład jeśli w czteroosobowej drużynie wszyscy bohaterowie są na piątym kręgu, Mistrz Gry korzysta z tabeli i ustala, że przeznaczona dla każdego z nich pula legend za pokonanie przeciwników będzie wynosiła 250 punktów. Oznacza to, że Mistrz Gry powinien przewidzieć w każdej sesji tej przygody przeciwników, których wartość w punktach legend wyniosłaby w sumie 1000 (250 x 4). Mistrz Gry może oczywiście odejść od tych zasad; pozwalają one tylko na pewną orientację co do optymalnej liczby przeciwników w jednej sesji.

Zdobywanie skarbów (w odróżnieniu od łupów)

Wszystkie dobra, które bohater odbierze pokonanym przeciwnikom, stają się łupami. Jednakże jedynym rodzajem łupu posiadającym wartość w punktach legend są skarby. Bohaterowie zdobywają je, dokonując heroicznych czynów. Posiadacze



legendarnych skarbów szybko sami stają się legendą. Skarby składają się z różnych dziwacznych przedmiotów, które prostym ludziom kojarzą się z herosami, na przykład: zasuszone kawałki dziwnych potworów, zapomniane starożytne artefakty, magiczne bronie lub talizmany, drogocenne kamienie wykradzione Horrorom. Każdy mieszkaniec świata gry **Earthdawn** zdaje sobie sprawę z potęgi magii i uważa właścicieli magicznych broni i talizmanów za postacie niemalże mityczne, zasługujące na cześć i oddanie. Bohaterowie nie powinni otrzymać punktów legend za zamordowanie najemnika i zabranie mu wypłaty. Ten czyn nie jest heroiczny, więc zrabowane złoto nie przysparza bohaterom czci.

Podczas jednej przygody każdy bohater powinien otrzymać równowartość jednej puli legend za zdobycie skarbów. Te skarby muszą pochodzić od wielu stworzeń. Gdy wybierasz potwory, z którymi przyjdzie się zmierzyć postaciom, zanotuj przy każdym z nich jego skarb i wlicz jego wartość w punktach legend do sumy punktów legend za zdobywanie skarbów. Skarby poszczególnych stworzeń zostały opisane w rozdziale **Stwory**.

Twórcze odgrywanie postaci i/lub heroiczne czyny

Zdarza się, że gracze odgrywają role swoich bohaterów z wyjątkową werwą, zabawiając całą drużynę żartami i wypatując się ze skomplikowanych sytuacji dzięki niezwykłym pomysłom. Jeśli uznasz, że jakiś gracz szczególnie przyczynił się do stworzenia przyjemnego nastroju podczas gry dzięki ciekawemu odgrywaniu roli, przyznaj mu za to nagrodę w postaci punktów legend (o wartości nie większej niż półtora puli).

Sugerujemy dwie kategorie, w których gracze mogą zdobywać dodatkowe punkty legend: twórcze odgrywanie roli i heroiczne czyny.

Przez twórcze odgrywanie roli rozumiemy wymyślanie dobrych pomysłów, planów i taktyk dla drużyny.

Dodatkowe punkty legend mogą otrzymać gracze, którzy wygłoszą trafną uwagę we właściwym momencie, rozwiążą zagadkę lub odkryją wyjątkowo kłopotliwe zastosowanie czar. Mistrz Gry może zdecydować o przyznaniu nagrody także wówczas, gdy gracz wiernie odgrywał osobowość swego bohatera, nawet gdy narażał go z tego powodu na dodatkowe ryzyko. Gracz, którego postać trzyma się swych ideałów tylko wtedy, gdy jest to bezpieczne, traci część przyjemności czerpanej z gier fabularnych. Za przekonujące odgrywanie charakteru w czasie sesji można przyznać nawet całą pulę legend.

Heroiczne czyny stanowią nierozdzieloną część prawdziwych przygód. Są nimi zdarzenia, które powodują przypływ adrenaliny i dreszczyk emocji, takie jak, na przykład,

pokonanie rwącego nurtu podziemnego potoku zamiast podróży gościńcem albo odparcie ataku orków przez podpalenie mostu i utrzymywanie go, póki nie runie. Mistrz Gry może celowo umieszczać w przygodach sposobności do dokonywania heroicznych czynów; czasami gracze mogą je stwarzać sami. Każdy bohater w czasie sesji może za heroizm otrzymać nie więcej niż pół puli legend.

Suma pul legend

Pod koniec sesji Mistrz Gry powinien przyznawać pule legend za osiągnięcie celu sesji, pokonanie przeciwników, zdobycie skarbów i twórcze odgrywanie roli lub heroiczne czyny. Pula legend należąca za osiągnięcie celu przygody może zostać przyznana dopiero po jej zakończeniu. Nie przyznawaj częściowych pul legend za przybliżenie się do spełnienia celu przygody. Znacząca wielkość puli legend przygody podkreśla kulminacyjny punkt scenariusza: wielki finał i wielką wygraną.

Za sesję każdy bohater powinien otrzymać nie mniej niż 2 i nie więcej niż 6 pul legend. Maksymalną sumę 6 pul legend gracze mogą otrzymać tylko po ostatniej sesji i tylko wtedy, gdy wszyscy grali dostatecznie dobrze. Średnio gracze powinni otrzymywać 3 do 4 pule legend za sesję: jedną za osiągnięcie celu sesji, jedną za pokonanie przeciwników, jedną za zdobycie skarbów i co najwyżej jedną za twórcze odgrywanie roli oraz heroiczne czyny. Przy stosowaniu systemu przyznawania punktów legend do własnego stylu gry. Możesz, na przykład, zechcieć nagradzać hojniej za zdobywanie skarbów niż pokonywanie przeciwników.

Pamiętaj jednak, że trzymając się podanego tu zakresu punktów legend należny bohaterowi masz pewność, że twoje przygody będą dobrze wyważone, a nagroda – proporcjonalna do zagrożenia.



PROWADZENIE GRY

System gry **Earthdawn** zostawia mistrzowi bardzo dużo swobody w podejmowaniu istotnych decyzji. Niektóre gry fabularne sprowadzają wszystkie działania graczy i reakcje na nie do matematycznych równań – efekt każdej akcji jest niezmienny w określonych warunkach. **Earthdawn** pozwala Mistrzowi Gry ustalać, jak dużo wysiłku bohater musi włożyć w wykonanie akcji, ale pozwala także go nagrodzić: postać może zrobić to, czego oczekuje gracz, w niesamowitym stylu i z finezją.

Rozdział **Prowadzenie gry** wyjaśnia, w jaki sposób korzystać z **Tabeli wyniku testu** i testu Percepcji. Te dwa czynniki

stanowią o dużej elastyczności zasad i zapewniają mistrzowi gry znaczący wpływ na przebieg gry.

TABELA WYNIKÓW TESTÓW

Tabela wyników testów jest najważniejszym narzędziem Mistrza Gry, ponieważ stosuje się ją do podejmowania dwóch istotnych decyzji: określania jakości testu i poziomu sukcesu (patrz **Terminologia**) oraz ustalania trudności akcji. Poniżej wyjaśniamy, w jaki sposób ustala się stopień trudności akcji.

WYZNACZANIE STOPNI TRUDNOŚCI

Stopnie trudności zazwyczaj wynikają z talentów lub cech przeciwnika. Wygląda to inaczej, gdy akcja przeprowadzana przez bohatera nie ma związku z żadnym przeciwnikiem, magią ani umiejętnością. Wówczas trzeba samemu określić odpowiednie stopnie trudności.

Poniższa metoda wyznaczania stopni trudności opiera się na ustaleniu tego, kto mógłby w naturalny sposób przeprowadzić działanie, którego wynik chcemy określić. Czy zwykły człowiek dałby sobie radę? Czy wystarczyłby niski poziom umiejętności lub talentu? Czy jest to czynność, z którą da sobie radę tylko wyszkolony praktyk? Poniższy system przyporządkowuje pewne zakresy stopni trudności pięciu typom bohaterów: zwykłym, typu I, typu II, typu III i typu IV.

Zwykły bohater nie ma specjalnych umiejętności ani talentów, które mogłyby mu pomóc w wykonaniu czynności.

Bohater typu I dysponuje umiejętnościami bądź talentem, który odpowiada testowanej czynności, choć poziom tejsze umiejętności nie jest wysoki. Typ I to osoby o umiejętnościach i talentach na poziomie początkowym lub przeciętnym (od kręgu 1 do 4).

Bohater typu II to stary wyga, który niejedno przeżył. Czynności, które dla zwykłego bohatera są praktycznie nie-

możliwe do wykonania, dla osoby typu II wydają się po prostu trudne. Ta kategoria dotyczy kręgów 5-8.

Bohater typu III cieszy się reputacją jednego z najlepszych w swej dziedzinie, może nawet w historii. Jest sławny dzięki zdolnościom, inni mówią z podziwem o jego czynach. Ta kategoria dotyczy kręgów 9-12.

Bohater typu IV to bohater legend. O jego czynach opowiada się historie przy ogniskach. Jest najlepszym spośród tych, którzy byli, są i będą. O czynach, których on dokonuje codziennie i z łatwością, inni mogą jedynie marzyć.

Gdy już określisz typ osoby, której normalnie powiodłaby się testowana czynność, musisz ustalić jej trudność dla bohatera, który ją wykonuje. Czynność może być łatwa, przeciętna, trudna, bardzo trudna bądź heroiczna. Rzędy **Tabeli stopni trudności** odpowiadają pięciu typom postaci, natomiast kolumny – pięciu stopniom trudności czynności. Na przecięciu kolumny i wiersza znajduje się zakres stopnia trudności. Z podanego zakresu możesz wybrać dowolną liczbę, najbardziej według ciebie pasującą do aktualnej sytuacji. Jeśli boisz się, że czynność jest zbyt trudna, zdecyduj się na dolny kraniec przedziału.

TABELA STOPNI TRUDNOŚCI

Typ bohatera	Stopień trudności czynności				
	łatwa	przeciętna	trudna	bardzo trudna	heroiczna
Zwykły	1-2	3-5	6-9	10-12	13-15
Typ I	1-2	3-7	8-12	13-16	17-20
Typ II	3-6	7-12	13-18	19-22	23-27
Typ III	6-8	12-16	18-24	25-29	30-35
Typ IV	8-11	17-20	25-28	29-34	35-41

* Bohater po raz pierwszy w życiu znajduje się w mieście Jerris. Stara się znaleźć Zbrojmistrza, ale nie chciałby, żeby go ktoś zapamiętał, więc postanawia nie pytać nikogo o drogę. Mistrz Gry chce określić stopień trudności znalezienia Zbrojmistrza. Wielu podróżnych, którzy przybywają do Jerris, prawdopodobnie chce nabyć różne dobra i usługi. Większość z nich w końcu znajdzie odpowiednie sklepy, pytając się jednak o drogę. Mistrz Gry decyduje, że znalezienie Zbrojmistrza jest dla zwykłych osób czynnością o przeciętnym stopniu trudności – bez pytania o drogę staje się jednakże czynnością trudną. Odczytuje w **Tabeli stopni trudności** liczby znajdujące się na przecięciu rzędu „Zwykły bohater” i kolumny „Czynność trudna”. Otrzymany w ten sposób zakres stopnia trudności to 6-9. Mistrz Gry ustala stopień trudności na 7.

* Statek płynący po morzu Aras natrafił na potężny sztorm. Zalewająca oczy woda, potworna wichura i huczące fale sprawiają, że poruszanie się po pokładzie jest niebezpieczne. Oczywiście gracze lubują się w podejmowaniu niebezpiecznych decyzji. Mistrz Gry uznaje, że kapitan statku nie przewidział, że pasażerowie wyjdą na pokład w takich warunkach. Ustala więc, że bohaterowie zwykli i typu I nie są w stanie wykonać tego zadania. Decyduje, że kapitan wysłałby tylko doświadczonych żeglarzy, a oni są postaciami typu II. Nawet dla nich jednakże jest to trudne zadanie.



Odczytuje z tabeli zakres stopni trudności dla bohatera typu II: 13-18. Pogoda jest iście piekielna, więc ustala, że stopień trudności przejścia przez pokład wynosi 18.

Z powyższych przykładów wynika, że ustalanie stopni trudności jest sztuką. Pamiętaj, że najważniejszą sprawą jest szybkie podjęcie decyzji. Ustalenie nieodpowiedniego stopnia może spowodować mały zgrzyt w rozwoju fabuły. Długa przerwa, poświęcona na zastanawianie się, jaka powinna być właściwa wartość może sprawić, że całe napięcie zniknie. Nie zatrzymuj akcji. Wybierz liczbę, która wydaje ci się stosowna, a jeśli musisz, przedstaw swój tok rozumowania i każ graczom wykonać test. Masz naszą oficjalną zgodę na popełnianie pomyłek:

Niniejszym **FASA Corporation** (a wraz z nią firma **IMP s.c.**) zgadza się, abyś Ty, Mistrz Gry, od czasu do czasu błędnie ustalił stopień trudności. Wszystkim nam się to zdarzało. Witamy w klubie. Teraz możesz kontynuować grę.

KORZYSTANIE ZE STOPNI TRUDNOŚCI

Powodzenie większości działań bohaterów graczy zależy od wyniku odpowiedniego testu. Na przykład gracz wykonuje test Percepcji, jeśli postać stara się coś obserwować; test ataku jest konieczny, gdy postać atakuje swego przeciwnika itd. Jeśli test zakończy się sukcesem, Mistrz Gry ocenia jego jakość z pomocą procedury opisanej poniżej.

Ustalenie stopnia trudności

Do większości testów stosuje się stopnie trudności ustalone z góry, np. obronę fizyczną lub magiczną przeciwnika, stopień trudności rozproszenia czarui itp. Większość tych stopni została opisana w rozdziałach **Talenty**, **Walka** i **Magia zaklęć**. Stopnie trudności działań, które nie są opisane w podręczniku, można wyznaczyć samemu za pomocą metody podanej wcześniej.

Andrzej deklaruje, że jego bohater, Poorht, wietrznik Złodziej, zamierza zasztyletować ghul. Ghul ma współczynnik obrony fizycznej równy 7, więc stopień trudności atakowania ghula wynosi 7.

Korzystanie z Tabeli wyników testów

Lewa kolumna **Tabeli wyników testów** zawiera stopnie trudności testu. Odnajdź właściwy dla akcji stopień trudności. Znalezione wiersz tabeli zawiera stopnie trudności potrzebne do osiągnięcia poszczególnych wyników testu. Liczby w tym wierszu oznaczają wyniki testu (drugi wiersz od góry).

Atakowany przez Poorhta ghul ma obronę fizyczną 7. Mistrz Gry odszukuje 7 w kolumnie „Stopień trudności”. Znalezione wiersz w tabeli zawiera następujące liczby, odpowiadające różnym wynikom testu:

	Sukces			
Porażka	przeciętny	duży	ogromny	wyjątkowy
2	7	12	15	19

Odnalezienie wyniku testu

Akcja się udaje, jeśli rezultat rzutu kostką jest równy bądź większy od stopnia trudności. Porównaj wynik rzutu z liczbami znajdującymi się w wierszu odpowiadającym stopniowi trudności. Jeśli rezultat jest równy lub większy od którejś z tych liczb, bohater osiągnął odpowiedni wynik testu. Stopień trudności przeciętnego sukcesu jest równy stopniowi trudności testu, wobec czego wynik rzutu mniejszy od przeciętnego stopnia trudności oznacza, że bohater nie osiągnął swego celu.



Andrzej przeprowadza test ataku. Wypada 13, a 13 jest większe od stopnia trudności 7, wobec czego Poorhtowi udało się wbić sztylet w ghulę. Lecz 13 jest większe również od 12, czyli od liczby znajdującej się w kolumnie „duży sukces”, a to oznacza, że Poorht osiągnął duży sukces. Jeśli Andrzej wyrzuciłby 15, Poorht osiągnąłby ogromny sukces, dzięki któremu prawdopodobnie przebiłby pancerz ghuli.

Kolumna „porażka” – w odróżnieniu od pozostałych – oznacza niepowodzenie akcji. W większości wypadków niepowodzenie testu nie ma wpływu na sytuację, jednak niepowodzenie z rezultatem porażka lub gorszym może mieć często poważne konsekwencje.

Nieustraszone drużyna śmiarków postanawia przejść po chwiejnej kładce w czasie zawiei. Co jedna trzecia długości kładki każdy z bohaterów musi wykonać udany test Zręczności o stopniu trudności 6. Powodzenie oznacza, że bohater przedostał się przez przepaść szczęśliwie. Zwykle niepowodzenie (wynik rzutu 5 lub mniej), że postać się pośliznęła i zawiśła nad przepaścią, trzymając się niepewnie kładki. Porażka (wynik 2 lub 1) oznacza, że postać spada w przepaść.

Trudność sytuacji

Tabela wyników testów służy także Mistrzowi Gry do ustalania trudności zadań w zależności od aktualnych warunków i sytuacji. W tym celu należy odnaleźć stopień trudności zadania (dotyczący normalnych warunków) w sposób opisany poprzednio. Następnie należy ustalić nowy poziom trudności zadania (łatwe, przeciętne, trudne, bardzo trudne, heroiczne). Ten poziom trzeba odszukać w najwyższym wierszu tabeli („Trudność zadania”) i w kolumnie, której dotyczy, należy znaleźć wiersz odpowiadający podstawowemu stopniowi trudności. Liczba znajdująca się na przecięciu kolumny i wiersza to zmodyfikowany stopień trudności zadania.

Złodziej Poorht uaktywnia pułapkę, usiłując otworzyć drzwi wytrychem. Wylewa się na niego strumień wrzasku. W normalnych warunkach stopień trudności otwarcia drzwi wynosiłby 9. Jednakże z uwagi na wyjątkowe warunki, które utrudniają i rozpraszają bohatera, Mistrz Gry postanawia, że zadanie w tej chwili jest trudne. Znajduje w **Tabeli wyników testów** liczbę 9 w kolumnie „Stopień trudności” i odszukuje

„trudne” w wierszu „Trudność zadania”. Mistrz Gry odczytuje liczbę 14, leżącą na przecięciu odpowiedniego wiersza i kolumny, stanowiącą zmodyfikowany stopień trudności.

TESTY PERCEPCJI

W *Przebudzeniu Ziemi*, podobnie jak w większości gier fabularnych, przebieg przygód zależy w znacznej mierze od

tego, co gracze zauważą. Kluczowym elementem scenariusza może być czekający w zasadzce złodziej, trop zostawiony przez zabójcę, zapach stworzenia.

Gracze wykonują testy Percepcji, gdy Mistrz Gry potrzebuje ustalić, czy bohater coś dostrzegł. Robią to na podstawie wartości swej Percepcji, chyba że posiadają talent lub umiejętność adekwatną do zadania.

TABELA WYNIKÓW TESTÓW

Trudność zadania	Łatwe	Przeciętne	Trudne	Bardzo trudne	Heroiczne
Wynik testu	Porażka	Przeciętny sukces	Duży sukces	Ogromny sukces	Wyjątkowy sukces
Stopień trudności					
3	1	3	6	8	10
4	1	4	7	10	12
5	1	5	9	11	14
6	2	6	10	13	17
7	2	7	12	15	19
8	3	8	13	16	20
9	4	9	14	18	22
10	5	10	15	19	24
11	5	11	17	21	25
12	6	12	18	22	27
13	6	13	20	24	29
14	7	14	21	26	32
15	8	15	22	27	33
16	8	16	24	29	35
17	9	17	25	30	37
18	10	18	26	32	38
19	11	19	27	33	39
20	12	20	28	34	41
21	13	21	29	35	42
22	13	22	31	37	44
23	14	23	32	38	45
24	15	24	33	40	47
25	16	25	34	41	48
26	17	26	35	42	49
27	18	27	36	43	51
28	18	28	38	45	52
29	18	29	40	47	56
30	20	30	40	47	55
31	21	31	41	48	56
32	22	32	42	49	58
33	23	33	43	51	59
34	23	34	45	53	62
35	24	35	46	53	62
36	25	36	47	55	64
37	26	37	48	56	65
38	26	38	50	58	67
39	27	39	51	59	68
40	28	40	52	60	70
41	29	41	53	61	71
42	30	42	54	62	72

Grupa śmiałków ostrożnie przeszukuje wejście do kaeru. Mistrz Gry chce się zorientować, czy dostrzegą pułapkę, znajdującą się przed nimi w korytarzu, więc prosi graczy, by wykonali testy Percepcji bohaterów. Większość postaci korzysta z wartości Percepcji, jednakże Złodziej postanawia skorzystać z talentu wykrywania pułapek. Mistrz Gry zgadza się na to, gdyż ten talent jest adekwatny do sytuacji

Stopień trudności testu Percepcji wynika z przedmiotu testu. Na przykład gdy test jest przeprowadzany po to, aby stwierdzić, czy gracze zauważą czającego się w zasadzce złodzieja, stopień trudności jest równy Zręczności złodzieja. Stopień trudności dostrzegania pułapek jest równy trudności wykrycia pułapki (patrz **Świat pełen przygód**). Poniższa tabela opisuje najczęściej spotykane sytuacje, w których wykorzystuje się testy Percepcji oraz typowe stopnie trudności dla tychże testów. Mistrz Gry powinien dostosować podane tu liczby do konkretnej sytuacji.

TABELA TRUDNOŚCI TESTÓW PERCEPCJI

Sytuacja	Typowy stopień trudności
Ukryty przeciwnik	Zręczność przeciwnika
Wykrywanie pułapek	Trudność wykrycia pułapki
Znajdowanie sekretnych przejść	8+
Dostrzeganie śladów	5+
Dostrzeganie niezwykłych elementów otoczenia	6

Wyniki testu percepcji

Testy percepcji określają, co bohaterowie spostrzegli. Wynik testu oznacza, jak wiele udało im się zauważyć. Od wyniku testu zależy dokładność uzyskanych informacji. Przeciętny sukces oznacza, że postać coś dostrzegła. Duży sukces – że postać coś spostrzegła i domyśla się, co to jest. Ogromny sukces to znak, że bohater wie, jaki rodzaj przedmiotu lub osoby zobaczył i może domyślić się jej natury. Wyjątkowy sukces oznacza, że bohater wie dokładnie, na co patrzy. Konkretniejsze informacje uzyska tylko wtedy, gdy zbada przedmiot lub spotka się ze spostrzeżoną osobą.

Modyfikatory testu percepcji

Nie wszystkie stopnie trudności testów percepcji są tak oczywiste, jak w powyższych przykładach. Poprzednio przedstawione stopnie trudności zakładają, że nie ma żadnych rozpraszających dźwięków, widoków lub warunków środowiskowych, które sprawiają, że trudność zaobserwowania czegoś wzrasta. W rzeczywistości na fizyczną zdolność postrzegania wpływa mnóstwo czynników. Testy Percepcji mogą dotyczyć wszystkich pięciu zmysłów – wzroku, słuchu, smaku, dotyku i węchu. Czynniki środowiskowe mogą wpływać na wszystkie te zmysły. Poniższa tabela ofiarowuje Mistrzowi Gry sugestie, w jaki sposób powinien brać pod uwagę dodatkowe elementy podczas przeprowadzania testów Percepcji. Do podstawy testu możesz dodać dowolne z poniższych modyfikatorów.

TABELA MODYFIKATORÓW PERCEPCJI

Czynnik zewnętrzny	Modyfikator
Wzrok	
Bohater wie, kogo szuka, np. widział ten obiekt/osobę już wcześniej	+2
Ciemność	-5
Kapuśniaczek/mżawka	-1
Kolor przeciwnika kontrastuje z otoczeniem	+3
Przeciwnik ma kolor otoczenia	-3
Przeciwnik ma kształt kontrastujący z otoczeniem	+2
Przeciwnik ukryty w:	
25%	-1
50%	-2
75%	-3
95%	-5
Ulewa	-3
Zmierzch/świt	-2
Słuch	
Bohater słyszał dźwięk już wcześniej i potrafi go rozpoznać	+2
Bohater stara się zidentyfikować jedyny słyszalny dźwięk	+3
Dźwięk ma niższy ton niż szum otoczenia	-2
Dźwięk ma stały rytm, kontrastujący z szumem otoczenia	+2
Dźwięk ma wyższy ton niż szum otoczenia	+2
Głośna rozmowa/śpiew	-3
Hałas/odgłosy walki	
Oddalony o 10-19 metrów	-1
Oddalony o 20-49 metrów	-2
Oddalony o 50 metrów lub więcej	-4
Rozmowa	-2
Szum otoczenia	-1
Węch	
Silny zapach	+2
Zapach miesza się z innymi	-2
Dotyk	
Bardzo wysoka lub bardzo niska temperatura	+3
Bohater nosi rękawiczki	-3
Smak	
Bohater jest przeziębiony	-3
Smak jest charakterystyczny	+3



TOWARY I USŁUGI



*Ależ oczywiście, służę panu uprzejmie. Proszę tylko wejść i rzucić okiem
na te wszystkie wspaniałości...*

Garrn Devia, krasnoludzki kupiec z Wielkiego Targu

Każdemu, kto wybiera się na poszukiwanie przygód, przyda się trochę ekwipunku. W miarę upływu czasu bohater będzie stawał przed coraz to nowymi wyzwaniami i potrzebował nie tylko lepszego sprzętu (np. broni, zbroi czy odzień), ale także pożywienia, od czasu do czasu dachu nad głową czy po prostu pieniędzy. W tym rozdziale znajdziecie opisy powszechnie dostępnych w Barsawii usług i towarów wraz z cenami, określeniem dostępności oraz wskazówkami na temat ich nabycia.

NA ZAKUPY

Po tym, jak gracze wyposażą na początku gry swoich bohaterów (patrz rozdział **Bohater**, str. 57), dalsze zakupy muszą już robić u kupców i rzemieślników. Chcąc określić, czy potencjalny sprzedawca ma akurat „na składzie” pożądany towar, mistrz gry ustala jego (towaru) dostępność, a następnie stopień trudności testu *targowania się*. Towar może być powszechnie dostępny, średnio dostępny, niecodzienny, rzadki i bardzo rzadki. Zwykły ekwipunek kwalifikuje się w większości do drugiej z tych kategorii, chociaż przedmioty magiczne (np. eliksiry i magiczne ubrania) są zazwyczaj niecodzienne lub wręcz rzadkie. Do grupy bardzo rzadkich zalicza się przedmioty naprawdę specjalnej natury – czyli np. najsilniejsze magiczne eliksiry.





Fechtmistrz Taxx Uloo targuje się
o cenę nowego ostrza.

Stopień trudności w teście jest równy stopniowi *targowania* się kupca, u którego bohater usiłuje zrobić zakupy. Dostępność towaru może tę wartość zmienić, co ilustruje zamieszczona poniżej tabela.

W celu określenia, czy handlarz ma w sklepie pożądane dobra, Mistrz Gry wykonuje za niego test *targowania się* (stopień trudności określa się na opisanych przed chwilą zasadach) – sukces oznacza, że są one dostępne.

TABELA DOSTĘPNOŚCI TOWARÓW

Dostępność	Modyfikator
przedmiot powszechnie dostępny	-2
przedmiot średnio dostępny	+0
przedmiot niecodzienny	+2
przedmiot rzadki	+5
przedmiot bardzo rzadki	+9

Farliv wyrusza wkrótce na kolejną przygodę i chciałby kupić eliksir zdrowienia. Idzie więc do Trelary, miejscowego kupca, i prosi o tę miksturę. Mistrz Gry dochodzi do wniosku, że w tym wypadku jest to towar niecodzienny i zwiększa stopień trudności testu (czyli stopień *targowania się* Trelary) o +2, co daje 8. Jeżeli teraz Trelara wykonując test (szósty stopień talentu, czyli rzut k10) uzyska 8 lub więcej, oznacza to, że ma eliksir i zechce go sprzedać *Farlivowi*.

ZDARZA SIĘ, ŻE POTRZEBA WIĘCEJ CZASU...

Bywa i tak, że kupiec nie ma żądanych towarów pod ręką, ale jeśli dać mu trochę czasu, to bez trudu je sprowadzi. Jeżeli więc bohater zechce poczekać, stopień trudności testu dostępności zmniejsza się o 1 za każdy dzień.

Farliv przez jakiś czas nie zamierza opuszczać miasta, toteż chętnie wstrzyma się chwilę (powiedzmy dwa dni) z zakupem, dając Trelarze szansę sprowadzenia eliksiru zdrowienia. W ten sposób stopień trudności testu zostaje obniżony z 8 do 6, co oznacza, że kupcowi łatwiej będzie spełnić wymagania klienta.

Przy próbach nabycia towarów rzadkich i bardzo rzadkich, bez względu na czas oczekiwania, stopień trudności zmniejsza się najwyżej o 3, co odzwierciedla rzeczywistość ich dostępności w Barsawii.

JAKOŚĆ TOWARU

Czasami bohaterowie postanawiają wykosztować się i kupić sprzęt wyższej jakości niż normalnie dostępny w sklepikach czy warsztatach. Znalezienie takiego ekwipunku nie jest specjalnie trudne, trzeba natomiast pamiętać o znacznie wyższych cenach – w wypadku lepszej broni czy wyposażenia cenę podnosi się o połowę (zaokrąglając w górę); cena sprzętu „luksusowego”, najwyższej jakości, może być nawet dwukrotnie wyższa niż zwykłe.

Me'gana postanowiła kupić ozdobny miecz, który samym wyglądem będzie robił na przeciwnikach niesamowite wrażenie. Odwiedzivszy lokalny sklep z bronią znalazła dwa

miecze, które bardzo się jej spodobały. Pierwszy, „lepiej wykonany” od przeciętnego miecza, kosztuje 38 sztuk srebra (normalny miecz – 25); drugi zdaniem sprzedawcy nie ma sobie równego w całym sklepie i kosztuje 50 sztuk srebra. Me'gana decyduje się jednak na tańszy oręż, który kupuje za półtora zwykłej ceny.

Podobnie należy wyceniać usługi: gdyby na przykład graczom zależało na tym, by pracował dla nich najlepszy skryba w mieście, muszą liczyć się z wydatkiem dwa razy wyższym od przeciętnego.

PIENIĄDZE

Wprawdzie w odległych zakątkach prowincji wciąż kwitnie handel wymienny, ale większość Barsawian przestawiła się już na używanie pieniędzy: sześciokątnych monet throalskich i okrągłych sztuk złota i srebra bitych na Therze. Kierując się względami praktycznymi krasnoludy z Throalu wykonują swoje monety z identycznej ilości kruszców, co Theranie, więc obie waluty mają tę samą wartość. Decyzja ta wywołała zrozumiałe protesty gildii zajmującej się wymianą pieniędzy, uskarżających się na znaczny spadek obrotów; na szczęście gildia wciąż robi niezłe interesy na wymianie starych monet, znajdujących w kaerach i zapomnianych skarbcach. Standardowy przelicznik wynosi w tym wypadku 75 „nowych” sztuk srebra za 100 „starych” (bohater może wymienić 1000 starych landyjskich srebrnych monet na 750 nowych – throalskich lub therzańskich). Szeroko rozpowszechnione legendy o przeklętych skarbach i fałszywych monetach sprawiają, że kupcy nad wyraz niechętnie przyjmują sztuki srebra i złota nie pochodzące z Throalu bądź Thery.

PRZELICZNIKI

W Barsawii obowiązuje łatwy w użyciu, dziesiętny system przeliczania wartości monet: dziesięć miedziaków ma wartość jednej sztuki srebra, dziesięć sztuk srebra składa się na sztukę złota i tak dalej. Cały handel opiera się na trzech podstawowych kruszczach – miedzi, srebrze i złocie, choć zdarzają się monety bite z innych kruszców.

Miedziaki są pieniędzmi biedoty – chłopów i ubogich robotników, stąd ich powszechność na wszystkich barsawiańskich bazarach. Sześciokątne miedziane monety z Throalu zdobi z jednej strony stylizowany wizerunek młota, z drugiej zaś – kilofa; miedziak throalski waży około 15 gramów. Thera nie bije monet miedzianych.



Za sprawą kupców, poszukiwaczy przygód i podróżnych wszelkiej maści najpopularniejszą monetą w Barsawii stał się srebrnik: w srebrze wycenia się większość usług i towarów, płatności w srebrze obowiązują w większości kontraktów handlowych. Na theriańskiej srebrnej monecie widnieje profil imperialnego strażnika, na throalskiej – twarz Tawa Korelseda, jednego z założycieli królestwa. Sztuka srebra waży około 6 gramów.

Złoto jest walutą władców, zamożnych kupców i poszukiwaczy przygód z dużym stażem. Przeciętni Barsawianie rzadko rozliczają się w złocie, rezerwując je dla transakcji opiewających na kwoty powyżej 1000 sztuk srebra. W wielu kaerach i cytadelach wciąż znajduje się sporo tego szlachetnego kruszcu, który przed Pogromem był w powszechnym użyciu. Therańskie monety zdobi wizerunek pierwszego imperatora Thery, throalskie – portret Brazy, króla kupców, patrzącego na Góry Throalu. Sztuka złota waży około 3 gramów.

SZLACHETNE KAMIENIE

W niektórych miastach Barsawii, w tym także w Throalu, nierzadko używa się szlachetnych i półszlachetnych kamieni w celu ograniczenia ilości gotówki niezbędnej do zawarcia transakcji. Największą popularnością cieszą się rubiny, szmaragdy i szafiry, choć czasem do rozliczeń używa się także ametystów i diamentów. Kamienie mogą mieć praktycznie dowolne rozmiary i wartość (zwykle wyrażaną w sztukach srebra, rzadziej w złocie), ale najłatwiej upłynnić klejnoty warte 50, 100, 200, 500 czy 1000 sztuk srebra (spotyka się w obiegu także tańsze kamienie, choć raczej rzadko).

MONETY Z ESENCJI ŻYWIÓŁÓW

Trzecim rodzajem monet są monety wykonane z esencji żywiółów, rzadko używane do zwykłych rozliczeń handlowych. Barsawianie wykorzystują je raczej do pieczętowania długotrwałych kontraktów, potwierdzania przysięg krwi i międzypaństwowych traktatów pokojowych. Więcej informacji na ich temat znajdziecie w rozdziale **Świat pełen przygód**, str. 216.

BRONIE

Większość opisanych na najbliższych stronach typów oręża nie nadaje się dla wietrzników, ze względu na niewielkie rozmiary tych istot. Specjalistyczne bronie, przeznaczone tylko dla wietrzników, opisano dalej, na stronie 254.

OGRANICZENIA

Ze względu na różnice wielkości poszczególnych ras zamieszkujących Barsawię nie wszyscy mogą równie sprawnie walczyć bronią. Na przykład elf nie dałby rady walczyć toporem bojowym (wielkość: 4) trzymany w jednej ręce, choć chwyciwszy go oburącz bez wątpienia stałby się postrachem przeciwników. W tabeli obok podano, jakiej wielkości bronią mogą posługiwać się przedstawiciele poszczególnych ras: pierwsza cyfra określa maksymalną dopuszczalną wielkość broni, jaką postać jest w stanie skutecznie walczyć jednoręcznie, druga – wielkość broni, którą można walczyć oburącz. W zamieszczonej na końcu tego rozdziału tabeli **Towary i usługi** znajdziecie wielkości różnych typów oręża. Szczegółowe zasady korzystania z broni przedstawiono w rozdziale **Walka**, str. 194-195.

TABELA OGRANICZENIA STOSOWANIA BRONI

Rasa	Maksymalna wielkość broni	
	jednoręcznej	dwuręcznej
Człowiek	3	6
Elf	3	6
Krasnolud*	3	6
Obsydianin**	4	6
Ork	3	6
T'skrang	3	6
Troll**	4	6
Wietrznik	1	2

* – krasnoludy nie mogą używać broni strzeleckich o wielkości powyżej 4, gdyż są na to za niskie.

** – potężne dłonie uniemożliwiają obsydianom i trollom posługiwanie się sztyletami i innymi rodzajami broni o wielkości 1.

BRONĀ BIAŁA

Poniżej opisano rodzaje broni, którymi w walce w zwarcu może posłużyć się każdy, kto jest w stanie poruszać rękami.

Berdysz

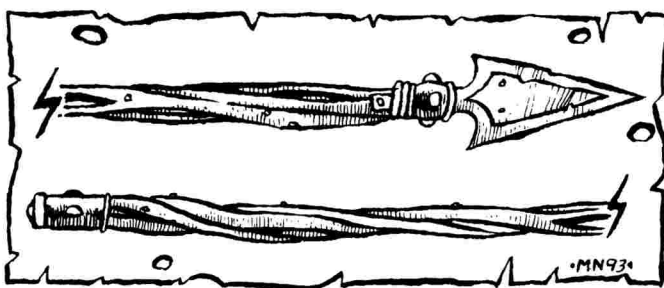
Jedna z najbardziej śmiertelnych broni w całej Barsawii. Stylsko ma długość co najmniej pół metra, a zakończone jest pojedynczym lub podwójnym ostrzem (trójkątnym bądź prostokątnym). Berdysz jest ciężki i nieporęczny, toteż wszyscy muszą walczyć nim oburącz. Wielkość: 6.

Bicz

Plecionka wykonana ze skórzanych rzemieni o grubej rękojeści (drewnianej lub kościanej), zwężająca się ku końcowi. Ulubiona broń therańskich łowców niewolników. Wielkość: 3.

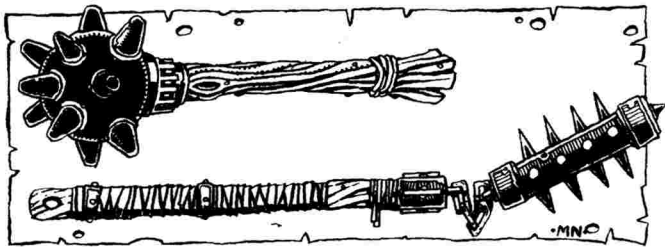
Bronie drzewcowe

Ogólne określenie broni zaopatrzonych w drzewce o długości ponad 120 centymetrów. Therańscy łowcy i handlarze niewolników upodobałi sobie proste, krótkie (120 cm) piki z ostrym szpicem; strażnicy Elfiego Dworu mają bardziej wyrefinowany oręż – o ostrzach, hakach i szpicach różnego kształtu i wielkości. Wszystkie rodzaje broni drzewcowej powodują podobne obrażenia i wszystkie wymagają użycia obu rąk. Cena zależy od rodzaju głowni – bardziej wymyślna broń będzie droższa. Wielkość: 6.



Buława

Pałka z okutą metalem końcówką. Wielkość: 3.

**Głuszak**

Skórzany woreczek wypełniony kamykami lub bryłkami metalu. Można go ewentualnie zastąpić solidną rękawicą, pełną drobnych kamieni. Wielkość: 1.

Kopia

Specjalistyczna broń jeździecka, składająca się z drewnianego bądź metalowego uchwytu i długiej (od 3 do 4,5 metra), stożkowatej części drewnianej. Znajdująca się na końcu rękojeści zapinka mocuje kopię do zbroi właściciela. Długość i ciężar kopii mogą być różne, warto więc dopilnować, by wierzchowiec poradził sobie z udźwignięciem uzbrojonego jeźdźcy. Cechą charakterystyczną kopii jest ich skłonność do kruszenia, w związku z czym proponujemy następującą (opcjonalną) regułę: po udanym teście ataku Mistrz Gry wykonuje test obrażeń (wykorzystując stopień obrażeń jeźdźcy), w którym stopień trudności wynosi 25. Jeżeli taki test się powiedzie, kopia kruszy się z trzaskiem. Wielkość: 6.

Korbacz

Broń o drewnianej, owiniętej rzemieniem rękojeści o długości od pół do ponad jednego metra. Na trzonie zamocowany jest krótki łańcuch, zakończony nabijaną ćwiekami kulą lub najeżonym gwoździami podłużnym kawałkiem drewna (istnieje także wersja przypominająca zwykły cep, gdzie bijak jest po prostu gładkim, metalowym prętem). Wielkość: 3.

Kostur

Broń wykonana z jednego kawałka twardego drewna, o długości od jednego do ponad dwóch metrów. Bohaterowie dysponujący stosownymi umiejętnościami artystycznymi lub rzemieślniczymi (patrz **Umiejętności**, str. 132) mogą zdobić kostury rytami, szlachetnymi kamieniami i metalem. Wielkość: 5.

Maczuga

Potężna pałka z metalową, nabijaną gwoździami głowicą. Wielkość: 4.

Miecz

Typowy miecz ma brzeszczot ponad metrowej długości. Zazwyczaj walczy się nim jedną ręką, ale Zbrojmistrz może tak przerobić rękojeść, by miecz dało się trzymać w obu dłoniach. Ostrze może być proste lub zakrzywione, jedno- lub obosieczne. Wielkość: 3.

Miecz dwuręczny

Największy brzeszczot spotykany w Barsawii, długości blisko 130 centymetrów, zaopatrzony w przedłużoną rękojeść i przystosowany do walki oburącz. Miecz dwuręczny jest bronią obosieczną, najczęściej (choć nie zawsze) o prostym ostrzu. Wielkość: 5.

Miecz krasnoludzki

Jednosieczny miecz o zakrzywionym, mierzącym nieco ponad pół metra długości ostrzu, szerszym niż ostrze typowego krótkiego miecza. Ulubiona broń krasnoludzkich kupców. Wielkość: 2.

Miecz krótki

Broń jednosieczna lub obosieczna, zazwyczaj jednoręczna, o prostym lub zakrzywionym ostrzu długości od pół do jednego metra. Niektóre krótkie miecze, dzięki specjalnej konstrukcji rękojeści, nadają się na dwuręczną broń dla wietrzników. Wielkość: 2.

Miecz trollowy

Miecze takie, o długości nieco ponad 120 centymetrów, wykuwają najczęściej trollowi kowale, przy czym broń wyważona jest tak, by silni wojownicy potrafili posługiwać się nią jedną ręką. Największym powodzeniem cieszą się wśród trolli i obsydianów; inne rasy muszą korzystać z pomocy kowali lub Zbrojmistrzów, którzy potrafią przerobić miecz na typową broń dwuręczną. Ostrze może być proste lub zakrzywione, jedno- lub obosieczne. Wielkość: 4.

Młot bojowy

Masywna, podłużna, metalowa głowica, zakończona długim dziobem, osadzona na krótkim trzonku. Po solidnym zamachu młotem praktycznie nie sposób zmienić kierunku uderzenia. Wielkość: 5.

Nóż

Nieduże, ostre narzędzie, przeznaczone do cięcia. Wielkość: 1.

Pałka

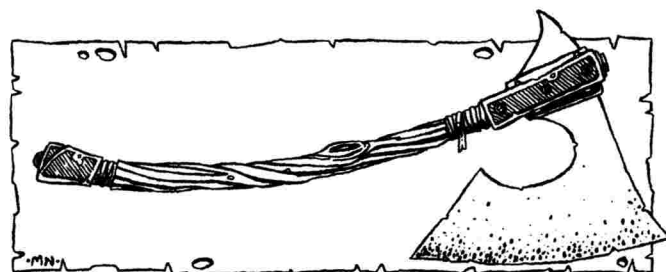
Do tej kategorii zaliczymy dowolny krótki kawałek kija (czasem po prostu jest to solidna gałąź) lub odpowiednio uformowanego kamienia, zazwyczaj cieńszego od strony „rękojeści” i grubszego na drugim końcu. Większość „prawdziwych” pałek jest jednak choć z grubsza ociosana czy wygładzona, uchwyt zaś ma owinięty skórą. Kamienną odmianę pałki upodobały sobie szczególnietrolle, krasnoludy oraz, a jakże, obsydianie. Wielkość: 2.

Sztylet

Małe, nie przekraczające 30 centymetrów długości ostrze, osadzone w rękojeści. Broń o ostrzu dłuższym niż 30 centymetrów uważa się za miecz. Wielkość: 1.

Topór

Nieduże, łatwe w obsłudze narzędzie codziennego użytku – na mniej więcej półmetrowym trzonku osadzone jest pojedyncze płaskie, kwadratowe lub trójkątne ostrze. Wielkość: 2.



Topór bojowy

Topór bojowy

Tradycyjna broń armii królestwa Throalu. Stylisko o długości od pół do jednego metra kończy się pojedynczym lub podwójnym, trójkątnym ostrzem. Topór bojowy jest dla większości Barsawian bronią dwuręczną. Wielkość: 4.

Trójąb

Specjalistyczna broń, która wyewoluowała z broni drzewcowych. Stylisko ma długość od 120 centymetrów do blisko 2 metrów (najdłuższych trójębów używają praktycznie tylko rybacy t'skrangów), a kończy się rozwidlonym, potrójnym ostrzem kłującym. Same ostrza przybierają różne kształty – czasem są zupełnie płaskie, innym znów razem bardziej trójkątne; różna jest również ich długość i grubość. Podobnie jak typowe bronie drzewcowe, także i trójąb wymaga użycia obu rąk. Wielkość: 3.

Włócznia

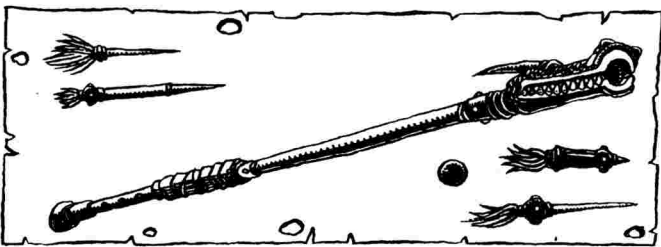
Włócznię wykorzystuje się najczęściej w charakterze broni miotanej, choć w walce wręcz może służyć jako krótka (ok. 120 cm) broń drzewcowa. Włada się nią wówczas oburącz, przy czym zarówno jako orężem kłującym, jak i obuchowym. Dokładniejszy opis włóczni znajdziecie pod hasłem **Bronie miotane**, na str. 254. Wielkość: 4.

BROŃ STRZELECKA

Broń strzelecka przydaje się (podobnie jak miotana) w sytuacjach, gdy prowadzi się walkę na odległość. Dla pełnej skuteczności tego rodzaju oręża wymagany jest minimalny dystans dzielący przeciwników – wynosi on dwa metry.

Dmuchałka

Metalowa lub drewniana rurka, o długości od 30 centymetrów do 1 metra, z której dmuchnięciem wystrzeliwuje się pięciocentymetrowe strzałki, zazwyczaj wykonane z metalu, choć trafiają się także okazy drewniane, kamienne i kryształowe. Strzałki czasem (choć wcale nie zawsze) są zaopatrzone w lotki i mają zatrute ostrza. Wielkość: 1-2.



Luk

Długość zwykłego łuku nie przekracza 120 centymetrów. Wykonuje się go z jednego kawałka sprężystego drewna, a do końców mocuje napiętą cięciwę. Drewniane, zaopatrzone w lotki z piór strzały mają około pół metra długości i kamienne lub metalowy grot, przy czym najlepsi strzelcy zdecydowanie obstarają przy tych ostatnich. Wielkość: 3.

Łuk długi

Broń o podobnej konstrukcji, jak typowy łuk, osiągająca jednak długość nawet do 2,5 metra. Strzały również są podobne, choć dwukrotnie dłuższe. Wielkość: 5.

Łuk elficki

Wielkością przypomina długi łuk, ale wykonany jest z kawałków trzech gatunków drewna o różnej sprężystości i, co za

tym idzie, różnej sile napięcia, dzięki czemu ma wyraźnie większy zasięg. Strzela długimi (do ponad jednego metra) pierzastymi strzałami, które są nieco cięższe i masywniejsze od typowych pocisków do długiego łuku. Wielkość: 5.

Kusza

Większa wersja kuszy lekkiej, z półmetrowej długości kolbą i trzydziestocentymetrowymi beltami. Wielkość: 5.

Kusza lekka

Króciutki łuk zainstalowany na drewnianym około trzydziestocentymetrowym uchwycie, w który wbudowano mechanizm napinający i zwalniający cięciwę. W uchwycie wyłobiony jest również rowek, w którym układa się przeznaczone do wystrzelenia krótkie (15-20 cm), drewniane belty z kamieniami lub metalowymi grotami, zaopatrzone w lotki z piór. Niewielkie rozmiary pozwalają ukryć lekką kuszę pod każdym obszerniejszym płaszczem. Wielkość: 4.

Proce

Ogólne określenie rozmaitych przyborów, które pozwalają wyrzucać niewielkie przedmioty na odległość, jakiej nie sposób uzyskać rzutem „z ręki”. Najprostsza konstrukcja przewiduje kawałek rzemienia, który rozkręca się nad głową, zakończony skórzaną kieszonką na pocisk (najczęściej kamyk, ale do procy nadaje się prawie dowolna amunicja; można czasem kupić specjalne, metalowe kulki, ale większość procarzy uważa, że to wyrzucanie pieniędzy w błoto). Wielkość: 2.

Proca trollowa

Potężna proca zamocowana na końcu długiego drzewca. Tylkotrolle i obsydianie potrafią używać jej jedną ręką; przedstawiciele innych ras muszą chwycić stylisko oburącz. Wielkość: 4.

Kołczan

Pojemnik na strzały lub belty, najczęściej wykonany ze skóry i usztywniony, co nadaje mu kształt walca lub prostokątnego pudła, noszony na przerzuconym przez plecy rzemieniu (choć przedstawiciele wyższych ras wolą nosić kołczan przy pasie). Czasem kołczan zaopatrzony jest w pokrywkę, aby zapobiec próbom wykradania pocisków.

BROŃ MIOTANA

Bronie miotane również stosuje się w walce prowadzonej na dystans. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w podrozdziale **Walka strzelecka**, na str. 196.

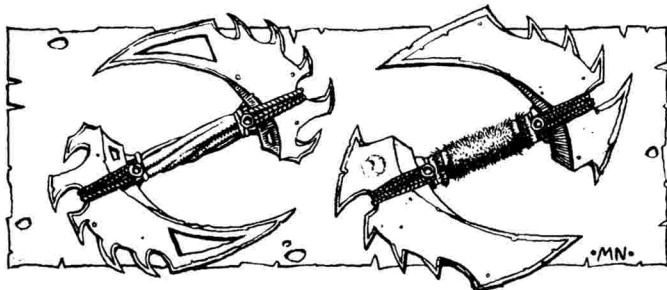
Bola

Skórzany pas, zaopatrzony na obu końcach w kamienne lub metalowe obciążniki (spotyka się również odmiany złożone z trzech i więcej rzemieni, związanych w jednym punkcie), długości od około pół do jednego metra. Obciążniki mogą mieć dowolny kształt, najczęściej jednak rzeźbi się je na podobieństwo zwierząt. Bola mogą oplątać i zranić przeciwnika. Oplątanie wymaga udanego testu ataku. Ofiara chcąc się uwolnić musi wykonać udany test Siły Fizycznej ze stopniem trudności równym 9. Wielkość: 2.

Jastrzębiec

Broń w kształcie litery „Z”, której ostrza ukształtowane jak skrzydła jastrzębia tworzą podstawy litery, a drewniany uchwyt łączy je po przekątnej. Rzucając wykonuje się ostry skręt

nadgarstka, który powoduje, że jastrzębiec wiruje w locie, unosząc się na nadających mu siłę nośną „skrzydłach”. Wielkość: 3.



Sieć

Sieć służy do oplątania przeciwnika i uniemożliwienia mu swobodnych ruchów. Może to być równie dobrze duża płachta materiału, jak i wymyślna plecionka z kilkudziesięciu kawałków linki, kwadratowa lub okrągła, o wielkości zależnej od rozmiarów przewidywanej zdobyczy: siatka na wietrzniaki zmieści się w kieszeni, ale theriańscy łowcy niewolników stosują sieci zdolne omotać nawet i dziesięciu ludzi.

Używający sieci bohater wykonuje test ataku ze stopniem trudności równym obronie fizycznej wroga. Powodzenie w teście oznacza, że udało mu się oplątać przeciwnika, który chcąc się uwolnić musiałby wykonać udany test Siły Fizycznej ze stopniem trudności równym wynikowi testu ataku. Wielkość: 2-6.

Strzałki

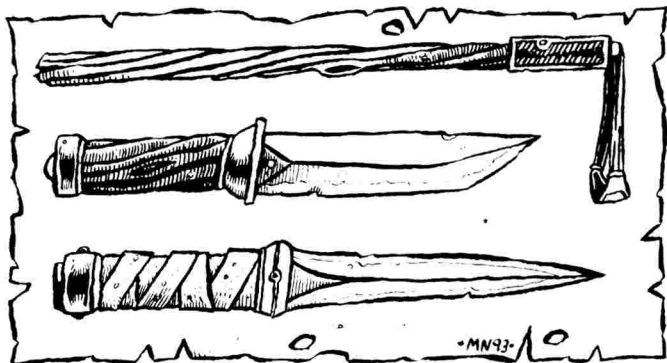
Przeznaczone do rzucania, małe (do 15 centymetrów długości), najczęściej zatrute i opatrzone lotkami, dobrze wyważone pociski z ostrym szpicem – od zwykłych metalowych drzazg począwszy, na drewniano-kamiennych, ozdobnych konstrukcjach kończąc. Wielkość: 1.

Sztylet

Technicznie rzecz biorąc oręż do walki wręcz, ale całkiem nieźle sprawdza się jako broń miotana. Opis przeciętnego sztyletu znajdziesz w podrozdziale **Broń biała**, str. 251. Wielkość: 1.

Sztylet do rzucania

Bardziej płaska i węższa odmiana zwyczajnego sztyletu, wyważona specjalnie do rzucania. Wielkość: 1.

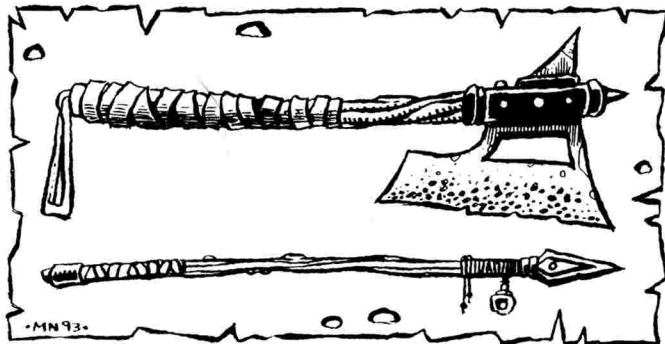


Sztylet lotny

Sztylet, do którego wykucia użyto niewielkiej ilości esencji powietrza, co pozwoliło znacznie zwiększyć zasięg broni. Wielkość: 1.

Toporek do rzucania

Broń o podobnej konstrukcji i wielkości, jak zwykły topór, ale lepiej wyważona i przeznaczona do walki na odległość. Toporek może mieć jedno lub dwa ostrza, zwykle nieco mniejsze, niż siekiera. Wielkość: 3.



Włócznia

Włócznię wykorzystuje się najczęściej w charakterze broni miotanej; ma długość około 120 centymetrów, a zakończona jest kamiennym lub metalowym ostrzem. Można nią rzucać jedną ręką. Wielkość: 4.

Płonący olej

Chałupniczo wykonana bomba z lontem. Olej wlewa się do butelki, której wylot zatkany zostaje kawałkiem szmaty. Podpalwszy szmatę rzuca się tak skonstruowanym pociskiem w przeciwnika. Butelka rozbija się (trafiając w cel lub w ziemię czy ścianę tuż obok), a olej rozlewa dookoła i natychmiast zapala, powodując dotkliwe oparzenia (pod warunkiem, że rzucający nie uzyska samych jedynek w teście ataku (szczegóły na temat „zasady jedynek” znajdziesz w rozdziale **Terminologia**, str. 34; po więcej informacji o niecelnych rzutach i obronie fizycznej w wypadku domowej roboty „bomb” odsyłamy do rozdziału **Walka i Rzucanie**, str. 196). Jeśli nikt i nic nie stłumi płomieni, olej zgaśnie samoczynnie dopiero po trzech rundach walki, zadając w tym czasie piąty stopień obrażeń.

BRONIE DLA WIETRZNIAKÓW

Z powodu swych niewielkich rozmiarów wietrzniaki często są zmuszone korzystać z ekwipunku i broni znacznie większych, niż niezbędne dla ich potrzeb. W niektórych miejscowościach można jednak znaleźć Zbrojmistrzów tej rasy, którzy zajmują się wykuwaniem broni specjalnie dla swych ziomków. Jej współczynniki są takie same, jak ich standardowych odpowiedników, natomiast wielkością, ciężarem i kształtem przystosowana jest dla wietrzniaków. Poniżej podajemy przykłady trzech wietrzniackich broni siecznych wraz z ich odpowiednikami.

Broń dla wietrzniaka

Wietrzniacki nóż lub sztylet
Wietrzniacki miecz lub krótki miecz
Wietrzniacki miecz dwuręczny

Standard

Nóż
Sztylet
Krótki miecz

Łuk

Specjalistyczna broń strzelecka, przeznaczona dla wietrzniaków, którym zbyt niska siła nie pozwala skutecznie wykorzystywać zwyczajnych łuków. Ma niecałe pół metra długości i strzela trzydziestocentymetrowymi strzałami. Wielkość: 2.

Włócznia

Odpowiednik normalnej włóczni, odpowiednio mniejszy (nieco ponad pół metra długości), ale za to tak wyważony, żeby wietrzniak mógł nim rzucić nawet w locie. Wietrzniackie włócznie mają zwykle metalowe ostrza, gdyż kamienny grot mógłby zakłócić delikatną równowagę broni. Wielkość: 2.

ZBROJE I TARCZE

Bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** posługują się różnymi pancerzami i tarczami, aby osłonić się przed grozącymi w walce obrażeniami. Więcej informacji na temat korzystania ze zbroi znajdziecie w rozdziale **Walka**, na str. 194, natomiast współczynniki niezbędne do gry – w **Tabeli towarów i usług** na str. 263.

OGRANICZENIA

Ze względu na fakt, iż Barsawianie dość znacznie różnią się rozmiarami, należy liczyć się z różnicami w cenie i ciężarze zbroi dla przedstawicieli poszczególnych ras. Dotyczy to trolli, wietrzniaków i t'skrangów, które wybierając się na zakupy dopłacają 10 procent podanej w **Tabeli towarów i usług** wartości za dopasowanie zbroi czy tarczy. Ciężar pancerza lub tarczy przeznaczonych dla trolla ustala się mnożąc podaną w tabeli wagę przez 1,25; w wypadku wietrzniaka mnożnik ten wynosi 0,2.

Obsydianie mogą nosić tylko „żywe” zbroje, czyli pnączo-zbroje, krwawe kamienie i zbroje z żywego kryształu.

MODYFIKATORY INICJATYWY

Niektóre typy broni i zbroi ograniczają zręczność właściciela. Parametr „modyfikator inicjatywy” określa, o ile obniża się stopień inicjatywy postaci noszącej dany pancerz czy tarczę. Na przykład przy zbroi płytowej modyfikator inicjatywy wynosi 4, co oznacza, że noszący ją bohater ma o 4 niższy stopień inicjatywy. Modyfikatory takie są kumulatywne: jeżeli bohater ma na sobie zbroję płytową oraz używa typowej tarczy (modyfikator inicjatywy -1) ma inicjatywę łącznie gorszą o 5 stopni. Modyfikatory inicjatywy dla każdego typu zbroi i tarczy podano w **Tabeli towarów i usług**.

Delthrien ma 7 stopień inicjatywy, czyli rzuca 1k12. Założył właśnie kryształową kolczugę i wziął do ręki puklerz, co obniża mu inicjatywę o dwa stopnie, czyli do 5 (1k8).

Przy drugim stopniu inicjatywy wykonuje się rzut 1k4-1, przy pierwszym 1k4-2. Jeżeli stopień inicjatywy zostanie obniżony do 0, bohater może działać co drugą rundę. Uwaga: bohater z własnej woli nie może obniżyć swojego stopnia inicjatywy poniżej 0.

ZBROJE

A oto jakie rodzaje zbroi są dostępne w Barsawii.

Kolczuga

Pancerz skonstruowany z przeplecionych, stalowych pierścieni, elastyczny, ale mimo to ciężki i niezgrabny. Znacznie utrudnia poruszanie się. W komplecie znajduje się kolczy kapturek na głowę – zbroja nie chroni tylko podudzi właściciela. Hełm (kapturek w zestawie).

Krwawe kamienie

Krwawe kamienie są jednym z rodzajów żywego pancerza, którego skuteczność wynika ze związków z żywiołem ziemi.

Składa się z setek drobnych bryłek esencji ziemi wprawionych w skórę właściciela i czerpiących moc z jego krwi – założenie krwawych kamieni kosztuje bohatera 4 obrażenia, których nie może wyleczyć do czasu zdjęcia zbroi. Założenie lub zdjęcie krwawych kamieni zajmuje wykwalifikowanemu Zbrojmistrzowi osiem godzin. Uwaga: obsydianie mogą używać tego typu pancerza. Zbroja bez hełmu.

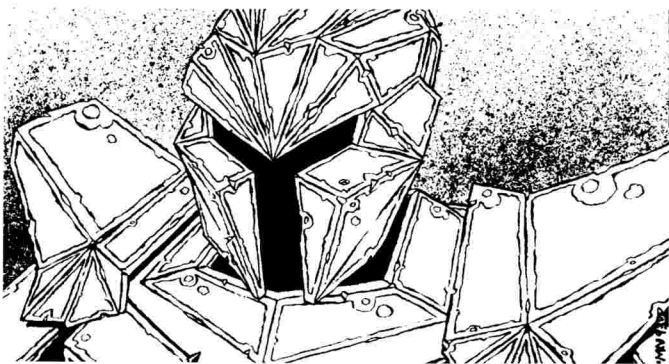


Kryształowa kolczuga

Zbroja złożona z przeplatających się, okrągłych, kryształowych oczek, chroniąca całe ciało z wyjątkiem głowy i podudzi. Hełm w zestawie.

Kryształowa zbroja płytowa

Zbroja płytowa wykonana z żywego kryształu, którego odżywianie wymaga sporej energii magicznej, dlatego pancerz trzeba raz do roku „ładować” za cenę 2000 sztuk srebra. Zaniedbanie tego obowiązku prowadzi do uśpienia kryształu i utraty premii do pancerza duchowego, ale zbroję taką można ożywić nawet po upływie całych stuleci. Jest to pancerz niezwykle ciężki i zwykle głośno skrzypi przy poruszaniu się. Hełm w zestawie.



Obsydiańska skóra

Zbroja wykonana ze skóry zabitego obsydianina. Nieprzychylne reakcje, jakie budzi jej używanie wśród mieszkańców Barsawii, przyćmiewają jej walory ochronne: każdy napotkany obsydianin natychmiast zaatakuję osobę w takiej zbroi;trolle i krasnoludy uważają używanie jej za barbarzyński i obrzydliwy pomysł, toteż zareagują na jej właściciela najwyższą niechęcią i pogardą. Zbroja bez hełmu.



Pnączozbroja

Żywa zbroja spleciona z pnączy i innych roślin leśnych, którą należy co trzy dni „podlewać”, gdyż w przeciwnym wypadku traci swe magiczne własności i przestaje zwiększać wartość pancerza duchowego właściciela. „Zwiędłe” (czy raczej uspione) rośliny odżyją po dostarczeniu wody nawet po bardzo długiej przerwie. Na zmoczenie pnączozbroi zużywa się pół dziennej racji wody. Zbroja bez hełmu.



Zbroja kółkowa

Zbroja skórzana, wzmocniona naszytymi metalowymi pierścieniami. Chroni całe ciało z wyjątkiem głowy i podudzi. Hełm w zestawie.

Zbroja płytowa

Pancerz składający się z precyzyjnie dopasowanych i połączonych metalowych płyt. Jak na tak masywny i niezgrabny z pozoru twór, zbroja płytowa dopuszcza całkiem sporą swobodę ruchów, ale sam jej ciężar uniemożliwia szybką reakcję i znacznie zmniejsza inicjatywę właściciela. Zbroja chroni całe ciało. Hełm w zestawie.

Zbroja skórzana

Kaftan uszyty z kilku (od jednej do trzech) warstw miękkiej skóry – cieńszy w miejscach, gdzie ma zapewniać swobodę ruchów (stawy), grubszy w pozostałych. Chroni całe ciało z wyjątkiem głowy, przedramion i podudzi. Zbroja bez hełmu.

Zbroja skórzana utwardzana

Zbroja skórzana utwardzona przez gotowanie (np. w oleju). Chroni całe ciało z wyjątkiem głowy, przedramion i podudzi. Zbroja bez hełmu.

Zbroja skórzana warstwowa

Połączenie bawełnianego kaftana ze skórą, tworzącą wierzchnią warstwę pancerza. Chroni całe ciało z wyjątkiem głowy, przedramion i podudzi. Zbroja bez hełmu.

Zbroja warstwowa

Długa kurtka z dwóch grubych warstw surowej bawełny. Chroni całe ciało z wyjątkiem głowy, przedramion i podudzi. Zbroja bez hełmu.

Zbroja z żywego kryształu

Zbroja złożona z podłużnych, krystalicznych kolumnienek, na stałe wprawionych w ciało właściciela. Magia krwi bohatera powoduje, że żywe kryształy rozrastają się, aż pokryją całe jego ciało. Założenie kryształowego pancerza kosztuje 5 obrażeń, których nie można wyleczyć do czasu jego usunięcia. Dzięki temu, że kryształ żyje, właściciel może w tej zbroi normalnie poruszać się i zachowuje zmysł dotyku – mimo że materiał (głównie kolumnienki) zachowuje swą twardość. Zbroja nie chroni

głowy – próby wyhodowania kryształu na powierzchni czaszki prowadzą do śmiertelnych uszkodzeń mózgu. Założenie lub zdjęcie takiego pancerza zajmuje wykwalifikowanemu Zbrojmistrzowi lub Mistrzowi Żywiołów trzy dni. Zbroja bez hełmu.

Zwierzęca skóra

Powstaje przez naszytanie fragmentów zwierzęcej skóry na zwykłą zbroję skórzaną. Zwykle zachowuje kształty zwierzęcia, z którego pochodzi – także pazury (nie nadają się do wykorzystania jako broń) i skórę zdartą z łba, która często służy jako hełm. Najczęściej wykorzystuje się do jej wyrobu skórę niedźwiedzia, jaguara, lwa lub goryla.

TARCZE

Tarczy może używać każdy Dawca Imion o wzroście od krasnoluda wzwyż (czyli wszyscy oprócz wietrzników), przy czym obsydianie i trolle stosują tarcze specjalnie przystosowane do ich potężnych ramion.

Liściotarcza

Żywa tarcza wielkości puklerza, wykonana z przeplatających się roślin (podobnie jak pnączozbroja), którą co trzy dni należy zwilżać wodą, by nie utraciła magicznych właściwości (premię do pancerza duchowego). Rośliny nie podlewane zamierają, ale można je później bez trudu ożywić. Na „podlanie” liściotarczy potrzeba połowę dziennej racji wody. Tarcza jest gęstsza od pnączozbroi i cięższa od puklerza.

Pawęż

Masywna, podłużna, drewniana konstrukcja całkowicie obita metalem, kryjąca ciało bohatera od szyi po stopy.

Puklerz

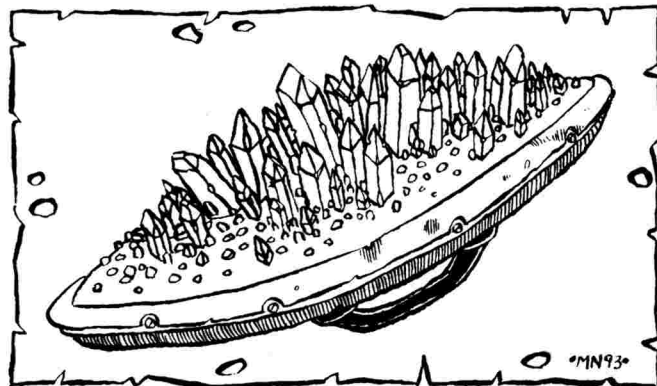
Mała tarcza, mocowana na przedramieniu. Z puklerzem na rękę można strzelać z łuku, ale w dłoni obciążonej taką tarczą nie da się trzymać innej broni.

Tarcza jazdy

Podobna do typowej, ale przystosowana do używania z grzbietu wierzchowca. Kawalerzyści używają wyłącznie takich tarcz, które, uwaga, nijak nie chronią samych rumaków.

Tarcza kryształowa

Fragmenty żywego kryształu, osadzone w drewnianej bądź metalowej ramie. Magia podtrzymująca działanie kryształu wymaga corocznego odnawiania (za standardową cenę 25 sztuk srebra), gdyż w przeciwnym wypadku przechodzi on w stadium uspienia i tarcza traci premię do pancerza duchowego. Odnowienie dopływu magicznej energii prowadzi do natychmiastowego ożywienia kryształu, nawet na wiekowej tarczy.



Tarcza piechoty

Tarcza wykonana z drewna, wzmocniona metalem i zaopatrzona w metalową krawędź. Umiejętnie stosowana chroni całe tułowie i głowę, choć można z jej pomocą odbijać także ciosy skierowane poniżej pasa.

ODZIEŻ

Barsawianie ubierają się bardzo różnorodnie, w zależności od rasy i indywidualnych upodobań. Na najbliższych parustronach opisano wybrane elementy stroju, mające pewne szczególne cechy charakterystyczne; w **Tabeli towarów i usług** (str. 263) znajdziecie natomiast obszerną listę dostępnych w Barsawii ubrań. W prowincji krzywo patrzy się na tych, którzy wybierają stroje theriańskie, gdyż oznacza to osłabienie lokalnego handlu i wzmocnienie ekonomicznej potęgi imperium.

GOTOWE ZESTAWY

Zestawy te przygotowano z myślą o osobach, które nie mają bardzo wyrafinowanych wymagań, jak również ochoty do przekopywania się przez obszerny spis sprzętu w celu znalezienia kilku podstawowych towarów. W zestawie znajdują się wszystkie wymienione w jego opisie przedmioty. Oczywiście nikt nikomu nie każe ograniczać się wyłącznie do gotowych zestawów – można oprócz nich kupić dowolne elementy stroju i wyposażenia.

PRZEDMIOTY WYJĄTKOWE

Oto kilka popularnych przedmiotów magicznych, które zapewniają bohaterom dodatkową ochronę podczas trudnych wypraw.

Brosza ostrzeżenia

Wystarczy spaść tą broszą płaszcz, by udzieliła mu się zawarta w niej magia. W chwili, gdy właścicielowi broszy grozi niespodziewany atak, prowadzący go gracz może wykonać test inicjatywy (stopień trudności równa się magicznej obronie napastnika) i, jeśli próba się powiedzie, uskoczyć przed nieoczekiwanym

ciosem. Magia działa w zasięgu zaledwie pięciu metrów, a ponadto każde wykorzystanie broszy powoduje 1 obrażenie (z wyzerpania), bez względu na to, czy okaże się skuteczne, czy nie. Dlatego też w sytuacji, gdy brosza mogłaby okazać się użyteczna, Mistrz Gry powinien zapytać gracza, czy zamierza jej użyć.

Ciche palce

„Cichymi palcami” nazywa się rękawiczki, które tłumią szmer i szelest palców sięgających po cudzą własność. Powodują one zwiększenie o 1 stopnia trudności testu Percepcji osoby, która mogłaby zauważyć próbę kradzieży bądź włamania. Uwaga: działanie rękawiczek dotyczy tylko czynności wykonywanych przy użyciu rąk.

Elfia szata

Piękny strój, charakteryzujący się delikatnością splotu i subtelnością wykonania, którego krasnoludy i ludzie mogą elfom tylko zazdrościć, gdyż na razie nie są w stanie go naśladować. Najczęściej szaty takie noszą elfy, choć gustują w nich także niektórzy ludzie. Elfy wprawdzie stanowczo zaprzeczają pogłoskom, jakoby strój ten był magiczny, ale dawno już zauważono, że jakoś nigdy dobrze nie leży na żadnym orku czy krasnoludzie.

Kapelusz na każdą głowę

Wysokiej jakości nakrycie głowy, przygotowane przy użyciu magii, która powoduje, że doskonale pasuje na dowolnej wielkości głowę (pod warunkiem dobrania z grubszą właściwego rozmiaru). Takie kapelusze szyje się dla przedstawicieli wszystkich ras, nie wyłączając obsydianów i t'skrangów.

Płaszcz z łusek espagry

Płaszcz takie cieszą się szczególną popularnością wśród krasnoludów. Zapewniają ochronę porównywalną ze zwykłą, skórzaną zbroją (przy czym nie można łączyć ich z żadnym standardowym pancerzem), a wykonuje się je ze skóry espagr. Doskonale nadają się do stosowania w niezręcznych sytuacjach towarzyskich, gdy nie wypada pokazywać się w zbroi, ale lepiej nie chodzić zupełnie bez ochrony. Dodatkową korzyścią z używania takiego płaszcza jest premia +1 do pancerza duchowego.

Płaszcz zimowych nocy

Płaszcz te szyje się ze specjalnie wzmocnionego magią materiału. Są nieprzemakalne, a ich podszewka jest ukształtowana w drobne rowki, których pocieranie (podczas ruchu) prowadzi do wydzielania ciepła, dzięki czemu nawet w najmroźniejsze noce właściciel płaszcza nie marznie. Poza tym płaszcz zapewnia 4 punkty pancerza fizycznego w wypadku ataku czarem, którego działanie opiera się na zimnie, lub bronią lodową.

EKWIPUNEK DLA POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Do tej kategorii zaliczymy plecaki, derki do spania, namioty, liny i sporo innego sprzętu, niezbędnego dla przemierzających Barsawię podróżnych. Większość przedmiotów podanych w **Tabeli towarów i usług** (str. 263) nie wymaga dodatkowych wyjaśnień; poniżej opisano więc tylko sprzęty o specjalnym znaczeniu w grze.

GOTOWE ZESTAWY

Tak samo jak w przypadku ubrań, część wyposażenia można kupić w postaci gotowego pakietu, który przyda się praktycznie każdemu podróżnikowi, a w którego skład wchodzi plecak,



derka do spania, krzesiwo i hubka, pochodnia, buklak i dodatkowy worek. W ten sposób można sobie zaoszczędzić kłopotów z wybieraniem pojedynczych elementów ekwipunku.

PRZEDMIOTY SPECJALNEGO PRZEZNACZENIA

Oto kilka najbardziej użytecznych dodatków do standardowego zestawu.

Latarnie

Latarnie to przenośne źródło światła, przydatne przede wszystkim mieszkańcom mniejszych i większych sadyb; korzystają z nich również czasami podróżni. Zwykła oświetla obszar o promieniu około 30 metrów, podczas gdy punktowa skupia światło w pojedynczy promień, skuteczny na dystansie prawie 50 metrów. Zwykle paliwem w latarniach jest olej, choć konstruuje się również lampy, wykorzystujące lśnienie kryształów świetlnych.

Medykamenty

Komplet bandaży, okładów, maści i ziołowych wywarów, zdolnych przyspieszyć proces zdrowienia pacjenta, zapakowany w podręczną torbę na ramię. Jeśli obrażenia zostaną opatrzone przy użyciu tego zestawu, bohater ma prawo dodać 1 do stopnia Żywotności przy najbliższym teście zdrowienia. W zestawie znajduje się zapas medykamentów przydatny do opatrzenia trzech osób, ale później można odnowić zapasy za niższą cenę.

Olej

Olej przydaje się głównie jako paliwo do lamp, latarni i pochodni, ale można go wykorzystać do wykonania śmiercionośnych pocisków zapalających, którymi rzuca się w przeciwnika. Olej z jednej butelki wystarczy na 8 godzin działania latarni. Więcej informacji na temat używania pojemników z olejem w charakterze broni znajdziecie kilka stron wcześniej, pod hasłem **Bronie miotane**.

EKWIPUNEK MAGICZNY

Magiczna energia świata zasila wiele powszechnie dostępnych przedmiotów magicznych, z których najbardziej popularne opisujemy poniżej.

MIKSTURY LECZNICZE

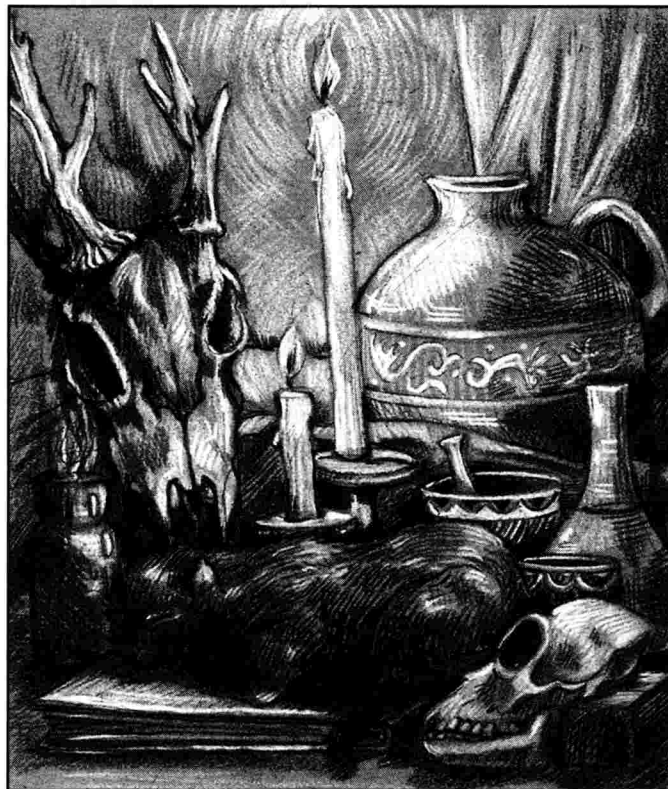
Od zakończenia Pogromu zapotrzebowanie na mikstury lecznicze wzrosło i znacznie przekracza popyt, dlatego ich ceny rosną błyskawicznie w porównaniu z poprzednimi okresami stagnacji; wystarczy chwilowy brak towaru, by jego wartość na rynku skoczyła jeszcze bardziej. Wszystkie mikstury sprzedawane są w glinianych lub ceramicznych fiolkach, z których każda mieści 1 dawkę płynu.

Antidotum Kelii

Antidotum na cztery godziny powstrzymuje działanie truciźny, powodując, że przez ten czas otruty bohater nie odnosi żadnych obrażeń wywołanych jej działaniem. Ponadto pozwala zwiększyć o 4 stopień Żywotności postaci wykonującej test odporności przy próbie oparcia się truciznie. Uwaga: powstrzymuje działanie jednej dawki szkodliwej substancji.

Eliksir leczenia

Ta mikstura automatycznie powoduje wyleczenie jednej rany oraz pozwala wykorzystać test zdrowienia ze zwiększonym o 8 stopniem Żywotności. Jeżeli postać nie ma żadnych testów zdrowienia, poważna rana i tak się goi, natomiast



bohaterowi przysługuje dodatkowy test zdrowienia po prostu z 8 stopniem (rzut 2k6).

Eliksir leczenia chorób

Ten magiczny napój leczy obrażenia spowodowane chorobą oraz pozwala zwiększyć o 5 stopień Żywotności bohatera wykonującego test odporności przy próbie oparcia się chorobie.

Eliksir odporności na choroby

Wypicie tej mikstury zwiększa o 3 stopnie Żywotność bohatera wykonującego test odporności przy próbie oparcia się chorobie.

Eliksir ostatniej szansy

Eliksir ostatniej szansy można podać każdej osobie, która już nie żyje, pod warunkiem wszakże, iż śmierć nastąpiła nie dalej niż przed godziną. Przewidywana cieć lśni słabym błękitem, kiedy jej magia zaczyna działać. Po upływie minuty proces ten dobiega końca i bohater może wykonać wszystkie testy zdrowienia, jakie mu jeszcze zostały (jeżeli przed śmiercią zdążył wykorzystać wszystkie przewidziane na ten dzień testy, eliksir daje mu jeden dodatkowy). Jeśli w ten sposób liczba odniesionych obrażeń zostanie zredukowana do poziomu poniżej progu życia, bohater żyje, w przeciwnym wypadku – jest martwy.

Eliksir zdrowienia

Eliksir ten przyspiesza zdrowienie: pozwala wykorzystać test zdrowienia ze zwiększonym o 8 stopniem Żywotności. Jeżeli postać nie ma żadnych testów zdrowienia, eliksir nie działa.

Okład Kelixa

Okład pozwala zwiększyć o 5 stopień Żywotności (lub odpowiedniego talentu) bohatera wykonującego test odporności przy próbie oparcia się działaniu trucizny. Należy go przyłożyć do rany, przez którą jad wniknął do organizmu. Jeżeli nie ma rany (na przykład nieszczęśnik połknął truciznę), leczoną osobę należy lekko skaleczyć i dopiero wtedy przyłożyć okład.

Działanie zawartych w okładzie substancji i magii utrzymuje się przez pięć rund i przez ten czas bohater ma prawo do wyżej wzmiankowanej premii w testach odporności.

KRYSTAŁ ŚWIETLNY

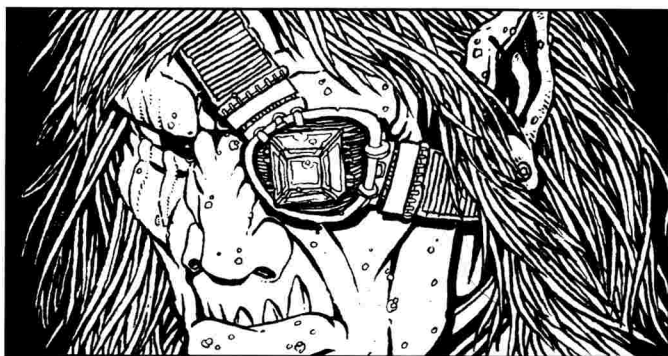
Kryształy świetlne mają różne rozmiary i kolory, ale jedną cechą wspólną: świecą stałym, magicznym blaskiem. Najpopularniejsze są małe (o średnicy około ośmiu-dziesięciu centymetrów) bryłki, które znalazły zastosowanie np. w latarniach. Podczas Pogromu chętnie stosowano je do oświetlania kaelarów; do dziś zresztą spotyka się je dość powszechnie w osiedlach całej Barsawii.

AMULETY KRWI

Amulety krwi czerpią magiczną moc bezpośrednio z krwi właściciela. Cieszyły się sporą popularnością jeszcze przed Pogromem, a i w dzisiejszych, burzliwych czasach przygód i odkryć mają wielu zwolenników, i to pomimo bolesnych konsekwencji, jakie powoduje ich stosowanie: powodują u właściciela obrażenia, których nie można wyleczyć do czasu wykorzystania bądź zniszczenia amuletu. Przedmioty te osadza się bezpośrednio w skórze, żeby miały łatwy dostęp do krwi, która je zasila. Magia umożliwiająca ich użycie, gromadzi się powoli: amulet staje się użyteczny dopiero w dwadzieścia cztery godziny po założeniu. Jak to zwykle bywa z magią krwi, czas, w jakim można użyć amuletu, jest ograniczony do roku i jednego dnia. Jeżeli przez cały ten okres przedmiot nie zostanie wykorzystany, traci swe właściwości, a właściciel może wyleczyć spowodowane nim obrażenia.

Celne oko

Celne oko to nasączony magiczną energią kawałek kryształu górskiego, wydrążony i wypełniony odżywczym płynem, w którym znajduje się gatunek glisty. Kiedy amulet zostanie zamocowany w oczodole, robak wgryza się w oko właściciela i bezpowrotnie je niszczy. Dzięki wypełniającej kryształ cieczy proces ten jest w miarę bezbolesny, ale i tak właściciel odnosi 1 obrażenie. Za tę cenę może nie tylko w miarę normalnie widzieć (choć obraz jest nieco zamglony), ale w dodatku przy testach ataku bronią miotaną bądź strzelcką ma prawo do premii w wysokości +2 stopni. Amuletu tego nie da się usunąć; nie można również wyleczyć 1 punktu obrażeń, które powoduje.



Desperacki cios

Zazwyczaj desperackie ciosy wykonuje się ze stali i kryształu górskiego. Krew właściciela nadaje kryształowi lekko czerwone zabarwienie, a oprócz tego na stalowej części klejnotu zbiera się kropelka krwi. Zależnie od decyzji bohatera amulet pozwoli mu zwiększyć o 6 stopni skuteczność

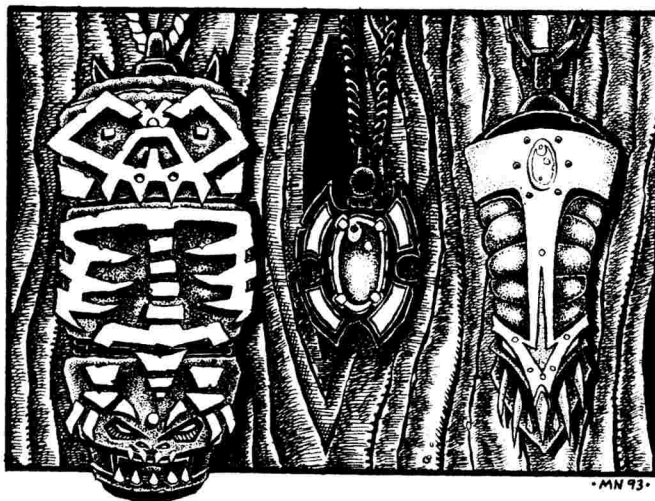
ataku lub wielkość zadawanych obrażeń. Założenie go powoduje 4 obrażenia, przy czym po wykorzystaniu amulet samoczynnie odpada. Można jednak użyć go ponownie, pod warunkiem, że poprzednie 4 obrażenia zostaną wyleczone w jednym teście zdrowienia.

Desperacki czar

Surowcem do wyrobu tego amuletu jest srebro i mała perła, na której krew właściciela pozostawia drobniutkie, czerwone punkciki. Pozwala on zwiększyć o 6 stopni skuteczność próby rzucenia czaru lub skutków jego działania (+6 stopni do *rzucania czarów* lub do efektu zaklęcia). Założenie go powoduje 3 obrażenia, przy czym po wykorzystaniu amulet samoczynnie odpada. Można jednak użyć go ponownie, pod warunkiem, że poprzednie 3 obrażenia zostaną wyleczone w jednym teście zdrowienia.

Ochrony przed Horrorami

Te amulety wykonuje się ze złota i srebra, które tworzą dwukolorową otoczkę wokół drobiny esencji ziemi. Założenie ich powoduje 2 obrażenia. Uaktywniony amulet wygląda dość interesująco: dwie kropelki krwi pojawiają się na złotej części obwódki, wsiąkają w esencję ziemi, wypływają na srebro i znów wsiąkają w ziemię, po czym cały cykl powtarza się od początku. Klejnot pozwala skuteczniej bronić się przed Horrorami i ich konstruktami: na dwie rundy walki zwiększa o 2 obronę fizyczną, a o 3 obronę magiczną właściciela. Bohater sam decyduje, kiedy chce uruchomić amulet, a po wykorzystaniu może ponownie go „naładować”, odnosząc kolejne (tym razem jedno) obrażenie – w przeciwnym wypadku bezpowrotnie zniszczony klejnot odpadnie od jego ciała. Odniesione w ten sposób dodatkowe obrażenia można wyleczyć bez usuwania amuletu (w przeciwieństwie do dwóch, które odnosi się zakładając go, a które można wyleczyć dopiero po zniszczeniu klejnotu).



Oko astralne

Oko astralne to nasączona magiczną energią bryłka bursztynu, wydrążona i wypełniona odżywczym płynem, w którym znajduje się gatunek glisty. Kiedy amulet zostanie zamocowany w oczodole, robak wgryza się w oko właściciela i bezpowrotnie je niszczy. Dzięki wypełniającej bursztyn cieczy proces ten jest w miarę bezbolesny, ale i tak właściciel odnosi 1 obrażenie. Za tę cenę może w miarę normalnie widzieć, choć obraz jest nieco zamglony, ale przede wszystkim zyskuje

możliwość zagładania w przestrzeń astralną. Podobnie jak w wypadku wietrzników i ich wzroku astralnego próba taka kosztuje 1 punkt wyczerpania; bohater patrzący w przestrzeń astralną wykonuje test Percepcji lub rzucania czarów (w zależności od tego, który stopień będzie wyższy). Oka astralnego nie da się usunąć; nie można również wyleczyć 1 punktu obrażeń, które powoduje.

Oslabienie ciosu

Ten amulet zazwyczaj przypomina przezroczysty, bezbarwny kawałek kwarcu z czerwonymi żyłkami, których źródłem jest krew właściciela (powoduje 2 obrażenia). Zapewnia jednorazową premię w wysokości +12 do fizycznego pancerza właściciela – czyli pochłania 12 obrażeń z pierwszego ciosu, jaki otrzyma bohater po uaktywnieniu amuletu. Oslabienie ciosu jest przedmiotem jednorazowego użytku, gdyż po wykorzystaniu pozostaje zeń tylko czarny, osmalony kawałek kamienia. Przebicie zbroi (ogromny sukces w teście ataku) nie ma żadnego wpływu na działanie amuletu. Niestety do niczego się on nie przydaje, jeżeli bohater zostanie zaskoczony i nie zdąży uruchomić jego mocy. Więcej informacji na temat możliwości i skutków przebicia zbroi znajdziecie w rozdziale **Walka**, str. 194.

Oszukanie śmierci

Te amulety najczęściej wykonuje się z turkus lub turmalinu, a poznać je można po małej, czerwonej plamce (z krwi właściciela) pośrodku kamienia. Powodują 3 obrażenia. W chwili, gdy bohater zginie, amulet automatycznie pozwala mu wykonać dodatkowy test zdrowienia i to o 5 stopni lepszy niż zwykle, co może zadecydować o przeżyciu. Po wykorzystaniu amulet traci kolor i staje się półprzezroczysty; nie ma już żadnej praktycznej wartości, ale osoby szlachetnego rodu oraz niedoszli herosi są w stanie zapłacić za niego nawet do 100 sztuk srebra, by chęć się nim jako (niezasłużoną) oznaką męstwa.

WYŻYWIENIE I ZAKWATEROWANIE

W tej kategorii znajdziecie opis żywności podróźnej, jedzenia dostępnego w gospodach oraz możliwości znalezienia noclegu. Oczywiście w Barsawii poza podanymi poniżej przykładami znaleźć można jeszcze mnóstwo innych miejsc

do spania i potraw do zjedzenia. Wszystkie ceny podano w **Tabeli towarów i usług** zaczynającej się na str. 263. W przypadku wątpliwości lub niedomówień, ostatnie słowo należy do Mistrza Gry.

PODRÓŻNE RACJE ŻYWNOSTCI

Jest to pożywienie większości podróźników i poszukiwaczy przygód, na które składa się różnego rodzaju suszone jadalne, przed długi okres nadające się do spożycia.

Jednodniowy post powoduje 1 obrażenie, wywołane zmęceniem i obniżeniem poziomu cukru we krwi. Obrażen tych nie można wyleczyć do czasu zjedzenia normalnego posiłku – dopiero po nim wykonuje się test zdrowienia. Poniżej znajdziecie opis dwóch najpopularniejszych w Barsawii rodzajów suszonych racji pożywienia.

Zwykłe racje podróźne

Składają się na nie suszone owoce, mięso i różnego rodzaju orzechy. Tygodniowy zapas takiego pokarmu waży 4 kilogramy.

Krasnoludzkie żelazne racje

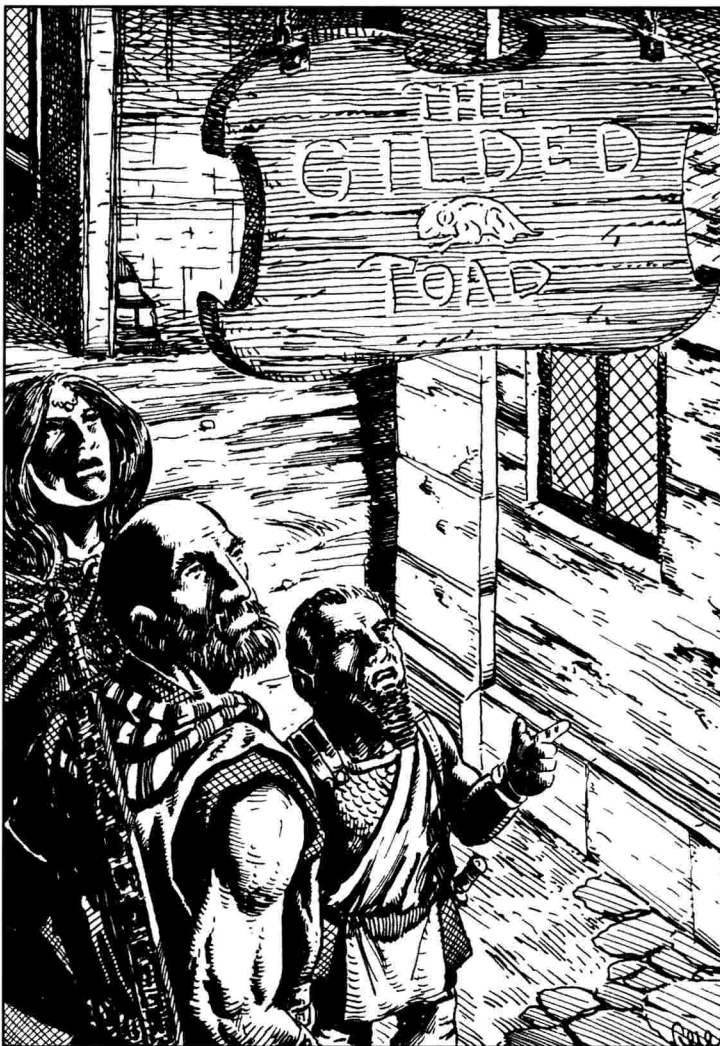
Porcje podróźnej żywności przygotowywane przez krasnoludy są lekkie (tygodniowy zapas waży 6 kilogramów) i pożywne, a składają się z orzechów i innych roślin, wyhodowanych w podziemnych ogrodach. Jedzenie to ma postać bryłek przypominających rzeczny żwir – niektórzy twierdzą, że i smak jest podobny. Odżywianie się przez 1 dzień krasnoludzkimi żelaznymi racjami pozwala następnego dnia do pierwszego testu zdrowienia dodać 1 stopień.

Mimo niewątpliwych zalet, racje te często stają się źródłem konfliktów w grupach górników (z myślą o których są przygotowywane) i in-

nych podróźnych. Po tygodniu przeżytych na krasnoludzkim wikcie każdy musi wykonać test Siły Woli, żeby się przekonać, czy będzie w stanie dalej na nim wytrwać. Stopień trudności testu zależy od rasy: dla obsydianów i krasnoludów wynosi 2, dla ludzi, trolli i orków – 3, dla elfów zaś, wietrzników i t'skrangów – 4.

DZIENNE WYŻYWIENIE I ZAKWATEROWANIE

Na zjedzenie posiłku i wynajęcie pokoju na noc można liczyć w rozmaitych gospodach i tawernach, jakich nie brakuje w barsawiańskich wioskach, miastach i miasteczkach. Podane w **Tabeli towarów i usług** (str. 263) ceny są w miarę takie same w różnych rejonach prowincji.



Jedzenie

Poniżej opisujemy kilka solidnych posiłków, jakie przeciętnej osobie powinny wystarczyć na cały dzień (ceny podano w **Tabeli towarów i usług**, na str. 263).

Na **prosty obiad** składa się ser, chleb oraz, w sezonie, owoce. W tym posiłku zdecydowanie przedkłada się ilość ponad jakość.

Zamawiając **przeciętny obiad**, możemy się spodziewać tłustego mięsiwa, chleba, sera, owoców (w sezonie) i paru kufli cienkiego piwa na popitkę.

Przy **porządnym obiedzie** mamy prawo liczyć na jakąś rybę lub chude mięso, warzywa, przynajmniej trzy rodzaje chleba, miskę zupy i kilka kufli dobrego piwa. Nie we wszystkich gospodach deser będzie wliczony w cenę.

Wystawna uczta składa się z minimum dziewięciu dań. Zaczynamy od przystawek, potem przychodzi czas na zupę, smakowanie piwa z różnymi rodzajami chleba, sałatki, piwo do różnych gatunków sera, dania główne, orzeszki z piwem i desery. Przez cały czas podawane jest również mocne, ciemne, krasnoludzkie piwo, przy czym różne jego rodzaje serwuje się do różnych dań.

Uyglar theriański to rzadko spotykany deser: lekki, puszysty krem z lodami i bitą śmietaną, najczęściej podawany bez naczyń i utrzymywany w całości za pomocą magii. Smak uyglara zmienia się w miarę jak potrawy ubywa, ale dominuje w nim karmel.

Napoje

Najpopularniejszymi napitkami w Barsawii są piwo i wino, różnej, rzecz jasna, jakości i w różnej cenie: za kufel jakiegoś sikkacza zapłacimy parę miedziaków, podczas gdy butelka wina z najprzedniejszych winnic kosztowałaby prawdziwą fortunę.

Zakwaterowanie

Niemal we wszystkich miastach w Barsawii można liczyć na znalezienie noclegu. Poniżej opisujemy zatem najpopularniejsze rodzaje karczm i tawern oferujących tego rodzaju usług (ceny podano w **Tabeli towarów i usług**, na str. 263).

Noclegownia jest miejscem, gdzie można najtaniej spędzić noc. Zazwyczaj „lokal” składa się z dużej, pozbawionej sprzętów wspólnej sali, w której śpi się na podłodze, na własnych derkach i pod własnymi kocami. Nie należy też spodziewać się żadnych dodatkowych usług.

W **taniej gospodzie** znajdziemy zarówno sale wspólne, jak i prywatne pokoje. W tych pierwszych można liczyć na jedno ogromne, wspólne łóżko, przeznaczone dla kilku osób; w pokojach prywatnych łóżka są zwykle jednoosobowe. Jeśli poprosimy, podadzą nam zapewne prosty lub przeciętny obiad oraz średniej jakości piwo i wino.

Gospody kupieckie oferują wyższy standard usług, ale i odpowiednio więcej kosztują. Są tu już tylko prywatne pokoje, niektóre nawet z osobną łazienką. Jeśli chodzi o wyżywienie, to właściciele gospody kupieckiej są w stanie przygotować każdy rodzaj posiłku.

Gospody gildii powstawały z myślą o udzielaniu gościnności podróżującym członkom gildii krasnoludzkich, z czasem jednak zaczęły przyjmować w swe progi także innych wędrowców, niejednokrotnie dysponujących znacznie większymi zasobami gotówki niż przeciętny czeladnik czy inny przedstawiciel organizacji. W takich lokalach należy się spodziewać solidnych, magicznych zamków w drzwiach, nakładanych z obu stron na zwykły zamek. Otwarcie takiego zamka wytrychem wymaga udanego testu talentu *magiczny wytrych* (stopień trudności wynosi 15) lub udanego użycia czaru *Rozproszenie magii* (obrona magiczna zamka równa jest 12, stopień trudności rozproszenia wynosi 7).

Gospody luksusowe znaleźć można wyłącznie w dużych miastach. Ich pracownicy przykładają ogromną wagę do szczegółów i starają się zaspokajać wszystkie (w granicach rozsądku) życzenia klientów. Do typowych magicznych rozwiązań uprzyjemniających życie należą lampy i kominki zapalane i gaszone jednym słowem, wiaderka na wino, automatycznie schładzające szlachetny trunek do właściwej temperatury i wanny, które same masują obolałe mięśnie. Nerwowi podróżnicy, przewożący cenne towary, mogą w takim miejscu wynająć sejf lub skrytkę.

USŁUGI

Za określoną opłatą dostępne są przede wszystkim usługi posłańców, mędrców, skrybów, Zbrojmistrzów i płatnerzy – o nich też kilka słów za chwilę. Z ich dostępnością nie powinno być problemów, choć w mniejszych miastach ceny mogą o 10 do 25 procent przewyższać koszt podany w **Tabeli towarów i usług** (str. 263).

DOSTĘP DO BIBLIOTEK

W wielu miastach Barsawii znajdują się ogólnodostępne biblioteki, z których może skorzystać każdy, kogo interesuje historia i legendy tego świata. Płacąc za wstęp, zwykle mamy prawo oczekiwać pomocy ze strony pracowników biblioteki, a czasem także usług skryby. Najslawniejszym tego rodzaju przybytkiem w Barsawii jest Wielka Biblioteka Throalu.

MĘDRZEC

Mędrcy są ludźmi wszechstronnie wykształconymi; zwykle najlepiej znają się na magii, ale można uzyskać od nich informacje na temat historii i prastarych legend, które szczególnie przydają się podczas przygód.

POŚLANIEC

Posłańcy trudnią się przekazywaniem wiadomości między swoimi klientami. Najczęściej pracują tylko w obrębie swego rodzinnego miasta czy dzielnicy, ale można wynająć i takich, którzy zaniósł wieści na drugi koniec prowincji. Każdy może zostać posłańcem, ale najlepszą renomą cieszą się wietrzniki i obsydianie; wietrzniki gwarantują szybkość usług (zwłaszcza w miastach), obsydianie zaś mają opinię solidniejszych.

PŁATNERZ

Płatnerze specjalizują się w wytwarzaniu i naprawie zbroi i tarcz; często trudnią się również sprzedażą tego rodzaju wyposażenia. Płatnerz podejmie się również ozdobienia pancerza czy tarczy, na przykład przez wykucie symbolu grupy na kirysie.

SKRYBA

Za drobną opłatą biegły w piśmie skryba zgodzi się napisać list czy przygotować oficjalny dokument. Szczególnie utalentowany pisarz potrafiłby zapewne z luźnego zbioru chaotycznych zapisków z historii grupy zrobić wspaniałą opowieść o jej heroicznych czynach.

ZBROJMISTRZ

Zbrojmistrzowie zajmują się wyrobem i naprawą wszelkiego rodzaju broni, od mieczy i toporów począwszy, na kosturach i maczugach kończąc. Mogą również zdobić broń metalowymi (i nie tylko) ornamentami. Adepci dyscypliny Zbrojmistrza, którzy znają sztukę *przekucia ostrza*, mogą również „ulepszyć” broń (sprawić, by zadawała większe obrażenia); koszt takiej usługi podano w opisie talentu (patrz rozdział **Talenty**, str. 108).

TRANSPORT

Po krainie zwanej Barsawią podróżni przemieszczają się na różne sposoby: można dogadać się z załogą łodzi t'skrangów, żeby zabrała bohaterów na pokład, można przyłączyć się do karawany, a nawet zarezerwować sobie miejsce na statku powietrznym, choć jest to kosztowna i trudna do zorganizowania przejażdżka. Więcej informacji na temat organizowania transportu znajdziecie w rozdziale **Świat pełen przygód**, na str. 212.



POJAZDY DO NABYCIA

W większych miastach można czasem kupić pojazdy i łodzie. Poniżej podajemy kilka przykładów, ceny zaś znajdziecie w **Tabeli towarów i usług**, na str. 263.

Kajak

Kajaki to nieduże łódeczki, zdolne bezpiecznie pomieścić najwyżej dwóch wiosłarzy. Mają od 3 do prawie 5 metrów długości, pośrodku zaś są szerokie na blisko metr (końcówka kajaka ma za to zaledwie 10 centymetrów szerokości). Najczęściej spotyka się je na bystrych rzeczkach i potokach, wypływających z wyższych partii gór.

Łódź wiosłowa

Takie łodzie napędzane są parą wiosł, zamocowanych na stałe do burt. Mają zwykle około 3-3,5 metra długości, półtora metra szerokości i mogą pomieścić do 4 pasażerów (z których jeden wiosłuje). Na spokojniejszych rzekach i strumieniach chętnie korzystają z nich rybacy.

Powóz

Powozy są pojazdami pasażerskimi, przeznaczonymi dla 2 do 5 osób, zaprzężonymi zazwyczaj w konie, choć mniejsze i powolniejsze bywają ciągnięte przez muły. Koszt zwierząt pociągowych nie jest wliczony w cenę powozu.

Wóz

Wozy najczęściej znajdują zastosowanie jako pojazdy do przewozu towarów. Mają około metra szerokości, półtora metra długości oraz dwa lub cztery koła. Zwykle zaprzęga się do wozu muły, ale niektórzy kupcy wolą konie. Koszt zwierząt pociągowych nie jest wliczony w cenę wozu.

Żaglówka

Łodzie żaglowe spotyka się głównie na morzu zwanym Aras. Mierzą od 3 do 12 metrów długości i mieszczą od 2 (najmniejsze) do 20 (największe) osób załogi. Duże łodzie służą kupcom odwiedzającym miasta handlowe położone na wybrzeżach morza.

ZWIERZĘTA

Na całym obszarze Barsawii zwierzęta wykorzystuje się do prac gospodarskich. Poniżej zamieszczono listę najbardziej pospolitych zwierząt, z których część opisano dokładniej w rozdziale **Stwory**, na str. 284. Ceny zakupu podano w **Tabeli towarów i usług**, str. 263.

KONIE

Konie należą do najpopularniejszych zwierząt domowych: służą do jazdy wierzchem, jako zwierzęta juczne i pociągowe, zarówno w miastach, jak i na łączących je szlakach handlowych. Poniżej opisujemy pokrótce trzy podstawowe typy koni.

Koń pociągowy

Konie pociągowe zaprzęga się do wozów i powozów oraz wykorzystuje w charakterze zwierząt jucznych. Są silniejsze i mocniej zbudowane od koni do jazdy wierzchem, ale także powolniejsze.

Koń wierzchowy

Służą do jazdy wierzchem. Są stosunkowo szybkie i wytrzymałe, nie mogą jednak dźwigać pancerza.

Rumak bojowy

Rumaki są najsilniejszymi barsawiańskimi końmi, zdolnymi unieść np. zbroję i w pełni uzbrojonego kawalerzystę. Większość oddziałów jazdy, w tym także orkowi nomadzi, używa rumaków bojowych.

MUŁY

Muły są przede wszystkim zwierzętami pociągowymi, zaprzęganymi do wszelkiego rodzaju wozów i wózków. Są dość wolne, ale silne i wytrzymałe, dzięki czemu mogą poruszać się w terenie, gdzie konie i inne zwierzęta pociągowe nie dałyby sobie rady.

PSY

Psy służą Dawcom Imion przede wszystkim jako strażnicy i zwierzęta do polowań. Niektóre odmiany szkoli się na psy bojowe, ale korzystają z nich tylko therańscy łowcy niewolników i część orkowych nomadów.

SOKOŁY

Sokoły znane są dość szeroko jako ptaki do polowań – na północy szkolą je i używają ich elfy, na południu zaś myśliwi z plemion ludzi. Sokół jest ulubieńcem Władców Zwierząt.

SŁONIE

Na południowym zachodzie Barsawii, w rejonie między Aras i Morzem Śmierci, słonie zaprzęga się do ciężkich wozów, przemierzających szlaki handlowe łączące przybrzeżne miasta. W środkowej części prowincji słoni prawie się nie widuje.

GRZMOTOROŻCE

Te ogromne bestie, przypominające krzyżówkę dinozaura z nosorożcem, są z pozoru powolne, ale gdy się rozpędzą, żadna siła ich nie powstrzyma. Ulubione wierzchowce orkowych Kawalerzystów.

GRYFY

Niektórzy ludzie szkolą gryfy, których później używają jako latających wierzchowców. Wymaga to jednak intensywnej tresury, co powoduje, że gryfów utrzymuje się na dość wysokim poziomie.



TABELA TOWARÓW I USŁUG

Uwaga: ceny zostały podane w sztukach srebra z wyjątkiem tych, które oznaczono, że są wyrażone w miedziakach („m”). Ciężar w kilogramach.

BRONIE

BROŃ DO WALKI WRĘCZ

	Cena	Stopień obrażeń	Minimalna Siła Fizyczna	Ciężar	Wielkość
Berdysz	150	8	15	6	6
Bicz	10	3	7*	0,5	3
Bronie drzewcowe	100-175	8	15	6	6
Buława	20	4	9	2,5	3
Głuszak	1	1	2	0,25	1
Kopia	150	5	15	5	6
Korbacz	35	5	10	4	3
Kostur	5	2	5	2	5
Maczuga	40	6	13	4	4
Miecz	25	5	9	1,5	3
Miecz dwuręczny	125	7	15	3,5	5
Miecz krasnoludzki	6	3	7	1	2
Miecz krótki	16	4	5	1	2
Miecz trollowy	50	6	13	3	4
Młot bojowy	125	7	15	3,5	5
Nóż	3 m	1	4	0,3	1
Pałka	2	3	7	1,5	2
Sztylet	8 m	2	5	0,5	1
Topór	12	4	10	1	2
Topór bojowy	35	6	13	2,5	4
Trójząb	25	5	11	3,5	3
Włócznia	3	4	11	2	4

* Używanie bicia wymaga minimum 7 Zręczności.

BROŃ STRZELECKA

	Cena	Stopień obrażeń	Minimalna Siła Fizyczna	Ciężar	Wielkość	Zasięg (w metrach)		
						B	Ś	D
Dmuchawka	2	1	1	0,3	1	1-2	3-4	5-6
Pojemnik z 10 strzałkami	1	-	-	0,25	-	-	-	-
Proca	3	2	7	1	2	2-15	16-40	41-100
Proca trollowa	15	4	15	1,5	4	2-25	26-60	61-100
Łuk	15	3	10	1,5	3	2-25	26-80	81-120
20 strzał do łuku	5	-	-	2,5	-	-	-	-
Łuk długi	60	4	13	2	5	2-40	41-100	101-220
20 strzał do długiego łuku	10	-	-	3,5	-	-	-	-
Łuk elficki*	200	5	13	2	5	2-40	41-200	201-300
20 strzał do elfickiego łuku	25	-	-	3,5	-	-	-	-
Łuk wietrzniacki	25	3	5	0,4	2	2-25	26-80	81-100
20 strzał do łuku wietrzniackiego	5	-	-	0,25	-	-	-	-
Kusza	100	5	13	3	5	2-50	51-175	176-275
15 bełtów do kuszy	20	-	-	1,5	-	-	-	-
Lekka kusza	50	4	10	2,5	4	2-50	51-125	126-200
15 bełtów do lekkiej kuszy	15	-	-	1,5	-	-	-	-
Kołczan	2	-	-	1,5	-	-	-	-

* Używanie elfickiego łuku wymaga minimum 15 Zręczności.



BRONIE MIOTANE

	Cena	Stopień obrażeń	Minimalna Siła Fizyczna	Ciężar	Wielkość	Zasięg (w metrach)		
						B	Ś	D
Bola	10	3	4	0,5	2	2-15	16-25	26-35
Jastrzębiec	125	4	9	1	3	2-25	26-80	81-125
Sieć wietrzniacka	15	-	4	1	2	1-2	3-4	5-6
Sieć	15	-	9	2,5	6	1-2	3-4	5-6
Strzałki	5 m	1	5	0,05	1	1-3	4-6	7-9
Sztylet	8 m	2	9	0,5	1	2-5	6-10	11-15
Sztylet do rzucania	2	2	12	0,35	1	2-10	11-20	21-30
Sztylet lotny	25	2	12	0,35	1	2-15	16-40	41-75
Toporek do rzucania	25	3	5	1,5	3	2-15	16-25	26-40
Włócznia	3	4	5	2	4	2-15	16-40	41-100
Włócznia wietrzniacka	45	2	4	0,25	2	2-15	16-40	41-75
Olej								
(butelka z płonącym olejem) 6		5*	5	0,25	3	2-10	11-20	21-30

* Obrażenia zadaje się z 5 stopniem, nie dodając stopnia Siły Fizycznej.

ZBROJE

	Cena	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Ciężar	Modyfikator inicjatywy
Kolczuga	180	7	0	20	3
Krwawe kamienie	300	5	3	nie dotyczy	1
Kryształowa kolczuga	500	4	4	25	2
Obsydiańska skóra	100	3	1	10	0
Pnączozbroja	125	2	3	7,5	0
Skóra zwierzęca	50	5	1	12,5	1
Zbroja kółkowa	110	6	0	15	2
Zbroja płytowa	3000	9	0	30	4
Zbroja płytowa kryształowa	12000	7	7	45	5
Zbroja skórzana	10	3	0	7,5	0
Zbroja skórzana utwardzana	40	5	0	10	1
Zbroja skórzana warstwowa	20	4	0	10	0
Zbroja warstwowa	2	2	0	1,5	0
Zbroja z żywego kryształu	1100	6	3	nie dotyczy	2

TARCZE

	Cena	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Ciężar	Modyfikator inicjatywy	Próg zniszczenia (opcjonalnie)
Liściozbroja	22	+1	+2	2,5	1	16
Pawęż	50	+5	0	7,5	2	21
Puklerz	5	+1	0	2,5	0	17
Tarcza jazdy	20	+3	0	4	1	19
Tarcza kryształowa	150	+3	+3	7,5	2	18
Tarcza piechoty	15	+3	0	5	1	19



ODZIEŻ

GOTOWE ZESTAWY

CENA

Ubogi strój	12 m
(koszula, pas, sandały, spodnie)	
– z suknią lub szatą zamiast spodni	3
Ubranie podróżne	8
(miękkie buty, koszula, pas, spodnie, płaszcz)	
– z suknią lub szatą zamiast spodni	9
Bogaty strój podróżny	40
(buty do jazdy wierzchem, pas, trzy wzorzyste koszule, eleganckie spodnie lub wzorzysta szata, porządny kapelusz, miękkie buty, podbity atłasem płaszcz, ozdobna brosza)	
– z wyszywaną szatą lub suknią zamiast spodni	50

PRZEDMIOTY WYJĄTKOWE



Przedmiot	Cena
Brosze, zapinki	
mosiężna, nieozdobna	2
ostrzeżenia	350
ozdobna	12
srebrna	15
złota	120
Buty	
dla dworzanina	40
dla kupca	2
do jazdy	4
górskie	8
miękkie	1
Długie szaty	
płócienna	15 m
wyszywana	15
elfia	80
Kaftany	
dworski	170
jedwabny	90
wełniany	12
Koszule	
jedwabna	45
wzorzysta	1
zwykła	2 m
Maska na twarz	3
Nakrycia głowy	
czapka wełniana	12 m
kapelusz dobrej jakości	9
kapelusz dworski	18
kapelusz filcowy	4 m
kapelusz na każdą głowę	35
Pas	5 m

Przedmiot	Cena
Płaszcze	
obszyty futrem	50
therański	380
wełniany	5
z atłasową lub jedwabną podszewką	14
z łusek espagry	120
zimowych nocy	275
Pochwa na miecz	5
Pończochy	
jedwabne	20
zwykłe	5 m
Rękawiczki	
ciche palce	140
skórzane	2
Sandały	2 m
Spodnie	
dla biedaka	4 m
dla kupca	1
dla członka gildii	7
Suknie	
atłasowa	100
balowa	250
haftowana	22
therańska	560
wzorzysta	7
zwykła, nieozdobna	2
Szarfa, szal	5
Szpilka (do kapelusza)	1
Toga	6 m
Tunika	4 m

WYŻYWIENIE I ZAKWATEROWANIE

	Cena	
Racje podróżne – tygodniowy zapas	10	
Żelazne racje krasnoludzkie – tygodniowy zapas	25	
Jedzenie		
Porządny obiad	3	
Prosty obiad	3 m	
Przeciętny obiad	1	
Uyglar therański	25	
Wystawna uczta	50	
Napoje		
Dobre wino		
kieliszek	1	
butelka	5	
Kufel mocnego, krasnoludzkiego piwa	2	
Kufel przyzwoitego piwa	1	
Kufel słabego piwa	5 m	
Wino		
kieliszek	1 m	
butelka	5 m	
Zakwaterowanie		
Gospoda gildii		
pokój z magicznym zamkiem	12	
sypialnia z łazienką	8	
Gospoda kupiecka		
własny pokój z łazienką	5	
własny pokój, jednoosobowe łóżko	3	
Luksusowa gospoda		
pokój plus osobisty służący	55 + napiwki	
pokój z magicznymi udogodnieniami	40	
sypialnia z łazienką	25	
Noclegownia (bez łóżka)	1 m	
Tania gospoda		
własny pokój, jednoosobowe łóżko	1	
wspólna sala, wspólne, duże łóżko	5 m	

EKWIPUNEK DLA POSZUKIWACZY PRZYGÓD

GOTOWE ZESTAWY

	Cena	Ciężar
Zestaw podróżny	15	5
(plecak, derka do spania, krzesiwo i hubka, pochodnia, bukłak na wodę, duży worek)		
Zestaw podróżny – z namiotem	40	12,5

TOWARY W SPRZEDAŻY DETALICZNEJ

Atrament (fiolka)	10	0,25
Bukłak na wino	2	1 pełny, 0 pusty
Bukłak na wodę	2	1 pełny, 0 pusty
Derka	5	1

Haczyk na ryby	1 m	–
Hak wspinaczkowy	9 m	1
Instrumenty muzyczne		
bęben	7	2,5
flet	2	0,5
lutnia	25	3
piszczalka	2 m	0,5
róg	70	3,5
Koc	15	1,5
Kociołek żelazny	20	4
Kotwiczka do liny	10	2,5
Kreda (pudełko z 5 kawałkami)	3 m	0,25
Krzesiwo	1	0,5
Latarnia		
punktowa	27	3
z kryształem świetlnym	75	4
zwykła	9	3
Lina		
3 metry	8	2,5
10 metrów	15	6
20 metrów	25	12,5
Łańcuch, cienki	10	2,5
Łańcuch, gruby	50	5
Medykamenty	75	2,5
uzupełnienie	50	–
Namiot	30	7,5
Narzędzia i przybory		
rzemieślnicze i artystyczne		
drzeworytnicze (także np. stalo- i kamieniorytnicze)	15	0,5
rzeźbiarskie	30	0,5
malarskie	45	1
zestaw do wyszywania/haftowania	25	0,5
Narzędzia kowalskie	100	10
Olej (butelka)	6	0,25
Osełka	2 m	0,5
Papier, pergamin (arkusz)	1	–
Plecak	5	1,5
Pochodnia	5 m	0,5
Przybornik dla złodzieja		
(wytrychy i inne narzędzia)	100	0,5
Przybornik do szycia	5	–
Sakiewka	8 m	0,5
Sieć na ryby (ok. 1,5 metra kwadratowego)	15	5
Świece (2 sztuki)	7 m	0,25
Tuba na zwoje i mapy	8 m	1,5
Worek		
duży	2	0,5
mały	1	–

EKWIPUNEK MAGICZNY

	Cena	Waga
Mikstury lecznicze		
Antidotum Kelii	125	1
Eliksir leczenia chorób	500	1
Eliksir leczenia	300	1
Eliksir odporności na choroby	75	1
Eliksir ostatniej szansy	600	0,5
Eliksir zdrowienia	50	1
Okład Kelixa	50	0,5

Kryształy świetlne

Mały	75	1
Średni	125	3
Duży (do oświetlania kaerów)	200	10

Amulety krwi

Celne oko	450	0,5
Desperacki cios	275	0,5
Desperacki czar	300	0,5
Ochrony przed Horrorami	200	0,5
Oko astralne	325	0,5
Oslabienie ciosu	100	0,5
Oszukanie śmierci	450	0,5

USŁUGI

Usługa	Cena
Dostęp do biblioteki	
do Wielkiej Biblioteki w Throalu	20
w dużym mieście	25
Mędrzec	15-100
Płatnerz	
naprawa zbroi	50
ozdobienie zbroi	35
Posłaniec	
lokalnie	5
między dwoma miastami	30-75
Skryba	50-75
Transport	
łódź rzeczna	5 za osobę dziennie
powóz pasażerski	3-5 za osobę dziennie
Zbrojmistrz	
naprawa broni	55
ozdobienie broni	45

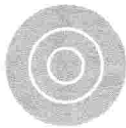
POJAZDY

Typ	Cena
Łodzie	
kajak	15
łódź wiosłowa	20
mała łódź żaglowa	35
Powóz	
duży	50
mały	30
Wóz	
duży	25
mały	10

ZWIERZĘTA

Typ	Cena
Gryf (szkolony)	7500
Grzmotorożec	4000
Koń	
bojowy	1500
pociagowy	150
wierzchowy	125
Muł	100
Pies	
bojowy	50
myśliwski lub strażniczy	30
Sokół (szkolony)	3500
Słoń	3000





MAGICZNE SKARBY



*Podsycaj ten błysk w oku, mój chłopcze. Skarby, które widziałem,
lśnią nawet bardziej. Gdy zobaczysz to, co ja, będziesz gotów ryzykować życiem,
by je zdobyć i nazwać swoimi.*

Garlthik Jednooki, ork Złodziej

Świat **Przebudzenia Ziemi** pełen jest wspaniałych magicznych skarbów. Skarbów, które są wiele warte nie tylko z powodu tego, iż drzemie w nich magiczna moc, ale także dlatego, że skrywają historię Barsawii, że są kluczem do przeszłości i pozwalają bohaterom dnia dzisiejszego stać się legendami jutra.

Wyprawa po magiczne skarby jest ważnym elementem przygód osadzonych w krainie **Przebudzenia Ziemi**. Mimo że bohaterowie często skupiają się na walce z pozostałymi w tym świecie Horrorami, zdobywanie magicznych broni, które będzie można wykorzystać w walce, nie jest mniej ważnym celem. Pozycja poszukiwaczy przygód czyni z nich idealnych kandydatów do odkrywania oraz zgłębiania tajników przedmiotów i poznawania w ten sposób historii Barsawii oraz zamieszkujących ją ludów.

W tej części podręcznika zawarto zasady dotyczące wykorzystywania talentu *tkanie wątków* do zgłębiania tajemnic magicznych skarbów.





Aína osiąga nieśmiertelność.

Bardzo pomocne w zrozumieniu poniższej wiedzy może okazać się ponowne zapoznanie się z fragmentami rozdziału **Działanie magii** (str. 144), dotyczącymi *tkania wątków*. Informacje te – w połączeniu ze znajdującym się dalej podrozdziałem **Wykorzystywanie skarbów** – pozwolą bohaterom odkryć tajniki magicznych przedmiotów i połączyć się z nimi, a potem wykorzystywać kolejne, coraz potężniejsze właściwości. Ponadto w niniejszym rozdziale zamieściliśmy sporo informacji o samych magicznych przedmiotach, dzięki czemu Mistrz Gry będzie mógł – po dodaniu pasujących do jego kampanii szczegółów – wprowadzić je do gry.

NATURA SKARBÓW

Większość opisanych dalej skarbów to przedmioty jedyne w swoim rodzaju, których raczej nie można znaleźć w sklepie – trzeba je zdobyć, a nie kupić. Z tego też powodu twój bohater nigdy nie znajdzie jakiegoś tam starego, magicznego topora bojowego. Zamiast tego w jego ręce może wpaść Topór Lorma, dzierzony kiedyś przez trolla i użyty w walce z Horrorem, który zniszczył kaer Jalendale. Topór Lorma – jak wszystkie magiczne skarby – ma swoją historię. Wydarzenia związane z przedmiotem są częścią tego, co czyni go niepowtarzalnym. Nie ma po prostu w całym świecie drugiego topora, który miałby te same moce, co ten dzierzony przez Lorma.

Mistrz Gry, odpowiednio dobierając szczegóły, określając historię i moce, może sprawić, że każdy przedmiot będzie unikatowy.

WYKORZYSTYWANIE SKARBÓW

Postać musi posiadać talent *tkanie wątków*, aby używać opisanych dalej magicznych skarbów. Wykorzystując go, bohater tworzy wątek, który łączy z przedmiotem, tak jak zostało to opisane w rozdziale **Działanie magii** (patrz str. 136). Skarby pozbawione wątków, które nasączyłyby je magiczną energią, będą niczym więcej jak zwykłymi kawałkami żelaza. Dopiero po zjednoczeniu z bohaterem staną się wyjątkowe.

WIEDZA O WZORCACH

Wszystkie magiczne skarby mają historię, która wiąże się z ich mocami. Nie zapoznawszy się z nią postać, tylko zmarnuje czas, próbując dostroić się do przedmiotu. Zużyje niepotrzebnie magiczną energię wlewając ją nie tam, gdzie trzeba, a skarb pozostanie taki, jak przedtem. Bohater może zdobyć wiedzę o przedmiocie tylko studiując jego historię, historię jego prawdziwego wzorca oraz zdarzenia, w których brał udział.

Wiedza o przedmiocie obejmuje jego Imię i znaczące wydarzenia z przeszłości. Zdobycie tych informacji pozwoli postaci ożywić magię skarbu i wykorzystać ją do własnych celów.

Wiedza o przedmiocie dzieli się na kilka części, zwanych tajnikami. Każdy przedmiot może mieć dowolną liczbę tajników. Postać musi je poznać, aby zdobyć pełną wiedzę o przedmiocie. Większość przedmiotów posiada tajniki na różnych poziomach, w związku z tym, aby dostroić się do kolejnego poziomu, trzeba najpierw poznać wszystkie poprzednie tajniki. Bohater musi, na przykład, poznać tajnik na poziomie trzecim, aby dostroić się do przedmiotu na tym właśnie poziomie. Więcej informacji o wiedzy i tajnikach znajdziecie w rozdziale **Działanie magii**.

TAJNIKI

Postacie mogą zgłębić tajniki przedmiotów korzystając ze specjalnych talentów, takich jak *historia przedmiotu* i *historia broni* oraz poznając legendy, odwiedzając biblioteki, tawerny lub inne źródła wiedzy, które mogą dostarczyć im informacji. Tajniki skarbów opisanych w tej części można zdobyć tylko w trakcie przygód lub długotrwałych poszukiwań.

Każdy tajnik przedmiotu magicznego złożony jest z dwóch elementów. Pierwszy z nich – zwany wskazówką – to ogólnego typu informacja, którą reprezentuje tajnik. Drugi zaś – zwany wiedzą – to szczegóły związane z tą informacją.

Wskazówki dotyczące tajników to ogólna wiedza, którą można zdobyć wykonując testy *historii przedmiotu* lub *broni*.

Wskazówki uświadomią bohaterowi, czego musi się dowiedzieć, aby użyć przedmiotu. Może więc, na przykład, odkryć, że musi poznać:

- Imię żywiołka, który pomógł wykuć Miecz Kegla.
- Nazwę góry, z której wydobyto rudę żelaza potrzebną do wykucia Miecza Kegla.
- Ostatnie wydarzenie, w którym wziął udział miecz Kegla.

Wiedza dotycząca tajników, to informacja ostateczna – coś, czego potrzebujemy, aby dostroić się do przedmiotu, a co możemy poznać tylko w trakcie przygód lub poszukiwań. Dowiadujemy się, na przykład, że:

- Żywiołek, który pomógł wykuć Miecz Kegla, nazywał się Nogul.
- Rudę potrzebną do wykucia miecza Kegla wydobyto w Ośnieżonym Szczycie, górze położonej w Górach Grzmotu.
- Miecz Kegla został użyty po raz ostatni pod koniec wojny z Theranami; zabito nim generała Timyo, przywódcę sił therańskich.



POZNANIE TAJNIKÓW

Aby poznać tajniki, bohater musi w pierwszej kolejności uzyskać wskazówki na ich temat, wykonując testy *historii przedmiotu* lub *historii broni*.

Za każdym razem, gdy postać używa jednego z powyższych talentów, może zdobyć tylko fragmentaryczną wiedzę na temat skarbu, a dokładniej – może poznać tylko tyle poziomów, ile wynosi jej poziom w *historii przedmiotu* lub *historii broni*.

Thom Mieczotwórca posiada historię przedmiotu na poziomie 3. Po zdobyciu miecza czarów spędza tydzień na badaniach, a później wykonuje test tego talentu. Uzyskuje wyjątkowy sukces, który pozwala mu poznać cztery tajniki. Ponieważ poziom historii przedmiotu wynosi w jego przypadku jedynie 3, poznaje poziomy dostrojenia tylko do trzeciego.

Pierwszy tajnik

Pierwszy tajnik przedmiotu zawsze znajduje się na poziomie 1. Zawiera on informacje, które pozwolą bohaterowi rozpocząć badanie przedmiotu i poznać następne tajniki. Pierwszy tajnik zawsze dotyczy następujących aspektów:

Wskazówka

1. Jak dużo poziomów dostrojenia posiada przedmiot.
2. Czy trzeba dokonać jakiegoś czynu, aby się do niego dostroić.

Wiedza

3. Imię przedmiotu.

Zakończony powodzeniem test *historii broni* lub *historii przedmiotu* pozwala zdobyć informacje o tym, jak wiele poziomów dostrojenia posiada przedmiot oraz czy trzeba dokonać jakiegoś czynu, aby się do niego dostroić lub wpleść watek w następny poziom. Imię przedmiotu bohater będzie mógł poznać tylko w trakcie przygód lub długotrwałych poszukiwań.

Wiedza

Tajniki podane w opisie skarbów to wskazówki dotyczące wszystkich przedmiotów. Bohater poznaje je wykonując testy *historii przedmiotów* lub *historii broni* i/albo poszukiwań. Gdy tylko odkryje wskazówki, może zacząć zdobywać wiedzę (tylko od niego zależy, jak się do tego zabierze).

Wiedzę trzeba zdobywać w trakcie przygód lub poszukiwań. Bohater nie może wejść w jej posiadanie wykorzystując talent *historia przedmiotu/broni*. Jedyne sposoby to badanie legend, podań, przeszukiwanie cytań lub kaerów, zdobywanie starożytnych ksiąg z odpowiednimi informacjami itd. Tylko od Mistrza Gry zależy, jaką postać przybiorą te poszukiwania w grze.

Mistrz Gry, wprowadzając do gry magiczny skarb, musi określić wiedzę, którą trzeba zdobyć, aby zgłębić każdy tajnik.

Każda wiadomość może służyć jako pretekst do rozegrania krótkiej przygody, która będzie z kolei częścią większej kampanii, mającej na celu poznanie i zrozumienie przedmiotu oraz wykorzystanie jego mocy – najprawdopodobniej do unicestwienia potężnego Horrora, który stanął na drodze bohaterów. Mistrz Gry może stworzyć tego rodzaju scenariusze zgodnie ze swoimi upodobaniami, być może jednak przydadzą mu się poniższe wskazówki.

Tworzenie tajników

• Zdobyć wiedzę dotyczącą tajników musi zająć bohaterom trochę czasu – nie mogą dostać czegoś za nic. Postać powinna raczej odbyć długą podróż w poszukiwaniu tomu,

który zawiera potrzebne jej informacje, niż iść po prostu do najbliższego sklepu z książkami i znaleźć go w kilka minut. Co więcej, kiedy już przybędzie na miejsce, być może będzie musiała przekonać strażnika księgi, aby ten pozwolił jej ją przejrzeć; strażnik może również zażądać przysługi, co jeszcze bardziej skomplikuje i tak już niełatwe życie bohatera (patrz *Przysługi*, str. 239 rozdziału *Prowadzenie gry*).

• Postać powinna zrozumieć, jak tajnik wiąże się z historią przedmiotu. Jeżeli, na przykład, musi ona poznać nazwę dżungli, z której pochodzi drewno wykorzystane do stworzenia laski, to nie wystarczy, że na chybił trafił wymieni nazwę tego miejsca, nawet jeśli jej przypuszczenia będą słuszne. Bohater powinien zbadać wcześniej różne gatunki drzew i przekonać się, które wykorzystano w tym przypadku. Potem musi dowiedzieć się, w jakich lasach dany gatunek najczęściej występuje. Dopiero wtedy zrozumie jak ważne jest drewno, z którego wykonano laskę.

• Odkrycie właściwej wiedzy powinno być wyzwaniem, ale nie powinno być niemożliwe. Na przykład wymaganie, aby postać dowiedziała się, czy poprzedni właściciel przedmiotu był prawo- czy leworęczny jest prawdopodobnie zadaniem ponad jej siły. Równie niemożliwym zadaniem może okazać się poznanie Imienia żywiołaka lub potężnego ducha. Jeżeli Mistrz Gry chce użyć tego typu informacji, musi pamiętać o stworzeniu sposobów na ich zdobycie. Kluczem do sukcesu jest stworzenie wiedzy trudnej, ale możliwej do zdobycia.

• Ryzyko lub koszt zgłębienia informacji musi być warte nowej właściwości przedmiotu. Na przykład wejście do leża smoka po to, by poznać tajnik drugiego poziomu, jest raczej dość wysoką ceną. Dobrą wytyczną może być zasada mówiąca, iż postać musi wydać na dostrojenie się do przedmiotu tyle punktów, ile otrzyma za związaną z tym przygodę. Jeżeli, na przykład, trzeba wydać 2100 punktów legend, aby dostroić się do przedmiotu, postać powinna zdobyć w przygodzie tyle samo punktów.

W poniższej tabeli umieściliśmy listę typowych tajników, z sugerowanymi poziomami dla każdego z nich. Oczywiście Mistrz Gry może zmienić zarówno tajniki, jak i wymagane poziomy dostrojenia. Nie muszą one również pokrywać się z tymi, które wykorzystano w tym rozdziale.

TABELA TAJNIKÓW

Tajnik	
Poziom dostrojenia	Rodzaj wiedzy
1	Imię przedmiotu.
2-3	Imię osoby, która stworzyła przedmiot albo jego specyficzną właściwość.
4-5	Pochodzenie materiału, z którego wykonano przedmiot lub imię istoty, która pomagała w jego stworzeniu.
6-7	Imię ostatniego właściciela/posiadacza przedmiotu.
8+	Ostatnie znane wydarzenie, w którym użyto przedmiotu.

Odkrycie właściwości przedmiotu

Dopiero po dostrojeniu się do przedmiotu postać będzie mogła korzystać z jego magicznych mocy. Liczba dostępnych właściwości jest uzależniona od liczby wątków. Tuż po otrzymaniu wskazówek dotyczących tajników, postać poznaje ogólne właściwości przedmiotu. Może, na przykład, dowiedzieć się, że „ten miecz zadaje większe obrażenia niż zwykły”. W momencie, gdy zgłębi wiedzę związaną z tajnikiem (oczywiście podróżując albo poświęcając się badaniom) pozna dokładniej właściwy efekt. W przypadku miecza dowie się, że podnosi on stopień zadawanych ran o +3.

Postać może również badać legendy i podania o przedmiocie, aby poznać jego ogólne właściwości. Informacje zdobyte w ten sposób rzadko są do końca prawdziwe, jako że opowieści bardzo często są przesadzone.

Me'gana bada legendę Miecza Kegla. Z książki, będącej własnością biblioteki w Throalu, dowiedziała się, że w czasie bitwy „kula ognia wyrzeliła z ostrza miecza”. Tearaz Me'gana wie, że miecz ma jakąś moc związaną z ogniem, choć niekoniecznie taką, jak ta, o której wspomina legenda.

DOSTRAJANIE SIĘ DO PRZEDMIOTU

Po zdobyciu wiedzy niezbędnej do zgłębienia tajnika przedmiotu, postać może się do niego dostroić. W tym celu musi wydać odpowiednią liczbę punktów legend i użyć talentu *tkanie wątków*. Kolejne poziomy osiąga w podobny sposób.

Koszt (w punktach legend) dostrojenia się do danego poziomu zależy od przedmiotu i jest podany w opisie każdego z nich. Na przykład koszt dostrojenia się do poziomu pierwszego dla Laski antymagii wynosi 200 punktów legend, a koszt dostrojenia się do poziomu piątego dla Łuku Nioku – 3400 punktów legend.

Trudność dostrojenia się do przedmiotu z użyciem talentu *tkanie wątków* zależy od poziomu, do którego się dostrajamy. Więcej informacji dotyczących tego zagadnienia znajdziesz w **Magii wątków** (rozdział **Działanie magii**, str. 143).

Czyny

Niektóre skarby wymagają dokonania czegoś nadzwyczajnego w celu zdobycia punktów legend potrzebnych do dostrojenia się do przedmiotu. Czyny są zazwyczaj związane z historią przedmiotu i wymagają, by bohater podjął się zadania podobnego do tego, w którym przedmiot został użyty albo dokończył coś, co zostało rozpoczęte przez poprzedniego właściciela.

Postać poznaje wszystkie czyny w taki sam sposób, jak tajniki przedmiotu; po prostu czyn jest częścią tajnika przedmiotu.

Wykonując testy *historii przedmiotu/bronii*, postać dowiaduje się, że tajnikiem dla danego poziomu jest czyn oraz poznaje jego naturę i warunki, które trzeba spełnić, aby go wykonać. Wykonanie czynu pozwala przyswoić sobie wiedzę niezbędną do dostrojenia się do kolejnego poziomu.

Nie zawsze dostrojenie się do przedmiotu wymaga dokonania jakiegoś czynu. Czasami jest to tylko jedno z utrudnień, po pokonaniu którego można się dostroić do kolejnego poziomu. Kiedy indziej to postać dokonuje wyboru. Niezależnie od tego, bohater zawsze otrzymuje punkty legend za dokonanie czynu.

Wszystkie punkty legend otrzymane w nagrodę za dokonanie czynu trzeba przeznaczyć na dostrojenie się do następnego poziomu przedmiotu. Do momentu gdy bohater nie dostroi się ostatecznie do przedmiotu, nie będzie mógł wydać

zdobytych w ten sposób punktów na inne cele; po spełnieniu tego warunku może wykorzystać pozostałe punkty legend do podniesienia poziomu talentów, umiejętności itp.

Przed podjęciem się wykonania czynu, postać musi zgłębić wszystkie tajniki aż do poziomu (łącznie z nim), z którym jest on związany. Innymi słowy: jeżeli czynu jest wymieniony na czwartym poziomie wątku, to postać musi zgłębić tajniki z poziomów od 1 do 4, aby móc podjąć się misji.

MODYFIKOWANIE SKARBÓW

Skarby opisane w tym rozdziale reprezentują niewielki procent magicznych przedmiotów, występujących w świecie **Przebudzenia Ziemi**; są to przykłady artefaktów, które bohaterowie mogą zdobyć w czasie gry. Prowadzący może wykorzystać je w formie, w jakiej zostały tu opisane, zachęcamy jednak, aby wcześniej dostosował je do swojej kampanii. Oto kilka propozycji na zakończenie.

Pierwsza rada: modyfikuj! Zmieniaj magiczne przedmioty – tajniki, opisy, czyny, a nawet właściwości tak, by lepiej pasowały do twojej kampanii. Większość graczy lubi znajdować nieznanne przedmioty i odkrywać ich tajemnice. Modyfikowanie przedmiotów pozwoli ci również dopasować je do wydarzeń i postaci, które mają jakiś związek z bohaterami twoich graczy. W takim przypadku skarb będzie nie tylko przedmiotem mocy, ale łącznikiem z przeszłością. Wykorzystywanie magicznych przedmiotów w ten sposób sprawi, że świat gry stanie się jeszcze bardziej rzeczywisty.

Drugą radą: powstrzymuj się przed tworzeniem zbyt potężnych przedmiotów! Zwiększając liczbę ich właściwości, albo stopień efektów wykreujesz coś, co zachwieje równowagą gry. Te przedmioty opracowano tak, by jej nie naruszać. I nie ma co ukrywać – wiele jest bardzo potężnych, nawet bez dodatkowych ulepszeń.

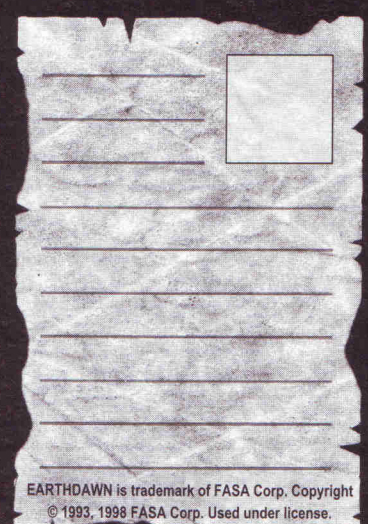
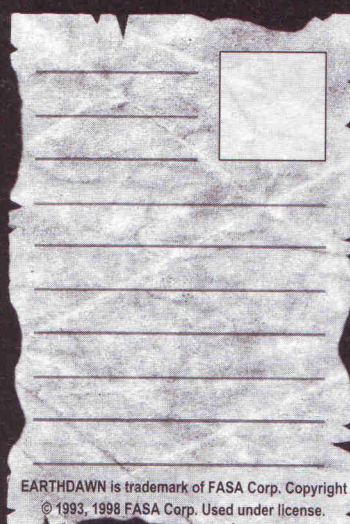
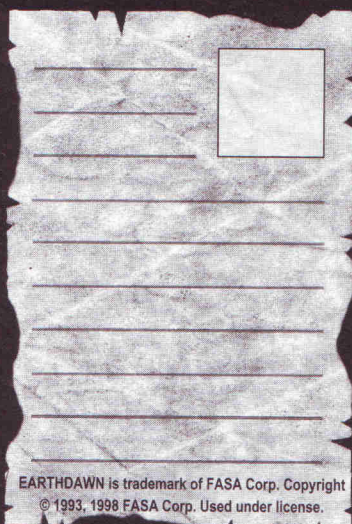
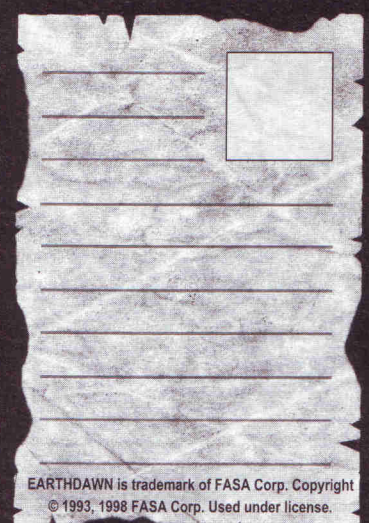
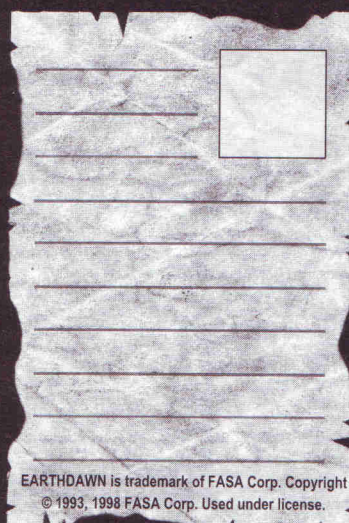
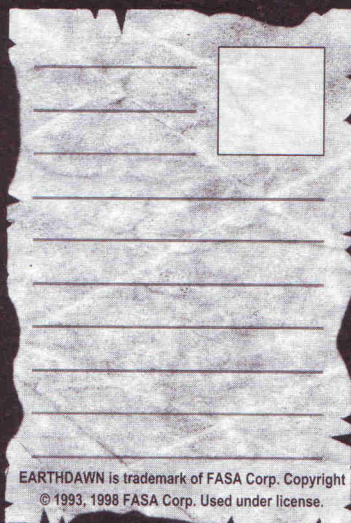
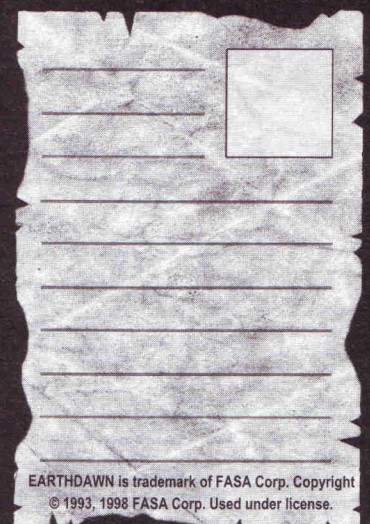
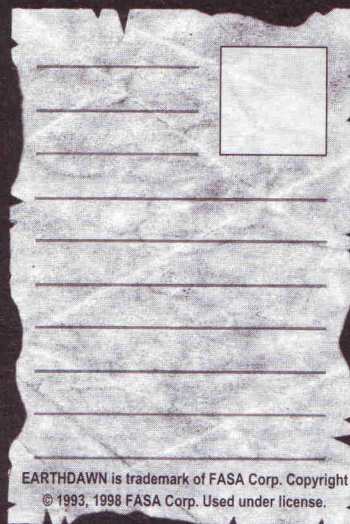
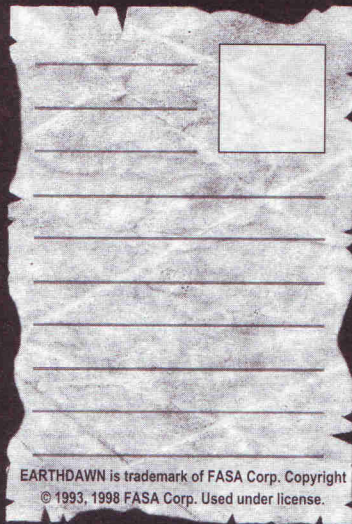
TWORZENIE NOWYCH SKARBÓW

W dalszej części rozdziału opisaliśmy osiemnaście przedmiotów. Powinny one wystarczyć na dłuższy czas, ale wielu Mistrzów Gry na pewno będzie chciało stworzyć nowe, niepowtarzalne przedmioty.

Nie ma sprawy. Do dzieła. Użycie przedmiotów opisanych tutaj, jako wzorów. Najpierw jednak ostrzeżenie: starajcie się, aby skarby były ciekawe i nietypowe, a nie tylko potężne. Jeżeli nie będziecie w stanie oprzeć się stworzeniu czegoś o wiele potężniejszego niż opisane tu przedmioty, postarajcie się chociaż, aby miały więcej poziomów niż nasze. Na przykład jeżeli gracz będzie musiał dostroić się do 12 poziomów zanim będzie mógł wykorzystać moc „zabicie smoka mrugnięciem oka”, będziecie mieć czas, by przekonać się, jak skonstruowane przez was cudeńka działają i zmienić coś, zanim kampania eksploduje w oparach magicznego dymu.

Jeżeli stworzycie zbyt potężny przedmiot, najlepszym wyjściem z sytuacji będzie powiedzieć po prostu: „ups!”, a następnie wytłumaczyć graczom, że jest to za silny skarb. Odbierzcie im go, zmodyfikujcie, a potem oddajcie z powrotem. Jeśli nie da się nic z nim zrobić, wycofajcie go z gry, choć za pewne nie będzie to łatwe. Pamiętajcie jednak, że przeznaczacie zbyt wiele swojego cennego czasu na wymyślenie przygód, aby pozwolić, by jeden przedmiot zrujnował całą grę.







LASKA ANTYMAGII



KRYSTAŁOWE PUDEŁKO



LODOWA SAKIEWKA



MACZUGA PIORUNÓW



ELIKSIR ŻYCIA



POSREBRZANA TARCZA



KOLCOBOMBA



KOLCZASTE RĘKAWICE



HEŁM LANDYJSKI



BICZ OBRONY



WŁÓCZNIĄ SPUSTOSZENIA



MIECZ KĘGŁA



TOPÓR LORMA



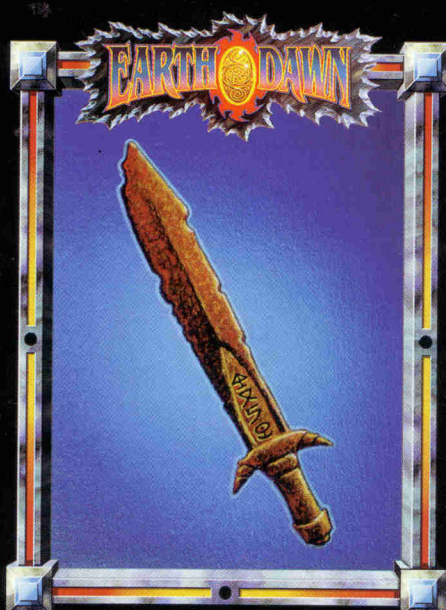
MASKA OLTIONA



DYWAN MONTRUKA



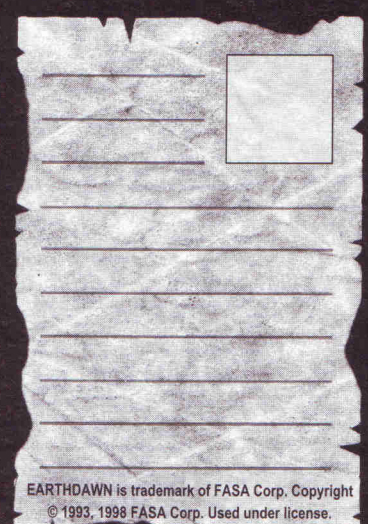
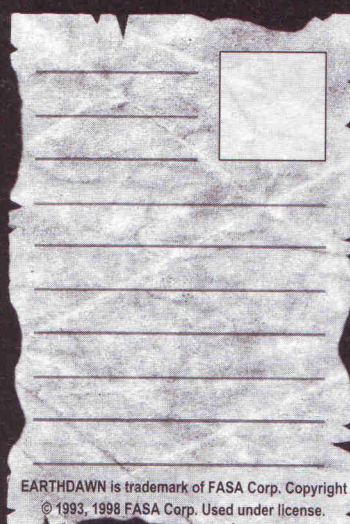
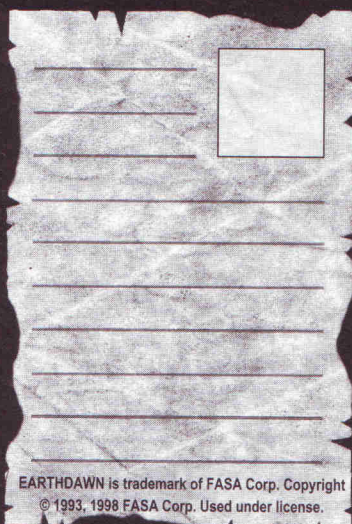
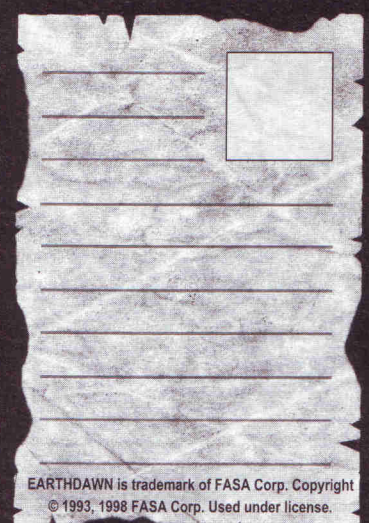
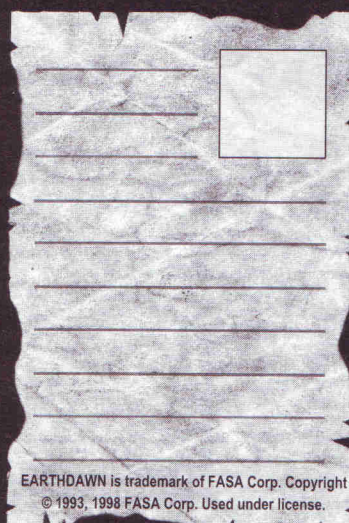
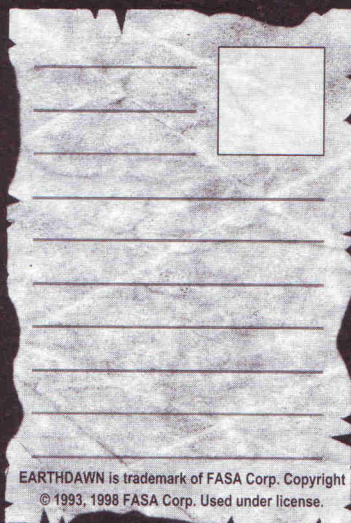
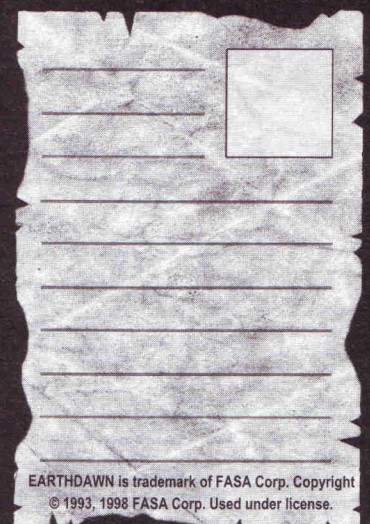
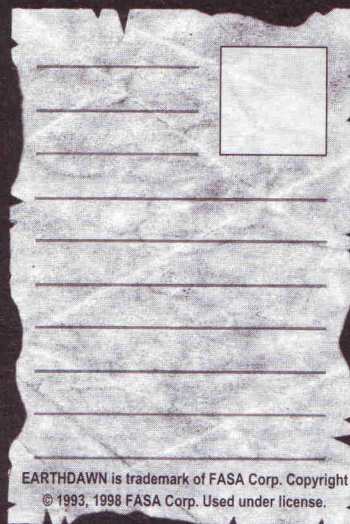
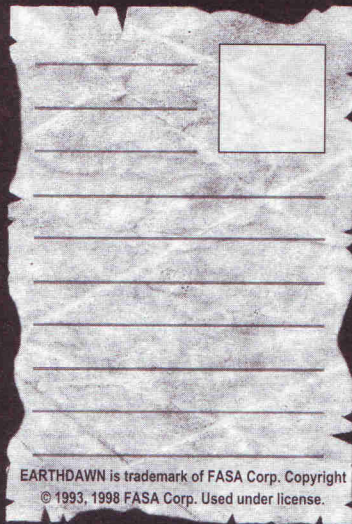
ŁUK NIOKLI



ZABÓJCA HORRORÓW



PANCERZ VENNY



WYKORZYSTYWANIE KART SKARBÓW

W skład podręcznika wchodzi dwie strony, na których znajdują się karty skarbow. Każda z nich reprezentuje jeden z przedmiotów opisanych w tym rozdziale. Używaj ich jako pomocy dla graczy – w chwili gdy bohater znajdzie dany przedmiot, Mistrz Gry wręcza odpowiednią kartę.

Na przodzie każdej z kart znajduje się kolorowa ilustracja przedmiotu, a z tyłu, miejsce, w które gracz będzie mógł wpisać jego tajniki.

SKARBY

Osiemnaście skarbow opisanych dalej podzieliliśmy na dwie kategorie. W pierwszej zamieściliśmy przedmioty typowe (np. laski z powszechnymi właściwościami). W drugiej zaś przedmioty – niepowtarzalne, jedyne w swoim rodzaju.

Każdy z opisów zawiera informacje systemowe o przedmiocie oraz jego historię. Poniżej wyjaśniamy terminy użyte w każdym z opisów. Patrz również **Tajniki** i **Czyny** w tym rozdziale.

Maksymalna liczba wątków: Bohater może dostroić tylko jeden wątek do magicznego przedmiotu. Aczkolwiek do większości przedmiotów może być dostrojony więcej niż jeden wątek, co oznacza, że mogą one oddziaływać na więcej niż jedną postać. W przypadku, gdy do przedmiotu dostrojony jest więcej niż jeden bohater, może uzyskać tylko ten, który go dotyka. Jeżeli do przedmiotu dostrojona została maksymalna liczba osób i próbuje się do niego dostroić ktoś nowy, zastąpiony zostanie wątek na najniższym poziomie.

Na przykład: Do Dywanu Montruksa można dostroić co najwyżej dwa wątki. Jeżeli przyjmujemy, że jeden z nich jest na poziomie 4, a drugi 2 i ktoś dostroi do niego nowy wątek, zastąpi on wątek na poziomie 2.

Obrona magiczna: Jest to między innymi stopień trudności próby użycia talentów (takich jak *historia przedmiotu* lub *historia broni*) służących do poznania historii przedmiotu. Służy również jako stopień trudności dla czarów lub talentów, wykorzystywanych przeciwko przedmiotowi.

Poziomy dostrojenia: Lista poziomów wątków, kosztów, tajników, czynów i właściwości skarbu na każdym z poziomów dostrojenia. Wszystkie przedmioty mają ograniczoną liczbę poziomów dostrojenia. Postać nie może podnieść poziomu wątku, który dostraja do przedmiotu, powyżej maksymalnego poziomu. Na przykład bohater posiadający Laskę antymagii może dostroić się do przedmiotu tylko na poziomie szóstym – po prostu nie jest możliwe utkanie wątku na poziomie wyższym. Każda próba dostrojenia się do przedmiotu na poziomie wyższym niż maksymalny automatycznie kończy się niepowodzeniem.

Przy każdym z poziomów dostrojenia podajemy kolejne właściwości. Jeżeli wyższy poziom nie uwzględnia nowego efektu, przyjmij, że jest on taki sam, jak na poprzednim. Nowe, potężniejsze moce, zastępują słabsze tego samego typu. Warto pamiętać, że efekty się nie kumulują. Na przykład przedmiot z obroną magiczną +1 dodaje jeden do obrony magicznej dzierzącej go postaci. Jeżeli przedmiot na wyższym poziomie zwiększa ją o +2, to obrona magiczna bohatera podniesie się o 2, a nie 3. Wszystkie wzmianki dotyczące stopni podajemy w skrótach – na przykład *moc woli* +10 oznacza stopień *mocy woli* +10 stopni.

Koszt: Jest to koszt (w punktach legend) dostrojenia się do przedmiotu lub podniesienia poziomu dostrojenia.

POWSZECHNE SKARBY

Ta część jest poświęcona typowym magicznym skarbow – oznacza to, że istnieje więcej niż jeden przedmiot posiadający te same cechy i właściwości.

BICZ OBRONY

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Bicze obrony wykonuje się z różnych materiałów, z których najpowszechniejszym jest zwykła skóra, choć są i zrobione ze skóry espagr, jaszczurów lub, bardzo rzadko, smoków. Główny splot bicia – kilka splecionych ze sobą pasek skóry – mierzy 4 metry długości. Czasami każdy pasek jest wykonany z innej skóry, co nadaje biczowi niesamowity wygląd.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię bicia.

Efekt: Bicz tworzy liczbę magicznych splotów równą poziomowi, na którym dostrojony jest jego właściciel. Każdy splot energii pozwala odbić lub zablokować bohaterowi jeden atak, jeżeli oczywiście używa on bicia. Poza tym sploty podnoszą o +1 fizyczną obronę, ale tylko przeciwko jednemu atakowi w rundzie. Bicz zadaje obrażenia o stopniu równym Siła Woli +4.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Sploty podnoszą o +2 fizyczną obronę przeciwko dwu atakom w rundzie.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Postać musi poznać Imię osoby, która stworzyła bicz.

Efekt: Sploty podnoszą o +1 obronę magiczną.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Bicz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Woli +4. Sploty podnoszą o +3 fizyczną obronę przeciwko trzem atakom w rundzie.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Postać musi poznać wszystkie typy skóry, jakie zostały użyte do wykonania bicia.

Efekt: Sploty podnoszą o +5 fizyczną obronę przeciwko czterem atakom w rundzie oraz zwiększają o +2 obronę magiczną.

Poziom 6 Koszt: 2100

Efekt: Sploty podnoszą o +5 fizyczną obronę przeciwko pięciu atakom w rundzie oraz o +3 zwiększają obronę magiczną.

ELIKSIR ŻYCIA

Maksymalna liczba wątków: 2

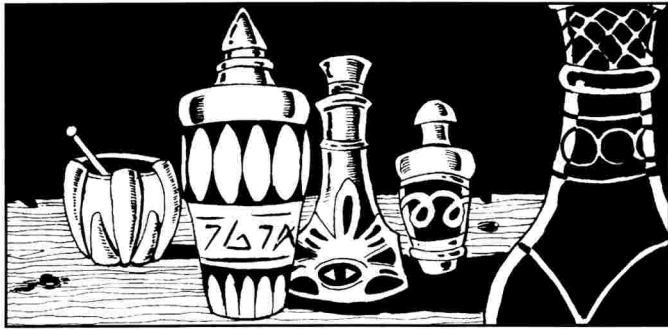
Obrona magiczna: 8

Eliksiry życia różnią się kolorem i gęstością, zależnie od alchemika, który je wykonał. Pojemniczki, w których są przechowywane, często wykonano z porcelany, ale zdarzają się również szklane lub metalowe.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 100

Tajnik: Eliksir życia przechowuje się w magicznej buteleczce, która napełnia się po wypiciu zawartości. Postać podrzuca srebrną monetę, spełniając toast za alchemika; strumień zielonego ognia trawi monetę i buteleczka napełnia się eliksirem życia.



Postać musi poznać Imię buteleczki i eliksiru.

Efekt: Po wypiciu, mikstura zwiększa o +6 stopień testu zdrowia posiadacza buteleczki. Używając eliksiru życia bohater nie może wykorzystać żadnej innej mikstury, który polepszyłaby jego test zdrowienia.

Poziom 2 Koszt: 200

Efekt: Elikzir zwiększa o +8 stopień testu zdrowienia.

Poziom 3 Koszt: 300

Tajnik: Postać musi poznać Imię alchemika, który stworzył eliksir.

Efekt: Elikzir zwiększa o +8 stopień testu zdrowienia oraz o +4 stopnie wszystkich testów mających zapobiec działaniu trucizny.

Poziom 4 Koszt: 500

Efekt: Elikzir zwiększa o +8 stopień testu zdrowienia oraz o +6 stopnie wszystkich testów mających zapobiec działaniu trucizny.

HELM LANDYJSKI

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 9

Helmy landyjskie są wykonane z metalu i przyozdobione herbem pradawnego ludzkiego królestwa Landis. Każdy z nich wyposażony jest w przyłbicę, którą można podnieść lub opuścić zależnie od tego, czy nosząca go osoba chce widzieć lepiej, czy też być lepiej chroniona.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 100

Tajnik: Ten hełm to owoc wspólnej pracy magów i Zbrojmistrzów, bowiem zapewniał on jak najlepszą obronę ważnym przywódcom wojskowym pradawnego królestwa Landis. Wiele dzieł tych mędrców zaginęło w walkach z bezrozumnymi potworami, będącymi forpocztą horrorów i zwiastunem rozpoczynającym Pogrom. Posiadacz hełmu musi poznać jego Imię.

Czyn: Bohater musi wyczyścić i nareperować hełm. Wymiana insygniów na hełmie reaktywuje drzemiącą w nim magię. Ten czyn wart jest 800 punktów legend.

Efekt: Hełm zwiększa o +1 pancerz fizyczny i obronę społeczną, a także podnosi o +1 stopień Charyzmy.

Poziom 2 Koszt: 200

Efekt: Hełm zwiększa o +2 obronę społeczną, a także podnosi o +2 stopień Charyzmy.

Poziom 3 Koszt: 300

Tajnik: Postać musi dowiedzieć się, jaka jednostka wojskowa znajdowała się pod komendą właściciela hełmu

Efekt: Hełm zwiększa o +1 obronę magiczną.

Poziom 4 Koszt: 500

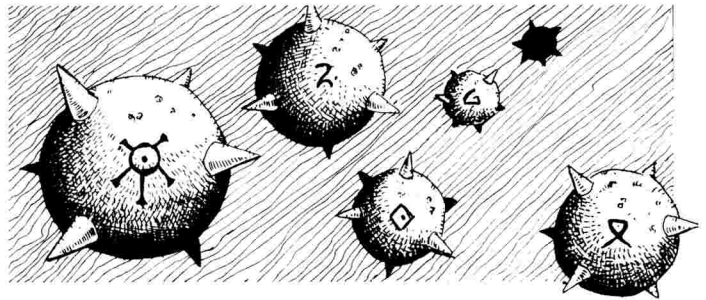
Efekt: Hełm zwiększa o +2 pancerz fizyczny.

KOLCOBOMBY

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 8

Kolcobomby to małe (10 centymetrów średnicy), metalowe kuleczki pokryte magicznymi znakami.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 100

Tajnik: Kolcobomby wymyślił t'skrang alchemik Vreesfyr, a technologia ich tworzenia rozpowszechniła się później po całej Barsawii. Bohater musi poznać imię alchemika, który stworzył kolcobomby.

Kolcobomby to rodzaj broni miotanej. Użycie ich kosztuje punkt wyczerpania. Bomba na niskim poziomie dostrojenia może objąć swoim działaniem tylko jeden cel. Zaraz po użyciu ulega zniszczeniu, ale bohater potrafi odtworzyć te, do których był dostrojony na wysokim poziomie. W tym celu postać wykonuje test Siły Woli (albo *mocy woli*) o trudności równej obronie magicznej ofiary (lub najwyższej obronie magicznej wśród ofiar). Jeśli test ten będzie udany, to kolcobomby zostaną odtworzone i powrócą do ręki osoby, która nimi rzuca. Bohater może próbować odtworzyć je, jeśli tylko ofiara znajduje się w zasięgu.

Efekt: Kolcobomby zadają obrażenia ze stopniem Siła Woli +6. Zasięg (w metrach) wynosi 2-10 (bliski); 11-20 (średni); 21-30 (daleki). Ofiarą eksplozji zostaje ofiara stojąca w promieniu 3 metrów od epicentrum wybuchu.

Poziom 2 Koszt: 200

Efekt: Kolcobomby zadają obrażenia ze stopniem Siła Woli +8.

Poziom 3 Koszt: 300

Tajnik: Postać musi poznać nazwę bitwy, na której przebieg kolcobomby miały największy wpływ. W przypadku większości żyjących alchemików było to oblężenie Throalu.



Efekt: Kolcobomby zadają obrażenia ze stopniem Siła Woli +8. Obejmują one teraz działaniem wszystkie osoby w promieniu 3 metrów od epicentrum wybuchu.

Poziom 4 Koszt: 500

Efekt: Kolcobomby zadają obrażenia ze stopniem Siła Woli +8. Zasięg (w metrach) wynosi teraz 2-15 (bliski); 16-40 (średni); 41-100 (daleki).

Poziom 5 Koszt: 800

Czyn: Posiadacz musi zranić przy użyciu kolcobomb Horrora lub jego konstrukt. W końcu wymyślono je przed Pogromem właśnie do walki z tymi stworami. Zranienie Horrora oznacza nagrodę równą 800 punktów legend, a zabicie – 1300 punktów. **Efekt:** Kolcobomby zadają obrażenia ze stopniem Siła Woli +8. Mogą one teraz zostać odtworzone, jak opisano to wcześniej.

Poziom 6 Koszt: 1300

Efekt: Kolcobomby zadają obrażenia ze stopniem Siła Woli +9.

Poziom 7 Koszt: 2100

Efekt: Kolcobomby zadają obrażenia ze stopniem Siła Woli +10.

KOLCZASTE RĘKAWICE

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 14

Kolczaste rękawice są wykonane z metalu i nabijane małymi, cieniutkimi kolcami, które są zazwyczaj wypolerowane na połysk i bardzo ostre.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Kolczaste rękawice są wytwarzane z metalu, wydobywanego w Górach Kaukaskich – mimo sprzeciwów ze strony żywiołaków ziemi, którym nie odpowiadało to, że ich góry są eksploatowane przez górników. Rękawice czerpią moc z samych gór. Postać musi poznać ich Imię.

Efekt: Rękawice zwiększają o +1 obronę fizyczną noszącego je bohatera.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Rękawice zwiększają o +1 obronę magiczną noszącego je bohatera.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Posiadacz rękawic musi poznać Imię osoby, która stworzyła rękawice.

Efekt: Rękawice zwiększają o +2 obronę fizyczną i magiczną noszącego je bohatera.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Kolce pokrywające rękawice na czas jednego ataku wydłużają się za cenę punktu wyczerpania. Za ich pomocą

można teraz zadać obrażenia ze stopniem Siła Woli +6. Postać może próbować zwiększyć szansę na przebicie pancerza przeciwnika, jeżeli poświęci więcej punktów obrażeń. Każdy punkt wyczerpania zwiększa o +1 stopień testu ataku. Maksymalna liczba punktów obrażeń, które bohater może w ten sposób spożytkować, jest równa poziomowi, do którego jest dostrojony. Jeżeli, na przykład, jest dostrojony na poziomie czwartym, to może poświęcić 4 punkty wyczerpania – jeden pozwala wydłużyć kolce, a pozostałe 3 zwiększają o +3 stopień talent (lub umiejętność) *walka wręcz*.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Postać musi poznać imię poprzedniego właściciela rękawic.

Efekt: Rękawice zwiększają o +3 obronę fizyczną i magiczną noszącego je bohatera.

Poziom 6 Koszt: 2100

Efekt: Za pomocą rękawic można teraz zadać obrażenia ze stopniem Siła Woli +8.

Poziom 7 Koszt: 3400

Tajnik: Posiadacz rękawic musi poznać nazwę góry, z której pochodzi metal użyty do stworzenia rękawic.

Efekt: Rękawice zwiększają o +4 obronę magiczną, a o +1 obronę społeczną noszącego je bohatera.

Poziom 8 Koszt: 5500

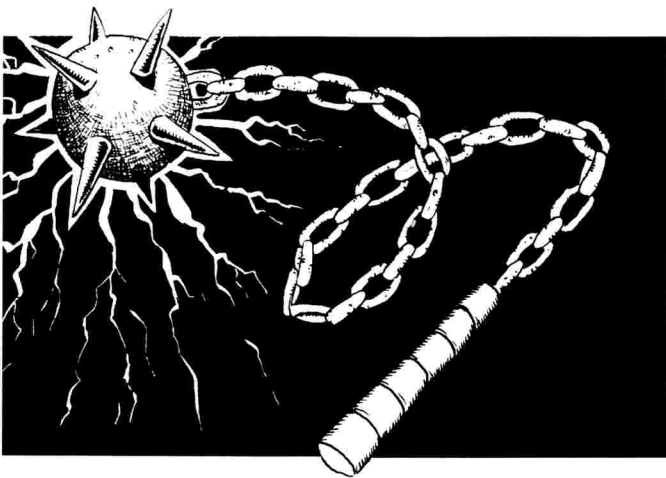
Efekt: Rękawice zwiększają o +4 obronę fizyczną, a o +1 obronę społeczną noszącego je bohatera.

KORBACZ BŁYSKAWIC

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 14

Korbacze błyskawic mogą – tak jak normalne korbacze – mieć najróżniejsze rozmiary i kształty. Głownia tej broni jest zawsze wykonana z metalu i bardzo często można dostrzec na niej ciemniejsze punkty, które wyglądają tak, jakby powstały pod wpływem wysokich temperatur. Kiedy postać używająca korbacza błyskawic uaktywnia jego moce (kosztem wyczerpania), głownia przedmiotu pokrywa się pajęczną wyładowań.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Każdemu korbaczowi błyskawic jego twórca nadaje Imię. Posiadacz korbacza musi je poznać.

Efekt: Obrażenia zadawane przez korbacz są równe Siła Fizyczna +5. Po poświęceniu punktu wyczerpania korbacz pokrywa się siatką wyładowań, co ma wpływ na obrażenia zadawane przez broń – są one teraz równe Siły Fizyczna +8. Efekt utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi dostrojenia.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Korbacz zadaje teraz obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5, błyskawice zaś – Siła Fizyczna +9.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Postać musi się dowiedzieć, jak ostatni właściciel utracił korbacza.

Czyn: Postać musi odwiedzić miejsce, w którym poprzedni właściciel korbacza go utracił, a następnie złożyć przysięgę krwi (punkt stałych obrażeń), że nigdy nie rozstanie się z korbaczem. Ten czyn wart jest 1300 punktów legend.

Efekt: Korbacz zadaje teraz obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7, a błyskawice – Siła Fizyczna +10.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Korbacz zadaje teraz obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8, a błyskawice – Siła Fizyczna +11. Korbacz pozwala swojemu posiadaczowi razić przeciwników piorunami, co kosztuje w każdej rundzie działania dwa punkty wyczerpania. Posiadacz korbacza może zaatakować w ten sposób liczbę osób równą poziomowi dostrojenia do przedmiotu, a do ataku używa talentu *walka wręcz*. Pioruny zadają obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5. W ten sam cel może uderzyć tylko jeden piorun.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Postać musi poznać Imię osoby, która stworzyła korbacz.

Efekt: Pioruny zadają teraz obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7.

Poziom 6 Koszt: 2100

Efekt: Korbacz emituje teraz rozbłyski, które oślepiają wrogów. Obrona fizyczna i magiczna posiadacza wzrastają o +1.

Poziom 7 Koszt: 3400

Tajnik: Postać musi poznać Imię ostatniego właściciela korbacza. Jeżeli poniósł on śmierć, musi się dowiedzieć, jak zginął. Jeśli zaś nadal żyje, musi poznać jego miejsce zamieszkania.

Efekt: Korbacz zadaje teraz obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +10, błyskawice – Siła Fizyczna +13, a pioruny – Siła Fizyczna +7.

Poziom 8 Koszt: 5500

Czyn: Posiadacz korbacza musi obiecać, że zakończy nie dokończone dzieło poprzedniego właściciela przedmiotu. Po zakończeniu misji otrzymuje 5500 punktów legend. Jeżeli poprzedni właściciel nie ma nie dokończonego zadania, nie można dokonać czynu.

Efekt: Obrona fizyczna i magiczna posiadacza wzrastają o +2.

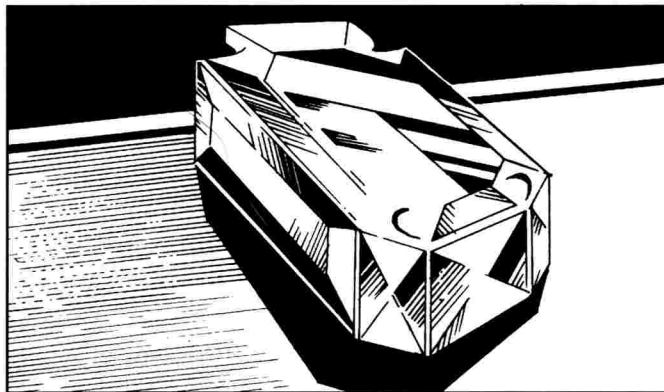
KRYSTAŁOWE PUDEŁKO

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 12

Kryształowe pudełka są zazwyczaj wykonane z kryształu i metalu. Ścianki, dno i wieczko są poprzecinane żyłami metalu, bardzo często srebrnymi lub złotymi. Kryształ użyty do budowy przedmiotu ma zazwyczaj kolor ciemnego bursztynu, chociaż zdarzają się pudełka czarne albo przezryste.

Pudełka nie da się otworzyć. Ma ono zazwyczaj 20 centymetrów długości, 10 szerokości i 5 wysokości. Kiedy pudełko wiezi jakieś zaklęcie, zaczyna emanować delikatną poświatę; w miarę jak pochłania coraz więcej czarów, światło staje się bardziej intensywne.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Postać musi poznać Imię pudełka.

Kryształowe pudełka zostały skonstruowane przez wielkiego maga Masyma. Ich zadaniem jest przechwytywanie zaklęć rzucanych przez wrogów i przetrzymywanie ich do momentu, gdy nie zostaną uwolnione. Jeżeli pudełko mieści maksymalną liczbę czarów, zaklęcie znajdujące się w danej chwili wewnątrz musi zostać uwolnione, zanim będzie można przechwycić następny czar.

Aby przechwycić zaklęcie, posiadacz pudełka powinien wykonać test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym wynikowi tegoż samego testu u przeciwnika. Na przykład jeżeli przeciwnik uzyska w teście *rzucania czarów* 5, to posiadacz pudełka musi wyrzucić co najmniej 5 w swoim teście – tylko wtedy może umieścić w nim zaklęcie. Wszystkie modyfikatory do testu *rzucania czarów* obowiązują tylko wtedy, gdy posiadacz pudełka używa go do przechwytywania zaklęć; nie może w ten sposób przechowywać swoich własnych czarów.

Posiadacz pudełka musi wykonać zwyczajowy test talentów *rzucanie czarów* i *moc woli*, aby uwolnić zaklęcie, nie trzeba jednak wtedy tkać wątków. Czar może pochodzić z wyższego kręgu niż ten, który osiągnął posiadacz przedmiotu.

Efekt: *Rzucanie czarów* +1; pudełko może pomieścić jedno zaklęcie.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: *Rzucanie czarów* +2; pudełko może pomieścić jedno zaklęcie.

Poziom 3 Koszt: 500

Czyn: Masym nie stworzył sam wszystkich pudełek. Jego uczniowie pracowali przez setki godzin tworząc „załączki” pudełek, a nauczyciel kończył tylko najlepsze z nich. Postać musi odkryć imię ucznia, zabrać pudełko do jego grobu (albo miejsca spoczynku) i złożyć podziękowania. Ten czyn wart jest 5500 punktów legend.

Efekt: *Rzucanie czarów* +2; pudełko może pomieścić dwa zaklęcia.

Poziom 4 Koszt: 800

Tajnik: Postać musi poznać nazwę góry, z której pochodzi kryształ wykorzystany do stworzenia pudełka.

Efekt: *Rzucanie czarów* +3; pudełko może pomieścić dwa zaklęcia.



Poziom 5 Koszt: 1300

Efekt: Rzucanie czarów +3; pudełko może pomieścić trzy zaklęcia.

Poziom 6 Koszt: 2100

Tajnik: Postać musi poznać imię ostatniego właściciela lub użytkownika pudełka.

Efekt: Rzucanie czarów +4; pudełko może pomieścić cztery zaklęcia.

Poziom 7 Koszt: 3400

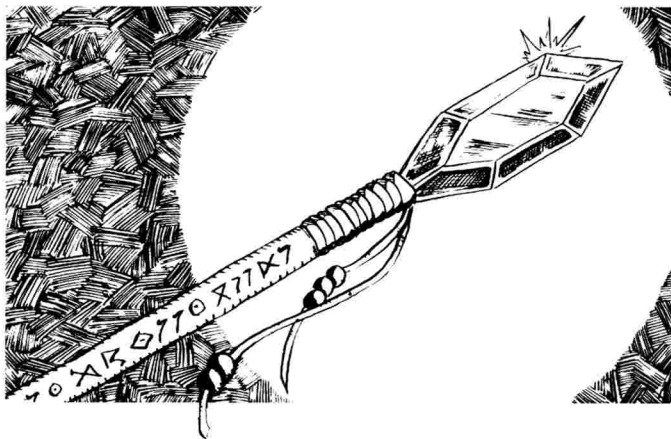
Efekt: Rzucanie czarów +5; pudełko może pomieścić pięć zaklęć.

LASKA ANTYMAGII

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Laska antymagii ma zazwyczaj trochę mniej niż dwa metry długości i jest zakończona wspaniale oszlifowanym kryształem, który może mieć dowolny kształt i wygląd, zależnie od woli twórcy tego przedmiotu. Zwykle wykonana jest z drewna, najczęściej z mahoni, ale również z klonu, dębu czy hebanu.

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

Tajnik: Postać musi poznać Imię laski.

Efekt: Pozwala postaci rzucać *Antymagię*, zaklęcie Czarodzieja z piątego kręgu. Jeżeli postać nie posiada talentu *rzucanie czarów*, to może użyć zamiast niego stopnia swojej *Percepcji*. Efekt czaru jest równy *mocy woli* +5. Laska, używana do walki wręcz zdaje obrażenia równe Siła Fizyczna +3.

Poziom 2 Koszt: 300

Tajnik: Przeznaczeniem lasek antymagii jest przeciwdziałanie różnym rodzajom magii (coraz większej ich liczbie, wraz z kolejnymi poziomami, do których dostroi się właściciel). Na początku chroni ona tylko przeciwko zaklęciom z jednej dyscypliny. Postać musi się dowiedzieć z której.

Efekt: Obrona magiczna +1.

Poziom 3 Koszt: 500

Efekt: Efekt czaru jest równy *mocy woli* +6. Przeciwdziała zaklęciom należącym do drugiej dyscypliny.

Poziom 4 Koszt: 800

Czyn: Posiadacz może związać swoją magiczną energię z laską. Poświęca w tym celu na stałe 2 punkty obrażeń. Rytuał pozostawia bliznę, z której czasami sączy się kropla krwi,

magicznie wciągana do nacięcia na łasce. Nacięcie to lśni czerwienią przez trzy godziny od pojawienia się na nim kropli. Po upływie tego czasu z blizny sączy się kolejna kropla krwi. Rytuał musi zostać odprawiony w lesie lub dżungli, z której pochodzi drewno użyte do wykonania laski. Czyn jest wart 1300 punktów legend.

Efekt: Efekt czaru jest równy *mocy woli* +8; obrażenia równe Siła Fizyczna +4.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Postać musi poznać imię maga, który stworzył laskę.

Efekt: Obrona magiczna +2; efekt czaru jest równy *mocy woli* +9.

Poziom 6 Koszt: 2100

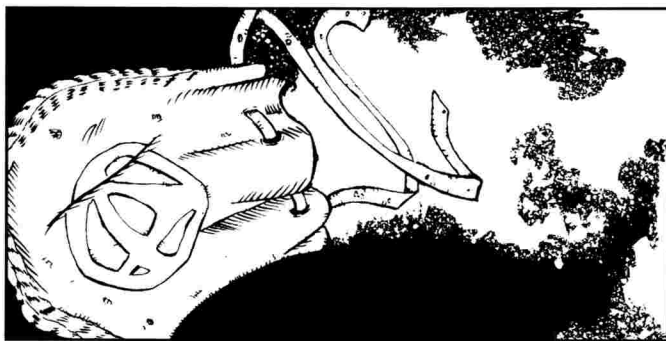
Efekt: Obrona magiczna +3; efekt czaru jest równy *mocy woli* +10; obrażenia równe Siła Fizyczna +5.

LODOWA SAKIEWKA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Te niewielkie, zawsze chłodne w dotyku sakiewki mierzące zazwyczaj od 5 do 15 centymetrów, wykonuje się z białego lub błękitnego materiału. W ich tworzeniu pomagają żywiołaki powietrza.

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

Tajnik: Postać musi poznać Imię sakiewki.

Efekt: Postać może użyć kilku grudek lodu jako broni miotanej, co kosztuje ją punkt wyczerpania. Bohater sięga do sakiewki po lód, a następnie rzuca nim w cel, wykonując test *broni miotanej* lub *Zręczności*. Obrażenia zadawane w ten sposób są równe stopniowi Siły Woli (albo *mocy woli*) postaci +5. Zasięg (w metrach) wynosi 2-5 (bliski); 6-10 (średni); 11-15 (daleki).

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Zasięg (w metrach) wynosi teraz: 2-10 (bliski); 11-20 (średni); 21-30 (daleki).

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Lód pochodzi z ośnieżonego szczytu albo czapy lodowej. Postać musi poznać nazwę góry lub lodowca.

Czyn: Postać musi powrócić do miejsca, z którego pochodzi lód, i napełnić sakiewkę śniegiem albo lodem. Czyn wart 1300 punktów legend.

Efekt: Lód zadaje teraz obrażenia równe *mocy woli* +6.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Lód staje się jeszcze bardziej potężny. Ma teraz moc zwaną „przenikliwym zimnem”. W przypadku gdy trafi w cel, porównaj wynik testu obrażeń z obroną magiczną

ofiary. Jeżeli test będzie udany, nie otrzyma ona obrażeń, ale zamrze w bezruchu tak, jakby została zamrożona. Efekt trwa przez liczbę rund równą poziomowi dostrojenia, albo dopóki „zamrożony” nie wykona udanego testu Siły Woli przeciwko obronie magicznej posiadacza sakiewki. Udane rzucenie *Rozproszenia magii* na właściciela (obrona magiczna) sakiewki również uwalnia zamrożonego z okowów lodu.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Postać musi poznać Imię maga, który stworzył sakiewkę.

Efekt: Lód zadaje teraz obrażenia równe *mocy woli* +7.

Poziom 6 Koszt: 2100

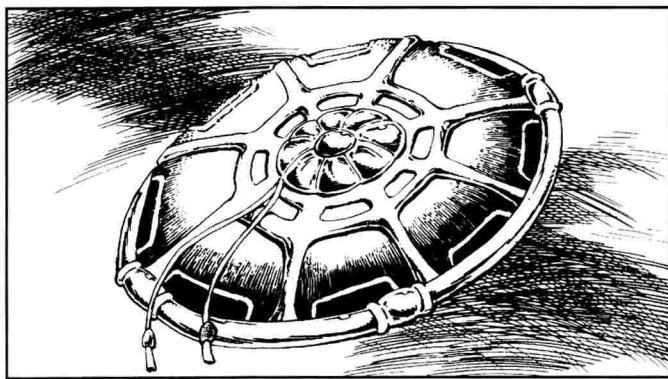
Efekt: Lód zadaje teraz obrażenia równe *mocy woli* +8.

POSREBRZANA TARCZA

Maksymalna liczba wątków: 4

Obrona magiczna: 13

Posrebrzane tarcze mogą mieć dowolny rozmiar i kształt, ale wszystkie są przyozdobione srebrem, co sprawia, że mają dużą wartość. Wiele jest pokrytych wzorami i znakami, również srebrnymi.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Tarcze są wykonane z przesiąkniętej esencją żywiołu ziemi i zyskują niektóre z mocy żywiołaka ziemi. Postać musi poznać Imię tarczy.

Efekt: Zwiększa o +2 wartości pancerza fizycznego tarczy i o +2 wartość pancerza duchowego. Modyfikator inicjatywy spada o 1 (patrz *Towary i usługi*, str. 253, gdzie zawarto więcej informacji dotyczących modyfikatorów inicjatywy).

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Zwiększa o +3 wartość pancerza fizycznego tarczy i o +2 wartość pancerza duchowego.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Postać musi się poznać Imię osoby, która stworzyła tarczę.

Efekt: Zwiększa o +3 wartość pancerza fizycznego tarczy i o +3 wartość pancerza duchowego. Właściciel tarczy może wykorzystać swoją akcję do odbicia zaklęcia. W tym celu powinien wykonać test Percepcji albo talentu *rzucanie czarów* przeciwnika. Test uważa się za udany, jeżeli jego wynik jest także co najmniej równy obronie magicznej wroga; w takim przypadku czar uderza w osobę, która go rzuciła. Wykorzystanie tarczy w ten sposób wiąże się z otrzymaniem punktu wyczerpania.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Tarcza nie ogranicza w żaden sposób inicjatywy.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Posiadacz przedmiotu musi określić skąd pochodzi esencja ziemi użyta do stworzenia tarczy.

Efekt: Tarcza zwiększa o +1 stopień test odbijania za jej pomocą czarów.

Poziom 6 Koszt: 2100

Efekt: Tarcza dodaje +2 stopnie do testu odbijania czaru oraz zwiększa wytrzymałość swego właściciela, poprawiając test zdrowienia o +1 stopień.

Poziom 7 Koszt: 3400

Tajnik: Postać musi poznać Imię żywiołaka ziemi, który pomagał w tworzeniu tarczy.

Efekt: Wartości pancerza duchowego i fizycznego tarczy wzrastają o +4.

Poziom 8 Koszt: 5500

Czyn: Postać musi odnaleźć żywiołaka ziemi, który zaklął w tarczy część swojej mocy, a następnie przysiąc, że będzie bronił go przed wszystkimi wrogami i ochraniać esencję ziemi przed tymi, którzy kradną ją bez przyzwolenia, jak na przykład therańscy górnicy. Przysięga jest pieczętowana krwią (3 stałe obrażenia). Czyn jest wart 8900 punktów legend. Jeżeli bohater złamie kiedykolwiek dane słowo, tarcza natychmiast się rozpadnie i nie będzie można jej naprawić.

Efekt: Magia krwi poprawia pancerz osoby dzierżącej tarczę. Po jednorazowym poświęceniu na stałe dodatkowego punktu obrażeń zbroja bohatera będzie mogła zostać przebita tylko wtedy, gdy atakujący osiągnie wyjątkowy sukces.

NIEPOWTARZALNE SKARBY

W tej części zostały opisane przedmioty unikatowe w świecie *Przebudzenia Ziemi* – istnieje tylko jeden egzemplarz każdego z nich. Jeżeli któryś zostanie zniszczony, nigdy nie pojawi się na świecie ponownie (chyba że magia odtworzy go spontanicznie, aby zapobiec zagrożeniu, któremu tylko on może poddać...). Jeżeli przy poziomie wątku podany jest tylko czyn, bohater tak czy inaczej musi go wypełnić.

DYWAN MONTURKA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 19

Dywan Monturka jest mały (2 metry na 1 metr), a jego krańdzie ozdobiono pięknym, złotym jedwabiem. Pokrywają go wielokolorowe wzory i desenie są pochodzenia therańskiego; zupełnie nie harmonizują one z tłem – pasami błękitu, żółci i czerwieni. W paski te wplecione są nici ze złota i błyszczącej esencji żywiołu powietrza.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Monturk był therańskim Czarodziejem, który zginał, gdyż związał się z niewłaściwą frakcją polityczną. Choć wszystkie jego próby stworzenia latającego dywanu zakończyły się niepowodzeniem, stworzył coś bardzo nietypowego – latający dywanik. Postać musi dowiedzieć się, że w jej ręce wpadł Dywan Monturka.

Efekt: Dywan jest obdarzony życiem, ale pozostaje uśpiony aż do chwili, gdy ktoś dostroi się do niego. Magiczna energia





wątku sprawia, że dywan może latać, ale ma zbyt mały udźwig, aby unieść kogokolwiek. W dodatku wozenie innych nie jest zgodne z jego temperamentem. Dywan zazwyczaj sprzeciwia się noszeniu żywych istot, choć czasami zgadza się dostarczać listy bądź też małe ładunki, ważące nie więcej niż 2,5 kilograma.

Dywan Monturka służy swemu panu w inny sposób – robi zwiady, walczy u jego boku i używa innych zdolności w miarę jak poziom dostrojenia staje się coraz wyższy.

Wyjaśnienie poniższych terminów znajdziesz w rozdziale **Stwory**, na str. 284.

Dywan Monturka

ZR: 5	SF: 2	WYT: 13
PER: 5	SW: 4	CHA: 4
Inicjatywa: 8	Obrona fizyczna: 6	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 8	
Atak: 5	Obrona społeczna: 9	
Obrażenia: 4	Pancerz fizyczny: 3	
Liczba czarów: 1	Pancerz duchowy: 3	
Rzucanie czarów: 7	Test równowagi: 13	
Efekt: Patrz poniżej	Testy zdrowienia: 13	
Próg życia: 55	Szybkość w walce: 50	
Próg ran: 16	Szybkość pełna: 100	
Próg przytomności: 45		
Punkty legend: brak		
Ekwipunek: brak		
Łup: brak		

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Dywan uzyskuje zdolność wydawania głosów i gwizdów. Nie potrafi wypowiadać słów, ale może porozumiewać się za pomocą dźwięków. Dywan posiada teraz inicjatywę o stopniu 10.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Postać musi się dowiedzieć kiedy (w którym roku) i jak Monturk został zabity.

Efekt: Dywan może przekazać jeden test zdrowienia swemu panu. Wykonuje w tym celu test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej właściciela. Jeżeli będzie on udany, to operacja zakończy się sukcesem. Postać może wtedy wykonać test zdrowienia, korzystając ze stopnia dywanu (13), a nie swojego. Dywan może przekazać tyle testów zdrowienia dziennie, na jakim poziomie jego pan jest dostrojony.

Poziom 4 Koszt: 1300

Czyn: Dywan został wykonany z nici ze złota i esencji powietrza, wartych 2500 sztuk złota (500 złoto, 2000 esencja powietrza). Zaniedbanie oraz uszkodzenia wywołane w trakcie ucieczki przed wrogami Monturka bardzo nadważyły nici. Ich wymiana wzmocni magię przedmiotu. Ten czyn wart jest 6800 punktów legend.

Efekt: Dywan posiada teraz inicjatywę o stopniu 12, a jego stopień talentu *rzucanie czarów* to 8. Szybkość w walce rośnie do 75 metrów, a pełna do 150.

Poziom 5 Koszt: 2100

Tajnik: Postać musi poznać Imię ostatniego właściciela dywanu.

Efekt: Dywan i jego pana łączy telepatyczna więź, dzięki której obaj mogą przekazywać sobie podobne do rozmów myśli. Więź ma zasięg 250 metrów i nie wymaga poświęcania akcji. Szybkość dywanu w walce rośnie do 100 metrów, a pełna do 200.

Poziom 6 Koszt: 3400

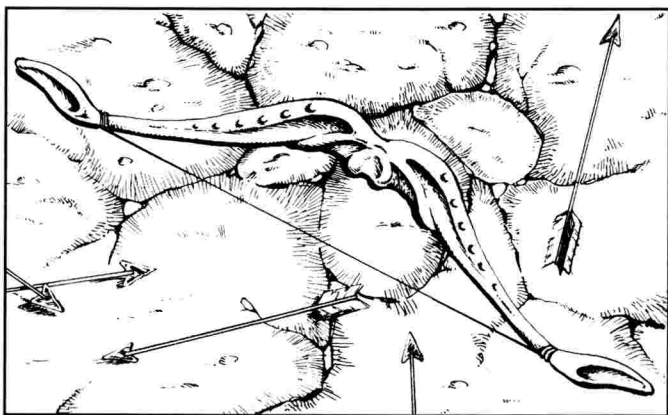
Efekt: Dywan uzyskuje zdolność zbliżoną w działaniu do zaklęcia *Lewitacja*, pochodzącego z trzeciego kręgu Czarodzieja, obejmującą swym działaniem obszar o powierzchni 3 na 6 metrów za nim. W ten sposób może unieść ciężar do 1000 kilogramów, ale tylko na wysokość 10 metrów ponad obszar działania lewitacji. Tu – inaczej niż w przypadku czaru – obszar lewitacji przemieszcza się razem z dywanem, pozwalając postaci unosić się w powietrzu, tak jakby latała. Dywan lubi wykonywać akrobacje – korkociągi, becзки, zwroty i nawroty – kiedy ma pasażera.

ŁUK NIOKU

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 24

Łuk Nioku jest dłuższy niż przeciętny długi łuk. Wykonano go z czarnego dębu, ma wąskie nacięcia po obu stronach i jest przyozdobiony przepięknymi, czerwonymi kryształami.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Nioku była trollem Łucznikiem, bohaterką przeszłości i jednym z niewielu herosów, którzy mogą się pochwalić, że zabili smoka w walce jeden na jeden. Postać musi dowiedzieć się, że ma do czynienia z Łukiem Nioku.

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

Poziom 2 Koszt: 800

Efekt: Zasięg łuku (w metrach) wynosi teraz 2-60 (bliski); 61-250 (średni); 251-400 (daleki). Zwiększa on również stopień talentu *broń strzelecka* o +1.

Poziom 3 Koszt: 1300

Tajnik: Nioku wykonywała groty strzał z kości zabitych wrogów. Postać musi poznać Imię jednego z nich, a także wykonać dwanaście grotów z kości jednego ze swoich przeciwników. Otrzymuje za to 1300 punktów legend.

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

Poziom 4 Koszt: 2100

Efekt: Łuk zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8. Ponadto obrona magiczna postaci wzrasta o +1.

Poziom 5 Koszt: 3400

Czyn: Postać musi poznać Imię ostatniej osoby zabitej za pomocą łuku.

Efekt: Zasięg łuku (w metrach) wynosi teraz 2-100 (bliski); 101-300 (średni); 301-500 (daleki). Obrona magiczna postaci wzrasta o +2.

Poziom 6 Koszt: 5500

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

Poziom 7 Koszt: 8900

Tajnik: Legendy opowiadają o wieloletniej rywalizacji pomiędzy Nioku a Talondel, elfem Łucznikiem. Talondel został naznaczony przez Horrora, ale nie uległ jego władzy. Elf i Nioku spotykali się wielokrotnie w ciągu 7 lat, a ich pojedynki zawsze kończyły się remisem. W końcu Nioku pokonała Talondela, który wkrótce po tym został schwytany i zakuty w łańcuchy w krasnoludzkim więzieniu. Kilka miesięcy później Nioku odkryła leże Horrora, który terroryzował powietrznych łupieżców, w tym jej własne przymierze trolli. Bohaterka nie mogła pokonać bestii, gdyż ta zbyt dużo o niej wiedziała. Wkrótce po jej nieudanym ataku Horror najechał kolejne obozowisko trolli, zabijając wujka Nioku i jej młodszego brata.

Trollica udała się do krasnoludzkiego więzienia, w którym uwięziono Talondela i poprosiła elfa, aby zabił Horora, zabójcę jej bliskich. W zamian miała przekonać krasnoludy, aby mu przebaczyły. Słyszając jej słowa Łucznik wybuchnął śmiechem i zapytał, jak ma zabić bestię, której nie sprostala ona i jej potężny łuk.

Nioku złożyła przysięgę krwi i zaoferowała elfowi swój łuk, który miał go wesprzeć w walce z Horrorem, a także obiecała, że będzie mógł go zatrzymać, jeżeli zabije bestię.

Talondel, którego zaskoczyła ofiara trollicy, przyjął propozycję. Moc przysięgi pozwoliła mu korzystać z mocy łuku, mimo że to nie on, a Nioku była do niego dostrojona.

Talondel zabił bestię, a później zniknął. Po czternastu miesiącach powrócił i oddał łuk Nioku, mówiąc, że od tego dnia musi zacząć używać swojej własnej magii. Kiedy bohaterka dotknęła łuku, ten zaczął świecić, a następnie emanować srebrną poświatą i w ten oto sposób przybrał najpotężniejszą formę. **Czyn:** Postać musi podarować łuk pokonanemu poprzednio wrogowi, a ten musi dokonać jakiegoś czynu z jego użyciem, po czym ma prawo go zachować. To, czy zwróci łuk, czy też nie, zależy wyłącznie od niego. Postać nie może mu towarzyszyć ani wysłać nikogo jego śladem, niezależnie od tego, czy ten ktoś miałby mu pomagać, czy też mieć na niego baczenie. Innymi słowy, dawny wróg ma wolną rękę. Łuk nadal czerpie moc z wątku właściciela. Jeżeli wróg odda broń, bohater uzyskuje 61000 punktów legend.

Efekt: Fizyczna obrona wzrasta o +1, a magiczna o +3.

Poziom 8 Koszt: 14400

Efekt: Łuk zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +12.

Poziom 9 Koszt: 23300

Tajnik: Postać musi poznać Imię Horrora, którego Talondiel zabił z Łuku Nioku.

Efekt: Łuk zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +14. Zwiększa również stopień Siły Woli (lub *mocy woli*) o +2 w przypadku, gdy postać próbuje oprzeć się efektom czarów lub magii.

Poziom 10 Koszt: 37700

Efekt: Łuka staje się przezroczysty i zaczyna emanować srebrzystą poświatą. Zadaje teraz obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +15 i zwiększa o +3 stopień talentu *broń strzelecka*.

MASKA OLTIONA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Maszkę Oltiona wykonano z jedwabiu, w którym wycięto otwory na oczy i usta. Właściwie założona okrywa całą twarz. Jest ciemnogranatowa, a obwódki wokół ust i oczu są jasnobłękitne.

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

Tajnik: Oltion był czarodziejem znanym ze skomplikowanych przyrządów i dziwnego poczucia humoru. Skonstruował mnóstwo przedmiotów, większość przydatnych, jednak nie w walce. Postać musi zawsze myśleć o Masce Oltiona, ale nigdy nie może wymienić jej Imienia. W terminologii gry oznacza to, że musi użyć odpowiedniego zwrotu, kiedy wspomina, że chce użyć tej maski. Jeżeli jednak wypowie jej Imię, przedmiot straci swoją moc na 1k4 godzin. Postać musi wiedzieć, że w jej posiadanie weszła Maską Oltiona.

Efekt: Maską zwiększa stopień testu zdrowienia o +2.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Maską może upodobnić się do twarzy każdej osoby, którą postać jest w stanie sobie przypomnieć. Zwiększa również stopień Charyzmy o +3, ale tylko w przypadkach, gdy bohater chce kogoś przekonać, że jest osobą, za którą się podaje.



Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Postać musi poznać rasę Oltiona.

Efekt: Maska obdarza posiadacza wzrokiem astralnym (opis zdolności wietrzników znajdziesz na str. 54, w rozdziale **Tworzenie postaci**) o zasięgu 20 metrów. Percepcja postaci zwiększa na czas trwania zdolności o 2 stopnie. Wykorzystywanie tej zdolności kosztuje postać punkt wyczerpania.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Obrona magiczna i społeczna wzrastają o +1.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Postać musi poznać nazwę grupy poszukiwaczy przygód, w której skład wchodził Oltion.

Efekt: Maska może wytworzyć olbrzymi słup ognia, który pojawia się we wskazanym miejscu. Postać wykonuje test *rzucania czarów* (albo *Percepcji*) o trudności równej obronie magicznej celu. Jeżeli test zakończy się sukcesem, przeciwnik padnie ofiarą płomieni. Obrażenia zadawane w ten sposób są równe stopniowi *mocy woli* +30. Zasięg płomieni wynosi 30 metrów. Wykorzystywanie tej zdolności kosztuje postać pięć punktów wyczerpania.

Oltion wyposażył maskę w ostatnią moc głównie dlatego, że nikt inny przed nim nie wpadł na pomysł, by wyposażać przedmiot z tyloma nieszkodliwymi mocami w tak potężną broń. A także z obawy przed nużącymi pytaniami co bardziej wojowniczych bohaterów w stylu „Kiedy w końcu zbudujesz coś użytecznego?”.

MIECZ KEGLA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Miecz Kegla to typowy oręż tego rodzaju, może tylko trochę krótszy niż zwykle. Jego rękojeść jest zakończona małym rubinem, który rozświeca się światłem, gdy magia broni zostaje przebudzona. Ostrze miecza jest wykonane z matowej, szarej stali, pokrytej runami, opisującymi niektóre z przygód Kegla. Czubek brzeszczota jest poczerniały, tak jakby znajdował się długo pod wpływem sadzy i pyłu.

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

Tajnik: Krasnoludzki Wojownik Kegel używał tego miecza przez niemal dwadzieścia lat. Kiedy umarł, oręż pogrzebano razem z nim, ale później został skradziony przez złodziei okradających groby. Od tego czasu pojawiło się wiele pogłosek o jego pojawieniach i zniknięciach. Postać musi dowiedzieć się, że broń, która weszła w jej posiadanie, jest Mieczem Kegla oraz poznać Imię ukochanej krasnoluda.

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

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Koniuszek miecza może zapłonąć ogniem, tak jakby był pochodnią. Ta zdolność kosztuje punkt wyczerpania i działa przez godzinę, dopóki ogień nie zgaśnie. Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Postać musi poznać Imię Zbrojmistrza, który wykuł miecz.

Efekt: Poświęcając punkt wyczerpania, postać lepiej trzyma się na nogach – do jej następnego testu równowagi należy dodać +6 stopni. Taka „pewność” utrzymuje się przez godzinę albo do pierwszego wykorzystania mocy (zależnie od tego, co nastąpi pierwsze). Miecz podnosi również obronę fizyczną właściciela o +1.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Kosztem punktu wyczerpania, postać może przybrać bardziej płynną formę. Zachowuje swój kształt, ale ciosy przeciwnika przechodzą przez nią jak przez masło. Postać decyduje, kiedy się rozplywa, a wtedy zadawane jej obrażenia maleją o 6 punktów. Trwa to przez godzinę albo do pierwszego wykorzystania mocy (zależnie od tego, co nastąpi pierwsze). Miecz podnosi również obronę fizyczną właściciela o +2.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Postać musi poznać Imiona żywiołaków, które Kegel namówił do nasaczenia mocą jego miecza. Wcześniej jednak krasnolud wykonał misję dla żywiołaka ognia, ziemi, wody i powietrza. Postać musi poznać Imiona wszystkich czterech.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +9. Moc wiatru zmraża ostrze miecza tak, że każde dotknięcie przeszywa ofiary przeraźliwym zimnem. Kosztuje to punkt wyczerpania, ale zadaje dodatkowe 6 stopni obrażeń. Trwa to przez godzinę albo do pierwszego wykorzystania mocy (zależnie od tego, co nastąpi pierwsze).

Poziom 6 Koszt: 2100

Efekt: Miecz podnosi obronę magiczną właściciela o +2.

PANCERZ VENNY

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 18

Pancerz Venny to wspaniale wykuta zbroja płytowa pokryta runami, która różni się konstrukcją od typowych zbroi tego typu. Choć wygląda na starą, nie widać na niej uszkodzeń lub śladów zużycia.

Poziomy dostrojenia**Poziom 1 Koszt: 300**

Tajnik: Pancerz był noszony przez bohaterkę o Imieniu Venna niemal 5 tysiącleci temu. Jako że większość zapisków z tamtego czasu zaginęło, trudno stwierdzić, czy była ona człowiekiem czy elfem. Postać musi się dowiedzieć, że ma do czynienia z Pancerzem Venny.

Efekt: Ta wspaniale wykuta zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 9 oraz pancerz duchowy o wartości 3. Modyfikator inicjatywy wynosi -3.

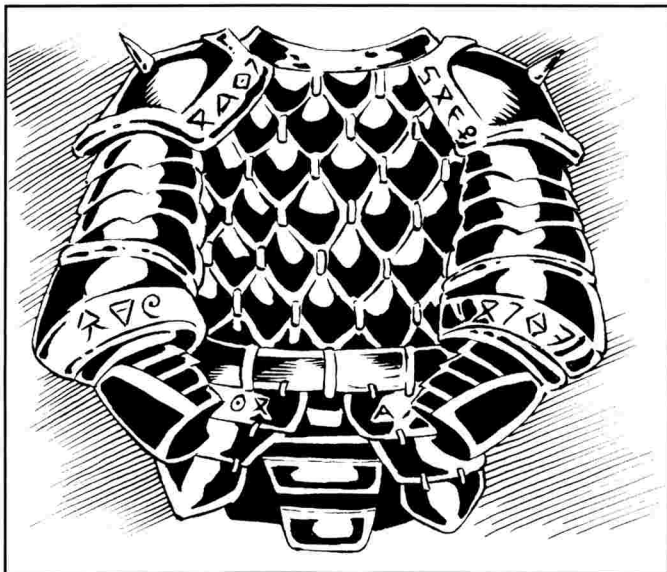
Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Modyfikator inicjatywy spada do -2.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Postać musi poznać Imię Horrora, który zabił Venne.

Efekt: Modyfikator inicjatywy spada do -1.

**Poziom 4 Koszt: 1300**

Efekt: Zbroja zapewnia pancerz duchowy o wartości 5. Do zwiększenia jej jakości można wykorzystać magię krwi (2 stałe obrażenia) – od tego czasu tylko wyjątkowy sukces pozwala przebić pancerz zbroi.

Poziom 5 Koszt: 2100

Czyn: Postać musi poznać losy albo lokalizację Horrora, który zabił Vennę. Za odkrycie tych informacji bohater otrzymuje 14 400 punktów legend.

Efekt: Postać może użyć magii krwi do przechowywania karmy w pancerzu. Kosztuje go to 2 stałe punkty obrażeń. Postać może magazynować tyle punktów karmy, na jakim poziomie jest dostrojona do pancerza. Punkty te nie są brane pod uwagę w liczeniu jego maksymalnej karmy. Postać może magazynować je podczas rytuału karmicznego. Punkty zebrane w zbroi mogą zostać wydane tak, jak normalne punkty karmy.

Poziom 6 Koszt: 3400

Tajnik: Postać musi dowiedzieć się czy Venna była elfem czy człowiekiem.

Efekt: Pancerz fizyczny wynosi teraz 10, duchowy – 6.

Poziom 7 Koszt: 5500

Efekt: Zbroja nie modyfikuje inicjatywy. Pancerz fizyczny wzrasta do 11.

Poziom 8 Koszt: 8900

Tajnik: Venna zwyciężała wielokrotnie nim została pokonana. Postać musi poznać legendę o jej największej bitwie. Kogo pokonała i w jaki sposób.

Czyn: Postać musi udać się do miejsca największego zwycięstwa Venny i wybudować pomnik ku jej pamięci – powinna osobiście pomagać w jego powstawaniu. Nie musi on być okazały ani duży, ale za to wytrzymały. Bohater musi osobiście wyryć na nim tekst mówiący o jego przeznaczeniu. Ten czyn wart jest 23 300 punktów legend.

Efekt: Postać może poświęcić 1 punkt karmy ze zbroi poza normalnym punktem karmy.

Poziom 9 Koszt: 14400

Efekt: Pancerz fizyczny wynosi teraz 12, a duchowy – 9. Zbroja zwiększa również o +1 obronę fizyczną i magiczną postaci.

Poziom 10 Koszt: 23300

Tajnik: Postać musi poznać Imię poprzedniego właściciela zbroi.

Efekt: Postać może zużyć wszystkie punkty karmy zebrane w zbroi podczas jednej akcji, użycie każdego punktu karmy kosztuje ją punkt wyczerpania. Postać może stracić przytomność albo nawet zginąć używając tak dużej liczby punktów karmy, ale wolno jej zakończyć działanie zanim otrzyma obrażenia.

TOPÓR LORMA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 7

Topór Lorma to ogromny topór bojowy, ważący przeszło 7 kilo. Trzonek jest wykonany z zabarwionego na jasno dębu, a obie strony ostrza oznaczone są dużymi, czarnymi plamami.

Poziomy dostrojenia**Poziom 1 Koszt: 100**

Tajnik: Toporowi nadano Imię Topór Lorma, gdyż należał właśnie do tego świeżo upieczzonego trollowego bohatera, który zginął w kaerze Jalendale. Postać musi dowiedzieć się, że ma do czynienia z tą właśnie bronią.

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

Poziom 2 Koszt: 200

Czyn: Przeznaczeniem topora jest zakosztować krwi Horrorów i ich konstruktów. Postać powinna wyryć swoje Imię na trzonku. Ścigając Horrora lub jego konstrukt bohater wypowiada Imię Lorma i uderza bestię. Jeżeli ją zrani, otrzymuje punkty legend, które może przeznaczyć na dostrojenie się do broni. Za trafienie konstruktu otrzymuje 300 punktów legend; za Horrora – 1200, a za robaczywca – 3400.

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

Poziom 3 Koszt: 300

Tajnik: Postać musi poznać Imię Zbrojmistrza, który stworzył topór.

Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8. Obrona fizyczna wzrasta o +1.

Poziom 4 Koszt: 500

Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +9. Obrona fizyczna i magiczna wzrastają o +1.

Poziom 5 Koszt: 800

Tajnik: Postać musi poznać nazwę przymierza trolli, do którego należał Lorma.

Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +9. Obrona fizyczna wzrasta o +1, a magiczna o +2.

WŁÓCZNIA ZNISZCZENIA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 8

Włócznia zniszczenia ma 2,5 metra długości. Drzewiec tej broni – wykonany z brązowego drewna – pokrywają runy, mówiące o jej pochodzeniu. Legendy wspominają, że do jej wykonania wykorzystano krew Horrora, która przepelniła ją mocą. Grot włóczni jest zrobiony z obrobionego, wypolerowanego na połysk obsydianu, a zawarta w nim magia sprawia, że lśni on światłem, które nigdy nie gaśnie.

Poziomy dostrojenia**Poziom 1 Koszt: 100**

Tajnik: Postać musi dowiedzieć się, że to Włócznia zniszczenia.



Efekt: Włócznia zadaje obrażenia równe Siła Fizyczna +4. Po rzuceniu rozdziela się na tyle włóczni, na jakim poziomie bohater jest dostrojony. Postać może zdecydować, że miota mniejszą liczbą broni niż to wynika z poziomu. Włócznie mogą zostać skierowane w jeden albo w kilka celów.

Rzucający wykonuje tylko jeden test ataku o trudności równej najwyższej obronie fizycznej spośród atakowanych. Wynik testu dotyczy wszystkich replik włóczni co oznacza, że albo wszystkie trafiają celu, albo wszystkie chybiają. Po ataku wszystkie repliki znikają, a Włócznia zniszczenia powraca do ręki właściciela. Miotanie tą bronią powoduje wyczerpanie – każda replika kosztuje jeden punkt obrażeń. Na przykład postać musi poświęcić 3 punkty, jeżeli włócznia dzieli się na trzy.

Poziom 2 Koszt: 200

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

Poziom 3 Koszt: 300

Tajnik: Postać musi poznać Imię pierwszej osoby, która została zabita włócznią.

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

Poziom 4 Koszt: 500

Efekt: Włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6 oraz podnosi stopień talentu *broń miotana* o +1.

Poziom 5 Koszt: 800

Czyn: Postać musi pokonać potwora w trakcie jednej walki. W tym czasie może rzucić Włócznią zniszczenia tylko raz i w tym jednym ataku zabić lub pozbawić przytomności przeciwnika. Dokonanie czynu pozwala postaci zdobyć punkty doświadczenia za zabicie potwora oraz drugie tyle za wywiązanie się z zadania – innymi słowy: otrzymuje on podwojoną liczbę punktów legend należnych za pokonanie potwora.

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

Poziom 6 Koszt: 1300

Efekt: Włócznia pozwala postaci lepiej unikać wystrzelonych lub wyrzuconych w nią pocisków – jej fizyczna obrona zwiększa się o +2.

Poziom 7 Koszt: 2100

Tajnik: Postać musi poznać Imię osoby, która stworzyła włócznię.

Efekt: Włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8 oraz podnosi stopień talentu *broń miotana* o +2.

ZABÓJCA HORRORÓW

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 18

Zabójca horrorów wygląda jak zużyty, zardzewiały, typowy miecz, uszkodzony przed laty i używany przez wielu różnych bohaterów. Wryte na ostrzu symbolizują królestwo Throalu i króla Valurusa I.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Zabójca Horrorów został wykuty z rozkazu króla Throalu, Valurusa I, w czasach, gdy pierwsze bestie pojawiły się na świecie. Wielu bohaterów używało go jeszcze przed

Pogromem. Według legend potężny czarodziej rzucił nań czar, aby wyglądał na stary i zardzewiały.

Zanim bohater będzie mógł dostroić się do miecza, musi zdjąć z niego rzucone przed laty zaklęcie. Czar opiera się wszelkim próbom rozproszenia magii w tym samym stopniu jak zaklęcia z 11 kręgu. Po jego zdjęciu postać może dostroić się do broni.

Bohater musi dowiedzieć się, że ma do czynienia z Zabójcą Horrorów.

Efekt: Miecz może dźwżyć każdy, niezależnie od swej wielkości i siły. Broń zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6.

Poziom 2 Koszt: 800

Efekt: Użyte przeciwko Horrorowi lub jego konstruktowi ostrze zaczyna lśnić czerwienią oraz staje się ciepłe. Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7.

Poziom 3 Koszt: 1300

Tajnik: Postać musi poznać Imię Zbrojmistrza, który wykuił miecz.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7, a Horrorom i ich konstruktom – Siła Fizyczna +8.

Poziom 4 Koszt: 2100

Efekt: Miecz zadaje Horrorom i ich konstruktom obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +9.

Poziom 5 Koszt: 3400

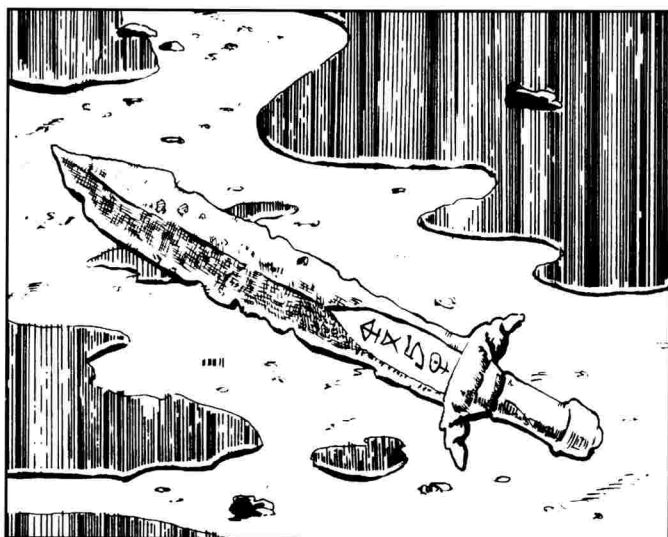
Tajnik: Postać musi poznać Imię ostatniego właściciela miecza.

Efekt: Miecz potrafi wykrywać tych, którzy zostali splugawieni przez Horrory. Postać wykonuje test *rzucania czarów* (albo *Percepcji*) o trudności równej obronie magicznej Horroru – zakończony sukcesem ostrzega bohatera przed obecnością bestii.

Poziom 6 Koszt: 5500

Tajnik: Postać musi poznać Imię Czarodzieja, który okrył miecz iluzją.

Efekt: Wydając na stałe 4 punkty obrażeń, posiadacz może użyć magii krwi do zabicia Horroru jednym ciosem. Kiedy postać przyzywa tę moc, otrzymuje 4 punkty obrażeń, a ostrze staje się niezwykle gorące. Po uaktywnieniu tej mocy miecz zadaje Horrorom i ich konstruktom obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +35. Udany atak zadaje również bestii automatycznie 10 ran.





STWORY



Dżungle roją się od przerażających stworów, pochodzących zarówno z tego świata, jak i z innych...

Ardis Foarr, Czarodziej

– słowa wypowiedziane na zgromadzeniu w wiosce Tardim

Świat **Przebudzenia Ziemi** jest zamieszkały przez niezliczone bogactwo istot – zwierzęta lasów i puszczy, stwory z legend i przerażające Horrory. Niektóre z nich są nieszkodliwe, inne stanowią duże zagrożenie dla nieuwważnych wędrowców i poszukiwaczy przygód.

Ta część podręcznika jest przeznaczona w głównej mierze dla Mistrza Gry, osoby, która kontroluje istoty we wszystkich przygodach, rozgrywających się w świecie **Przebudzenia Ziemi**.

Przedstawiamy w niej typowych przedstawicieli fauny Barsawii; Mistrz Gry nie powinien mieć oporów przed zmodyfikowaniem wszystkich podanych poniżej informacji, jeżeli będzie to pasowało lepiej do prowadzonej przez niego kampanii.

Przy każdym ze stworów podano opis jego wyglądu, zwyczaje i zachowanie, unikatowe zdolności lub efekty. W tym rozdziale znalazło się również miejsce na opisy innych przeciwników, takich jak chociażby weterani.

Każdy opis stwora zawiera jego charakterystyki, rozszyfrowane dalej.





Zasada numer jeden:
zawsze podróżować w grupie.

TERMINY GRY

Cechy: Wszystkie cechy stworów są wyrażone w stopniach: Zręczność (ZR), Siła Fizyczna (SF), Żywotność (ŻYW), Percepcja (PER), Siła Woli (SW) i Charyzma (CHA). Wykonaj test kośćmi akcji dla stopnia podanego przy testowanej cecie.

Inicjatywa: Wykonaj test kośćmi akcji dla podanego stopnia, w celu określenia inicjatywy stwora.

Liczba ataków: Ta liczba określa liczbę ataków, które stwór może wykonać w każdej rundzie walki. Cyfry w nawiasach oznaczają, że Mistrz Gry musi odjąć inne akcje, wykonywane w tej rundzie od liczby ataków. Na przykład, jeżeli stwór z *Liczbą ataków: (1)* chce rzucić zaklęcie, musi poświęcić w tym celu swój atak.

Atak: Wykonaj test kośćmi akcji dla podanego stopnia, aby przeprowadzić test ataku. Jeżeli w tym miejscu znajduje się więcej niż jedna pozycja, stwór może wykonać kilka typów ataku.

Obrażenia: Skorzystaj z podanego tu stopnia podczas wykonywania testu obrażeń, zadawanych szponami, kłami (itp.) stwora. Stopnie obrażeń dla różnych rodzajów ataków są podane oddzielnie.

Liczba czarów: Ta liczba określa liczbę czarów, które stwór może rzucić w każdej rundzie walki. Może on poświęcić jeden (lub więcej) czar w celu utkania potrzebnego do rzucenia zaklęcia wątku. Liczby w nawiasach oznaczają, że Mistrz Gry musi odjąć tę akcję od liczby ataków lub innych akcji, które stwór może przeprowadzić w rundzie walki. Na przykład, stwór z *Liczbą czarów: (1)* musi spożytkować atak, aby rzucić zaklęcie. Wiele magicznych stworów musi wybierać pomiędzy magicznym a fizycznym atakiem.

Rzucanie czarów: Skorzystaj z podanego tu stopnia podczas wykonywania testu *rzucania czarów* lub wywołania magicznego efektu. Stwory wykorzystują talent *rzucania czarów* również do tkania wątków, niezbędnych do rzucenia zaklęcia lub uaktywnienia efektu.

Efekt: Podana tu liczba jest stopniem efektu wywołanego przez stwora lub rzucone przez niego zaklęcie. Określa efekt zdolności lub czaru, który jest rezultatem zakończonego sukcesem testu *rzucania czarów* stwora. Postaci będą często zmuszone do rzucania kośćmi efektu w celu określenia ilości zadanych przez atak obrażeń, czasu działania efektu zaklęcia itp. Patrz *Magia zaklęć* str. 153, gdzie znajdziesz więcej informacji dotyczących efektu.

Obrona społeczna: Wartość obrony społecznej stwora. Postać musi być zdolna do porozumienia się ze stworem, aby mogła wykorzystać przeciw niemu społeczne talenty.

Pancerz fizyczny: Wartość naturalnego pancerza stwora.

Pancerz duchowy: Wartość pancerza duchowego stwora.

Zachowanie równowagi: Skorzystaj z podanego tu stopnia, podczas wykonywanych przez stwora testów zachowania równowagi. Wzmianka „odporny” oznacza, że istota nie może zostać pozbawiona równowagi. Znak „-” albo wzmianka „nie dotyczy” oznacza, że nie może uniknąć

utrąty równowagi; traci ją zawsze, kiedy otrzyma poważną ranę.

Próg ran:

Wartość reprezentująca próg ran stwora. Wzmianka „odporny” oznacza, że nie może on odnieść poważnej rany.

Próg przytomności:

Wartość reprezentująca próg przytomności stwora. Wzmianka „odporny” oznacza, że stwór nie może zostać pozbawiony przytomności.

Testy zdrowienia: Wartość określająca liczbę testów zdrowienia, które stwór może wykonać jednego dnia. Większość istot używa swojego stopnia Żywotności do testów zdrowienia. Jeżeli jest inaczej stopień podaje się w nawiasie.

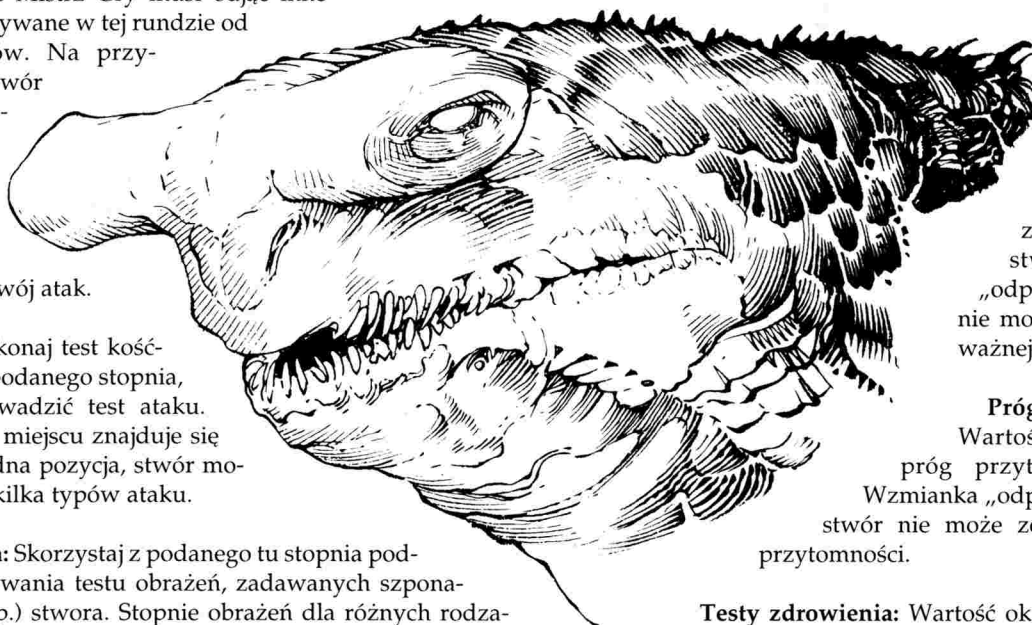
Szybkość w walce: Liczba określająca jak duży dystans może pokonać, w metrach, stwór w czasie walki i zaatakować lub wykonać inną akcję.

Pełna szybkość: Liczba określająca dystans, który stwór może przebyć biegnąc lub poruszając się z pełną szybkością. Istota poruszająca się z pełną szybkością w rundzie walki nie może wykonać żadnych innych akcji.

Punkty legend: Postać otrzymuje wymienioną tu liczbę punktów legend za pokonanie stwora. Pamiętaj, że może nad nim zatrumfować bez użycia przemocy i że w tym celu nie musi go koniecznie zabić.

Ekwipunek: W tym miejscu jest podany ekwipunek, taki jak broń, kolczuga i tym podobne, który stwór zazwyczaj posiada. Może posiadać inny ekwipunek niż podany tutaj; Mistrz Gry ma prawo zaopatrzyć istotę w taki „sprzęt”, jaki uzna za stosowny. Większość zwierząt nie posiada ekwipunku.

Łup: W tym miejscu wymienione są posiadane przez stwora wartościowe przedmioty, łącznie ze skarbami wartymi punkty legend. Więcej informacji na temat skarbów i punktów legend znajdziesz w *Zdobyciu punktów legend* na str. 218-220 w rozdziale *Narodziny legendy*.





BAGNIAK

ZR: 5 SF: 6 ŻYW: 8
 PER: 4 SW: 4 CHA: 4
 Inicjatywa: 5 Obrona fizyczna: 6
 Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 8
 Atak: 5 Obrona społeczna: 12
 Obrażenia: 7 Pancerz fizyczny: 7
 Liczba czarów: (1) Pancerz duchowy: 3
 Rzucanie czarów: 7 Zachowanie równowagi: 7
 Efekt: oblepianie Testy zdrowienia: 2
 Próg życia: 24 Szybkość w walce: 30
 Próg ran: 6 Pełna szybkość: 60
 Próg przytomności: 16
 Punkty legend: 100
 Ekwipunek: krótkie włócznie (+3 stopnie do stopnia Siły Fizycznej)
 Łup: 1k10 sztuk srebra

Komentarz

Pochodzące spoza Barsawii baginiaki to przygarbione, obrzydliwe stwory o złych sercach, które spoglądają na świat jarzącymi się żółciami ślepiami utkwionymi w upstrzonych szarymi cętkami głowach. Mimo że mierzą od 120 do 150 centymetrów, ich waga sięga nawet 90 kilogramów. Ta sama magia, która trzyma w całości humanoidalne ciała w kolorze mułu, czyni ich „skórę” niezwykle odporną na ciosy. Baginiaki zbierają się w grupy liczące od 10 do 60 osobników, przemierzające bezdroża Barsawii. Niektóre z legend wspominają o tym, że przybyły w te strony z odległych bagien rozpościerających się w krainach na północy.

Baginiaki bardzo często atakują tylko po to, aby zranić swoje ofiary, ale nie jest to regułą – równie często robią to, aby zabić i zdobyć łupy. Zawsze pozostawiają przy życiu tych, którym udało się przeżyć ich atak – chociaż im ich więcej, tym mniej ocalałych. Powód takiego zachowania pozostaje zagadką; niektórzy wierzą, że robią to, gdyż chcą, aby ofiary rozpowszechniały opowieści o ich atakach w całej Barsawii. Władcy Zwierząt nie mogą wykorzystywać swoich talentów „wpływania” na baginiaki.

Baginiaki dysponują specjalną magiczną zdolnością, zwaną „oblepianiem”. Aby ją wykorzystać, muszą dotknąć postaci i wykonać test *rzucania czarów* przeciwko jej obronie magicznej. Jeżeli zakończy się on sukcesem, baginiak staje się „płynny” i przylega do ofiary. Każdy stwór, który przylgnie do niebezpiecznika, na czas oblepiania zmniejsza stopnie wszystkich jej testów o -1 (dwa stwory o -2, trzy o -3 itd.). Oblepiona przez cztery baginiaki postać zaczyna się dusić. Otrzymuje punkt

obrażeń w każdej rundzie walki do momentu, w którym nie pozbedzie się chociaż jednego ze swoich przeciwników. W większości przypadków trzeba zabić przylegające do bohatera baginiaki, zanim ten będzie się mógł od nich uwolnić. Bardzo przydatny jest tu czar rozproszenie magii, który sprawia, że odpadają od ciała, jeżeli wynik testu efektu jest równy lub wyższy od obrony magicznej stworów. Oblepiające ofiarę baginiaki mogą atakować inne cele.

BRYTAN

ZR: 5 SF: 6 ŻYW: 7
 PER: 3 SW: 5 CHA: 4
 Inicjatywa: 5 Obrona fizyczna: 7
 Liczba ataków: 1 (2) Obrona magiczna: 7
 Atak: 7 (10) Obrona społeczna: 9
 Obrażenia: 13 (17) Pancerz fizyczny: 5
 Liczba czarów: - Pancerz duchowy: 2
 Rzucanie czarów: - Zachowanie równowagi: 12
 Efekt: - Testy zdrowienia: 4
 Próg życia: 54 Szybkość w walce: 35
 Próg ran: 14 Pełna szybkość: 75
 Próg przytomności: 48
 Punkty legend: 125
 Ekwipunek: -
 Łup: -

Komentarz

Krasnoludscy myśliwi opowiadają, że brytan powstał z krzyżówki niedźwiedzia i żywiolaka ziemi, który miał zły dzień. Kiedy patrzy się na tę bestię trudno podać w wątpliwość ich słowa. We wrednych ślepiach brytana dostrzec można pradawną dzikość, a potężne niedźwiedzie cielsko, pokryte gęstym, ciemnobrązowym lub błękitnoczarnym futrem, unoszące masywny łeb sprawia wrażenie niezwykle silnego.

Brytany są zwierzętami terytorialnymi, które, stając na tylnych łapach i rycząc, wyzywają do walki wszystkich wędrowców, przemierzających ich tereny łowieckie. Jeżeli jedna osoba przyjmie wyzwanie bestii, dochodzi do rytualnej walki, która kończy się w momencie, gdy jeden z walczących się podda. Brytany dają tyły po otrzymaniu poważnej rany; pozbawienie zwierza przytomności również zapewnia zwycięstwo.



Postać nie musi zabić brytana, by zatryumfować. Samo pokonanie pozwala bohaterowi zdobyć należne za niego punkty legend. „Poddanie” brytana trwa około 72 godzin, w którym to czasie stwór stara się zapomnieć o tym, kto sprawił mu dotkliwie lanie. Każda postać, która wycofała się z walki, musi oddalić się od bestii (razem ze swoimi towarzyszami) na odległość co najmniej 800 metrów. W innym bowiem przypadku zwierze zaatakuje ją z zamiarem zabicia.

Jeżeli brytan jest atakowany przez więcej niż jedną osobę, zaczyna walczyć z wrodzoną furią – otrzymuje dodatkowy atak w każdej rundzie spotkania, dodając +3 stopnie do testu ataku i +4 stopnie do testu obrażeń.

BURZOWY WILK

ZR: 7 SF: 6 ŻYW: 5
 PER: 5 SW: 6 CHA: 5
 Inicjatywa: 9 Obrona fizyczna: 9
 Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 9
 Atak: 9 Obrona społeczna: 5
 Obrażenia: 12 Pancerz fizyczny: 2
 Liczba czarów: (1) Pancerz duchowy: 0
 Rzucanie czarów: 9 Zachowanie równowagi: 7
 Efekt: patrz poniżej Testy zdrowienia: 1
 Próg życia: 32 Szybkość w walce: 50
 Próg ran: 8 Pełna szybkość: 100
 Próg przytomności: 28
 Punkty legend: 125
 Ekwipunek: –
 Łup: Skóra warta 75 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

Komentarz

Burzowe wilki są pełnymi gracji łowcami, większymi i silniejszymi od swych zwykłych braci. Często podróżują w watahach liczących od 8 do 24 zwierząt i napadają na wędrowców tylko wtedy, gdy są bardzo wygłodzone albo wyczuja w nich zło. Chociaż nie są „dobre” w normalnym znaczeniu tego słowa, nie znoszą plugastwa obecnego w złych duchach i próbują ją niszczyć, kiedy jest to tylko możliwe. Legendy wspominają o wilkach, które ściagały ożywieńców przez setki kilometrów.

Burzowe wilki mają magiczną właściwość zwaną „Przywołanie burzy”; wydają dziwny świszczący dźwięk, który przywołuje nawałnicę. W tym celu przewodnik stada wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko stopniowi trudności 20. Każdy test zadaje mu 2 obrażenia, a każdy dodatkowy wilk zwiększa stopień jego *rzucania czarów* o +1. Jeżeli test zakończy się sukcesem, po 1k6 rundach rozpęta się burza. Burzowe chmury rozproszą się po upływie godziny, jeżeli przewodnik nie rozgoni ich wcześniej. Po śmierci przewodnika, następny wilk zajmuje jego miejsce i przejmuje kontrolę nad żywiołem. W rundzie po przywołaniu burzy wilki zaczynają działać. Kiedy nadchodzi żywioł, deszcz zmniejsza o -3 stopnie wszystkich testów wykonywanych przez przeciwników wilków, zwiększając jednocześnie o +3 stopnie ataku i *rzucania czarów* wilków, podczas wykonywania testów ataku i obrażeń. Poranione zwierzęta, które nie podejmują żadnej akcji, są leczone przez deszcz; ich aktualne obrażenia spadają o 3 w każdej rundzie trwania burzy. Nie ma on jednak mocy ożywiania martwych zwierząt.

Przewodnik stada potrafi odkryć dobro w ten sam sposób, który pozwala mu wyczuć zło. W przeszłości wilki często prowadziły „dobrych” bohaterów do miejsc zła, które chciały zniszczyć i przywoływały burzę, aby ich wesprzeć. Przewodnik stada potrafi uleczyć bohatera, dotykając swoim pyskiem jego ran – przekazuje mu w ten sposób uzdrawiającą moc burzy.

Skóra burzowego wilka jest warta 75 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend. Mistrzowie Żywiołów nie mogą pozbać zwierzęcia skóry – jest to sprzeczne z nakazami ich dyscypliny. Postać, która obdarła wilka ze skóry, nie otrzyma nigdy pomocy od jego pobratymcy, ponieważ duch każdego wilka jest w stanie wyczuć śmierć jednego ze swego gatunku.

CINIOPŁASZCZKA

ZR: 5 SF: 5 ŻYW: 6
 PER: 4 SW: 5 CHA: 4
 Inicjatywa: 7 Obrona fizyczna: 7
 Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 6
 Atak: 7 Obrona społeczna: 7
 Obrażenia: 7 Pancerz fizyczny: 4
 Liczba czarów: 1 Pancerz duchowy: 0
 (trucizna)
 Rzucanie czarów: 6 Zachowanie równowagi: 6
 Efekt: 9 (trucizna) Testy zdrowienia: 2
 Próg życia: 35 Szybkość w walce: 45
 Próg ran: 9 Pełna szybkość: 90 (latanie)
 Próg przytomności: 27
 Punkty legend: 100
 Ekwipunek: –
 Łup: Kolce warte 1k10 x 10 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

Komentarz

Cieniopłaszczki – mierzące 240 centymetrów długości i posiadające ogon długości 150 centymetrów – wyglądają jak wielkie, latające płaszczki. Grzbiet cieniopłaszczki jest czarny, brzuch ciemnoszary, a ogon zakończony kryształowym kolcem. Stwory te mają dwoje oczu, mały pyszczek wypełniony szeregami małych ostrych jak brzytwa ząbków. Będąc stworzeniami nocnymi, polują po zmroku, spędzając dnie w podziemnych kryjówkach.

Ogon służy im do ataku, za jego pomocą wprowadzają truciznę do ciała ofiary. Kolec na końcu ogona jest wypełniony trucizną, zdolną zabić dorosłego trolla w ciągu 10 rund walki. Gdy już trucizna zabije ofiarę, cieniopłaszczka zabiera się do jedzenia. Śmiertelna trucizna „opiera” się wszystkim próbom leczenia za pomocą talentów lub specyfików z obroną magiczną na poziomie 8. Alchemicy cenią bardzo truciznę i kolce cieniopłaszczek, gdyż są one ważnym składnikiem wielu wytwarzanych przez nich mikstur.



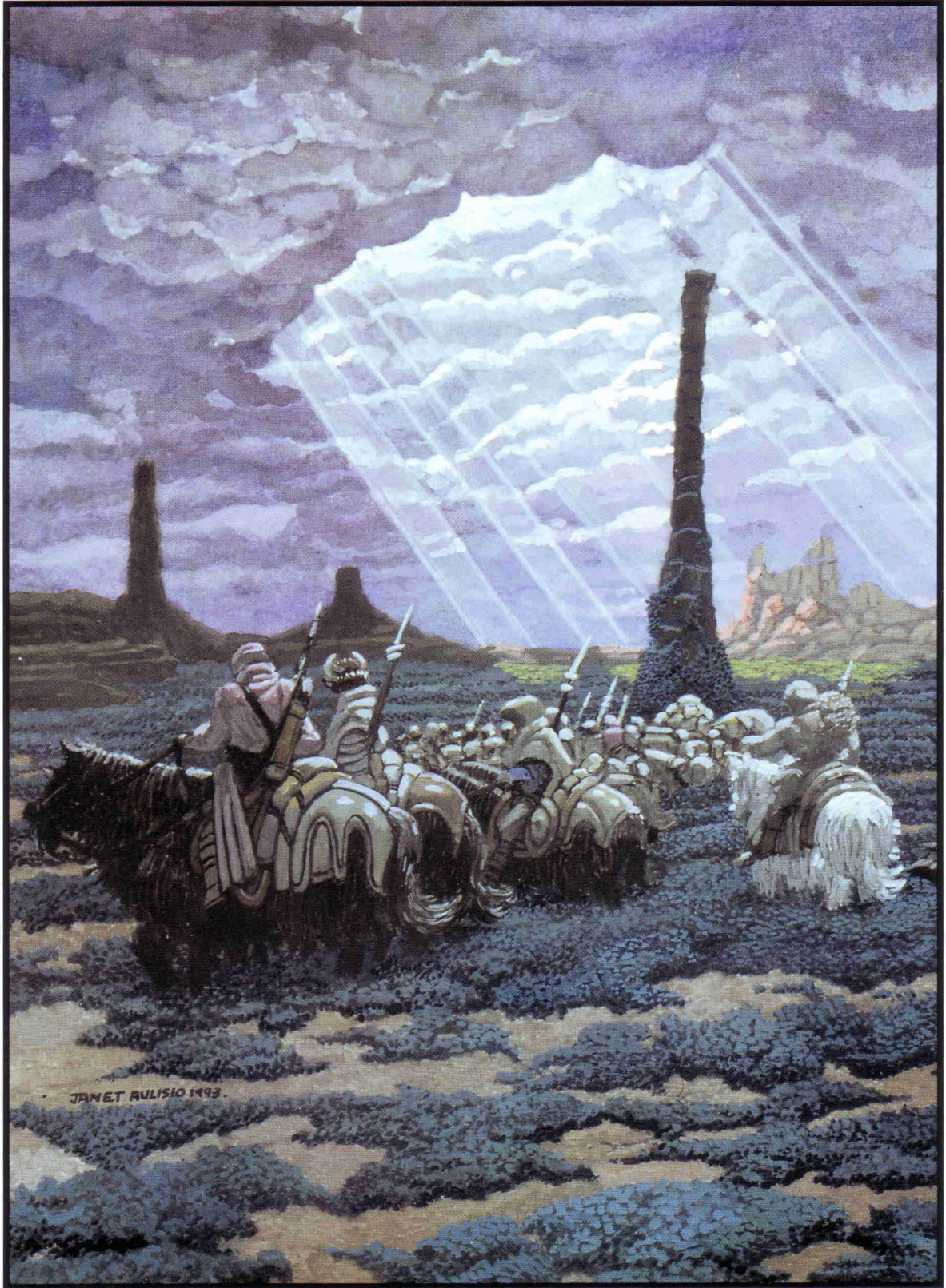
CZAKTA

ZR: 8 SF: 3 ŻYW: 4
 PER: 6 SW: 7 CHA: 8
 Inicjatywa: 8 Obrona fizyczna: 10
 Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 8
 Atak: 9 Obrona społeczna: 10
 Obrażenia: 10 Pancerz fizyczny: 0



Art by: Janet Aulizio ©

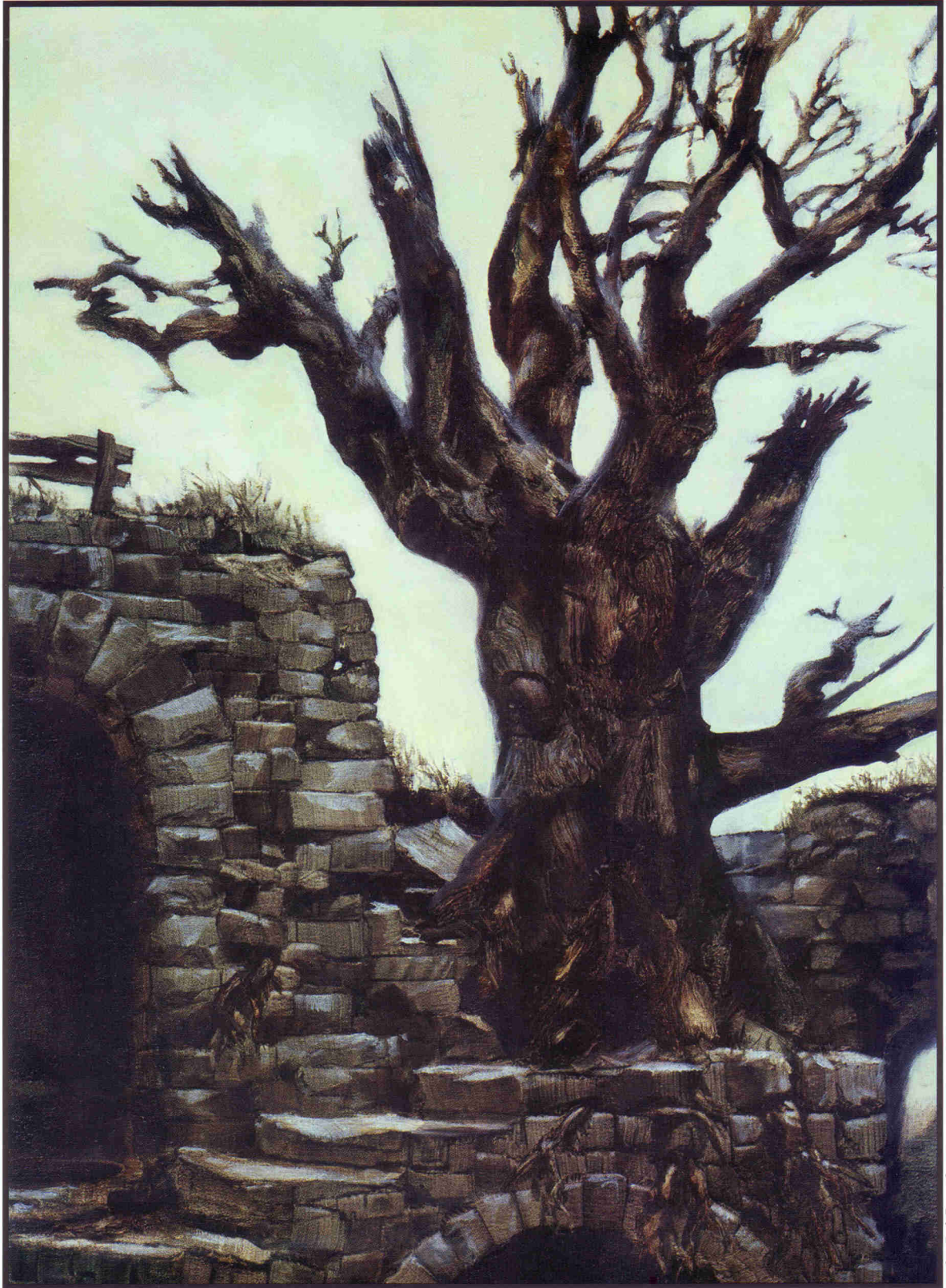
Trubadur Dallat dzieli się opowieścią o swej wyprawie do Parláinth.





Art by: Rick Berry ©

Mgliste Bagna



Art by: Rick Berry ©

Ruiny kaeru Gardett.



Art by: Rick Berry ©

Mestoph, elf Ksenomanta.



Art by David Martin ©

Złozemie.



Art by Nick Smith & Dell Harris ©

Robaczywiec z kaeru Jalendale.



Art by: Susan Van Camp ©

Skrzydłata małpa wścieka się na niewidocznego przeciwnika.

Liczba czarów: 1	Pancerz duchowy: 3
Rzucanie czarów: 12	Zachowanie równowagi: 6
Efekt: 12	Testy zdrowienia: 1
Próg życia: 30	Szybkość w walce: 60
Próg ran: 8	Pełna szybkość: 120
Próg przytomności: 21	
Punkty legend: 200	
Ekwipunek: -	
Łup: -	

Komentarz

Czaky wyglądają jak olbrzymie kruki z zabarwionymi na czerwono końcówkami skrzydeł i pokrytymi złotymi plamkami piórami. Ptaki te zazwyczaj podróżują w stadach od 15 do 25 sztuk i mogą używać ograniczonej formy telepatii do porozumiewania się z inteligentnymi istotami (na odległość do 60 metrów). Często ostrzegają wędrowców przed czyhającymi na drodze niebezpieczeństwami. Ich „cywilizowane” zachowanie sprawia, że wielu uczonych zastanawia się kim są i skąd przybyły.

Będąc uprzejme, oczekują uprzejmości od innych. Każdy przejaw chamstwa albo zaniedbanie reguł dobrego wychowania, niepodzielenie się chlebem lub upolowaną zdobyczą, odmówienie miejsca przy ognisku itp. doprowadza je do wściekłości.

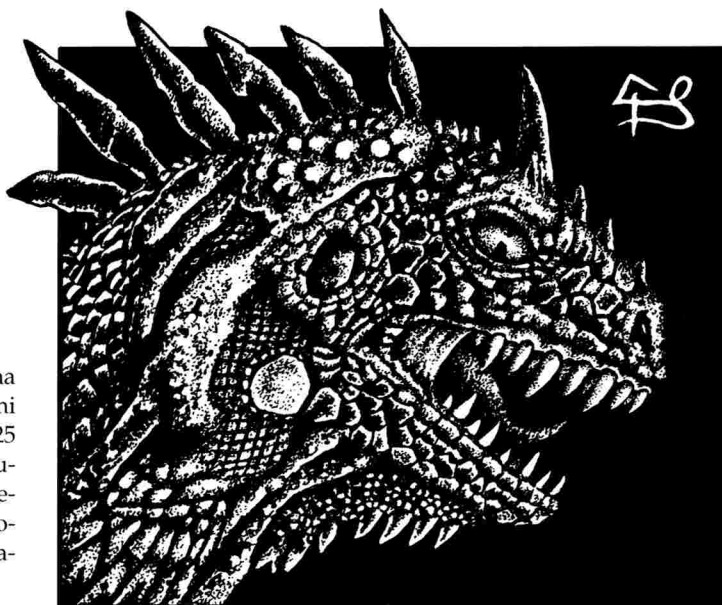
Większość rozwścieczonych czakt atakuje tych, którzy je rozniewali, niektóre dobierają się również do ich towarzyszy. W czasie walki ptaki tworzą krąg wokół wrogów i zaczynają krążyć, krzacz i skrzeczac szaleńczo. Później używają magii, aby ich sparaliżować. Wykonaj test *rzucania czarów* czakt przeciwko obronie społecznej ofiar. Jeżeli zakończy się on sukcesem, wykonaj test efektu, aby określić przez ile rund będą one sparaliżowane. Paraliż zmniejsza o -3 obronę fizyczną postaci. Po sparaliżowaniu wrogów ptaki opadają na nich i atakują ich fizycznie. Postać może przełamać paraliż zanim upłynie określony testem czas, jeżeli zdoła przekonać ptaki, że bardzo przeprasza je za swoje zachowanie (przez sztywne usta) albo wykonaj zakończony sukcesem test Charyzmy przeciwko społecznej obronie ptaków.

ESPAGRA

ZR: 9	SF: 6	ŻYW: 8
PER: 6	SW: 10	CHA: 4
Inicjatywa: 9	Obrona fizyczna: 11	
Liczba ataków: 3	Obrona magiczna: 9	
Atak: 12	Obrona społeczna: 8	
Obrażenia: 9	Pancerz fizyczny: 5	
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 5	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 9	
Efekt: -	Testy zdrowienia: 1	
Próg życia: 55	Szybkość w walce: 100	
Próg ran: 13	Pełna szybkość: 200	
Próg przytomności: 50		
Punkty legend: 125		
Ekwipunek: -		
Łup: Magiczne łuski warte 1k20 x 10 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend za sztukę.		

Komentarz

Espagra mogłaby uchodzić za małego smoka, gdyby nie łeb jak u iguany. Jej łuski mienia się przepięknymi odcieniami błękitu, a rozpiętość skrzydeł sięga 4 metrów. Mimo że jest szybkim i zwinnym lotnikiem, nie atakuje ofiar z powietrza; woli raczej nań opaść, zbić z nóg i kontynuować bój na ziemi. Pikujące espagry zwiększają o 7 stopni test obrażeń, jeżeli oczywiście trafią ofiarę. W rundzie pikowania mogą wykonać tylko



jeden atak. W powietrzu czują się na tyle dobrze, że mogą pikować i atakować przeciwnika nawet po pokonaniu dystansu 200 metrów (pełna szybkość). Będąc zwinną istotą espagra może uderzać w trzy różne cele w jednej rundzie, jeżeli nie są one oddalone od siebie o więcej niż 10 metrów.

Niektóre z łusek espagry zawierają niewielką ilość esencji powietrza. Nadają połysk pozostałym, sprawiając że stworz mogące w sposób, który innym espagrom – i przedstawicielom wielu ras – wydaje się bardzo interesujący. Krawcy potrafią wykonać z ich skóry (a raczej łusek) wspaniałą ubiór; stroje z espagr wyglądają bardziej okazale od innych, nawet przyozdobionych szlachetnymi kamieniami. Mają poza tym jeszcze jedną zaletę: chronią tak, jak skórzana zbroja, zwiększając dodatkowo pancerz duchowy osoby, która je nosi (patrz **Towary i usługi**, str. 257).

GARGULEC

ZR: 8	SF: 18	ŻYW: 12
PER: 4	SW: 5	CHA: 4
Inicjatywa: 6	Obrona fizyczna: 12	
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 9	
Atak: 11	Obrona społeczna: 11	
Obrażenia: 22	Pancerz fizyczny: 13	
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 6	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 18	
Efekt: -	Testy zdrowienia: 4	
Próg życia: 55	Szybkość w walce: 25	
Próg ran: 13	Pełna szybkość: 50	
Próg przytomności: 48	Lot: 45/90*	
Punkty legend: 500		
Ekwipunek: -		
Łup: Rogi warte 5K6 sztuk srebra x 10 i tyleż samo punktów legend.		

*(pierwsza wartość dotyczy walki)

Komentarz

Gargulce są magicznymi stworzeniami, mającymi wiele wspólnego z żywiołami ziemi i kamienia. Mierzą 165 centymetrów i ważą około 400 kilogramów. Ich głowy mają podłużny kształt i są zniekształcone. Ręce mają zakończone długimi szponami, których używają do rozrywania przeciwników, często w locie.

Mimo wstrętnego usposobienia, gargulce atakują (zazwyczaj) tylko w obronie swojego terytorium albo złóż esencji ziemi. Mimo że zbierają się w grupach liczących od 6 do 10



osobników, składających się z kilku samców i większej liczby samic, nie są stworzeniami społecznymi. Pojedyncze stwory opuszczają czasami stado na kilka miesięcy, wędrując samotnie lub w parach – samotnicy są zazwyczaj o wiele bardziej agresywni niż duża grupa tych stworzeń.

Czasami z nieznanых powodów migrują całe stada gargulców. Czary i talenty, które działają przeciwko bytom, nie mają wpływu na te istoty.

GHUL

ZR: 5	SF: 4	ŻYW: 6
PER: 3	SW: 3	CHA: 5
Inicjatywa: 5	Obrona fizyczna: 7	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 5	
Atak: 7	Obrona społeczna: 7	
Obrażenia: 8	Pancerz fizyczny: 4	
Liczba czarów: 1	Pancerz duchowy: 0	
Rzucanie czarów: 8	Zachowanie równowagi: 5	
Efekt: trucizna	Testy zdrowienia: 1 (7)	

(patrz niżej)

Próg życia: 36	Szybkość w walce: 50
Próg ran: 10	Pełna szybkość: 100

Próg przytomności: odporny

Punkty legend: 90

Ekwipunek: -

Łup: 3k6 sztuk srebra na ghulą, zabranych przez nie z grobowców i od ofiar. Około 75% ghulowych przywódców posiada biżuterię wartą 1k8 sztuk srebra x 25 i tyleż samo punktów legend.



Komentarz

Ghule są ożywieńcami stworzonymi przez tajemniczą magię Horrorów. Żeby przetrwać muszą się odżywiać vitalnymi organami istot żywych albo świeżych trupów. Żyją przy szlakach handlowych, gdzie napadają na przejeżdżających wędrowców, na cmentarzach, gdzie mogą znaleźć świeże zwłoki albo w miejskich kanałach, skąd wychodzą w nocy w poszukiwaniu ofiar.

Ghule źle reagują na światło słoneczne – obniża ono o -2 stopnie ataku i obrażeń. Wędrują w grupach liczących od 6 do 25 osobników. Chociaż niektórzy wędrowcy wspominali, że widzieli watahy tych stworów liczące ponad 100 osobników, taki widok należy do rzadkości od czasu odejścia Horrorów.

Ghule wytwarzają magiczną toksynę, zwaną cacofianem, która pozostaje niegroźna do momentu, gdy nie zostanie uaktywniona testem rzucania czarów wykonanym przez ożywieńca. Ghul musi wykonać zakończony sukcesem test ataku, aby wprowadzić toksynę do organizmu ofiary, a następnie – w tej samej rundzie – test rzucania czarów. Trucizna działa przez 6 rund, albo do momentu rozproszenia lub przełamania jej działania – podczas prób rozpraszania należy ją traktować jak zaklęcie z 2 kregu. Przełamanie wymaga od ofiary udanego testu Żywotności z wynikiem 10 lub większym – trzeba poświęcić na to akcję. Trucizna zadaje obrażenia, których nie może zmniejszyć żaden pancerz – w każdej rundzie są one coraz poważniejsze. W pierwszej rundzie ofiara otrzymuje 1 obrażenie. W następnych, sukcesywnie, 4, 5, 10, 15, 20. W momencie śmierci ghula cacofian przestaje działać. Wielu Ksenomantów próbowało użyć tej toksyny, do tej pory jednak wszystkie próby zakończyły się porażką.

GRYF

ZR: 5	SF: 7	ŻYW: 9
PER: 6	SW: 4	CHA: 5
Inicjatywa: 7	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 8	
Atak: 8	Obrona społeczna: 7	
Obrażenia: 12	Pancerz fizyczny: 4	
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 1	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 8	
Efekt: -	Testy zdrowienia: 4	
Próg życia: 50	Szybkość w walce: 29	
Próg ran: 14	Pełna szybkość: 57	
Próg przytomności: 43	W locie: 60/120*	

*(pierwsza wartość dotyczy walki)

Punkty legend: 200

Ekwipunek: -

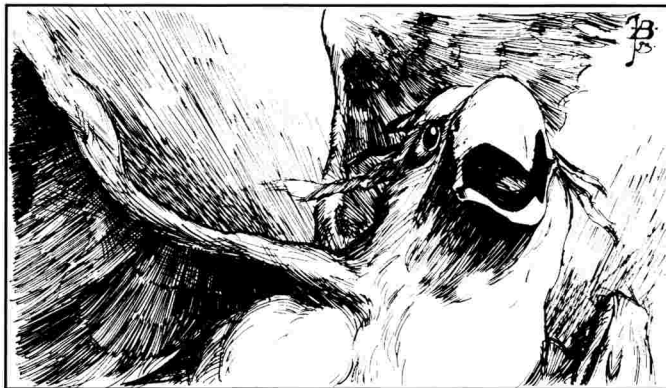
Łup: Dziób i pióra warte 3K6 sztuk srebra x 10 i tyleż samo punktów legend

Komentarz

Te dziwne, czworonogie stworzenia mają ciało lwa, a głowę, łapy i skrzydła olbrzymiego orla. Przednie łapy bestii – tak jak i orle – są pokryte piórami i kończą się ostrymi szponami, a tylne – jak u lwa – są pokryte miękkim futrem i zakończone pazurami. Typowy gryf ma w kłębie około 120 centymetrów wysokości i 150-180 centymetrów długości, zaś rozpiętość jego skrzydeł waha się od 210 do 270 centymetrów. Głowa gryfa przypomina orla, z bystrzymi oczyma i ostrym dziobem. Jego skrzydła są pokryte kolorowymi piórami, zazwyczaj żółtymi i białymi, ale czasami czerwonymi i pomarańczowymi.

Gryfy łączą się w grupy do 10 osobników, ale dużo częściej żyją w stadach składających się z 4 lub 5 sztuk. Osiedlają się na górskich obszarach i rzadko zapuszczają się do lasów i dżungli Barsawii.





Gryfy rzadko atakują pieszych wędrowców, jeżeli im nie zagrażają. Dopiero obecność koni sprawia, że rzucają się na podróżnych; popycha je do tego zamiłowanie do koniny. Atakujący gryf opada na przeciwnika i uderza go swoimi szponami. Pikując dodaje +3 stopnie do testu obrażeń, ale może wtedy zaatakować tylko raz w danej rundzie. Po opadnięciu na ofiarę, stwór pozostaje na ziemi – może już atakować szponami i dziobem.

Dawcy Imion nie przekraczający średniego ludzkiego wzrostu albo mniejsi, z wyjątkiem wietrzników, mogą wykorzystywać gryfy w charakterze wierzchowców. Stwory te są trudne do wytrenowania, ale oswojone są świetnymi wierzchowcami.

GRZMOTOROŻEC

ZR: 6	SF: 11	ŻYW: 12
PER: 5	SW: 7	CHA: 4
Inicjatywa: 7	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 7	
Atak: 7	Obrona społeczna: 10	
Obrażenia: 15 (19)*	Pancerz fizyczny: 8	
*patrz poniżej		
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 1	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 11	
Efekt: -	Testy zdrowienia: 7	
Próg życia: 66	Szybkość w walce: 45	
Próg ran: 19	Pełna szybkość: 90	
Próg przytomności: 59		
Punkty legend: 200		
Ekwipunek: -		
Łup: Przedmioty należące do jeźdźcy.		

Komentarz

To duże, czworonożne zwierze wygląda jak skrzyżowanie dinozaura z nosorożcem; ma grubą, skałopodobną skórę, która pokrywa całe ciało. Grzmotorożce mierzą w kłębie 210 centymetrów i mają od 3,5 do 4 metrów długości; ważą przy tym około 450 kilogramów. Każdy egzemplarz ma duży róg, wychodzący ze środka czoła, którego używa do atakowania przeciwników. Orkowi Kawalerzyści i inni jeźdźcy często dosiadają tych istot, a poszukiwacze przygód rzadko spotykają nieoswojone osobniki.

Grzmotorożce szarżują na swoich przeciwników, bodą ich i trutują. W każdej szarży, kiedy bodą, zadają 19 stopień obrażeń.

HORRORY

Nikt nie wie ile jest Horrorów. Stwory te nie dzielą się na gatunki, przynajmniej nie w takim sensie w jakim my to pojmujemy. Mimo że Horrorzy są do siebie podobne, nie są ze sobą związane w sposób, który byłby dla nas zrozumiały.

Większość z nich potrafi tworzyć lub powoływać do życia konstrukty, nie istnieje jednak żaden dowód na istnienie wśród nich rodzin, narodów albo jakiegokolwiek hierarchii.

Horrorzy przedstawione na następnych stronach są znane mieszkańcom Barsawii. Inne – o których nie mają oni pojęcia – na pewno kryją się w skażonych przez siebie miejscach lub przemierzają splugawione krainy **Przebudzenia Ziemi**. Nikt nie wie, ile Horrorów pozostało na świecie, ani czy od czasu do czasu nie przybywają do niego nowe, ze skażonych obszarów przestrzeni astralnej.

Moce Horrorów

Wszystkie Horrorzy dysponują potężnymi magicznymi mocami. Nikt nie wie, jaka jest natura tych zdolności i czy Horrorzy korzystają z magicznej energii wszechświata tak jak Dawcy Imion (czyli w postaci czarów lub czy są one manifestacją astralnej energii).

Tak jak i smoki, Horrorzy nie mogą korzystać ze do wszystkich dostępnych sobie mocy. Zdolności opisane poniżej są najlepiej udokumentowane, jednak Horrorzy równie dobrze mogą posiadać dziesiątki innych, przerażających umiejętności.

Czary: Horrorzy często uczą się zaklęć od pojmowanych przez siebie przedstawicieli różnych dyscyplin. W ten sposób mogą się nauczyć niemal każdego czaru dostępnego ofierze – wyjątek stanowią czary, które wpływają na byty. Choć stwory te potrafią uczyć się zaklęć z dowolnej dyscypliny, nie otrzymują żadnych związanych z nią talentów. Wszystkie Horrorzy korzystają z surowej magii (patrz **Magia Zaklęć** str. 154) – nie otrzymują jednak żadnych obrażeń i ignorują inne Horrorzy rzucające czary. Nie używają również matryc, chociaż muszą tkąć wątki, gdy jest to konieczne. Aby określić efekt zaklęcia rzuconego przez Horrorą, skorzystaj z jego stopnia Siły Woli. Horrorzy nie posiadają *mocy woli*.

Drażnienie myśli: Ta moc pozwala Horrorowi stworzyć telepatyczną więź pomiędzy nim a ofiarą. Przeciwnik musi znajdować się w zasięgu wzroku Horrorą, aby mógł drażnić jego umysł. W tym celu stwór wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej ofiary. Jeżeli zakończy się on sukcesem, Horror bez większych przeszkód może wykonać to, co sobie zamierzył. Wiąż trwa przez rok i jeden dzień, Horror może ją przedłużyć kosztem punktu permanentnych obrażeń za każdy dodatkowy rok. Jeżeli ofiara umrze, stwór może wyliczyć swoje obrażenia.

Drażnienie myśli pozwala Horrorowi przysyłać ofierze telepatyczne sugestie na odległość 1500 kilometrów. Jeżeli postać się opiera, stwór wykonuje test efektu i zadaje jej liczbę obrażeń równą jego wynikowi. Obrażenia te są strasznie bolesne. Za każdym razem, gdy Horror zostaje „pokonany”, Mistrz Gry powinien zapisać liczbę punktów legend równą kręgowi postaci x100, tworząc specyficzną pulę. Na przykład kiedy bohater z 5 kręgu oprze się Horrorowi, Mistrz Gry zapisuje 500 punktów legend. Stwory lubią nagradzać osoby, które im wiernie służą, więc każdy opór zwiększa tę pulę punktów legend. Postępująca po myśli Horrorą postać (znajdująca się pod wpływem drażnienia myśli) otrzymuje wszystkie punkty zebrane poprzednio podczas prób oporu. Niestety, razem z nimi automatycznie zostaje również przez niego naznaczona (patrz **Znamię Horrorą**).

Groza: Dzięki tej mocy Horror może wywołać intensywny strach w swoich ofiarach. Każde jej użycie powoduje wyczerpanie – 5 punktów. Wywołując grozę Horror wykonuje test *rzucania czarów* i porównuje jego wynik z obroną magiczną wszystkich postaci, które znajdują się w odległości do 50 metrów od niego. Jeżeli wynik testu będzie większy niż wartość

tej obrony u wszystkich ofiar, należy przejść do testu efektu – jego wynik będzie stopniem trudności przełamania strachu. Przeciwnicy Horrora wykonują test Siły Woli przeciwko uzyskanej liczbie zanim będą mogły wykonać jakąkolwiek akcję przeciwko potworowi. Nie mogą nic robić aż do chwili przełamania grozy. W tym czasie nie panują nad swoimi ruchami i jęczą.

Ożywienie umarłego: Horror musi dotknąć zwłok, aby użyć tej mocy. Następnie wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej martwego; jeżeli test zakończy się sukcesem, na trzy dni umarły stanie się kontrolowanym przez Horrora żywotrupem (patrz *Żywotrup*, str. 309 w tym rozdziale).

Mroczna istota może użyć magii krwi, aby tchnąć w martwego życie na dłużej; po poświęceniu 1 punktu obrażeń przedłuży nienaturalne życie ożywieńca do roku i jednego dnia – po upływie tego czasu rozsypie się on w pył, jeżeli jego pan nie powtórzy rytuału krwi. Horror kontroluje swego sługę na odległość od 150 do 400 metrów. Musi koncentrować się na kierowaniu żywotrupem, nie wymaga się, aby wykonywał jakiekolwiek testy, kiedy wydaje mu rozkazy. Nie musi go również widzieć; ich więź jest telepatyczna.

Podszepty: Dzięki tej zdolności Horror może sugerować postaci co ma zrobić. W tym celu wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej ofiary. Jeżeli zakończy się on sukcesem, pomiędzy Horrorem a jego wybranym powstaje telepatyczna więź. Jeśli ofiara została wcześniej napiętnowana, stwór dodaje 3 stopnie do tego testu. Kolejnym etapem jest test efektu. Jego wynik jest równy liczbie dni trwania więzi. W przypadku, gdy postać jest posłuszna podszeptom stwora, zastępuje on jej stopień karmy swoim. Jeżeli zaś ofiara nie postępuje tak, jak stwór sobie tego życzy, pozbawia ją tego stopnia. Wspomagana przez Horrora postać musi wydawać swoje punkty, ale za to może dodawać je do wszystkich akcji i w dodatku mają one stopień jej „przyjaciela”. Łączność telepatyczna ma zasięg 1500 kilometrów.

Pozory życia: Zdolność ta pozwala Horrorowi „obdarzyć” zwłoki pozorami życia. Działa ona tylko na te ciała, od których śmierci nie upłynął jeszcze rok i jeden dzień. Horror musi dotknąć ciała i wykonać test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej ofiary. Jeżeli zakończy się on sukcesem, zwłoki zaczynają żyć. Ożywieńcy, mimo że nie są tak odrażający jak zombie lub ghule, można poznać na pierwszy rzut oka po rozkładającym się ciele i odorze gnijącego mięsa. Niezależnie od wyglądu i zapachu, ożywiona postać może funkcjonować tak, jak za życia – pozory życia przywracają jej cechy i talenty.

Postacie ożywione przez pozory życia są trudne do zabicia. Mogą wykonywać test zdrowienia w każdej rundzie walki (tracąc akcje) i mogą ich wykonać dowolną liczbę dziennie.

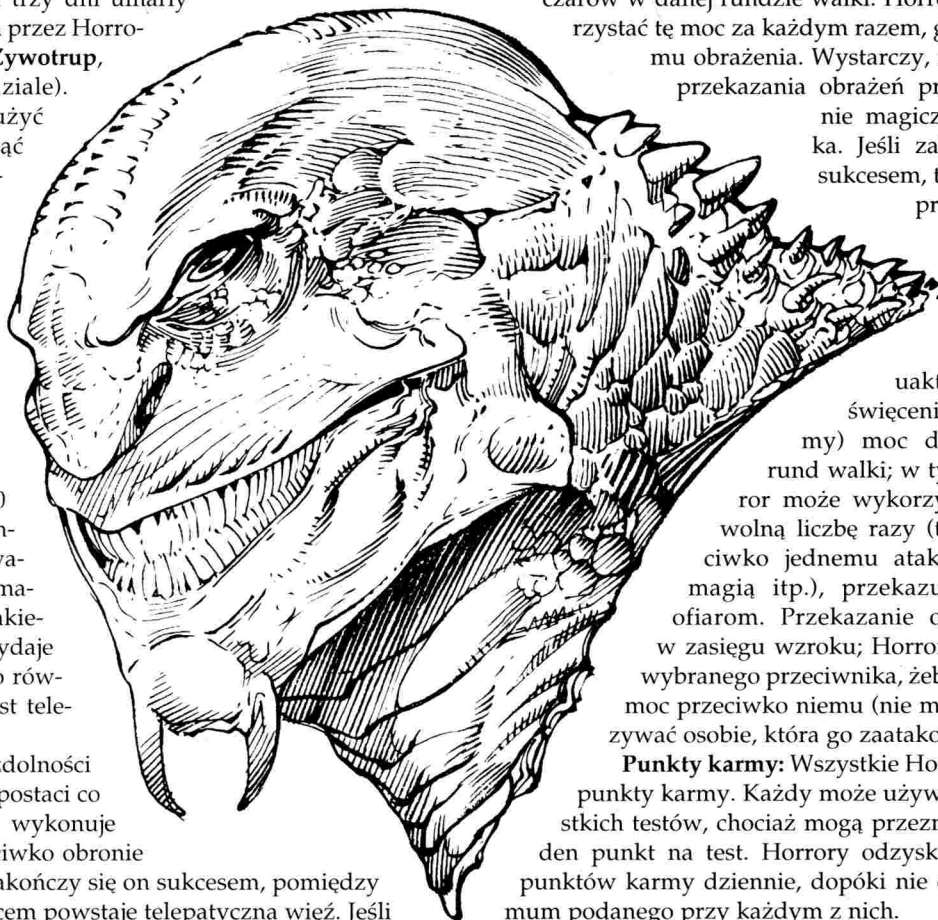
Horror traci 1 punkt obrażeń, gdy używa tej mocy – odzyskuje po zakończeniu jej działania. Może przerwać jej działanie w dowolnym momencie, gdy podtrzymywana przy życiu postać znajduje się w odległości 150 metrów od niego.

Przekazanie obrażeń: Dzięki tej mocy Horror może przekazać otrzymane obrażenia wybranej postaci. Mimo że wykorzystuje karmę do uaktywnienia tej mocy, nie wykonuje się rzutu kośćmi karmy – ta energia pozwala zainicjować moc. Przekazanie obrażeń nie jest dodatkową akcją i nie wymaga poświęcenia któregoś z wykonywanych ataków lub rzuconych czarów w danej rundzie walki. Horror może wykorzystać tę moc za każdym razem, gdy ktoś zadaje mu obrażenia. Wystarczy, że wykona test przekazania obrażeń przeciwko obronie magicznej przeciwnika. Jeśli zakończy się on sukcesem, to Horror może przekazać wszystkie otrzymane obrażenia przeciwnikowi. Po uaktywnieniu (poświęceniu punktu karmy) moc działa przez 5 rund walki; w tym czasie Horror może wykorzystywać ją dowolną liczbę razy (tylko raz przeciwko jednemu atakowi – bronią, magią itp.), przekazując obrażenia ofiarom. Przekazanie obrażeń działa w zasięgu wzroku; Horror musi widzieć wybranego przeciwnika, żeby wykorzystać moc przeciwko niemu (nie musi ich przekazywać osobie, która go zaatakowała).

Punkty karmy: Wszystkie Horrory posiadają punkty karmy. Każdy może używać jej do wszystkich testów, chociaż mogą przeznaczyć tylko jeden punkt na test. Horrory odzyskują od 1 do 5 punktów karmy dziennie, dopóki nie osiągną maksimum podanego przy każdym z nich.

Spaczenie karmy: Ta moc pozwala Horrorowi wpływać na karmę innych. Wykonuje on w tym celu test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej ofiary. Jeżeli zakończy się on sukcesem, przeprowadza testu efektu tej mocy, którego stopniem trudności tym razem jest stopień karmy przeciwnika. Jeśli i ten test będzie udany, Horror zdobędzie władzę nad karmą nieszczęśnika i może zapobiec jej użyciu przeciwko sobie. W normalnych warunkach moc ta działa w zasięgu wzroku. Jednak ofiara, która została naznaczona przez potwora, może mieć kłopoty nawet wtedy, gdy będzie oddalona od bestii o setki kilometrów.

Zły los: Wiele Horrorów potrafi sprowadzić zły los na swoich przeciwników. Użycie tej mocy powoduje zmniejszenie do „1” wynik rzutu przynajmniej jednej kości, którą rzuca ofiara wykonując akcję. Horror wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej ofiary; od wyniku testu zależy jak dużo kostek przeciwnika zostanie objętych działaniem mocy. Przeciętny sukcesu wpływa na jedną kość, duży – na dwie, ogromny – na trzy, a wyjątkowy na cztery. Zły los zawsze redukuje najwyższe wyniki, które osiągnie ofiara. Na przykład jeżeli wypadnie „2” i „6”, to moc zmniejszy do 1 tę drugą wartość. Jeśli moc wpływa na więcej kości, niż liczba, którą może



rzucić jej ofiara, to wynik wyrzucony na każdej z nich ulega zmniejszeniu do „1”i akcja automatycznie kończy się niepowodzeniem. Więcej informacji na temat zasady jedynek znajdziesz na str. 34 w rozdziale **Terminologia**. Postać nie może korzystać z dobrodziejstwa kości premiiowych; wartość rzutu zostaje zmniejszona do 1, zanim będzie mogła skorzystać z tej reguły. Zły los wpływa tylko na jeden test.

Zdzieranie skóry: Dzięki tej straszliwej zdolności Horror może okaleczać ciało ofiary. W tym celu wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej postaci; jeżeli zakończy się on sukcesem, przechodzi do testu Zdzierania skóry, aby określić liczbę zadanych obrażeń. Postać otrzymuje ich tyle, ile wynosi wynik testu talentu; jej skóra oddziela się pasami od mięśni, skręcając się i przemieszczając na ciele. W czasie pierwszej rundy moc ta powoduje 7 stopień obrażeń, niezależnie od ran zadanych z użyciem efektu talentu. Zdzieranie skóry trwa przez 3 rundy.

Znamie Horroru: Ta przerażająca moc pozwala Horrorowi piętnować ofiary i łączyć oboje na dobre i złe. Aby jednak można jej było użyć, muszą zostać spełnione następujące warunki. Ofiara musi znajdować się w zasięgu wzroku Horroru, ten zaś powinien wykonać test tej mocy przeciwko jej obronie magicznej. Jeżeli postać korzystała z surowej magii, wykorzystaj stopień podany na stronie 156 w rozdziale **Magia zaklęć**, zamiast stopnia znamienia Horroru. Każda postać, która właśnie w ten sposób zwróciła na siebie uwagę stwora, może korzystać tylko ze swojej oryginalnej obrony magicznej. Jeżeli naznaczenie nie nastąpiło w czasie korzystania z surowej magii, bohater może użyć do obrony również magicznych przedmiotów i zaklęć.

Talent ten łączy Horroru z ofiarą, pozwalając użyć przeciwko niej każdej z mocy, kiedy znajduje się ona w odległości 15 kilometrów od niego. Jeżeli dzielący ich dystans jest większy, ale nie przekracza 150 kilometrów, Horror może skorzystać z każdej mocy, która nie zadaje bezpośrednich obrażeń. Najdłużej stwór zachowuje zdolność do porozumiewania się z ofiarą – może być ona oddalona od niego nawet o 7500 kilometrów.

Znamie utrzymuje się przez rok i dzień. Aby je odnowić, Horror musi znajdować się w odległości 150 kilometrów od postaci.

PASOŻYT UMYŚLU

ZR: 6	SF: 13	ŻYW: 12
PER: 8	SW: 12	CHA: 8
Inicjatywa: 8	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 10	
Atak: 10	Obrona społeczna: 10	
Obrażenia: 15	Pancerz fizyczny: 8	
Liczba czarów: wyjątkowe	Pancerz duchowy: 7	
Rzucanie czarów: wyjątkowe	Zachowanie równowagi: 13	
Efekt: Patrz niżej	Testy zdrowienia: 12	
Próg życia: 80	Szybkość w walce: 30	
Próg ran: 18	Pełna szybkość: 60	
Próg przytomności: 73		
Punkty karmy: 20	Stopień karmy: 10	
Moce: Czary (patrz niżej), Spaczenie karmy 15.		
Punkty legend: 1500		
Ekwipunek: -		
Łup: 1k6 x 100 sztuk srebra		

Komentarz

Horror pasożyt umysłu przypomina olbrzymią, białą larwę; najmniejsze okazy osiągają rozmiar owcy, największe kilku koni.

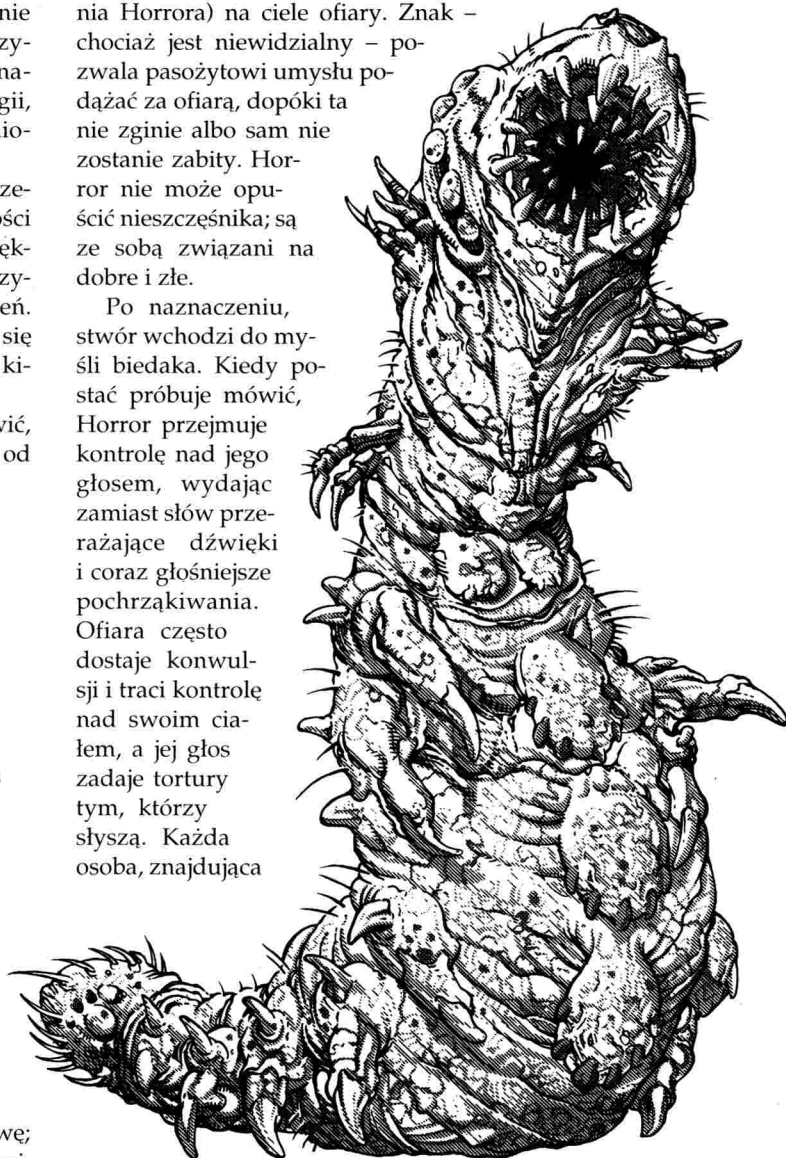
Ma białe, niewidzące oczy i olbrzymią paszczkę wypełnioną dużymi kłami. Z jego ciała wyrastają nieproporcjonalnie małe rączki, za pomocą których się porusza.

Mimo że jest bardzo niebezpiecznym przeciwnikiem w fizycznej walce, zdecydowanie bardziej odpowiada mu walka psychiczna. Zazwyczaj ukrywa się w jaskiniach albo ruinach, daleko od cywilizacji, i przemierza wymiar astralny w poszukiwaniu ofiar. Potrafi pokonywać w ten sposób olbrzymie odległości, doświadczając zarówno tego, co dzieje się w wymiarze astralnym, jak i materialnym.

Stwór musi otrzymać pomoc od kogoś, kogo kocha ofiara, dlatego też często atakuje dzieci. Równie często w jego sidła wpadają samolubni, brutalni albo wyjątkowo strachliwi rodzice, którzy bez wahania poświęcą swoją pociechę, aby ocalić siebie. Pasożyt umysłu przyjmuje postać białego cienia, który ciągle zmienia kształt i przemawia do kochającego ofiarę strasząc, że go zabije, jeżeli nie pomoże mu jej dopaść. Obiecuje, że jej nie skrzywdzi, ale grozi kochającemu, że jego nie oszczędzi, jeśli mu nie pomoże. W rzeczywistości pasożyt umysłu nie może zrobić nikomu krzywdy bez pomocy osoby kochającej ofiarę, ale mało kto orientuje się, że jego groźby są tylko blefem.

Jeżeli osoba kochająca zgadza się na współpracę, pasożyt umysłu opisuje jej magiczny wzór. Musi narysować go (jest to specjalna wersja znamienia Horroru) na ciele ofiary. Znak – chociaż jest niewidzialny – pozwala pasożytowi umysłu podążać za ofiarą, dopóki ta nie zginie albo sam nie zostanie zabity. Horror nie może opuścić nieszczęśnika; są ze sobą związani na dobre i złe.

Po naznaczeniu, stwór wchodzi do myśli biedaka. Kiedy postać próbuje mówić, Horror przejmuje kontrolę nad jego głosem, wydając zamiast słów przerażające dźwięki i coraz głośniejsze pochrząkiwania. Ofiara często dostaje konwulsji i traci kontrolę nad swoim ciałem, a jej głos zadaje tortury tym, którzy słyszą. Każda osoba, znajdującą



się w zasięgu głosu, musi wykonać test Siły Woli przeciwko stopniowi Siły Woli Horrora. Jeżeli test jest nieudany, słuchacz automatycznie traci równowagę – łapie się za głowę, a jego świadomość pogrąża się w agonii, tym straszniejszej, im więcej skrzywdził w przeszłości osób i im więcej sprawił bólu swoimi poczynaniami. Przerazające dźwięki wzmacniają bolesne wspomnienia do tego stopnia, że biedak nie jest w stanie wykonać żadnego działania. Niektóre z ofiar krzyczą, wyją lub tarzają się po ziemi w nieopisanym bólu. Efekt przerazającego zawrota głowy trwa do momentu, gdy ofiara wykona udany test Siły Woli przeciwko stopniowi Siły Woli pasożyta.

Pasożyt umysłu popycha również ofiarę do samobójstwa. Nasąca jej umysł czarnymi myślami, cynicznymi poglądami i sprawia, że świat wydaje się jej marny. Aby oddać ten proces, należy wykonać każdego dnia test Siły Woli Horrora przeciwko stopniowi Siły Woli ofiary. Stwór może robić to w dowolnym momencie, najczęściej wtedy, gdy ofiara jest w niebezpieczeństwie. Jeżeli test zakończy się sukcesem, biedak nie może podjąć żadnej akcji. Nie zatrzyma się na odpoczynek, nie znajdzie schronienia itd. Większość pasożytów umysłu wykorzystuje tę moc, aby zabić, choć są i takie, którym zadreczanie, sprawianie kłopotów i przeszkadzanie sprawia przyjemność. Wpływ Horrora trwa liczbę rund równą wynikowi testu Siły Woli.

Raz do roku Horror może zmusić ofiarę do samobójstwa. W tym przypadku pasożyt i ofiara wykonują trzy testy (każdy) przeciwko stopniowi Siły Woli przeciwnika i je porównują. Jeżeli wyniki testów Horrora będą za każdym razem wyższe od wyników testów ofiary, popełni ona samobójstwo w ciągu 24 godzin. Stwór zazwyczaj nie używa tej mocy przed upływem pół roku od zaatakowania biedaka, gdyż woli przez jakiś czas plawić się w bólu nieszczęśnika

CZASZKOWY ROBAL

ZR: 6	SF: 6	ŻYW: 8
PER: 7	SW: 10	CHA: 6
Inicjatywa: 8	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 10	
Atak: 7	Obrona społeczna: 7	
Obrażenia: 8	Pancerz fizyczny: 0	
Liczba czarów: 1	Pancerz duchowy: 6	
Rzucanie czarów: 10	Zachowanie równowagi: 6	
Efekt: patrz poniżej	Testy zdrowia: 3	
Próg życia: 43	Szybkość w walce: 45	
Próg ran: 12	Pełna szybkość: 90	
Próg przytomności: 35		
Punkty karmy: 10	Stopień karmy: 7	
Moc: Czary (patrz poniżej), Spaczenie karmy 13		
Punkty legend: 100		
Ekwipunek: -		
Łup: -		

Komentarz

Te horrory czaszkowe robale odżywiają się bólem, który zadają przegryzając się przez czaszkę do mózgu ofiary. Zazwyczaj te bezrozumne stwory podróżują w grupach, złożonych z trzech osobników, szukając nowych celów. Czarne i długie na 15 centymetrów, czaszkowe robale nie mają typowych dla innych istot organów zmysłu, takich jak oczy czy uszy. Zamiast tego każdy z nich wyposażony jest w kilka macek, który używa do poruszania się po ziemi, ścianach i sufitach. Macki są pokryte, małymi srebrzystymi haczykami, przekazującymi Horrorowi doznania i informacje o otoczeniu.



Czaszkowe robale czają się w ocienionych miejscach, gdzie mogą zatrzymać się potencjalne ofiary i atakują, kiedy te zasną. Po przebicie się przez czaszkę robal zaczyna pożywiać się mózgiem. Horrory te mają dwie magiczne zdolności, które zwiększają ich szansę „upolowania” zwierzyny. Pierwsza z nich to zaskoczenie, które pozwala robalowi podkraść się do ofiary – stwór wspina się nad jej głowę i niespodziewanie, opada na nią. Druga to rozrywacz – zwiększa ona o +4 stopień zadawanych przez Horrora obrażeń. Aby zaskoczyć ofiarę, stwór musi wykonać udany test rzucania czarów przeciwko stopniowi Percepcji ofiary; jeżeli zakończy się on sukcesem, Horrorowi uda się podkraść niepostrzeżenie do celu i go zaatakować.

Po udanym trafieniu robal nie musi już wykonywać dodatkowych testów ataku – wykonuje tylko testy obrażeń do momentu, w którym nie zostanie usunięty z ciała ofiary lub jej nie zabije (w tym ostatnim przypadku udaje się na poszukiwanie kolejnego celu).

Pozbycie się stwora nie jest łatwym zadaniem. Jego ciało jest oślizłe, poza tym przytwierdza się on swoimi haczykami do czaszki ofiary. Obie te cechy czynią go trudnym do usunięcia, nawet wtedy, gdy postaci uda się go złapać. Aby schwycić Horrora palcami, szczypcami itd., należy wykonać udany test Zręczności przeciwko jego fizycznej obronie. Po schwytaniu robala, postać musi wykonać test Siły Woli przeciwko stopniowi tej cechy stwora. Jeżeli zakończy się on sukcesem, ofiara może pozbyć się Horrora (robiąc to otrzymuje obrażenia ze stopniem 6 i jedną ranę). Jeżeli nie, robal będzie dalej wgryzał się w jej mózg.

Począwszy od drugiej rundy, kiedy robal wgryza się coraz głębiej w głowę ofiary, jej obrona fizyczna zwiększa się o +2. Na przykład w trzeciej rundzie udanego ataku wynosi 8 + 2 + 2 = 12. W ten sam sposób rośnie trudność pozbycia się go (jego Siła Woli wzrasta w każdej rundzie o +2). Wydobyty robal stara się uwolnić z uchwytu i uciec.

HORROR CHANTREL

ZR: 20	SF: 22	ŻYW: 18
PER: 20	SW: 23	CHA: 19
Inicjatywa: 22	Obrona fizyczna: 20	
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 21	
Atak: 23	Obrona społeczna: 21	
Obrażenia: 30	Pancerz fizyczny: 32	



Liczba czarów: 2 Pancerz duchowy: 30
 Rzucanie czarów: 23 Zachowanie równowagi: 22
 Efekt: patrz poniżej Testy zdrowienia: 10
 Próg życia: 220 Szybkość w walce: 100
 Próg ran: 25 Pełna szybkość: 200
 Próg przytomności: 200
 Punkty karmy: 40 Stopień Karmy: 15
 Moce: Czary: 8 krąg Mistrza Żywiołów, Groza 15, Podszepty 15, Zły los 19, Znamie Horra 19.
 Punkty legend: 50000
 Ekwipunek: -
 Łup: Rama zawierające kawałki orichalku, wartego 40 000 + [(1k10+1k6) x 1000] sztuk srebra i tyleż samo punktów legend..

Komentarz

Trubadur Chantrel jako pierwsza śniła o Horrorze, który nosi teraz jej imię. We śnie zobaczyła demoniczną istotę, rozciągniętą pomiędzy ostrymi jak brzytwa ramami. Ostrza wychodzące z ramy przechodziły przez ciało Horra, deformując je w straszny sposób. W pierwszej chwili stwór wyglądał jak troll, później zaczął się zmniejszać, przyjmując postać orka, a następnie rosnać – kawałki krwawiącego ciała zmieniły się w obsydiana. Mieszkańcy kaeru wygnali Chantrel, poznawszy jej sen.



Chanterel jest jedyną osobą, która przeżyła spotkanie z tym Horrorem, a wiedza o nim jest oparta na jej opowieściach.

Nikt nie wie czego pragnie ten Horror ani jak działa. Chantrel widziała go przecież tylko we śnie, a wszyscy inni umarli, nie wypowiedziawszy ani słowa na jego temat.

KREESCRA

ZR: 9	SF: 10	ŻYW: 9
PER: 9	SW: 11	CHA: 6
Inicjatywa: 10	Obrona fizyczna: 12	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 8	
Atak: 11	Obrona społeczna: 8	
Obrażenia: 12	Pancerz fizyczny: 8	
Liczba czarów: 1	Pancerz duchowy: 7	
Rzucanie czarów: 10	Zachowanie równowagi: 7	
Efekt: patrz poniżej	Testy zdrowienia: 4	
Próg życia: 47	Szybkość w walce: 30	
Próg ran: 13	Pełna szybkość: 60	
Próg przytomności: 40		
Punkty karmy: 15	Stopień karmy: 12	
Moce: Spaczenie karmy	13, talenty (patrz poniżej)	

Punkty legend: 400

Ekwipunek: -

Łup: -

Komentarz

Większość tych Horrorów mierzy około metra wysokości, kilka osiąga wzrost 120 centymetrów. Ich ciała są parodią ludzkich ciał – mają wykoślawione kończyny, obwisłe szczęki i twarze, które wyglądają tak, jakby miały się za chwilę zsunąć z głów. Pomimo wyglądu, stwory są niesamowicie zwinne i trudne do schwytania lub trafienia.

Kreescry atakują zazwyczaj rannych, pogrążonych we śnie Dawców Imion. Po odnalezieniu odpowiedniej ofiary, Horror kładzie dłoń na jej głowie i wykonuje test rzucania czarów przeciwko jej obronie magicznej. Jeżeli zakończy się on sukcesem, przerażające wydarzenia z przeszłości ofiary powrócą we śnie i zaczną ją prześladować. Dręczony nieszczęśnik nie budzi się – śni dalej, przewracając się z boku na bok, jęcząc i pocąc się. Kreescra może używać tej mocy na odległość 100 metrów, dręcząc ofiarę przez co najmniej godzinę co noc. W czasie dnia stwór chowa się niedaleko miejsca, w którym spała ofiara. Kiedy wędruje, Horror podąża za nią, obserwując ją i używając mocy wtedy, gdy zapadnie w drzemkę.

Podczas przerażających koszmarów ofiara wykonuje test Siły Woli przeciwko stopniowi Siły Woli Horra. Jeżeli jest on nieudany, nie ma prawa do wykonywania testów zdrowienia następnego dnia, mimo że przespała całą noc. W każdym tygodniu, w którym Horror prześladowuje ofiarę, niezależnie od tego czy udaje mu się pozbyć jej testów zdrowienia czy nie, otrzymuje ona 7 stopień obrażeń. Jeżeli to możliwe stwór pozostaje z tą samą ofiarą, dopóki nie spotka jej śmierć – powoli ją zabija dręcząc koszmarami i przede wszystkim uniemożliwiając pozbycie się ran. Jeżeli ofiara uzyska wyjątkowy sukces w jednym z testów Siły Woli przeciwko Horrorowi, uda jej się wyrzucić go z umysłu. Gdy ozdrowieje, Horror szuka sobie innego celu.



W zbliżeniu się do ofiary pomagają Horrorowi takie umiejętności jak *wspinaczka*, *otwieranie zamków* i *ciche chodzenie*. Aby je wykorzystać, Horror zastępuje test talentu, testem rzucania czarów. Więcej informacji na temat tych zdolności znajdziesz w rozdziale **Talenty** na stronie 92.

KRYSTAŁOWY BYT

ZR: 4 **SF: 6** **ŻYW: 7**
PER: 3 **SW: 6** **CHA: 4**
Inicjatywa: 5 **Obrona fizyczna:** 7
Liczba ataków: - **Obrona magiczna:** 10
Atak: - **Obrona społeczna:** 12
Obrażenia: - **Pancerz fizyczny:** 13
Liczba czarów: 2 **Pancerz duchowy:** 5
Rzucanie czarów: 16 **Zachowanie równowagi:** odporny
Efekt: 16 **Testy zdrowienia:** 4 (13)
Próg życia: 80 **Szybkość w walce:** -
Próg ran: 18 **Pełna szybkość:** -
Próg przytomności: 70
Punkty karmy: 20 **Stopień Karmy:** 10
Moce: Czary (patrz poniżej), Podszepty 20, Znamie Horroru 19.
Punkty legend: 600
Ekwipunek: -
Łup: Krew, która zmienia się w 1k6 monet, zawierających esencję żywiołu ziemi, wartych 100 srebrników za sztukę i tyleż samo punktów legend.

Komentarz

Kryształowe byty przybywają do tego świata z wymiaru astralnego. Muszą „zamieszkać” obiekt lub budowlę, która ma wielkość co najmniej kufra – często za dom służą im chaty i szopy.

Zajęte przez nie budowle wyglądają tak, jakby zostały wykonane ze szkła, lodu lub kryształu. Gdy byt zostanie zraniony, twarda jak skała skóra pęka i zaczyna wydzielać oleisty płyn. Po śmierci jego skóra się rozpada, a krew krystalizuje w 1k6 monet zawierających esencję żywiołu ziemi, wartych 100 sztuk srebra każda i takąż samą liczbę punktów legend.

Kryształowe byty atakują przeciwników i bronią się za pomocą magii. Mimo że są zdolne do walki w zwarcu, wolą korzystać, jeżeli to możliwe, z następujących zaklęć: *Antymagia*, *Rozproszenie magii*, *Umysłowy sztylet*, *Zabójcze kolce* (patrz poniżej), *Zmysł astralny*. Byt wykonuje test rzucania czarów przeciwko stopniowi trudności podanemu w opisie zaklęcia (patrz **Magia zaklęć**, str. 152). Jeżeli test zakończy się sukcesem, Horror wykonuje test efektu albo rzuca kośćmi efektu do określenia zadawanych obrażeń. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale **Magia zaklęć** na stronie 152.

Zabójcze kolce

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** -/-
Zasięg: 150 metrów **Czas działania:** 24 godziny, albo do momentu rozproszenia
Efekt: obrażenia o stopniu 16
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Aby wykorzystać to zaklęcie, kryształowy byt wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej celu. Zakończy on sukcesem wywołuje zmianę stawów i kości ofiary, znajdującej się w odległości kilometra od Horroru – formują się kryształowe kolce, które przebijają ciało od wewnątrz. Obrażenia są równe wynikowi testu efektu i nie chroni przed nimi pancerz magiczny ani fizyczny. Poza obrażeniami kolce zadają jedną poważną ranę i pozostają w ciele przez jeden dzień albo do momentu rozproszenia; należy je traktować jak zaklęcie

z 5 kregu. Postać otrzymuje obrażenia w każdej rundzie trwania czaru – aby określić wielkość obrażeń w danej rundzie, należy wykonać test efektu przeciwko obronie magicznej ofiary. Kryształowy byt może rzucić to zaklęcie na trzy różne osoby (zajmuje mu to 3 rundy), zadając obrażenia jednemu bohaterowi w rundzie, tak długo jak długo pozostanie on w odległości kilometra od Horroru.

NIENAWIŚĆ

ZR: 16 **SF: 19** **ŻYW: 20**
PER: 19 **SW: 22** **CHA: 18**
Inicjatywa: 19 **Obrona fizyczna:** 24
Liczba ataków: (3) **Obrona magiczna:** 24
Atak: 20 **Obrona społeczna:** 20
Obrażenia: 26 **Pancerz fizyczny:** 20
Liczba czarów: 4 **Pancerz duchowy:** 20
Rzucanie czarów: 23 **Zachowanie równowagi:** 19
Efekt: patrz niżej **Testy zdrowienia:** 10
Próg życia: 140 **Szybkość w walce:** 100
Próg ran: 25 **Pełna szybkość:** 100
Próg przytomności: odporny
Punkty karmy: 40 **Stopień karmy:** 10
Moce: Czary: 8 krąg Iluzjonisty, Groza 18, Ożywienie umarłego 19, Przekazanie obrażeń 19, Zły los 19, Zdzieranie skóry 30, Znamie Horroru 21.
Punkty legend: 125 000
Ekwipunek: nieznany
Łup: Nieznany.

Komentarz

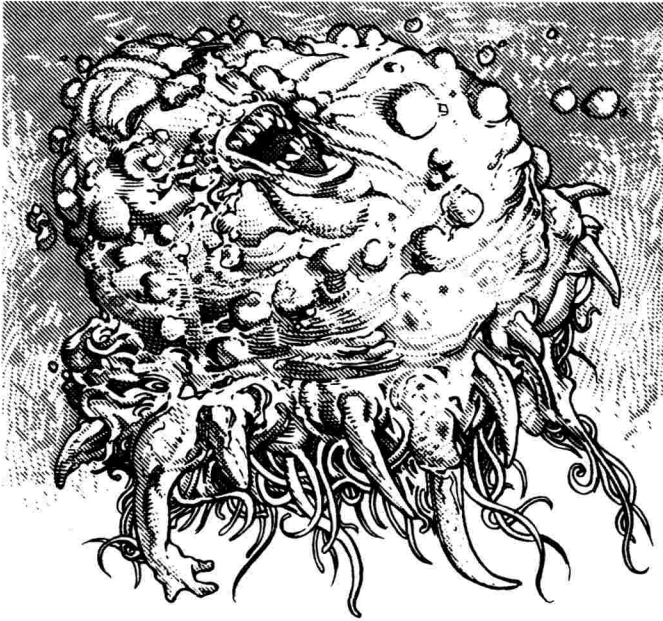
Horror Nienawiść zniszczył przynajmniej dwa kaery w czasie Pogromu. Przełamał również zapory dwu innych – Miedzianego Ogona i Miasta Ludzi – ale pozostawił je nie tknięte. Do dnia dzisiejszego, wielu mieszkańców Barsawii nie ufa ludziom pochodzącym z tych dwu miejsc, podejrzewając że Horror pozostawił ich kaer w spokoju, ponieważ obiecali mu coś w zamian. Nikt nie wie, co to mogło być i tylko kilku próbowało poznać prawdę.

Nienawiść pojawia się w postaci jaśniejącego, proporcjonalnie zbudowanego, ludzkiego mężczyzny. Z jego karku wyrasta dwanaście połączonych wieloma stawami kończyn. Kiedy przemawia, członki wydają dźwięki w różnym tonie. Kończyny bez większego trudu mogą sięgnąć kogoś stojącego przed Horrorem; Nienawiść używa ich do zadawania ciosów. W czasie walki z wędrownymi grupami, potwór zniekształca niektórych z ich członków, a innych pozostawia na pozór nie tkniętych. Większość mieszkańców traktuje ich potem jeszcze bardziej podejrzliwie niż ludzi z Miedzianego Ogona i Miasta Ludzi.

PUCHŁAK

ZR: 17 **SF: 12** **ŻYW: 18**
PER: 20 **SW: 20** **CHA: 22**
Inicjatywa: 20 **Obrona fizyczna:** 16
Liczba ataków: (2) **Obrona magiczna:** 19
Atak: 20 **Obrona społeczna:** 18
Obrażenia: 15 **Pancerz fizyczny:** 32
Liczba czarów: 3 **Pancerz duchowy:** 30
Rzucanie czarów: 22 **Zachowanie równowagi:** 13
Efekt: patrz poniżej **Testy zdrowienia:** 7
Próg życia: 110 **Szybkość w walce:** 25
Próg ran: 25 **Pełna szybkość:** 50
Próg przytomności: odporny
Punkty karmy: 30 **Stopień Karmy:** 12





Moce: Czary: 7 krąg Czarodzieja, Drażenie myśli 12, Groza 12, Spaczenie karmy 12, Znamie Horrora 12

Punkty legend: 25000

Ekwipunek: -

Łup: -

Komentarz

Pod tym mianem kryje się wiele rodzajów Horrorów. Większość z nich przypomina ślimaki lub meduzy, trafiają się jednak wśród nich inne, przypominające niesamowicie nadęte, nieforemne balony.

Puchlaki rzadko zabijają swoje ofiary bezpośrednio; wolą popychać je do morderstwa lub samobójstwa. Ich ulubioną metodą działania jest osiedlenie się koło malej osady i doprowadzenie jej mieszkańców do samounicestwienia.

Puchlaki lubią urządzać sobie pogawędki z ofiarami – schlebiają im, zastraszają, szyczą i negocjują, wszystko po to, aby je zniszczyć.

Większość puchlaków, poza czarami i mocami, dysponuje talentami różnych dyscyplin.

Często spoczywają beczynn timer w swoich kryjówkach – dopiero delikatny powiew bólu popycha je do działania.

Przerażająco cierpliwe, mogą latami wyczekiwać zagłady szczególnie „łakomej ofiary”.

ROBACZYWIEC

ZR: 12 **SF:** 10 **ŻYW:** 10

PER: 13 **SW:** 11 **CHA:** 8

Inicjatywa: 13 **Obrona fizyczna:** 17

Liczba ataków: 2 **Obrona magiczna:** 17

Atak: 17 **Obrona społeczna:** 18

Obrażenia: 23 **Pancerz fizyczny:** 18

Liczba czarów: (2) **Pancerz duchowy:** 18

Rzucanie czarów: 19 **Zachowanie równowagi:** 12

Efekt: patrz poniżej **Testy zdrowienia:** 6

Próg życia: 110 **Szybkość w walce:** 60

Próg ran: 20 **Pełna szybkość:** 120

Próg przytomności: 90

Punkty karmy: 20 **Stopień karmy:** 9

Moce: Czary: 6 krąg Ksenomanty, Groza 25, Ożywienie umarłego 24, Zdzieranie skóry 24.

Punkty legend: 8000

Ekwipunek: -

Łup: Części zbroi, zawierające esencję żywiołu ziemi. Postać może z nich wydobyć kawałki warte $(1k20 + 1k8 + 1k6) \times 100$ sztuk złota i tyleż samo punktów legend.

Komentarz

Robaczywce są kategorią Horrorów, różniących się od siebie wyglądem, ale posiadających jedną wspólną cechę: w ich czaszkach wiją się setki robali. Często ich dłonie i stopy również są zakończone palcami z larw. Należące do tej kategorii Horrory mierzą od 1,5 do 2,5 metra. Ich ciała są częściowo wykonane z pancerzy; traktuje się je jako skarby warte punkty legend.

Ponieważ przepadają za suchym klimatem, dążą do pozbycia się wilgoci w promieniu 1000 metrów od swojej siedziby. Czasami służą innym Horrorom.

Robaczywiec może przenieść się lub opuścić wymiar astralny po wykonaniu udanego testu rzucania czarów przeciwko swojej obronie magicznej.

VERJIGORM

ZR: 31 **SF:** 33 **ŻYW:** 28

PER: 35 **SW:** 40 **CHA:** 29

Inicjatywa: 35 **Obrona fizyczna:** 34

Liczba ataków: 3 **Obrona magiczna:** 36

Atak: 38 **Obrona społeczna:** 30

Obrażenia: 40 **Pancerz fizyczny:** 40

Liczba czarów: 3 **Pancerz duchowy:** 40

Rzucanie czarów: 40 **Zachowanie równowagi:** 33

Efekt: patrz poniżej **Testy zdrowienia:** 20

Próg życia: 400 **Szybkość w walce:** 150

Próg ran: 30 **Pełna szybkość:** 300

Próg przytomności: 375

Punkty karmy: 50 **Stopień karmy:** 20

Moce: Czary: 8 krąg Czarodzieja,

Drażenie myśli 20, Ożywienie

umarłego 40, Pozory życia

20, Przekazanie obrażeń

40, Spaczenie karmy 40,

Zły los 40, Znamie

Horrora 25.

Punkty legend:

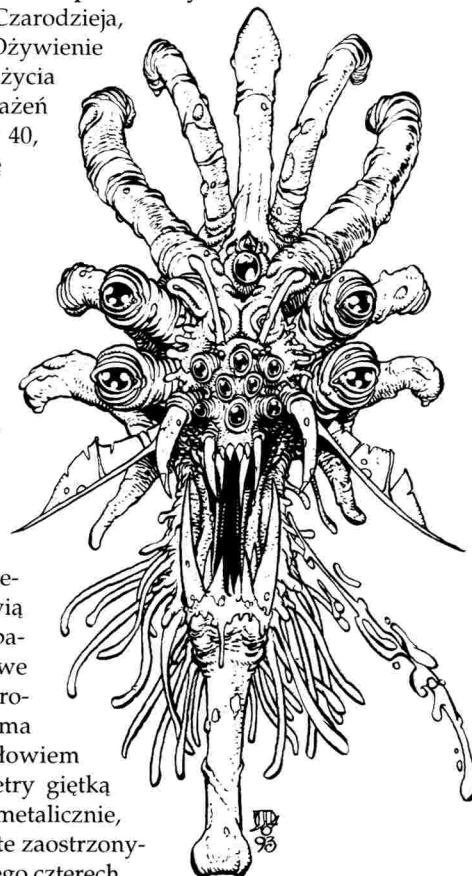
2 000 000 000

Ekwipunek: -

Łup: Nieznany.

Komentarz

Zobaczyć Verjigorma to tak, jak poznać prawdziwą naturę Horrorów. Stwór mierzy 3 metry wysokości, a w jego przerażającej twarzy tkwią trzy pary oczu, w paszczę 8 centymetrowe kły, a na głowie ostre rogi. Głowa Verjigorma jest połączona z tułowiem przez mierzącą 3 metry giętą szyję. Jego skóra lśni metalicznie, a całe ciało jest pokryte zastrzonymi kolcami. Każda z jego czterech

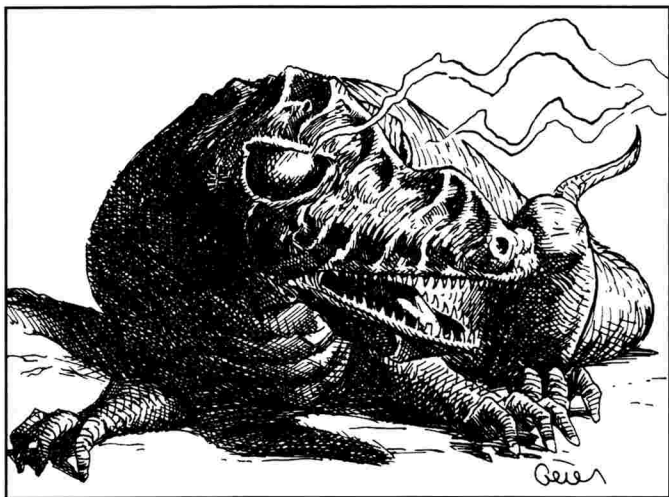


nóg zakończona jest pazurami – mimo że porusza się na czterech nogach, może używać dwu przednich do walki.

Uczeni z Throalu dowiedzieli się o jego istnieniu od wielkich smoków, na które polował w czasie Pogromu. Nikt nie wie czy ten straszliwy stwór pojawił się na świecie podczas ostatniego Pogromu, ale jeżeli tak, nic nie wiadomo o tym, aby zabił jednego z wielkich gadów. Cele i plany Verjigorma pozostają wielką niewiadomą.

JASZCZUR BŁYSKAWIC

ZR: 6 SF: 5 ŻYW: 5
PER: 9 SW: 12 CHA: 5



Inicjatywa: 7 Obrona fizyczna: 6
Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 9
Atak: 6 Obrona społeczna: 7
Obrażenia: 7 Pancerz fizyczny: 3
Liczba czarów: (1) Pancerz duchowy: 4
Rzucanie czarów: 12 Zachowanie równowagi: 6
Efekt: patrz poniżej Testy zdrowienia: 2
Próg życia: 38 Szybkość w walce: 65
Próg ran: 10 Pełna szybkość: 130
Próg przytomności: 30
Punkty legend: 150
Ekwipunek: –
Łup: Oczy warte 150 sztuk srebra za sztukę i tyleż samo punktów legend.

Komentarz

Podróżujące w grupach liczących od 3 do 13 osobników jaszczury błyskawic mają tułów o długości 120 centymetrów i ogon mierzący 90 cm, a ważą przy tym 90 kilo. Gdy ich żółtozielona skóra jest sucha, lśni, jakby była wysmarowana olejem. W ciągu 48 godzin po posiłku (zdobycz może mieć masę 1/3 ich ciała) odpoczywają, niechętnie dając się sprowokować. Kiedy zaś są głodne, stają się bardzo agresywne.

Jaszczury mogą wykorzystywać test rzucania czarów do uaktywniania dwóch magicznych efektów: zbroi błyskawic i rozdwojonego pioruna. Otoczenie się zbroją błyskawic wymaga poświęcenia jednej rundy i udanego testu rzucania czarów o trudności 2. Jeżeli zakończy się on sukcesem, ciało jaszczura zostanie otoczone siecią wyładowań, oddaloną o 2 centymetry od jego skóry. Zwiększa ona fizyczną obronę zwierzęcia do 6. Za każdym razem, gdy przeciwnik zaatakuje zwierzę bronią, ręką, kijem itd. znajdzie się pod wpływem jego pancerza. Jaszczur wykonuje test rzucania czarów przeciwko obronie magicznej przeciwnika. Jeżeli będzie on udany, w atakującego

uderzy błyskawica, która zada mu obrażenia ze stopniem 8, których liczbę zmniejsza fizyczny pancerz (pod warunkiem, że zbroja jest niemetalowa).

Rozdwojony piorun pozwala jaszczurowi wystrzelić z oczu dwie wiązki błyskawic w przeciwnika. W tym celu zwierzę wykonuje test rzucania czarów przeciwko obronie magicznej ofiary. Jeżeli zakończy się sukcesem, błyskawice uderzą w przeciwnika, znajdującego się w odległości do 120 metrów od jaszczura, zadając obrażenia ze stopniem 22; chronią przed nimi niemetalowe pancerze.

Oczy jaszczura błyskawic są warte 150 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

JEHUTHRA

ZR: 5 SF: 5 ŻYW: 7
PER: 8 SW: 9 CHA: 5
Inicjatywa: 5 Obrona fizyczna: 9
Liczba ataków: 2 Obrona magiczna: 13
Atak: 13 Obrona społeczna: 9
Obrażenia: 11 Pancerz fizyczny: 8
Liczba czarów: (1) Pancerz duchowy: 4
Rzucanie czarów: 11 Zachowanie równowagi: 5
Efekt: patrz poniżej Testy zdrowienia: 3
Próg życia: 55 Szybkość w walce: 30
Próg ran: 13 Pełna szybkość: 60
Próg przytomności: 50
Punkty legend: 250
Ekwipunek: –
Łup: Pajęczyna warta 1k12 x 10 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

Komentarz

Jehuthry są konstruktami Horrorów, które zostały stworzone w czasie wczesnych manifestacji Horrorów. Stwory te przypominają pajaki, mają ponad dwa metry długości i osiem nóg trzymetrowej długości. Ich ciała kończą się niemal ludzkimi twarzami. Chociaż ich oczy wyglądają bezmyślnie, są przebiegłe i posiadają złośliwą inteligencję. Przedkładają pułapki



i zasadzki nad otwartą walke; wybiorą ucieczkę, a nie starcie z przeważającą liczbą przeciwników. Dopiero wtedy, gdy odwrót będzie niemożliwy, staną do walki z użyciem swych magicznych mocy. Metaliczny osad na klatce piersiowej pozwala pajakowi tkąć pajęczynę i wytwarzać efekty opisane poniżej.

Jehuthra może wywoływać trzy magiczne efekty: przebija-ki, lodową pajęczynę i stalową pajęczynę. Przebijaki są zimnymi, lodowymi kolcami, które podczas całej rundy formują się na dwóch przednich nogach jehuthry. Efekt utrzymuje się przez 3k10 rund, zwiększa test obrażeń stwora o 4 stopnie, jeżeli wykona on udane trafienia. Rzucenie lodowej pajęczyny zajmuje pajakowi 1 rundę, a jej ofiara musi znajdować się w odległości do 100 metrów. Konstruktor wycelowuje pajęczynę w przeciwnika i wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko jego magicznej obronie. Jeżeli zakończy się on sukcesem, postać zostanie opłataną lodową, ostrą pajęczyną, która przesywając jej ciało ekstremalnym zimnem zadaje obrażenia ze stopniem 10. Fizyczny pancerz zmniejsza ich liczbę, ale metalowa zbroja może je zredukować o maksimum 3 punkty. Pajęczyna więzi ofiarę przez trzy rundy, chyba że wykona ona wcześniej udany test Siły Fizycznej o trudności równej 12.

Stalowa pajęczyna to moc obronna. Dzięki niej stwór może stworzyć żelazny labirynt, musi jednak w tym celu utkać wątek – trudność utkania wynosi 10 (jehuthra musi wykonać test *rzucania czarów*). Po utkaniu wątku pajak wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko najwyższej obronie magicznej ze wszystkich osób znajdujących się w odległości do 25 metrów. Jeżeli zakończy się on sukcesem, powstaje labirynt, którego ściany są wysokie na 3 metry, a który jest złożony z ośmiu niezależnych dróg prowadzących do jego centrum. Labirynt rozrasta się wokół stwora, jego „sufit” jest pokryty pajęczyną. Moc ta izoluje bohaterów, pozwalając pajakowi dostać się oddzielnie do każdego z nich. Jeżeli jest ich więcej niż 8, zostają podzieleni najlepiej jak to tylko możliwe. Ścieżki prowadzą tylko do centrum i nie łączą się. Postaci poruszające się z szybkością większą niż 10 metrów na rundę muszą wykonać test *Zręczności* o trudności 6, aby móc przemierzać labirynt. Niższy wynik powoduje obrażenia ze stopniem 7 – magiczne kolce sieci kaleczą bohatera. Przed tymi obrażeniami chroni fizyczny pancerz. Pajęczyna utrzymuje się przez 3k10 rund, albo do momentu rozproszenia. Trudność rozproszenia pojedynczej drogi wynosi 12, a całego labiryntu 21.

Zamiast czekać w środku, jehuthra udaje się do jednej ze ścieżek i atakuje postać (albo ucieka, jeżeli wrogów jest zbyt wielu). Pajak może wykorzystać test *rzucania czarów* do rozproszenia ścieżki lub całego labiryntu.

KOLCOCZŁOWIEK

ZR: 6	SF: 5	ŻYW: 6
PER: 5	SW: 6	CHA: 4
Inicjatywa: 7	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 10	
Atak: 8	Obrona społeczna: 15	
Obrażenia: 12	Pancerz fizyczny: 4	
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 5	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 5	
Efekt: -	Testy zdrowienia: 3	
Próg życia: 40	Szybkość w walce: 35	
Próg ran: 11	Pełna szybkość: 70	
Próg przytomności: 32		
Punkty legend: 100		
Ekwipunek: włócznie		
Łup: -		



Komentarz

Kolcoludzie są tworamia strażników krwi – magów, którzy służą Alachii, królowej Krwawej Puszczy. Te humanoidalne istoty, uformowane z kolczastych krzewów, mierzące około 180 centymetrów i ważące 50 kilogramów, posiadają szczątkową inteligencję.

Kolcoludzie patrolują Krwawą Puszcę w poszukiwaniu intruzów, którzy zostają zabici lub doprowadzeni do jednego ze strażników. Dzierżą drewniane włocznie zakończone polerowanym kamiennym grotem. W ich rękach broń ta staje się magicznym orężem, choć gdy próbują jej użyć inni, okazuje się tylko zwykłym kawałkiem drewna, dopóki nowi właściciele się do niej nie dostroją.

KONIE

Ostatnimi czasy konie odzyskały dawne znaczenie w Barsawii. Większość z nich pochodzi od rumaków sprowadzonych przez pierwsze plemiona orków, które pojawiły się na powierzchni po zakończeniu Pogromu. Orki nadal są głównymi hodowcami wierzchowców – każdy z nich zyskuje na znaczeniu w swoim pleminiu, jeżeli uda mu się wyhodować silne zdrowe zwierzę.

KOŃ BOJOWY

ZR: 7	SF: 9	ŻYW: 8
PER: 6	SW: 7	CHA: 5
Inicjatywa: 7	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 6	
Atak: 8	Obrona społeczna: 8	
Obrażenia: 14	Pancerz fizyczny: zależnie od zbroi	
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 2	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 9	
Efekt: -	Testy zdrowienia: 3	
Próg życia: 48	Szybkość w walce: 80	



Próg ran: 14 Pełna szybkość: 100
 Próg przytomności: 40
 Punkty legend: 90
 Ekwipunek: -
 Łup: Różne przedmioty należące do jeźdźca

Komentarz

Konie bojowe są większe i silniejsze od wierzchowych. Hoduje je się do dźwigania dużych ciężarów, ale tak, by jednocześnie nie traciły zwrotności i szybkości. Mogą unieść bojowe oporządzenie, jeźdźca i 180 kilogramów bez narażania się na przeciążenie.

Rumaki bojowe są często wykorzystywane przez armie i jednostki kawalerii, głównie orki, przemierzające Barsawie.

KOŃ WIERZCHOWY

ZR: 6	SF: 7	ŻYW: 8
PER: 3	SW: 4	CHA: 4
Inicjatywa: 6	Obrona fizyczna: 6	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 6	
Atak: 6	Obrona społeczna: 7	
Obrażenia: 9	Pancerz fizyczny: -	
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 0	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 5	
Efekt: -	Testy zdrowienia: 3	

Próg życia: 44 Szybkość w walce: 50
 Próg ran: 13 Pełna szybkość: 120
 Próg przytomności: 36
 Punkty legend: 55
 Ekwipunek: -
 Łup: Różne przedmioty należące do jeźdźca.

Komentarz

Konie wierzchowe są najczęściej spotykanymi przedstawicielami tego gatunku w Barsawii. Są to silne zwierzęta, ale nie na tyle, by dźwigać zbroję albo oporządzenie – mogą unieść jeźdźca i około 130 kilogramów ekwipunku bez narażania się na przeciążenie (patrz **Świat pełen przygód**, str. 212).

MARA

ZR: 7	SF: 6	ŻYW: 6
PER: 6	SW: 8	CHA: 5
Inicjatywa: 9	Obrona fizyczna: 7	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 9 (14 patrz niżej)	
Atak: 7	Obrona społeczna: 13	
Obrażenia: 9	Pancerz fizyczny: 6	
Liczba czarów: (1)	Pancerz duchowy: 4	
Rzucanie czarów: 12	Zachowanie równowagi: 7	
Efekt: lodowy dotyk	Testy zdrowienia: 1	
Próg życia: 38	Szybkość w walce: 60	

Próg ran: 10 **Pełna szybkość:** 120
Próg przytomności: odporny
Punkty legend: 225
Ekwipunek: -
Łup: 1k4 małe klejnoty warte 1k12 x 10 sztuk srebra każdy lub 5K6 x 10 sztuk srebra wszystkie.

Komentarz

Mary to nietypowi ożywieńcy – są nie do końca martwe (tak jak wampiry czy duchy), a w czasie długich lat Pogromu posiadły ciała Dawców Imion. Wiele z tych duchów nie oddzieliło się od ciał swych ofiar po ich śmierci i stało się Marami. Mary ożywają martwe ciała, w których są uwięzione, i gustują w niszczeniu żywych. Czarna, mglista, astralna substancja często otacza ciało mary, upodabniając ją do upiora. Jako że stwory te nie są prawdziwymi ożywieńcami, ich obrona zwiększa się o +5, kiedy zostają poddane działaniu zaklęć przeznaczonych do zwalczania nieumarłych.

Mary dysponują mocą zwaną lodowym dotykiem. Muszą wykonać test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej przeciwnika, aby zastosować tę moc przeciwko wrogowi. Jeżeli test zakończy się sukcesem, ofiara będzie otrzymywała punkt obrażeń w każdej rundzie walki, dopóki efekt nie zostanie rozproszony, albo postać nie wykona udanego testu Siły Woli. Lodowy dotyk zmraża ofiarę do szpiku kości. W czasie, kiedy zimno przeszywa ciało, nieszczęśnik nie może podjąć żadnej akcji – chyba że wykona zakończony sukcesem test Siły Woli o trudności 9. Podczas prób rozpraszania lodowy dotyk traktuje się jak zaklęcie z 2 kregu.

OGR

ZR: 7	SF: 11	ŻYW: 9
PER: 4	SW: 5	CHA: 3
Inicjatywa: 4	Obrona fizyczna: 7	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 8	
Atak: 12	Obrona społeczna: 6	
Obrażenia: 16	Pancerz fizyczny: 7	
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 1	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 9	
Efekt: -	Testy zdrowienia: 3	
Próg życia: 50	Szybkość w walce: 35	
Próg ran: 12	Pełna szybkość: 70	
Próg przytomności: 45		
Punkty legend: 110		
Ekwipunek: Maczuga, kolczuga		
Łup: 1k6 x 10 sztuk srebra każdy		

Komentarz

Orki twierdzą, że ogry wyglądają jak przerośnięte krasnoludy, a krasnoludy uważają, że przypominają przerośnięte orki. Wszyscy zgadzają się jednak co do tego, że są duże i szpetne. Mierzą około 225 centymetrów, ważąc przy tym 180 kilogramów.

Ogry wykorzystują magię żywiołów do wykrywania złóż pewnych metali i często zajmują się ich wydobywaniem. Wydobytą przez siebie metal wymieniają z chciwymi krasnoludami na kolczugi, zbroje płytowe i (czasami) oręż.

Ogry wierzą, że słusznych rozmiarów drewno, które dzierży w walce jest magicznym orężem. Chociaż broni tej prawie nie da się złamać, magia, która je wzmacnia, pochodzi od ogra nie od maczugi. Używana przez ogra dodaje +5 stopni do jego Siły Fizycznej podczas zadawania obrażeń. Maczuga, której ogr nie dotykał przez więcej niż 24 godziny, staje się zwykłym kawałkiem drewna.



OGROWY BLIŹNIAK

ZR: 7	SF: 11	ŻYW: 9
PER: 7	SW: 7	CHA: 5
Inicjatywa: 4	Obrona fizyczna: 6	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 10	
Atak: 11	Obrona społeczna: 7	
Obrażenia: 16	Pancerz fizyczny: 7	
Liczba czarów: (1)	Pancerz duchowy: 4	
Rzucanie czarów: 8	Zachowanie równowagi: 10	
Efekt: 9 (tylko do leczenia)	Testy zdrowienia: 2	
Próg życia: 60	Szybkość w walce: 35	
Próg ran: 15	Pełna szybkość: 70	
Próg przytomności: 55		

Punkty legend: 450 (para)

Ekwipunek: maczuga, kolczuga

Łup: 1k6 x 10 sztuk srebra, 1k4 małe kamienie szlachetne warte 50 sztuk srebra (ma je każdy z ogrow). Kamienie są również warte punkty legend.

Komentarz

Ogrowi bliźniacy są dwoma identycznymi ogami, z których tylko jeden w danym czasie może przebywać w materialnym wymiarze. Tak jak zwykle ogry, bliźniacy potrafią wyczuwać szlachetne metale i magicznie wzmacniać swoje pałki. Są nieodróżnialne od swoich braci, dopóki postać nie odkryje związku pomiędzy nimi w wymiarze astralnym. Jeżeli bohater wykona zakończony sukcesem test astralnego wzroku lub spojrzenia przeciwko obronie magicznej bliźniaków, dostrzeże parę niewyraźnych, białych linii wychodzących z głowy ogra i znikających gdzieś w wymiarze astralnym.

Ogry mogą zamieniać się miejscami po prostu pomyślawszy o tym. Ogr pojawiający się na miejscu bliźniaka, będzie zajmował to samo miejsce, a nawet dokończyć rozpoczętą przez niego akcję. Podmieniony bliźniak przenosi się do malej, międzywymiarowej skrytki, znajdującej się pomiędzy materialnym a astralnym wymiarem. Białe linie łączą magicznie podmienionego bliźniaka z jego materialnym odpowiednikiem, dostarczają mu również powietrze.

Obaj bracia mogą używać testu rzucania czarów do leczenia się. Zazwyczaj ten z wymiaru astralnego leczy się, a później podmienia swojego brata, gdy ten zostanie poważnie zraniony. Zraniony bliźniak spędza jedną rundę w skrytce; wykonuje w niej test *rzucania czarów* przeciwko własnej obronie magicznej. Jeżeli test zakończy się sukcesem, będzie mógł wykonać test zdrowienia ze stopniem 9 i zmniejszyć aktualne obrażenia o uzyskany wynik.

Jeżeli jeden z bliźniaków zostanie zabity, następny pojawia się natychmiast w materialnym wymiarze, aby pomścić jego śmierć. Zabicie obu braci jest jedynym sposobem na ich pokonanie.

ORK

ZR: 5 SF: 5 ŻYW: 5
 PER: 5 SW: 6 CHA: 4
 Inicjatywa: 2 Obrona fizyczna: 6
 Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 6
 Atak: 7 Obrona społeczna: 6
 Obrażenia: 10 Pancerz fizyczny: 10
 Liczba czarów: - Pancerz duchowy: 1
 Rzucanie czarów: - Zachowanie równowagi: 6
 Efekt: - Testy zdrowienia: 1
 Próg życia: 32 Szybkość w walce: 30
 Próg ran: 8 Pełna szybkość: 60
 Próg przytomności: 24
 Punkty legend: 50
 Ekwipunek: miecz typowy, tarcza piechoty, kolczuga.
 Łup: 1k4 sztuk srebra (każdy).

Komentarz

Opisany tutaj ork jest typowym przedstawicielem tej rasy, mierzącym około 190 centymetrów i ważącym 90 kilogramów. Zajmujące się czasami wojaczką, często rozbojem orki zawsze negocjują, jeżeli widzą możliwość zarobienia pieniędzy. Jeżeli ork będzie mógł zarobić więcej na handlu z drużyną niż na napaści, zdecyduje się na to pierwsze. Bandy orków można napotkać we wszystkich regionach Barsawii; wędrują w poszukiwaniu zarobku. Niektóre z nich to Kawalerzyści, dosiadający rumaków bojowych lub – znacznie rzadziej – grzmotorożców. Orki używają często kopii i włóczy do szarży na przeciwników. Informacje na temat tych typów broni znajdziesz w rozdziale **Towary i usługi** na str. 252-253.

OSTRODZIÓB

ZR: 5 SF: 7 ŻYW: 5
 PER: 2 SW: 7 CHA: 3
 Inicjatywa: 5 Obrona fizyczna: 7
 Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 5
 Atak: 7 Obrona społeczna: 6
 Obrażenia: 9 Pancerz fizyczny: 3
 Liczba czarów: (1) Pancerz duchowy: 1
 Rzucanie czarów: 6 Zachowanie równowagi: 7
 Efekt: 10 Testy zdrowienia: 2
 Próg życia: 28 Szybkość w walce: 60
 Próg ran: 10 Pełna szybkość: 120
 Próg przytomności: 20
 Punkty legend: 60
 Ekwipunek: -
 Łup: „Struna” z szyi warta 1k6x10 sztuk srebra i tyle samo punktów legend.

Komentarz

Ostrodzioby są ważącymi około 35 kilo i mierzącymi 1,5 metra mięsożernymi ptakami z długimi szyjami, które stanowią prawie połowę ich długości. Podróżują w stadach liczących od 3 do 18 osobników. Za pomocą swoich twardych jak kamienne toporki dziobów potrafią rozbić czaszkę zbitej lub sparaliżowanej ofiary i dostać się do jej mózgu. Ostrodzioby są mniej skuteczne w walce z poruszającą się zwierzyną, niż mogłyby na to wskazywać ich przerażający wygląd. Mimo że mają czaszki i kości, ich szyja nie posiada szkieletu – jest cienką tubą złożoną z mięśni. Giętka spirala z magicznej materii, przypominająca wyglądem wypolerowaną miedź łączy ciało z czaszką i wzmacnia mięśnie szyi. Ta „struna” jest warta 1k6 x 10 sztuk srebra i ich równowartość w punktach legend.



Najgroźniejszą bronią ostrodziobów jest ich paraliżujący oddech – z gardzieli ptaka wylatuje chmura pomarańczowego gazu, która skupia się wokół ofiary. Ostrodziób wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej nieszczęśnika, aby sprawdzić, czy ten zostanie sparaliżowany. Jeżeli test zakończy się sukcesem, Mistrz Gry wykonuje test efektu, aby sprawdzić, ile gaz zadał obrażeń (chroni przed nimi pancerz duchowy). Zraniony w ten sposób bohater zostaje sparaliżowany i musi wykonać test Siły Woli o trudności 10, aby odzyskać władzę nad kończynami. Może wykonać tylko jeden test Siły Woli w danej rundzie walki. Udań wykorzystanie zdolności sprawia, że ciało ofiary pokrywa pomarańczowy osad, który utrzymuje się do 72 godzin po walce i który trzeba zmyć w czasie kąpieli.

Ostrodzioby łączą swój paraliżujący atak ze specjalną formą pikowania – nadlatują z pełną szybkością na ofiarę, omijając ją i spryskując pomarańczową substancją. Stosują tę taktykę dopóki jedna lub dwie osoby nie zostaną sparaliżowane. Pikowanie działa podobnie do opcji walki dzielenie ruchu (patrz **Walca**, str. 201). Po powaleniu ofiary niektóre z ptaków opadają na nią i zaczynają żerować na jej ciele.

PASZCZAK

ZR: 5 SF: 5 ŻYW: 5
 PER: 6 SW: 7 CHA: 1
 Inicjatywa: 4 Obrona fizyczna: 8
 Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 7
 Atak: 5 Obrona społeczna: 7
 Obrażenia: 6 Pancerz fizyczny: 0
 Liczba czarów: (1) Pancerz duchowy: 2
 Rzucanie czarów: 8 Zachowanie równowagi: 5
 Efekt: lokalizacja celu Testy zdrowienia: 1
 Próg życia: 30 Szybkość w walce: 75
 Próg ran: 8 Pełna szybkość: 150
 Próg przytomności: 25
 Punkty legend: 75
 Ekwipunek: -
 Łup: -

Komentarz

Paszczaki są nocnymi łowcami, podróżującymi w grupach od 8 do 80 osobników, odżywiającymi się dużymi owadami lub małymi zwierzętami. Ich igielkowate zęby ociekają śmiertelną substancją, która według powszechnych opinii jest toksyczna. Ciała paszczaków są złożone z segmentów i mierzą około 45 centymetrów długości, a podobne do nietoperzych skrzydła znajdują się tuż za głowami tych zwierząt. Mimo że nie mają oczu, potrafią „widzieć” dzięki magicznym organom.

Aby zlokalizować cel, paszczak wykonuje test rzucania czarów przeciwko jego obronie magicznej. Jeżeli jest on udany, zwierzę lokalizuje postać, nawet wtedy, gdy będzie ona niewidzialna. Magiczne organy mogą być używane tylko przez te zwierzęta, więc nie mają żadnej wartości handlowej.



Czasami chmary paszczaków atakują duże zwierzęta lub Dawców Imion; jest to uzależnione od liczebności stada. Za każdym razem, gdy jakiś paszczak zostanie zabity w walce z dużym przeciwnikiem, całe stado wykonuje test Siły Woli, wykorzystując stopień Siły Woli każdego paszczaka. Wynik „4” albo więcej będzie oznaczał, że walczą dalej, a niższy, że odlatują w poszukiwaniu łatwiejszej zdobyczy.

SKRZYDLATA MAŁPA

ZR: 6 SF: 5 ŻYW: 5
 PER: 5 SW: 7 CHA: 5
 Inicjatywa: 10 Obrona fizyczna: 7
 Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 6
 Atak: 9 Obrona społeczna: 6
 Obrażenia: 14 Pancerz fizyczny: 5
 Liczba czarów: (1) Pancerz duchowy: 7
 Rzucanie czarów: 5 Zachowanie równowagi: 4
 Efekt: Lodowe okowy, wyzywające zawrodoenie: 13

Testy zdrowienia: 2

Próg życia: 38 Szybkość w walce: 75

Próg ran: 10 Pełna szybkość: 150

Próg przytomności: 30

Punkty legend: 70 (120 przywódca)

Ekwipunek: –

Łup: Lodowe skrzydła warte 1k6 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

Komentarz

Skrzydlate małpy wyglądają jak białe, skrzydlate pawiany, mierzące około 180 centymetrów wzrostu i ważące 320 kilogramów. Niektóre z ich piór lśnią jakby były wykonane z kryształu. Te małpy często łączą się w stada liczące od 4 do 24 osobników, jeden z nich jest przywódcą, który nie bierze udziału w walce, korzystając zazwyczaj ze swoich magicznych zdolności, a nie z fizycznej siły.

Skrzydlate małpy mogą uderzać z góry na ofiary, atakując w furii kłami i pazurami, a następnie wycofać się w powietrze poza zasięg broni przeciwników (dzielić swój atak). Jeżeli inicjatywa małpy jest wyższa o 3 albo więcej niż przeciwnika, nie może on wykorzystać broni do walki wręcz, aby ją zaatakować. (Więcej informacji na temat ataków w zwarcu znajdziesz w rozdziale **Walka** na stronie 195). Wynik inicjatywy wyższy o 1 zwiększa obronę fizyczną małpy o 1, a wyższy o 2 – o 2.

Latające małpy dysponują specjalną magiczną mocą, zwaną lodowymi okowami. Aby jej użyć, muszą wykonać test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej postaci znajdującej się w zasięgu wzroku; zakończony sukcesem test uwięzi ofiarę w okowach magicznego lodu. Będzie się mogła z nich uwolnić tylko po wykonaniu testu Siły Fizycznej o trudności 12 – strzaska kajdany na miliony kawałeczków. Jeżeli okowy nie zostaną w ten sposób całkowicie zniszczone, automatycznie powracają do poprzedniej postaci, więzząc postać. Test obrażeń zadający 20 punktów uszkodzeń również może strzaskać kajdany. Skrzydlate małpy mogą korzystać z tej zdolności na odległość do 75 metrów; okowy topią się po 3k6 rundach.

Przywódca małp może wykorzystać przeciwko postaci inną zdolność, zwaną wyzywającym zawrodoeniem. Poświęca w tym celu jedną rundę, a w następnej wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie społecznej przeciwnika. Jeżeli zakończy się on sukcesem, ofiara będzie musiała przyjąć specyficzne wyzwanie przywódcy, polegające na wyciu. Kiedy ofiara wydaje zew, małpa wykonuje test efektu wyzywającego zawrodoenia. Postać musi wykonać test Charyzmy przeciwko niemu. Jeżeli wyrzuci więcej, pojedynek się kończy i małpa

ucieka w popłochu (w następnej rundzie dołączają do niej pozostałe zwierzęta). Jeśli wypadnie wynik nie przekraczający stopnia trudności, przywódca może kontynuować pojedynek, wykonując nowe testy efektu w każdej rundzie walki. Przywódca może przedłużać czas trwania walki, dopóki będzie zwyciężał i nie będzie wykonywał innych akcji. Ta moc działa na odległość 150 metrów na każdy cel w zasięgu wzroku

Skrzydlate małpy mają magiczne skrzydła, które nie topnieją nawet pod wpływem tropikalnego ciepła. Dzięki czemu mogą żyć w tropikach lub suchym klimacie. Są one warte punkty legend.

SMOK

Mądrzy bohaterowie pozostawiają smoki własnym sprawom, jednak ich przeznaczenie zawsze przecina ścieżki, którymi podążają wielkie gady. Sztuka polega na rozróżnieniu czy jest to ścieżka do sławy, czy do żołądka bestii.

Guyak Złotousty, ork Kawalerzysty

Smoki istnieją od niepamiętnych czasów. Każdy naród Barsawii zna historie o smokach; niektóre z nich liczą sobie wiele tysięcy lat. Uczeń z pradawnych ras twierdzą, że inteligentne jaszczury były pierwszymi żywymi stworzeniami, które pojawiły się na świecie, ale nie istnieją żadne dowody potwierdzające tę teorię. Smoki, które znają prawdę, niechętnie odpowiadają na pytania dotyczące swojej przeszłości.

Smoki są samotnikami, żyjącymi pojedynczo z wyboru. Pomimo niezliczonych pogłosek o smoczycich sojuszach i zgromadzeniach, współpraca pomiędzy smokami jest częścią legend i niczym więcej.

Wszystkie smoki są niebezpieczne i większość z nich nie toleruje, gdy inne rasy mieszają się do ich spraw, jeżeli nie wyrażą na to zgody. Trafiają się jednak i takie gady, jak Lodoskrzydły, który ustanowił oficjalne zasady kontaktu z innymi Dawcami Imion, ale i tak większość z nich woli, żeby pozostawiono je w spokoju.

Smocze moce

Każdy smok dysponuje przynajmniej kilkoma mocami wymienionymi poniżej, chociaż nie istnieje taki, który miałby je wszystkie. Smok może posiadać albo nie dowolną z mocy, jeżeli Mistrz Gry uzna to za odpowiednie.

Czary: Wiele smoków poznaje zaklęcia i potrafi rzucać wszystkie czary z wyuczonej dyscypliny. Smoki, które opanowały trudną sztukę magii, otrzymują matryce i zaklęcia należące do danej dyscypliny, ale nie inne talenty. Nie używają ksiąg i w związku z tym nie mogą rzucać zapisanych w nich zaklęć. Tak jak wszyscy magowie, gady muszą dostrajać swoje matryce. Wszystkie matryce mają taki poziom, jaki jest krąg smoka. Na przykład matryce smoka zdolnego do rzucania zaklęć z 7 kręgu są na poziomie 7. Stopień Siły Woli jaszczura służy do określania efektu rzucanych przez niego zaklęć. Smoki nie mają *mocy woli*.

Odwroćenie losu: Smoki dysponujące tą mocą mogą odmieniać przeznaczenie innych. Wykorzystując odwrócenie losu, gad poświęca punkt karmy i wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej jednej postaci. Jeżeli zakończy się on sukcesem, ofiara będzie musiała natychmiast powtórzyć wykonany przed chwilą test. Nowy wynik testu nie może zostać zmieniony. Odwrócenie losu traktuje się jak prostą akcję – użycie tej mocy nie zmusza smoka do poświęcenia jednego z ataków albo czarów. Smok może wykorzystywać odwrócenie losu tak długo, jak długo wystarczy mu na to karmy i znajdzie się ktoś, czyj los będzie można odwrócić.

Punkt karmy pozwala smokowi uaktywnić tę moc, nie oznacza to jednak, że gad używa kości karmy do testu *rzucania czarów*.

Punkty karmy: Wszystkie smoki dysponują punktami karmy, które mogą wykorzystywać do zwiększenia prawdopodobieństwa swoich działań – mogą jej użyć do każdego testu. Smok może spożytkować tylko jeden punkt karmy na jeden test. Gady odzyskują 1 albo 2 punkty karmy dziennie, dopóki nie osiągną wymaganego przy swoim opisie maksimum: smoki chińskie i typowe 1, wielkie – 2 dziennie.

Rozproszenie magii: Smok wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej maga, którego zaklęcie ma być rozproszone. Jeżeli zakończy się on sukcesem, wykonuje test rozpraszania magii przeciwko trudności przejrzenia/niewierzenia albo trudności rozpraszania (patrz **Magia zaklęć**, str. 165). Zakończony sukcesem test pozwala rozproszyć magię.

Smoczy jad: Pazury i kły smoków są zatrute. Wszystkie ataki wykonywane z ich pomocą zatrują. Atakujący smok rzuca kostkami odpowiadającymi tej mocy na każde 10 rund walki – w każdej rundzie ofiara otrzymuje obrażenia równe wynikowi testu kośćmi jadu, poza normalnymi obrażeniami spowodowanymi przez ataki. Zatruta postać musi wykonać test odporności na trucizny przeciwko stopniowi tej mocy. (Więcej informacji dotyczących obrażeń powodowanych przez truciznę znajdziesz w rozdziale **Świat pełen przygód**, str. 207). Wykonując zakończony sukcesem test Żywotności przeciwko obronie magicznej smoka postać może oprzeć się działaniu trucizny. Po 10 rundach jad przestaje działać.

Smoczy oddech: W każdej legendzie o smokach rozwścieczona bestia rozprawia się ze swoimi wrogami za pomocą ognistego oddechu. Każda kultura ma przerażające legendy o zagładzie wiosek, miasteczek i miast dokonanej przez rozgniewanego smoka. Smoczy oddech obejmuje swym zasięgiem wszystkie cele znajdujące się na jego drodze (stożek o łuku 90 stopni, którego wierzchołkiem jest smoczy pysk). Zasięg oddechu jest uzależniony od spożytkowanych w tym celu punktów wyczerpania.

Wyczerpanie	Zasięg
1 punkt	25 metrów
5 punktów	50 metrów
15 punktów	100 metrów
60 punktów	200 metrów

Smoczy oddech obejmuje wszystko, co znajdzie się na jego drodze. Wymaga poświęcenia akcji. Jeżeli smok ma więcej wolnych akcji, może zionąć kilka razy w rundzie. W celu sprawdzenia, ilu przeciwników gad przypiekl ogniem, należy wykonać test *rzucania czarów* i porównać wynik z obroną magiczną każdej z ofiar. Jeżeli test zakończy się sukcesem, niebezpiecznicy otrzymają obrażenia i zaczną płonąć. Tak długo, jak smok będzie znajdował się w odległości nie przekraczającej 1000 metrów od płomieni, nie można ich ugasić w normalny sposób. Tylko zakończony sukcesem test Siły Woli albo rozproszenia magii może zdławić ogień. Płonące postaci wykonują tenże test przeciwko obronie magicznej smoka; jeżeli zakończy się sukcesem ogień przestanie płonąć.

Objęty działaniem ognia bohater otrzymuje je obrażenia w każdej rundzie, w której płonie ogień. Jeżeli w ataku ogniem nastąpi przebicie pancerza (patrz **Walka**, str. 194), zaczynają płonąć nawet niepalne przedmioty. Smoczy ogień może spopielić wszystko, łącznie ze zbrojami, bronią, kamieniami, ceglami i metalowymi lub kryształowymi pancerzami. Płonące zbroje z rundy na rundę zapewniają coraz gorszą ochronę (-2 punkty pancerza w każdej rundzie walki). Bronie stają się coraz mniej skuteczne (tracą dwa stopnie w rundzie walki). Ubytki te są dzielone po równo na każdy typ zapewnianej protekcji lub też stopni zadanego obrażenia.

Na przykład, płonąca liściotarcz, będzie traciła 1 punkt fizycznego i magicznego pancerza, a nie 2 jednego i drugiego. W momencie, kiedy stopień broni lub wartość pancerza osiągnie 0, ulegają one zniszczeniu.

Smocza regeneracja: Smoki mogą zregenerować wszystkie obrażenia zadane przez wrogów. Muszą w tym celu wykonać zakończony sukcesem test zdrowienia. Moc działa przez 10 rund, albo do momentu, gdy gad wyleczy swoje aktualne obrażenia (zależnie od tego co nastąpi szybciej). Smok musi wykonać test zdrowienia w każdej rundzie działania smoczej regeneracji, pomniejszając aktualne obrażenia o wynik testów.

Smocza skóra: Smocza skóra, pokryta twardszymi od stali łuskami, zapewnia doskonałą ochronę zarówno przed magicznymi, jak i fizycznymi atakami. Tylko test ataku lub *rzucania czarów*, w którym przeciwnik gada osiągnął wyjątkowy sukces, pozwala się przebić przez pancerz jaszczura. Niektóre z legend mówią o smokach, przez których pancerz nie może przebić się żaden cios ani zaklęcie.



Smoczy strach: Smoki emanują aurą strachu. Wielu bohaterów, którzy próbowali się z nimi zmierzyć, uciekało w popłochu na sam widok bestii. Smok wykonuje test *rzucania czarów* i porównuje jego wynik z obroną magiczną wszystkich postaci, które znajdują się w promieniu 100 metrów od niego. W zasięgu smoczego ryku zaczyna drżeć ziemia, co zazwyczaj wystarczy, by doprowadzić najbardziej strachliwych bohaterów do paniki. Udany test oznacza, że smoczy strach zmroził postacie – zaczynają one drżeć, pocić się, jękać i przejawiać inne objawy strachu. Smok wykonuje następnie test strachu ze stopniem równym stopniowi tej mocy. Wynik testu staje się stopniem trudności dla wszystkich prób przełamania grozy. Zanim przerażona postać będzie mogła wykonać jakąkolwiek akcję, musi przełamać strach, wykonując test Siły Woli przeciwko ustalonemu wcześniej stopniowi trudności. Nie oznacza to jednak, że nie może poruszać się, rozmawiać albo podejmować innych akcji, które nie wymagają wykonywania testów.

Smoczy zmysł: Dla smoka leże jest tak jakby przedłużeniem ciała, może on więc użyć tej mocy do wykrycia postaci, które złożyły mu nieoczekiwaną wizytę. Za każdym razem, kiedy bohater wykona test kości akcji, budzi smoczy zmysł – poruszanie się i rozmowy zazwyczaj nie zwracają uwagi smoka, co nie oznacza, że czasami nie muszą.

Smok wykonuje test smoczego zmysłu przeciwko magicznej obronie bohatera, którego działania przebudziły moc. Jeżeli zakończy się on sukcesem, gad wykryje postać i dowie się, gdzie ona się znajduje.

Smoki bardzo często zastawiają pułapki, zmuszając postacie do ich rozbrojenia i co za tym idzie wykonania akcji, która zdradzi ich obecność.

Uderzenie skrzydłami: Smok może wykorzystać swoje skrzydła do walki z przeciwnikami. Gad wykonuje test ataku, a następnie porównuje jego wynik z obroną fizyczną każdej postaci, stojącej w odległości do 60 metrów od niego (tylko od przodu). Jeżeli wynik testu przekroczy fizyczną obronę nieszczęśnika, skrzydła uderzą w niego z ogromną siłą. Aby sprawdzić, czy uderzenie pozbawi bohatera równowagi, czy też nie, należy wykonać test uderzenia skrzydłami – jego wynik będzie stopniem trudności testu zachowania równowagi, wykonywanego przez wszystkich bohaterów, których dosięgną skrzydła.

Każda postać, której test zachowania równowagi zakończy się niepowodzeniem, traci równowagę i zostaje odrzucona na odległość równą liczbie metrów, będących różnicą pomiędzy poziomem trudności testu i jego wynikiem. Na przykład postać, której wynik testu jest o 11 niższy od stopnia trudności, zostaje odrzucona na odległość 11 metrów.

Wzrok astralny: Tak jak wietrzniki, smoki posiadają wzrok astralny. Aby wykorzystać tę moc, smok musi wykonać test *rzucania czarów*. Mistrz Gry porównuje jego wynik z obroną magiczną każdego stworzenia lub przedmiotu, znajdującego się w odległości do 60 metrów od gada. Jeżeli zakończy się on sukcesem, smok dostrzeże astralne odbicie każdego celu na tym obszarze.

Zduszenie magii: Większość smoków może zdusić w zarodku zaklęcia rzucane przez inne istoty. W tym celu smok wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej przeciwnika. Jeżeli będzie on udany, rzuca kośćmi zduszenia magii, ograniczając magię wroga o liczbę stopni równą wynikowi testu. Poza ograniczeniem czarów, zduszenie magii zmniejsza stopnie wszystkich talentów, obrażenia zadawane przez wszystkie rodzaje magicznej broni i inne formy magii. Moc działa przez liczbę rund walki równą wynikowi testu zduszenia magii.



SMOK KITAJSKI

ZR: 14	SF: 27	ŻYW: 24
PER: 28	SW: 28	CHA: 25
Inicjatywa: 26	Obrona fizyczna: 24	
Liczba ataków: 3	Obrona magiczna: 30	
Atak: 20	Obrona społeczna: 28	
Obrażenia:	Pancerz fizyczny: 22	
pazury (x2) 35; paszcza 38		
Liczba czarów: 4	Pancerz duchowy: 16	
Rzucanie czarów: 35	Zachowanie równowagi: 27	
Efekt: patrz niżej	Testy zdrowienia: 20	
Próg życia: 200	Szybkość w walce: 125	
Próg ran: 25	Pełna szybkość: 250	
Próg przytomności: 175		
Punkty karmy: 40	Stopień karmy: 15	
Moc: Czary (patrz niżej), Odwrócenie losu 25, Regeneracja 13, Rozproszenie magii 30, Smocza skóra, Smoczy oddech 30, Smoczy strach 25, Wzrok astralny 30, Zduszenie magii 10.		
Punkty legend: 340 000		
Ekwipunek: -		
Łup: W leżu smoka można znaleźć pergaminy, księgi, szlachetne kamienie. Smoczy skarb wart jest około 300 000 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.		

Komentarz

Smoki chińskie pochodzą z królestwa znajdującego się poza Imperium Thery. Niektóre legendy (opowiadane zresztą przez same smoki) wspominają, że przybyły z gwiazd.

Głowa i tułów smoka chińskiego mierzą łącznie 16 metrów, a ogon drugie tyle. Nogi zakończone są chwytynymi, czteropalcowymi łapami. Brodata głowa jest o połowę węższa od ciała, z tyłu czaszki smoka wyrastają rogi, a jego ciemne i tajemnicze oczy robią takie wrażenie, jakby skrywały wiedzę zdobytą w ciągu tysiącleci. Chińskie smoki są zazwyczaj jasnozielone albo żółte, choć wiele z nich ma cętki lub smugi w innym kolorze. Mimo że nie posiadają skrzydeł, potrafią latać, wykonując takie ruchy, jak poruszający się w wodzie węgorz.

Chińskie smoki są najbardziej „społeczne” ze swego rodzaju – czasami najmują sługi lub trzymają niewolników. Często przyjmują gości i spożywają z nimi posiłek, wymieniając się opowieściami o innych miejscach i ekscytujących czasach. Mimo że dają się od czasu do czasu przekonać do pokazania swoich skarbów, nie pozwalają nikomu dotknąć lub wziąć czegoś naprawdę wartościowego.

Dziewięćdziesiąt procent chińskich smoków potrafi rzucać czary. Czterdzieści procent wybiera dyscyplinę Iluzjonisty, czterdzieści Mistrza Żywiołów, a dwadzieścia – obie naraz. Większość osiągnęła 8 krąg w praktykowanej dyscyplinie.



SMOK TYPOWY

ZR: 18 SF: 25 ŻYW: 27
 PER: 19 SW: 22 CHA: 20
 Inicjatywa: 21 Obrona fizyczna: 25
 Liczba ataków: 3 Obrona magiczna: 22
 Atak: 23 Obrona społeczna: 30
 Obrażenia: Pancerz fizyczny: 29
 łapy (x2) 30, pysk 32
 Liczba czarów: (2) Pancerz duchowy: 14
 Rzucanie czarów: 23 Zachowanie równowagi: 27
 Efekt: patrz niżej Testy zdrowienia: 12
 Próg życia: 240 Szybkość w walce: 80
 Próg ran: 25 Pełna szybkość: 200
 Próg przytomności: 220
 Punkty karmy: 25 Stopień karmy: 10
 Moce: Odwrócenie losu 25, Regeneracja 10, Smocza skóra, Smoczy jad 25, Smoczy oddech 25, Smoczy strach 25, Uderzenie skrzydłami 30, Zduszenie magii 8.
 Punkty legend: 230000
 Ekwipunek: -
 Łup: Magiczne przedmioty, stopy monet i klejnotów. Smoczy skarb wart jest około 300 000 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

Komentarz

Jednym z najszybszych sposobów śmierci w Barsawii jest nazwanie tego smoka typowym – jak większość smoków, tak i te są czule na punkcie swego pochodzenia. Typowe smoki są chępliwe, fałszywe, chytne, często obdarzone złośliwym poczuciem humoru, na szczęście jednak przejawiają małe zainteresowanie sprawami Barsawii.

Nazwa „smok typowy” jest myląca. Mieszkańcy Barsawii używają jej ponieważ prawie wszystkie smoki, które widzieli, mają rozmiar, kształt i wygląd opisany poniżej – te smoki nie są w żadnym wypadku typowe. Prawdę mówiąc, bardzo niewiele osób żyjących w Barsawii widziało jakiegokolwiek smoka.

Ciało typowego smoka mierzy 22 metry długości, a ogon 18, zaś skrzydła osiągną rozpiętość 33 metrów. Z tyłu głowy gada wyrastają rogi, a zęby są ostrzejsze niż stal. Typowe smoki mają zazwyczaj ubarwienie w jednym kolorze; skóra na brzuchu jest jaśniejsza, a łuski matowe.

Mimo że smoki z legend mają różne kolory, większość gadów zamieszkujących Barsawię jest zielona, błękitna lub ciemnożółta.

Zbyt podejrzliwe, aby pozwolić komuś zbliżyć się do swych skarbów, rzadko spotykają się z wędrowcami w swoim leżu. Jeżeli już zdecydują się współdziałać z tymi, jak ich nazywają, „dwunogami”, zawsze umawiają się na spotkania w odległości 2 godzin lotu od swojej kryjówki. A że osiągną prędkość około 200 kilometrów na godzinę, jest to ładny szmat drogi.

SMOK WIELKI

ZR: 19 SF: 33 ŻYW: 28
 PER: 27 SW: 26 CHA: 26
 Inicjatywa: 24 Obrona fizyczna: 26
 Liczba ataków: 5 Obrona magiczna: 33
 Atak: 28 Obrona społeczna: 29
 Obrażenia: Pancerz fizyczny: 32
 pazury (x4) 38; pysk 40
 Liczba czarów: 5 Pancerz duchowy: 30
 Rzucanie czarów: 37 Zachowanie równowagi: 25
 Efekt: patrz niżej Testy zdrowienia: 30
 Próg życia: 280 Szybkość w walce: 120
 Próg ran: 30 Pełna szybkość: 360
 Próg przytomności: 240
 Punkty karmy: 50 Stopień karmy: 18
 Moce: Czary (patrz niżej), Odwrócenie losu 26, Regeneracja 20, Rozproszenie magii 26, Smocza skóra, Smoczy jad 30, Smoczy oddech 30, Smoczy strach 26, Smoczy zmysł 26, Uderzenie skrzydłami 22, Wzrok astralny 26, Zduszenie magii 15.
 Punkty legend: 450 000
 Ekwipunek: -
 Łup: Magiczne przedmioty, stopy monet i klejnotów, artefakty z dawnych wieków. Smoczy skarb wart jest około 500 000 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend.

Komentarz

Legendy mówią, że wielkie smoki – najpotężniejsze ze swego rodzaju – są nieśmiertelne. Te inteligentne, przenikliwe gady spędzają milenia planując i wprowadzając swoje zamierzenia w życie.

Smoki te kontaktują się często z Dawcami Imion, robią to jednak raczej za pośrednictwem swoich agentów niż osobiście – wierzą, że świat pełen jest potężnych wrogów, dlatego też wolą działać dyskretnie.

Wielkie smoki są większe i potężniejsze od swych współbraci, zamieszkujących Barsawię. Pomimo swych rozmiarów poruszają się z gracją i szybkością, o którą nikt nie podejrzewałby istot tak dużych i potężnych. Wielu uczonych, nie mając dowodów, twierdzi, że wykorzystują magię do zwiększenia swojej siły.

Wielkie smoki rzadko mieszają się do rozgrywek innych Dawców Imion; starają się trzymać z dala od spraw tego świata.



Wszystkie wielkie smoki mogą rzucać zaklęcia. Dwadzieścia procent koncentruje się na jednej dyscyplinie, pięćdziesiąt studiuje dwie, a trzydzieści – trzy. Te które poświęcają się jednej dyscyplinie, osiągnęły w niej 12 krag, dwóm dyscyplinom – 10, a trzem – 9.

Należy podane tu cechy wielkich smoków stanowią pewną średnią – Mistrz Gry może je zmodyfikować. Większość z nich bardzo się od siebie różni, zdarzają się słabsze lub potężniejsze.

Poniżej znajdują się opisy najważniejszych wielkich smoków, zamieszkujących Barsawię.

Alamaise

Alamaise żyje na dalekiej północy, gdzieś w leśnych ostępach na północ od Iopos i zachód od Krwawej Puszczy. Nieliczni poszukiwacze przygód, którzy zawędrowali w te strony, nie opowiedzieli o tym, co ich tam spotkało; inni nie dowiedzieli się o smoku niczego.

Legendy wspominają o północnym smoku, którego przeznaczeniem jest „zetrzeć się z krwawymi elfami i ukarać je za to, co uczyniły” – wiele osób wierzy, że jest nim właśnie Alamaise.

Górski Cień

Leże Górskiego Cienia jest ukryte w Górach Smoczyc, wysoko nad rozległym płaskowyżem. Czasami smok kontaktuje się z poszukiwaczami przygód przez swojego ludzkiego wysłannika – Czarnozęba. Nikt nie wie skąd przychodzi agent smoka. Jedna z opowieści wspomina o złodzieju z wioski leżącej u stóp Smoczyc Gór, który chciał poznać miejsce pobytu smoka, śledząc Czarnozęba. Mimo że mieszkańcy wioski odradzali mu to, zignorował ich ostrzeżenia. Następnego dnia, znaleźli jego szczątki rozrzucone na wioskowym placu. W ten sposób smok dał do zrozumienia, że nie życzy sobie niepożądanych gości.

Lodoskrzydły

Ze wszystkich wielkich smoków tylko Lodoskrzydły spotyka się w miarę często z przedstawicielami innych ras.

Jego leże jest umiejscowione o kilka dni marszu od Wielkiego Targu tuż powyżej linii śniegu na Górze Oparów.

Ci, którzy chcą się spotkać z Lodoskrzydłym, muszą ofiarować mu prezent o wartości co najmniej 1000 sztuk srebra. Jeżeli tego nie robią, smok odeśle ich, dając miesiąc na zdobycie podarku – w innym przypadku będzie na nich bardzo rozgniewany (nikt o zdrowych zmysłach nie powinien igrać ze smokiem).

TRIPLIKANT

ZR: 8	SF: 6	ŻYW: 11
PER: 3	SW: 7	CHA: 5
Inicjatywa: 9	Obrona fizyczna: 11	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 9	
Atak: 12	Obrona społeczna: 10	
Obrażenia: 16	Pancerz fizyczny: 3	
Liczba czarów: (1)	Pancerz duchowy: 3	
Rzucanie czarów: 8	Zachowanie równowagi: 7	
Efekt: replikowanie	Testy zdrowienia: 2 (19)	
Próg życia: 35	Szybkość w walce: 40	
Próg ran: 9	Pełna szybkość: 80	
Próg przytomności: 30		
Punkty legend: 500 za stwora, 75 za repliki		
Ekwipunek: -		
Łup: Przedmioty warte 1k8 x 10 sztuk srebra.		



Komentarz

Te żyjące pojedynczo stwory, mierzą około 150 centymetrów wzrostu i mają błękitno białą skórę oraz purpurowe oczy. Ich wydają się nieproporcjonalnie duże w porównaniu do szczupłych ciał. Triplikanty prowadzą wędrowny tryb życia, utrzymując się z polowania i kradzieży. Mimo że nie są tak inteligentne jak Dawcy Imion, są bardzo przebiegłe – często zasadzają się na nieuważnych poszukiwaczy przygód, poszukujących skarbów.

Pogłoski mówią, że triplikanty posiadają czasami naprawdę wartościowe przedmioty.

Istoty te potrafią powielać się na czas walki. Tylko oryginalny triplikant, zwany pierwotnym, może się reprodukować. W tym celu musi wykonać trzy testy rzucania czarów przeciwko trudności 4. Ostatni test zadaje tryplikantowi jedno obrażenie – jeżeli jest udany pojawiają się dwie repliki, które po 3k6 godzinach zmieniają się w pieniającą się maź. Kopie mogą działać niezależnie albo razem i nawet pod wpływem uroku nie obróć się przeciwko pierwotnemu triplikantowi. Pierwotny triplikant może stworzyć nieograniczoną liczbę duplikatów i robi to zawsze, zanim zdecyduje się zaatakować nieostrożną drużynę poszukiwaczy przygód.

TROLL JASKINIOWY

ZR: 8	SF: 13	ŻYW: 8
PER: 3	SW: 6	CHA: 5
Inicjatywa: 5	Obrona fizyczna: 6	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 6	
Atak: 11	Obrona społeczna: 8	
Obrażenia: 20	Pancerz fizyczny: 7	
(z toporem)		
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 2	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 7	
Efekt: -	Testy zdrowienia: 3	



Próg życia: 40 Szybkość w walce: 30
 Próg ran: 11 Pełna szybkość: 60
 Próg przytomności: 32
 Punkty legend: 275
 Ekwipunek: jaskiniowy topór, kolczuga.
 Łup: 1k4 sztuki srebra – każdy troll.

Komentarz

Jaskiniowe trolle wywodzą się z plemion trolli, które schroniły się głęboko pod ziemią w czasach, gdy pierwsze Horrory splugawiły świat swoją obecnością. Izolacja od reszty świata doprowadziła je do kulturowej stagnacji i – w wielu przypadkach – degeneracji. Magia żywiołów uczyniła je znacznie silniejsze od cywilizowanych trolli. Ostatnimi czasy wiele z nich opuściło podziemne tunele i zaczęło przemierzać Barsawię. Prymitywne i często agresywne jaskiniowe trolle, żyjące z handlu i grabieży, są Niemile widzianymi gośćmi we wszystkich częściach kontynentu.

W czasie walki jaskiniowe trolle używają kamiennych toporów, które zawierają niewielki dodatek esencji żywiołów. Władanie tak potężnym orężem wymaga Siły Fizycznej na poziomie 17 (7 stopień). Jaskiniowy topór zwiększa o 7 stopni Siłę Fizyczną trolla, kiedy ten wykonuje test obrażeń. Ponieważ zapotrzebowanie na ten oręż jest niewielkie, można otrzymać zań co najwyżej 50 sztuk srebra (dużo poniżej jego wartości). Jaskiniowe trolle zaatakują każdego Dawcę Imion, który będzie używał jednego z ich toporów.

UPIORNY TANCERZ

ZR: 13	SF: 7	ŻYW: 14
PER: 16	SW: 20	CHA: 12
Inicjatywa: 14	Obrona fizyczna: 20	
Liczba ataków: –	Obrona magiczna: 15	
Atak: –	Obrona społeczna: 12	
Obrażenia: –	Pancerz fizyczny: 0	
Liczba czarów: 1	Pancerz duchowy: 8	
Rzucanie czarów: 20	Zachowanie równowagi: 7	
Efekt: 23	Testy zdrowienia: 4	
Próg życia: 90	Szybkość w walce: 45	
Próg ran: 16	Pełna szybkość: 90	
Próg przytomności: odporny		
Punkty legend: 3400		
Ekwipunek: –		
Łup: –		

Komentarz

Upiorni tancerze – stworzeni przez Horrory ożywieńcy – byli za życia osobami obdarzonymi niebywałym darem wymowy. Są duchami, niematerialnymi zjawami przypominającymi żywych Dawców Imion, którymi kiedyś byli.

Horror, pragnący stworzyć upiornego tancerza, musi oddzielić jego ducha od ciała w mrocznym rytuale, podczas którego ofiara traci niemal całkowicie zdolność porozumiewania się z żywymi istotami. Czasami tylko widzi, słyszy, czuje i smakuje świat żywych, ale nie może porozumieć się ze swoimi bliskimi. Może tylko wydawać nieartykułowane dźwięki, gdyż utraciła zdolność malowania, pisania itp. Jedyne, co jej pozostaje, to pragnienie nawiązania kontaktu, potrzeba towarzystwa – pragnienia, które, wzmocnione jeszcze przez rytuał, zadają mu niesamowite cierpienie.

Ta izolacja czyni tancerzy szalonymi. Na przemian tracą i zyskują resztki świadomości, wyrażając cierpienie w chaotycznym, dzikim tańcu. Pragnąc nawiązać kontakt tancerz pojawia się przed żywymi i tańczy przez 1-3 rundy, czekając aż przyłączy się



do niego. Jeżeli odrzuca „zaproszenie”, tancerz atakuje z desperacką furią – wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej postaci. Jeżeli zakończy się on sukcesem, następuje test efektu, aby określić zadane obrażenia. Atakuje, dopóki któraś ze stron nie zginie. Trzeba pamiętać, że ataki tancerza mogą w kilka rund zabić każdego – nawet potężnego trolla.

Niematerialność zapewnia tancerzowi bardzo wysoką obronę fizyczną, odzwierciedlającą trudność znalezienia twardego punktu w pulsującej i wirującej mgielce i rozbłyskach. Mimo że jest to trudne zdeterminowana (i szczęśliwa) postać może odnaleźć i trafić taki punkt.

Może również próbować się obronić, przyłączając się do tancerza, ale wiąże się to z dużym niebezpieczeństwem. Postać i tancerz wiążą się w tańcu dopóki, bohater nie zginie albo wypełni choćby na moment przerażającą samotność tancerza. Po przystąpieniu do tańca musi brać w nim udział do końca.

W każdej rundzie tańca, ruchy tancerza powodują liczbę obrażeń zależną od liczby przetańczonych rund. Na przykład, w 5 rundzie tancerz zadaje 5 stopień obrażeń, a w 6 – szósty itd. Żaden pancernik nie chroni przed tymi obrażeniami.

Postać może próbować w każdej rundzie tańca nawiązać kontakt z tancerzem, aby ulżyć jego samotności. W tym celu postać wykonuje test Charyzmy przeciwko obronie społecznej tancerza; jeżeli Mistrz Gry się zgodzi, bohater może wykonać test opartego na Charyzmie talentu, zamiast testu Charyzmy. Aby postaci się powiodło, musi osiągnąć wyjątkowy sukces. Każdy mniejszy wynik pozwala lepiej zrozumieć tancerza i podnieść stopień kolejnych testów Charyzmy o 1 na czas trwania tańca. Pod jego koniec, postać często doświadcza przeżyć ożywienia. Od momentu, kiedy postać osiągnie wyjątkowy sukces, tancerz zwalnia, a następnie się zatrzymuje w końcu znika, dziękując za krótkie chwile zapomnienia.

WETERAN

ZR: 7	SF: 6	ŻYW: 6
PER: 6	SW: 6	CHA: 7
Inicjatywa: 10	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 7	
Atak: 9	Obrona społeczna: 7	
Obrażenia: 11	Pancerz fizyczny: 6	
Liczba czarów: (1)	Pancerz duchowy: 3	
Rzucanie czarów: 7	Zachowanie równowagi: 7	
Efekt: spostrzegawczość	Testy zdrowienia: 3	
Próg życia: 36	Szybkość w walce: 35	
Próg ran: 10	Pełna szybkość: 70	
Próg przytomności: 28		
Punkty legend: 100		

Ekwipunek: Zbroja kółkowa, topór bojowy.

Łup: Amulet szczęścia wart 2k6 sztuk srebra, jeżeli jest niemagiczny i 2k6 x 20, jeżeli jest obdarzony magią (aby sprawdzić jakie właściwości ma amulet, Mistrz Gry wykonuje rzut 1k6 – wynik „10” lub więcej oznacza, że zwiększa on o +1 obronę magiczną i fizyczną weterana). Uaktywnienie amuletu wymaga wykonania testu Percepcji o trudności 5, a moc utrzymuje się przez 1k6 rund. Każde jego użycie powoduje utratę 1 punktu wyczerpania, niezależnie od tego czy udało się go uruchomić czy też nie.

Komentarz

Weterani są doświadczonymi wojakami, którzy przez wiele lat służą wiernie swojemu panu, domowi albo miastu. Większość z nich spotkała już w swoim życiu Horrora i nie chce powtarzać tego doświadczenia (dlatego zdecydowali się na stałą posadę).



Gwardziści mają niesamowitego nosa do talentów. Za każdym razem, kiedy postać próbuje wyprowadzić jednego z nich w pole, wykonuje on test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej postaci. Jeżeli będzie on udany, weteran wyczłowa, że coś jest nie tak, choć nie poznaje intencji postaci. Obrona społeczna wojaka wzrośnie wtedy o +5, co uczyni go o wiele odporniejszym na oddziaływanie bohaterów.

Weterani są wierni, ale nie ślepo posłuszni swoim pracodawcom. Większość uważa się za strażników sprawiedliwości i w przypadku, gdy bohaterowie udowodnią im, że ich pracodawca ma złe intencje, wielu nie stanie w jego obronie.

ŻYWOTRUP

ZR: 4	SF: 6	ŻYW: 7
PER: 3	SW: 6	CHA: 4
Inicjatywa: 4	Obrona fizyczna: 5	
Liczba ataków: 1 (4)	Obrona magiczna: 6	
Atak: 7	Obrona społeczna: 11	
Obrażenia: 9	Pancerz fizyczny: -	



Liczba czarów: -
 Rzucanie czarów: -
 Efekt: -
 Próg życia: 36
 Próg ran: 9
 Próg przytomności: odporny
 Punkty legend: 110
 Ekwipunek: -
 Łup: -

Pancerz duchowy: -
 Zachowanie równowagi: 7
 Testy zdrowienia: 2
 Szybkość w walce: 25
 Pełna szybkość: 50

Komentarz

Podczas Pogromu niektórzy z mieszkańców cytadel, których magiczne zapory padły pod naporem Horrorów, woleli zginąć niż stanąć twarzą w twarz z wcielonym złem, jakim są niewątpliwie ci przybysze z najgłębszych otchłani przestrzeni astralnej. Niektóre z inteligentniejszych Horrorów stworzyły z samobójców animowane zwłoki, zwane „żywotrupami”, nieumarłe stwory zdolne tylko do odczuwania bólu. Mimo że większość żywotrupów zachowała inteligencję, ich godna współczucia egzystencja wypełniła je nienawiścią do wszystkiego co żywe i doprowadziła większość do szaleństwa. Jest to powodem tego, że kontakty z nimi, mimo że możliwe, są odstręczające.

Żywotrupy są kanibalami, ale wbrew obiegowym opiniom nie muszą spożywać mięsa, aby przeżyć.

Ci ożywieńcy wpadają w morderczą furję, jeżeli ktoś zada im duży ból, chociażby po otrzymaniu obrażeń. Rozwścieczony żywotrup może wykonać 4 ataki w rundzie, do momentu, gdy zabije osobę, która sprawiła mu ból lub, gdy od chwili zranienia upłynie 10 rund (zależnie od tego, który warunek zostanie spełniony pierwszy). Jeżeli nie jest on w stanie określić sprawcy cierpienia, będzie starał się zabić każdą postać, która wpadnie mu w ręce.

ZWIERZĘTA

Poza wieloma magicznymi stworami, które zamieszkują lasy i dżungle Barsawii, żyją w nich zwykłe zwierzęta, jak lwy, tygrysy, niedźwiedzie, węże i wiele innych. Mimo że nie posiadają one magicznych zdolności, ciągle stanowią duże zagrożenia dla nieostrożnych wędrowców.

W tabeli na następnej stronie podano stopnie cech dla wielu z nich. Używając ich jako wskaźników, Mistrz Gry powinien zapoznać się z tabelą znajdującą się w rozdziale **Tworzenie bohatera** (str. 52) w celu określenia pozostałych współczynników.

Tak jak w przypadku stworów, cechy podane w tabeli reprezentują przeciętną dla danego gatunku. Mistrz Gry może je zmienić, jeżeli wymaga tego sytuacja.

Określając stopnie ataku i obrażeń zwierzęcia Mistrz Gry powinien dodać 1, 2 albo 3 stopnie do stopni odpowiednich cech. Na przykład ustalając stopień ataku lwa może dodać do stopnia jego Zręczności równego 4 – 1, 2 albo 3 stopnie – tyle ile uzna za stosowne. Jeżeli zdecyduje się dodać 3, stopień ataku lwa wyniesie 7. Co oznacza, że

Mistrz Gry rzuca 1k12 (7 stopień), kiedy wykonuje test ataku lwa. Więcej informacji dotyczących stopni i rzutów kości znajdziesz w Tabeli stopni/kostek akcji na str. 36 w rozdziale Terminologia.

Kolumna „Uwagi” opisuje specjalne właściwości zwierząt. Tak jak w przypadku cech, Mistrz Gry może zmienić wszystkie zawarte w niej informacje.



TABELA STOPNI CECH

Zwierzę	ZR	SF	ŻYW	PER	SW	CHA	Uwagi	Punkty legend
Aligator	5	6	6	4	4	2		35
Gepard	8	5	4	5	3	3		40
Goryl	5	7	6	4	4	3		35
Jaguar	7	5	5	4	3	4		35
Jaszczur	4	5	5	4	3	4		30
Jeleń	4	6	6	4	4	4		30
Koń	6	7	8	3	4	4		55
Kot	5	1	2	5	5	4		20
Krokodyl	5	5	6	4	4	3		35
Lew	4	7	5	3	3	3		50
Łoś	4	6	7	3	4	3		35
Małpa								
człekokształtna	6	8	6	4	5	3		30
Małpa	7	5	4	5	3	3		20
Niedźwiedź	5	7	6	3	4	5		75
Nietoperz	8	2	3	6	5	1	łatanie i sonar	20
Nosorożec	5	10	10	3	6	5		50
Orzeł	5	5	4	6	4	5	lot	25
Pantera	6	5	4	3	5	3		50
Pies	4	5	3	4	3	3		25
Słoń	4	11	9	3	5	4		50
Tygrys	5	7	5	3	3	2		50
Wąż	6	3	4	3	4	4	trucizna (5 stopień obrażeń)	25
Wilk	6	5	4	5	4	3		30
Żółw	2	2	5	3	4	2		10



PASJE BARSAWII



*Pasje zajmują miejsce pomiędzy Dawcami Imion i resztą wszechświata.
Reprezentują wszystkie nasze emocje – te, które żywimy w głębi ducha i te,*

którymi dzielimy się ze światem.

Forthian, głosiciel Floranuusa

***P**oniżej przedstawiamy wyjątki z dzieła „Ludzie i Pasje, czyli co znajduje się pośrodku” Darona Wodnika, krasnoludzkiego Trubadura i głosiciela Mynbruje. Autor usiłuje wyjaśnić złożone relacje łączące Barsawian z Pasjami.*

Pasje kształtują zwyczaje i duchowe wierzenia mieszkańców Barsawii. Zgodnie z poglądami najznakomitszych umysłów prowincji, są wcieleniem przepelniającej wszechświat siły życiowej; nadają kształt zbiorowym, wspólnym dla Barsawian uczuciom i ideałom – miłości, bogactwu, rozwojowi... Tak samo jak wszechświat daje energię życiową adeptom, Pasje opiekują się ludźmi, którym nie starcza siły lub cierpliwości, by zostać adeptami czy magami; służą im za pośredników w kontaktach z wszechpotężnym uniwersum.

Osoby, które potrafią w pewnym zakresie kierować przepływem energii, którą rządzą Pasje, nazywane są głosicielami. Głosiciele czerpią niezwykłą moc od swych patronów, nie zaś bezpośrednio z zasobów siły życiowej wszechświata i przybliżają ich ideały zwykłym, szarym Barsawianom. Poświęcenie się jednej Pasji jest trochę podobne do wybrania dyscypliny przez adepta: całe życie głosiciela, każde jego słowo i czyn,





Floraneus przynosi wiatr żeglarzom
przemierzającym morze Aras.

stają się metaforą idei uosabianych przez Pasję. Nic więc dziwnego, że wierni głosiciele, na każdym kroku pomni przykazań patrona i starający się ze wszystkich sił go naśladować, są równie silnym źródłem energii i specyficznego kolorytu w życiu, co adeptci.

Większość obserwatorów zakłada, że wszystko, co wiadomo nam o Pasjach stosuje się także do krain poza Barsawią; do prawdy, dziwne byłoby, gdyby w różnych miejscach różnie wyglądały kontakty wszechświata z naszym światem rodzimym. A jednak kiedy sobie uświadomić, że żyjemy w *dziwnym* świecie, przestaje dziwić możliwość, że owe kontakty ulegają zmianie i że nasze Pasje mogą w ogóle nie istnieć po drugiej stronie kuli ziemskiej. Oczywiście bardziej prawdopodobne jest, iż mieszkańcy odległych krain znają dokładnie te same Pasje, choć czczą je pod innymi imionami. Nie zamierzamy tu jednak dochodzić prawdy w tej kwestii, a jedynie przedstawić czytelnikowi pełnię naszej wiedzy o tych istotach.

O NATURZE PASJI

A są to istoty zaiste potężne, przy których mocy umiejętności i zdolności adeptów błędną, a czary magów tracą cały powab. Pasje bez wątpienia mogą być obecne na płaszczyźnie fizycznej, po której zresztą potrafią poruszać się z niewiarygodną szybkością, czy to pod postacią wiatru, czy drapieżnego ptaka, czy wreszcie przenosząc się z miejsca na miejsce siłą umysłu. Czasem kontaktują się z naszym światem bezpośrednio, innym znów razem za pośrednictwem głosicieli. Dość częste są na przykład relacje podróżnych ze spotkania z Thystoniusem; od czasu do czasu grupa wędrowców natyka się na skromną chatę lub, przeciwnie, warowną fortecę, w której przebywa jeden z członków barsawiańskiego panteonu. Pasje mają zwyczaj przenosić takie domostwa tam, gdzie akurat przyjdzie im ochota osiedlić się na dłużej (czyli od jednego dnia do ponad roku). Zdarza się, że życzliwie reagują na dyskretne pukanie do drzwi, choć równie często okazuje się, że lepiej trzymać się od nich z daleka.

Jeśli wierzyć podaniom i legendom, Pasje za nic mają obowiązujące w Barsawii polityczne przyjaźnie i wrogości; zresztą większość wiarygodnych relacji z ich działalności zdaje się potwierdzać ten pogląd. Nie starają się wyróżniać ani krasnoludzkiego Throalu, ani magicznego Imperium Therańskiego, gdyż uważają, że konflikt tych dwóch największych państw prowadzi do potrzebującej. To, że z własnej woli nie mieszają się w barsawiańskie konflikty, nie znaczy jeszcze, że nie udzielą pomocy komuś, kto o nią poprosi. Chętnie biorą udział w życiu naszego świata w osobach głosicieli, swoich ziemskich wysłanników. Jeżeli więc masz przy swoim boku jednego z nich, wiedz, że jego Pasja wspiera cię w twych wysiłkach, a jej moc może stać się czynnikiem decydującym o zwycięstwie lub porażce.

Od wieków trwa w środowisku uczonych i historyków dyskusja o tym, jak naprawdę wyglądają Pasje. Gdyby przejść się po Barsawii i porośniętych jej mieszkańców o opisanie Thystoniusa, otrzymalibyśmy mnóstwo różnych odpowiedzi. Ludzie widzą wysokiego mężczyznę z długą czarną brodą i niebieskimi oczami o przeszływym spojrzeniu; trolle opowiadają o trollu z młotem bojowym, wielkim i ciężkim niczym ogromny głaz; krasnoludy opisują go jako ich współplemieńca o piętnastu metrach wzrostu, mieszkającego w Górach Throalskich. Różnice nie kończą się bynajmniej na rasie, ale często dotyczą także płci i innych cech zewnętrznego wyglądu. Większość ludzi, na przykład, mówi o Garlen jako o kobiecie, gdyż tak właśnie przedstawia się ją na licznych posągach, zdobitych barsawiańskie kaery i osady. Kiedy jednak Garlen nawie-

dzia ich we śnie (zazwyczaj w najtrudniejszych chwilach ich życia), jawia się pod postacią mężczyzny.

Powszechnie uważa się, że Pasja dostosowuje swój wizerunek do umysłu obserwatora, który może dzięki temu łatwo rozpoznać uosabiane przez nią idee i emocje, w związku z czym chętniej przyjmie jej posłanie. Jednakże wszystkie manifestacje Pasji mają pewne cechy wspólne, o których więcej napiszemy za chwilę.

Uczeni mężowie wciąż debatuje nad tym, czy Pasje mają jakąś „prawdziwą” postać. Na razie nikomu nie udało się sformułować odpowiedzi na to pytanie; wielu uważa wręcz, że tajemnicy tej nigdy nie uda się rozwikłać. Zwykłych Dawców Imion spór ten i tak niewiele obchodzi – skoro Pasja ukrywa swą rzeczywistą postać, to widocznie ma powody.

KONFLIKTY WŚRÓD PASJI

Przed Pogromem Pasje nie traciły energii na prowadzenie walk między sobą; nie konkurowały o wiernych, nie okazywały sobie zazdrości, żyły w zgodzie i harmonii. Z całą mocą angażowały się w przekonanie śmiertelników do swych ideałów, a różnorodność natury Dawców Imion gwarantowała każdej z nich stosowną rzeszę wyznawców.

Pogrom zmienił wszystko: Horrory zniszczyły wiele dobra i piękna w całej Barsawii, a mroczne stulecia przypawiały o szaleństwo trzy z dwunastu Pasji, które teraz postawiły sobie za cel zniszczenie pozostałych dziewięciu. Szalonym Pasjom nie wystarcza już inspirowanie śmiertelników, by ci podążali ich ścieżką; przeciwnie – zaczęły pożądać władzy i coraz większych wpływów. Na szczęście nieobca im jest również inna nieładna ludzka cecha: nieufność. W związku z tym tylko czasami są w stanie połączyć wysiłki dla osiągnięcia wspólnych celów, a znacznie częściej działają w pojedynkę lub nawet walczą między sobą.

Pozostałe dziewięć Pasji, nie przyzwyczajonych ani do współpracy, ani do konkurencji, dopiero niedawno zaczęło zdecydowanie reagować na zagrożenie ze strony szalonych. O ile możemy to stwierdzić, rzadko dochodzi do bezpośrednich konfrontacji, gdyż wolą posługiwać się swoimi głosicielami i wiernymi, którym przykazują zwalczać wyznawców wroga. Konflikt ten odbił się potężnym echem w Barsawii: w przeszłości wierni rzadko prowadzili walki na skutek dzielących ich różnic, ale pojawienie się Szalonych Pasji doprowadziło do wybuchu licznych ideologicznych batalii, które w przyszłości mogą doprowadzić do wielkiej wojny, której żywioł pochłonie całą krainę.

Nikt dokładnie nie wie, jakie zagrożenie dla świata stanowią Szalone Pasje. Niektórzy utrzymują, że pewnego dnia wszystkie spotkają się w ostatecznej bitwie, przy której zniszczenia Pogromu okażą się bez znaczenia. Inni uczeni są zdania, że obłęd nie pozwoli Szalonym Pasjom zbyt długo normalnie funkcjonować i skaże je na los wielu śmiertelnych dyktatorów, jakich zna historia – czyli powolne zapomnienie. Czas pokaze, kto ma rację.

GŁOSICIELE

Dawcy Imion zwykle zwracają się do różnych Pasji z prośbą o pomoc w konkretnych sytuacjach: rodzina zamknięta w domku z zatrzaśniętymi naглуcho okiennicami, wsłuchująca się w dochodzący z zewnątrz skowyt wilków, poprosi o opiekę Garlen, Pasję ogniska domowego i leczenia; ta sama rodzina myśląc o najstarszym synu, który z mieczem w garści poszedł stawić czoło drapieżnikom, zwróci się do Thystoniusa, patrona walki i męstwa.



Głosiciele tym się różnią od przeciętnych śmiertelników, że oddają się pod opiekę jednej Pasji i poświęcają całe swe życie upowszechnianiu ideałów i cnót, którym patronuje. Jeśli nie liczyć tych, którzy czczą Szalone Pasje, głosicielom obca jest wzajemna niechęć. Każda Pasja jest ucieleśnieniem innych emocji i innych idei, toteż wierni rozumieją, że wszyscy stanowią równie ważne elementy skomplikowanej całości, jaką jest nasz świat.

O ile Pasje nie mieszają się bezpośrednio do barsawiańskiej polityki, o tyle z głosicielami sprawa ma się inaczej. Na przykład wiele krasnoludów z Throalu uważa Thystoniusa za swego patrona. Zakon jednoczący jego głosicieli jest zorganizowany na wzór jednostek wojskowych i służy królestwu, wykorzystując moce, jakimi obdarza jego członków Thystonius. Gdyby jacyś inni jego głosiciele postanowili zaatakować Throal, doszłoby do walki między wyznawcami tej samej Pasji, co akurat Thystoniusowi bardzo by się spodobало; żałowałby wprowadzić tych, którzy polegali, ale cieszyłaby go waleczność jego wiernych.

Pasje obdarzają swych głosicieli pewnymi mocami, których wykorzystanie wymaga postępowania zgodnie z określonym kodeksem (trochę podobnie, jak ma się rzecz z adeptami) – poczesne miejsce zajmuje w nim przykazanie głoszenia (słowem i czynem) bliskich sercu Pasji idei w całej Barsawii. Niektóre z owych specjalnych zdolności (np. *leczenie*) są wspólne dla głosicieli różnych Pasji, ale są i takie, którymi obdarza tylko jedna z nich.

W przeciwieństwie do adeptów głosiciele cieszą się powszechnym szacunkiem. Większość zwykłych Barsawian nieufnie traktuje adeptów, którzy (co dla nich naturalne) bezpośrednio czerpią z zasobów mocy wszechświata, uważając ich (zwłaszcza magów) za aroganckich i zarozumiałych. Z głosicielami jest inaczej: swą moc zawdzięczają Pasjom, a te

cieszą się zaufaniem i czcią każdego przeciętnego mieszkańca Barsawii. Nic dziwnego, że blask Pasji opromienia ich najbliższych podwładnych. Jest nawet takie stare barsawiańskie powiedzenie: „Unikaj magów, wynajmuj adeptów, klaniaj się głosicielom”.

ODDAWANIE CZCI PASJOM

Wiara w Pasje stała się w Barsawii podstawą dla systemów wierzeń natury duchowej, ale w żadnym społeczeństwie nie wykształciły się sformalizowane instytucje o charakterze religijnym; żadna z Pasji nie może się pochwalić zorganizowanym ruchem wyznawców, choć głosiciele łączą się czasem w małe grupy, związane wspólnymi dążeniami. Najwyraźniej same Pasje uznały, że woła upowszechniać swoje idee za pośrednictwem pojedynczych osób, nie zaś instytucji czy spisanych praw, które łatwo źle zinterpretować.

To, że w Barsawii nie wykształciły się wielkie religie nie znaczy jeszcze, że jej mieszkańcy nie oddają Pasjom czci. Większość z nich wierzy w istnienie wszystkich patronów, a prośby i modlitwy kieruje do tego z nich, który najlepiej mógłby zaspokoić ich bieżące potrzeby.

Niektórzy z mieszkańców Barsawii (w tym głosiciele) wybierają sobie jedną Pasję, którą darzą szczególnym uwielbieniem. Uznają wprawdzie istnienie innych, ale wierzą, że ta wybrana przez nich uosabia idee w jakiś sposób najważniejsze czy najpiękniejsze. Mówią wtedy, że jej idee są najbliższe ich sercu (człowiek żyjący z płodów ziemi mógłby na przykład wyrazić to tak: „Szczególnie cenię sobie idee Jaspree”). Stwierdzenie takie stanowi swoiste i najprostsze wyznawanie wiary.

Niewielu Dawców Imion nie będących głosicielami deklaruje tak zdecydowane preferencje. Większość uznaje cały panteon i obawiałoby się utraty łask którejs z Pasji, gdyby stwierdziła, że nie wierzą w jej istnienie.



OPISY PASJI

Na najbliższych kilku stronach znajdziecie opisy Pasji takich, jakimi postrzegają je mieszkańcy Barsawii. Nie ukrywam, że mogę się mylić, gdyż mimo całej wiedzy, jaką posiadamy, wciąż pozostaje w tej kwestii mnóstwo niejasności.

Za każdym razem zaczynamy od wyszczególnienia ideałów i pojęć uosabianych przez Pasję, charakterystycznych cech jej wyglądu oraz związanych z jej objawieniami wrażeń. „Idee” to uniwersalne pojęcia i emocje, których wcieleniem jest Pasja i których głoszenie stanowi cel życia każdego głosiciela. Pod hasłem „Wygląd” znajdziecie opis najczęściej obserwowanej postaci fizycznej Pasji; „Elementy charakterystyczne” to z kolei obraz, dźwięki, wrażenia dotykowe i inne zjawiska, jakie zwykle towarzyszą jej pojawieniu się – najczęściej w snach osób rozmyślających o Pasji i reprezentowanych przez nią wartościach, ale nie tylko: obecność tych elementów w otoczeniu może wskazywać bliskość Pasji lub możliwość jej łatwego przyzwania. Każda z Pasji dysponuje innymi, charakterystycznymi tylko dla niej „Mocami”, o których również postanowiliśmy co nieco napisać. Dalej następuje opis wyglądu i zachowania „Głosicieli” oraz „Komentarz”, a w nim – parę słów o naturze i osobowości Pasji.

ASTENDAR

Idee: miłość, sztuka, muzyka.

Wygląd: Astendar zwykle objawia się wiernym jako potężnie zbudowana osoba (wybranej płci i rasy), skąpo odziana, za to nieodmiennie z jakimś instrumentem muzycznym w dłoni.

Elementy charakterystyczne: drobny deszczyk, muzyka, piękne stroje o niecodziennej fakturze.

Moce: Astendar potrafi wprowadzać swą muzyką w trans, budzić w słuchaczach pożądanie lub miłość, przywracać młodość; umie też zmienić się w dźwięk pieśni i, unosząc się w powietrzu, pozwolić, by w ślad za nią płynęła melodia.

Głosiciele: Wśród głosicieli Astendar jest wielu artystów, zafascynowanych rozkoszami ciała: cenią sobie wystawne posiłki, wygodne stroje i tęskne pocałunki. Skłonności do folgowania cielesnym żądom nieraz wpędzają ich w kłopoty, gdyż postrzegając swe zachowania jako przejaw wierności Pasji zakładają, że wszyscy będą je odbierać tak samo. Tymczasem na postronnych obserwatorach często sprawiają wrażenie dekadentów i rozpustników, którzy nie są w stanie panować nad swymi zachciankami.

Komentarz: Astendar jest swoistą muzą sztuki i romantycznej miłości. Dysponujemy znaczną liczbą relacji artystów, których odwiedziła i którzy spędzili pół nocy przy sztalugach, przez drugie pół kochając się z nią. Mało kto może liczyć na taki dar, toteż natchnieni przez Astendar wybrańcy zwykle są prawdziwymi mistrzami w swym fachu.

Pasja ta interesuje się także zakochanymi i to bez względu na ich wiek. Znana jest historia wdowy i wdowca, którzy gorąco pragnęli być ze sobą. Myśleli nawet o ślubie, ale dzieci obojga uważały ich za zbyt zaawansowanych wiekiem i zniechęcały do załatów, zamykając w domach. Zakochani zwrócili się więc do Astendar z prośbą o pomoc, a ta zgodziła się wysłuchać ich modlitw, pod warunkiem, że wspólnie namalują obraz. Z początku żadne z nich nie miało pojęcia, jak mogliby tego dokonać, skoro przecież nie mogli się widywać, ale wkrótce wpadli na pewien pomysł.

Wynajęli znajomego Złodzieja, który miał przynosić malunek między ich domami. Co noc przez długie miesiące każde z nich na zmianę dodawało do obrazu coś od siebie, a Złodej zabierał płótno i przed świtem dostarczał je do domu drugiego. W miarę postępu prac z coraz większą niecierpliwością wyczekiwali chwili, gdy zobaczą, co druga osoba namalowała. Zadanie, jakie

postawiła przed nimi Astendar, z wolna doprowadziło do przemiany przyjaźni i życzliwości w niecierpliwość, podniecającą i głęboką miłość. Wreszcie obraz został ukończony i tak się spodobał Pasji, że postanowiła zwrócić jego twórcom młodość. Wraz z nią odzyskali dawne siły, uwolnili się z zamknięcia i uciekli, by prowadzić szczęśliwe życie. Złodej zaś otrzymał w nagrodę obraz, który udało mu się sprzedać za całkiem przyzwoitą sumkę.

CHORROLIS

Idee: bogactwo, handel, zazdrość, pożądanie

Wygląd: Chorrolis zwykle objawia się pod postacią korpulentnego mężczyzny (dowolnej rasy), o twarzy jowialnej i wesołej bądź zgorzkniałej i przygnębionej. Nosi wspaniałe szaty i chętnie pokazuje się z klejnotami i innymi cennymi, złotymi i srebrnymi, przedmiotami.

Elementy charakterystyczne: worki skarbów, wozy, karawany, towary na sprzedaż, jedzenie.

Moce: Potrafi wzbudzać w ludziach chciwość, zachęcać do współpracy w dziedzinie handlu oraz w mgnieniu oka przenosić się do dowolnego miejsca leżącego przy szlaku handlowym (lądowym lub wodnym).

Głosiciele: Głosiciele Chorrolisa są zwykle niezłymi, choć chciwymi kupcami. Niektórzy z nich pracują na bazarach, inni przemierzają Barsawię wzdłuż i wszerz z karawanami. Chorrolis chętnie korzysta z ich usług, gdy wpadnie mu w oko jakaś błyskotka, którą chciałby dołączyć do swej kolekcji. Słyszycy z umiejętności targowania się głosiciele starają się zwykle nie chwalić związkami z Pasją, toteż nie wyróżniają się strojem ani zachowaniem w nadziei na zrobienie dobrego interesu z niczego nie podejrzewającymi śmiertelnikami.

Komentarz: Chorrolis wędruje po świecie, gotów przyjąć z pomocą tym, którzy chcą zawrzeć szczególnie korzystną transakcję lub nie są usatysfakcjonowani majątkiem, jaki posiadli. Zachęca ludzi do wstawania o świcie i ciężkiej pracy dla polepszenia swego losu, a wieczorem porzuca pogrążonych w rozpacz tych, którym się nie powiodło. Nawet będąc tak potężną istotą i dysponując nieprzeciętnymi mocami, Chorrolis aż kipi zawiścią i zachłannością. Staje się zazdrosny o każdy wartościowy lub piękny przedmiot, który nie znajduje się w jego posiadaniu; kierując nim wtedy pożądanie prowadzi czasem do prawdziwego rozstroju nerwowego. Ponieważ jednak gardzi kradzieżą jako sposobem bogacenia się, uważając ją za godną tchórz, musi stosować inne metody.

Trzeba przyznać, że uwielbia handlować. Zdarza się, że przez kilka tygodni z rzędu w najmniej oczekiwanych momentach zjawia się u właściciela błyskotki i próbuje się targować. Ponieważ ma w zwyczaju ukrywać swą prawdziwą postać, ludzie rzadko go rozpoznają i przyjmują ofertę, byle jak najszybciej pozbyć się natręta. Jeżeli jednak ktoś pozna, z kim ma do czynienia, może wywindować cenę do niebotycznej wysokości, wykorzystując niepohamowaną zachłanność Chorrolisa.

DIS (PASJA SZALONA)

Idee: zamieszanie, zbędna praca, biurokracja, niewolnictwo.

Wygląd: Dis objawia się najchętniej pod postacią chorobliwie chudego mężczyzny (lub kobiety) dowolnej rasy, który sprawia wrażenie, jakby od dawna się nie ruszał i nie wychodził z ciemnicy.

Elementy charakterystyczne: papiery, papiery, papiery ponad wszystko, umowy, rytualne księgi, niewolnicy, łańcuchy.

Moce: Dis umie pozbawiać ludzi zapału do działania, powodować zamęt w ich umysłach, nakłaniać ich do posłuszeństwa i przenosić się w mgnieniu oka do każdego miejsca, które już raz odwiedził.



Głosiciele: Noszą grube, szare szaty i chętnie upodabniają się do swej patronki, za pomocą iluzji i makijażu kopiując jej chude, blade oblicze. Wielu z nich, zwłaszcza ci, którzy nadzorują obieg dokumentów handlowych i kontrolują handel niewolnikami, żyje sobie dostatnio i wygodnie, ale nie brakuje też żalosnych osobników, marzących już tylko o tym, żeby nuda zabiła w nich zdolność odczuwania czegokolwiek.

Komentarz: Dis cieszy się szczególną popularnością wśród Theran oraz tych mieszkańców Barsawii, którzy żyją z handlu niewolnikami. W przeciwieństwie do innych Pasji uwielbia niszczyć w Dawcach Imion wszelką żądzę życia – zaczyna od swych najwierniejszych wyznawców, którzy roznoszą tę zarazę dalej. Biurokraci i niewolnicy, którzy znajdują się pod jej wpływem, kończą jako wypalone skorupy, pozbawione uczuć i marzeń, a Dis zwraca się ku następnym ofiarom, chcąc całemu światu przynieść duchową zagładę.

Oprócz handlarzy niewolników Pasja ta upodobała sobie również biurokratów, wytwarzających niekończące się stopy papierów tylko po to, by sprawiać wrażenie wiecznie zapracowanych. Niewiele jest zajęć równie nudnych, co generowanie bezużytecznych zapisków i dokumentów, toteż Dis sporo wysiłku wkłada w zachęcanie ludzi do takiej działalności.

FLORANUUS

Idee: zabawa, energia, zwycięstwo, ruch.

Wygląd: Floranuus lubi się pokazywać pod postacią mężczyzny utworzonego w całości z płomieni, które jednak ani nie ogrzewają, ani nie parzą.

Elementy charakterystyczne: ogień, przyjęcia, radosne okrzyki, oklaski, szybkie statki (powietrzne i wodne), wino, drogi

Moce: Floranuus dodaje podróżnym i biesiadnikom wytrzymałości, potrafi wpłynąć na zmianę nastroju (z depresji do skrajnego uniesienia i radości) i przemieszczać się z niezwykłą prędkością pod postacią ognistych kul.



Głosiciele: Zawsze weseli i optymistyczni głosiciele Floranuusa usiłują wszystkich wokół zarazić swym entuzjazmem. Podkreślają pozytywne strony każdej sytuacji, nawet najbardziej niebezpiecznej i przygnębiającej; w najdotkliwszej porażce doszukują się oznak zwycięstwa, a ich ulubionym powiedzonkiem jest wówczas „Następnym razem wygramy, bogatsi w dzisiejsze doświadczenia”. Lubią nosić szaty w jaskrawych barwach (zwłaszcza czerwone) i przemierzać świat szukając tych, którzy stracili wszelką nadzieję. Następnie dokładają wszelkich starań, by obudzić w nich isierki ducha; często w swych wysiłkach zapędzają się za daleko i zachowują cokolwiek lekkomyślnie, chcąc rozpalić cały świat płomieniem Pasji. Wiele osób uważa głosicieli Floranuusa za wścibskich intrygantów, ale nikt nie neguje ich życzliwości i szczerości kierujących nimi motywów.

Komentarz: Floranuus jest wiecznym optymistą, pragnącym ubarwiać życie wszystkich Dawców Imion. Jego duch płonie w sercach wszystkich, którzy z radością wstają o świcie, by powitać nowy dzień. Popycha ludzi do zwycięstwa, nie opuszcza żadnych uroczystości i obchodów. Będąc ucieleśnieniem radości, uciechy i podniecenia, wysyła swych głosicieli na pomoc zdesperowanym ludziom, którzy mogą z ich strony liczyć na współczucie i zrozumienie, do jakiego on sam nie jest zdolny.

GARLEN

Idee: ognisko domowe, leczenie.

Wygląd: Garlen najchętniej objawia się w postaci zmysłowej kobiety z rozpostartymi w geście zaproszenia ramionami. Czasem wybiera postać dobrotliwego, łagodnego mężczyzny.

Elementy charakterystyczne: domy, dzieci, kaery, zamknięte przestrzenie, woda.

Moce: Garlen leczy rannych, pociesza złaknionych i w mgnieniu oka potrafi przenieść się do dowolnego domu.

Głosiciele: Głosiciele Garlen cieszą się gdzieś opinia słabeuszy, którzy kryją się w ciepłym domowym zaciszu i zajmują

leczeniem, gdyż boją się konfliktów. Nic bardziej mylnego. Do tego, by opiekować się kimś, kogo kochasz, by patrzeć jak umiera, potrzeba znacznie więcej siły, niż do zabicia potwora.

Większość głosicieli tej Pasji stanowią kobiety. Zdaniem niektórych wynika to z faktu, że Garlen chętnie pokazuje się jako osoba tej płci. Inni z kolei uważają, że noszenie w łonie nienarodzonego dziecka pozwala kobietom lepiej zrozumieć i bardziej docenić wartość życia, co owocuje większym współczuciem dla wszystkich żyjących istot. Nawet najsurowsi głosiciele Garlen nie tracą cechującej ich hojności i wyrozumiałości. Jeżeli ktoś omylnie weźmie ich zdolność do współczucia za słabość, przekona się, że są zdolni do zdecydowanych działań w obronie własnej i osób, które znajdują się pod ich opieką. Znana jest opowieść o pięciu głosicielach Garlen, którzy odwiedzili kiedyś wioskę, leżącą w pobliżu Powietrznej Przystani. Podczas ich wizyty na wieś najechali therańscy łowcy niewolników i zostali wyćięci w pień, a ich krew splamiła białe szaty głosicieli.

Komentarz: Podczas Pogromu mieszkańcy kaerów i cytadel chętnie oddawali się Garlen pod opiekę. Jest ona zresztą jedną z najbardziej czczonych Pasji w całej Barsawii; Dawcy Imion nazywają ją troskliwą matką, a ona traktuje ich wszystkich jak dzieci. Przez swych głosicieli przychodzi z pomocą rannym i chorym, pomaga spokojnie zasnąć umierającym. W świecie pełnym niebezpieczeństw i przemocy opiekuje się tymi, którzy przedkładają domowe zacisze ponad dreszczyk przygody – w szczególności dziećmi i rodzinami.

JASPREE

Idee: rozwój, troska o ziemię, umiłowanie natury.

Wygląd: Jaspree najczęściej pojawia się jako stworzenie będące w połowie zwierzęciem, w połowie zaś przedstawicielem jednej z ras Dawców Imion.

Elementy charakterystyczne: drzewa, gospodarstwa, lasy, nasiona.



Moce: Jaspree przyspiesza wzrost roślin, rozwój zwierząt i Dawców Imion. Potrafi także ożywiać rośliny, porozumiewać się ze zwierzętami i wędrować w ziemi niczym pływak poruszający się w wodzie.

Głosiciele: Większość głosicieli Jaspree żyje w samotności, opiekując się jakimś skrawkiem lasu czy dżungli i chroniąc go przed zniszczeniem. Trzeba bowiem wiedzieć, iż życie roślin cenią sobie wyżej od życia zwierząt czy Dawców Imion. Mieszkańcy lasów wiedzą, że lepiej im się nie narażać, gdyż nie zawahają się zabić przeciwnika, występując w obronie ukochanych drzew.

Istnieje również pewna grupa głosicieli, którzy żyją w rolniczych społecznościach, jednakowo traktując zwierzęta, istoty rozumne i rośliny. Z pewnością wystąpią przeciwko intruzom zamierzającym spalić plony, ale rozumieją, że dla rozwoju osiedli Dawców Imion potrzeba coraz więcej miejsca, w związku z czym część lasów musi zniknąć z powierzchni Barsawii. Postrzegając życie jako niekończący się cykl śmierci i powtórnych narodzin, doceniają oba te jego aspekty jako mające równą wartość. Chętnie wyprawiają się w dalekie podróże na poszukiwanie przygód, by przy okazji lepiej poznać świat roślin, sadzić drzewa i kwiaty na odległych pustkowiach i chronić zagrożone tereny z bujną florą.

Komentarz: Przez ostatnie kilkadziesiąt lat wierni w całej Barsawii chętnie wzywali imię Jaspree, próbując pomóc odrodzić się lasom i uprawom zniszczonym podczas Pogromu. Pasja nie dała się długo prosić, do głębi poruszona miłością do wszystkich żywych istot. Wędruje po świecie, kryjąc się w cieniu potężnych drzew i zatrzymując się na skraju dróg, by powąchać choćby i najdrobniejsze kwiatki zdobiące pobocze. To dzięki opiece Jaspree Barsawia w stosunkowo krótkim czasie po Pogromie stała się tak zielona i kipi życiem.

LOCHOST

Idee: rebelia, bunt, zmiany, wolność.

Wygląd: Lochost ukazuje się najchętniej jako dziecko (wybranej płci i rasy), którego ciało i rysy twarzy bez przerwy się zmieniają.

Elementy charakterystyczne: silny wiatr, drzewa wyrwane z korzeniami, otwarte bramy.

Moce: Budzi w Dawcach Imion ducha wolności, pociesza uwięzionych, otwiera wrota i więzienia; potrafi przemieszczać się w powietrzu pod postacią wichru.

Głosiciele: Głosiciele Lochosta nie wyróżniają się charakterystycznym, ustalonym strojem, gdyż prowadzące ich powołanie każe im żyć wśród przedstawicieli najróżniejszych ras i zawodów. Chętnie przyjmują na siebie rolę politycznych agitatorów w Throalu i innych barsawiańskich królestwach, oddając (zwłaszcza ostatnimi czasy) swe moce na usługi walki z therańskim (i nie tylko) handlem niewolnikami. W efekcie Theranie bezlitośnie tępią wszystkich napotkanych głosicieli Lochosta, licząc na to, że w ten sposób zniechęcą innych do podążania ścieżką tej Pasji. Oczywiście w większości wypadków udaje im się tylko nasilić antytherańskie nastroje.

Dopóki Lochost istnieje, jego głosiciele są gotowi zaryzykować własne życie, byle tylko wznieść bunt przeciw niewolnictwu i opartemu na nim therańskiemu przemysłowi wydobywczemu. Dis, której nie podoba się ożywczy wpływ Lochosta na Barsawian, bez wytchnienia dąży do jego unicestwienia i nikt już dziś nie wątpi, że chciałaby zapisać się w dziejach świata jako pierwsza Pasja, która zgładziła inną.

Komentarz: Lochost jest patronem niewolników, buntowników i... uczonych. Najbardziej światłe umysły poszukują w nim natchnienia, które pozwoliłoby im się wyzwolić z okowów starej wiedzy i dokonać nowych odkryć. W tym sensie poszukują opieki Lochosta równie usilnie, jak każdy bojownik o wolność.



Rozpowszechnienie się therańskiego handlu niewolnikami po całej Barsawii utrudnia Lochostowi kontrolowanie sytuacji, toteż tym chętniej polega w tym względzie na swych coraz liczniejszych głosicielach. Dis, jedna z Szalonych Pasji, nie ustaje w atakach na Lochosta, gdyż niewolnictwo jest jednym ze zjawisk, którym patronuje; obecnie dysponuje większą mocą niż jej szlachetny przeciwnik. Ostatnio Pasje spotkały się osobiście w wielkiej bitwie w obozie przy cytadeli Tirthon, w której zginęli wszyscy niewolnicy i handlarze. Lochost, który chciałby uniknąć na przyszłość podobnej masakry, stara się teraz odwracać uwagę Dis od poczyną swych głosicieli, niosących wolność wszystkim cierpiącym.

MYNBRUJE

Idee: sprawiedliwość, litość, współczucie, prawda.

Wygląd: Mynbruje upodobał sobie postaci starców (odpowiedniej płci i rasy).

Elementy charakterystyczne: waga szalkowa w równowadze, katowski topór, gwiazdy, wygodne miejsce do odpoczynku.

Moce: Umie czytać w myślach, łagodzić cierpienie, dostrzegać niejasne wskazówki i poruszać się poprzez umysły Dawców Imion (może przenosić się w ten sposób na odległość do 80 kilometrów).

Głosiciele: Głosiciele Mynbruje noszą proste, niewyszukane szaty, czasem zgrzebnny chłopski strój – w ten sposób podkreślają, że status społeczny i prestiż są dla nich bez znaczenia. Prawda i sprawiedliwość są esencją życia, przy której wszystko inne staje się mało ważne. Wysłuchawszy obu stron sporu (np. kiedy oskarżony staje przed sądem), głosiciele starają się przywrócić zakłóconą równowagę: przestępcy, który nie widzi nic złego w swym zachowaniu, usiłują wytłumaczyć dlaczego nie wolno tak postępować; bronią niesłusznie oskarżonych i próbują przywrócić im dobre imię.

Często urzędują jako sędziowie w wioskach, miastach

i cytadelach, ale część z nich podróżuje po Barsawii i rozstrzyga spory, których są świadkami. Ich słowa rzadko podawane są w wątpliwość, toteż większość Barsawian przyjmuje ferowane przez nich wyroki bez najmniejszego sprzeciwu. Głosiciele Mynbruje chętnie podróżują w towarzystwie adeptów i magów, którzy chronią ich przed śmiercią z rąk pragnących ujść sprawiedliwości złodziei.

Komentarz: Mynbruje zawsze staje w obronie niewinnych, niesłusznie oskarżonych i niezrozumianych. Ma sporo pracy, gdyż śmiertelnicy często są ślepi na prawdę.

RAGGOK (PASJA SZALONA)

Idee: zemsta, gorycz, zazdrość.

Wygląd: Raggoka przedstawia się zwykle jako potężnego mężczyznę z głową barana, którego krwawiące ciało pokrywają rany, wrzody i strupy.

Elementy charakterystyczne: szkielety, ożywieńcy, miecze, rany, owady, śnieg i lód.

Moce: Raggok potrafi przywoływać bolesne wspomnienia, ożywiać umarłych i przenosić się pomiędzy umysłami Dawców Imion (na odległość do 80 kilometrów). Podczas takiej wędrówki budzi w nich pamięć wszystkich najgorszych wydarzeń.

Głosiciele: Głosiciele Raggoka, pochodzący zarówno z Thery, jak i, niestety, z Barsawii, sporo czasu poświęcają odkrywaniu tajemnic ożywieńców i Horrorów. Pasja nie może narzekać na brak wiernych w społeczeństwie, gdzie zawsze znajdują się tacy, którzy czerpią radość ze znęcania się nad innymi – jej głosiciele są prawdziwymi mistrzami tortur (tak fizycznych, jak i duchowych) i chętnie testują na innych swe okrutne poczucie humoru. Dzieli się przy tym na dwa obozy, różniące się interpretacją przykazań Pasji. Do jednej z grup należą prawdziwi sybaryci, otaczający się wszelkim możliwym bogactwem i rozkoszami ciała, dla



których celem nadrzędnym jest zdobywanie wciąż nowych skarbów. Drugi obóz tworzą asceci, uważający, że przysparzanie światu cierpienia ma pierwszeństwo nad ich osobistymi wygodami. Gdy tylko uda im się zdobyć jakiś majątek, natychmiast wydają go na trucizny, wynajmują najemników, którzy mordują, palą i gwałcą itp. Przedstawiciele obu odłamów najłatwiej rozpoznać po strojach: pierwsi z nich noszą tylko najlepsze, najbardziej ozdobne szaty, drudzy zaś skapią pieniądze na ubranie, żeby móc je wydać w sposób, który przyniesie Barsawii nowe cierpienia i strach.

Komentarz: Raggok jest najokrutniejszą z Szalonych Pasji i reprezentuje sobą całe plugaństwo świata. Sprawia, że umarli wstają z grobów, sieje bezpodstawną nienawiść w kochających się rodzinach, torturuje chorych umysłowo, budząc w ich głowach bezcielesne głosy. Mówi się nawet o tym, że wchodzi w układy z Horrorami, którym pomaga szerzyć zło i na których pomoc sam może później liczyć. Łączy go z nimi zamiłowanie do zadawania bólu i gotowość zaspokojenia tej żądzy za każdą cenę.

THYSTONIUS

Idee: walka, męstwo w boju.

Wygląd: wysoka, potężnie zbudowana postać (dowolnej płci i rasy).

Elementy charakterystyczne: broń, sztandary i proporce, zbroje, pola bitew.

Moce: Zwiększa siłę i umiejętności niezbędne podczas walki, pomaga przezwyciężyć ból, potrafi przenieść się natychmiast do dowolnego punktu, leżącego w promieniu dwóch kilometrów od miejsca, w którym toczy się walka.

Głosiciele: Głosiciele Thystoniusa są najczęściej sprawni i silni, dlatego znakomicie nadają się na wojowników. Bez wytchnienia szukają wciąż nowych przeciwników, którzy mogliby stawić im czoło. Wierzą przy tym, że rzucenie się w wir walki jest jedynym

sposobem na to, by w pełni doświadczyć życia. Twierdzą również, że ich Pasja każe im wyzywać innych i zachęcać ich do tego samego, czasem wbrew ich woli. Nikt pewnie nie odważyłby się nazwać głosicieli Thystoniusa prymitywami, nie da się jednak ukryć, że mało który jest zdolny do głębszego zastanowienia czy refleksji. Wolą „myśleć” mięśniami niż głową i kierować się impulsem, zamiast przemysleć decyzję.

Komentarz: Thystonius jest Pasją walki i męstwa, nie zaś wojny, jak utrzymują niektórzy żołnierze, twierdząc, iż mają w nim patrona; zabijanie niespecjalnie go interesuje. Jego żywiołem są ciała żywych, nie zwłoki poległych; wysiłek i gętkość mięśni zmuszonych do współzawodnictwa – w biegu, w zapasach, w wyścigu pływackim, w którym stawką jest życie pływaka, porwanego przez nurt Wężowej Rzeki – cieszą go o wiele bardziej, niż rzeź na polu bitwy.

Oprócz oddanych mu całą duszą wyznawców, Thystonius przychodzi z pomocą także tym, którzy czują się zbyt słabi, by sprostać wyzwaniu. Słynny poemat „Wojna łez” opisuje dzieje dwóch obozów wojskowych, w których żołnierze kulą się ze strachu przed czekającą ich nazajutrz bitwą. W nocy Thystonius odwiedził oba obozowiska i przemówił do zbrojnych, wychwalając cnoty wojowników i obiecując im, że zostaną zapamiętani jako bohaterowie. Natchnieni jego słowami żołnierze starli się rankiem w porywającym boju, a zgodnie z obietnicą Pasji pamięć o nich nigdy nie zaginie – czego dowodem „Wojna łez”. Nie zmienia to faktu, że niektórzy z rezerwą odnoszą się do słów Thystoniusa, zachęcającego ludzi do fizycznej rywalizacji i walki.

UPANDAL

Idee: budowanie, konstrukcje, planowanie.

Wygląd: Upandal najchętniej objawia się pod postacią rzemieślnika (dowolnej rasy), odzianego w pobrudzony strój roboczy.

Elementy charakterystyczne: młotek, plany konstrukcyjne, kompas, kuźnia.

Moce: Upandal potrafi szybko zrobić niezbędne narzędzia, fortyfikować budynki, mury miejskie i zamki, budować prowizoryczne mosty i wieże i przenosić się natychmiast pomiędzy miastami bądź innymi podobnie złożonymi konstrukcjami.

Głosiciele: Głosiciele Upandala zazwyczaj albo właśnie coś budują, albo zbierają akurat fundusze na budowę. Wszystkie tworzone konstrukcje wzbogacają świat i są ich zdaniem ofiarą składaną Upandalowi. Oprócz tworzenia budowli głosiciele tej Pasji uwielbiają majsterkować; wypytują Złodziei o pułapki i sekretne drzwi, Łuczników o konstrukcję łuków, a później eksperymentują. Każdy ciekawy mechanizm natychmiast przykuwa ich uwagę i nieraz siłą trzeba ich odciągać od przedmiotów, których nie mogą zabrać ze sobą.

Obdarzeni analitycznymi umysłami głosiciele dowodzą swej przydatności gdy przychodzi np. do opracowania strategii bitwy czy planów ataku na zamek. Szkoda tylko, że zamiłowanie do komplikacji i ozdobników czyni ich pomysły atrakcyjne na papierze, a mało przydatne na polu walki.

Komentarz: Upandal jako Pasja budowania wykorzystuje naturalne skłonności Dawców Imion i wspiera ich wysiłki, mające na celu wprowadzenie nowego ładu i odtworzenie piękna świata nie tylko poprzez tworzenie coraz doskonalszych konstrukcji, ale także nadawanie nazw. Pomaga rzemieślnikom, stanowi inspirację dla architektów, projektujących niezwyklej urody miasta i twierdze, a od czasu do czasu obdarowuje wybranych mistrzów rzemiosła magicznymi narzędziami.

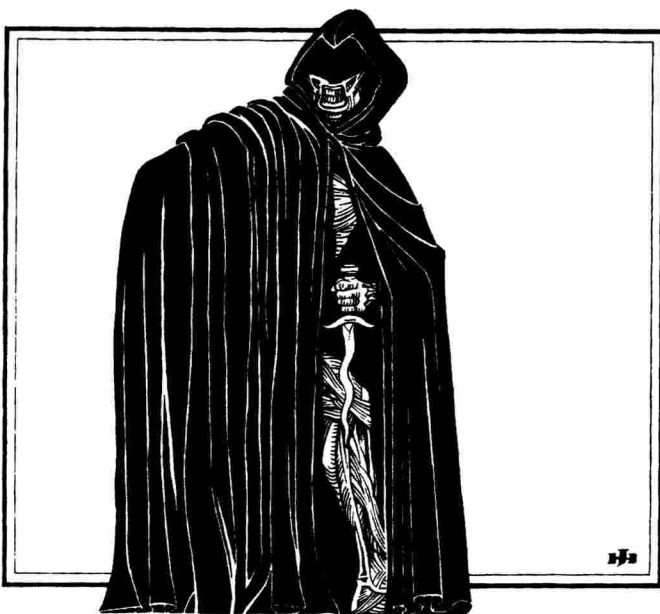
VESTRIAL (PASJA SZALONA)

Idee: manipulacja, oszustwo.

Wygląd: humanoidalna postać, odziana w ciemny płaszcz z kapturem.

Elementy charakterystyczne: sztylet skrytobójcy, krew, zaszadka.

Moce: Potrafi oszukiwać słuchaczy, wyprowadzać ich w pole zręcznym kłamstwem, a zarazem odkrywać rządzące nimi najskrytsze motywy. Potrafi znaleźć się w każdej chwili w odległości dwóch kilometrów od miejsca, gdzie właśnie wypowiedziano kłamstwo.



Głosiciele: Głosiciele Vestriala wędrują po świecie w czarnych szatach, podobnych do ubrania ich patrona i swymi czynami próbują przysparzać mu chwały i upowszechniać jego ideały. Często nie mają pojęcia co i dlaczego akurat robią; zdarza się, że Vestrial wyznacza dwóm grupom sprzeczne cele i ujawnia swój zamysł dopiero z chwilą, gdy oba zespoły poniosą klęskę. Mimo tego pozornego bałaganu głosiciele Vestriala nie wolno lekceważyć – na dziesięciu bezmyślnych wykonawców przypada jeden sprytny animator, który kieruje realizacją swoich przemysłnych planów. Przed dziesięciu laty taki właśnie animator o mały włos byłby zgładził dziedzica throalskiego tronu. Precyzja, subtelność i skuteczność podobnych intryg każe przypuszczać, że okazywane wszem i wobec bufonia i niekompetencja służą wyłącznie ukryciu poczynań całej rzeszy znacznie bystrzejszych i groźniejszych głosicieli Vestriala. Przez lata mogą się oni maskować jako przedstawiciele wioskowej starszyny, sędziowie, królowie i kupcy, by na dany sygnał uderzyć i przejąć kontrolę nad całą Barsawią.

Komentarz: Przed Pogromem Vestrial był wśród Pasji uważany za nieszkodliwego psotnika, który wykorzystywał poczucie humoru i garść kuglarskich sztuczek, by dworować sobie z nadmiernie nadętych arogantów. Niestety, Pogrom doprowadził go do obłędu i zmienił w takiego samego aroganta, jak jego wcześniejsze ofiary. Vestrial uważa się teraz za jedyne spadkobiercę Pasji, któremu należą się względy wszystkich ich wyznawców i snuje plany podboju świata, które jego głosiciele z entuzjazmem wprowadzają w czyn. Nieprzeciętna inteligencja pozwala mu snuć pajęczne nici intryg, których nikt poza nim samym nie jest w stanie ogarnąć umysłem. Niektórzy Barsawianie uważają, że sam się już w ich zawiłościach pogubił.



BARSAWIA




*Trolle najeżdżają krasnoludy,
 krasnoludy nie znoszą elfów,
 elfy nie mają cierpliwości do ludzi,
 ludzie walczą między sobą.
 Jednak wszyscy nienawidzą Theran.*

Stare barsawiańskie porzekadło

***I**nformacje, które za chwilę przedstawimy, pochodzą z „Encyklopedii throalskiej”, wydanej w roku 1505 TH, a opracowanej w Wielkiej Bibliotece krasnoludzkiego królestwa w latach 1415-1505 TH.*

Barsawia jest teraz *naszą* krainą, ale wciąż pozostaje także krajem naszych ojców. Nie brak w niej miejsc pięknych, nie brak i niebezpiecznych, od Morza Śmierci po Krwawą Puszcze, od Aras po Pustkowia. Znamy niezliczone opowieści na jej temat, choć wiele w niej tajemnic i obszarów nie znanych. Nasi przodkowie przemawiają do nas poprzez dzielącą nas przepaść stuleci, z czasów przed Pogromem; mówią, że oto nadszedł czas, by bohaterowie upomnieli się o Barsawie, żebyśmy mogli lepiej poznać samych siebie. Żyjemy w wieku legend, wieku niezwykłego męstwa i heroicznych czynów.





Nefling, najmłodszy syn plugawej rodziny
Denairastów z Iopos.

OPIS OGÓLNY

Prowincja zwana Barsawią rozpościera się na sporej powierzchni: przemierzenie jej z południa na północ zajęłoby 40 dni pieszej wędrówki (lub 25 dni jazdy konno); na przejście od jej wschodniego skraju do zachodniego potrzebowalibyśmy aż 60 dni (38 dni konno).

Dokładne granice Barsawii nie zostały nigdy formalnie wytyczone, ale powszechnie przyjmuje się następujące wyznaczniki: na północy rozciąga się Krwawa Puszcza, niegdyś zwana Smoczą Puszczą, gdzie Alachia, królowa elfów, zasiada na tronie w Dworze Elfów; na południu natkniemy się na ocean roztopionej lawy, zwany Morzem Śmierci, pod którego falami (jeśli wierzyć legendom) uwięziona została Śmierć; od zachodu Barsawia graniczy z wypalonym, jałowym Pustkowiem, którego część stanowi Zatruty Las, kiedyś piękna, zielona puszcza, podczas Pogromu splugawiona przez Horrory; i wreszcie od wschodu rozpościera się słone morze Aras, którego wody łączą prowincję z odległymi krainami.

Większość Barsawii otrząsnęła się już ze skutków Pogromu, ale wciąż nie brak w niej górskich dolin i skrawków ziemi na równinach, gdzie życie nie może się odrodzić. Często wokół takich pozbawionych roślinności i zwierzyny obszarów normalnie rozkwitają miasta i pola uprawne, co czyni ich istnienie jeszcze dziwniejsze.

KRAINA

Pogrom okrutnie odmienił oblicze Barsawii: wszędzie straszły pozbawione życia lasy i pola, miasta i wioski. Od jego zakończenia (przed mniej więcej stu laty) niewielu Dawców Imion odważyło się zapuścić w słabiej zamieszkane obszary prowincji, toteż wiele prezentowanych tu informacji pochodzi ze źródeł sprzed Pogromu. Prawdą jest, że nasz kraj w większości odrodził się już po kilkusetletniej tragedii, jednakże wciąż nie znamy w pełni zasięgu i natury zmian. Zapisów niniejszych nie można więc traktować jako do końca ścisłych i wiarygodnych.

KRAJOBRAZY

Barsawia jest krainą różnorodną: znajdziemy tu zwykłe lasy i tropikalne dżungle, równiny, wzgórza i wysokie góry. Nagie i trawiaste tereny równinne stanowią około czwartej części powierzchni prowincji, podobnie jak wzgórza i góry razem wzięte; drugą połowę porastają puszcze. Nieliczne drogi wytyczone wzdłuż i w poprzek krainy prowadzą raz w górę, raz w dół, wspinają się na płaskowyże i omijają najwyższe szczyty, dlatego nawet podróż bitym traktem nie należy do najłatwiejszych – co dopiero mówić o wędrówce po bezdrożach.

Równiny

Lekko pofalowane barsawiańskie równiny ciągną się pomiędzy pasmami górskimi i lasami, porastającymi znaczną część jej powierzchni. Dominującą roślinność stanowią tu wszelkiej maści krzewy i zarośla. Na płaskim terenie chętnie osiedlają się przedstawiciele wszystkich tutejszych ras, toteż od zakończenia Pogromu wciąż przybywa tu osad, miasteczek i cytadel.

Wzgórza i góry

Ponad równinami wznoszą się rozległe tereny wyżynne, usiane niewielkimi wzniesieniami. W niektórych miejscach owe wzniesienia nikną w porównaniu z potężnymi płaskowyżami, przewyższającymi je trzy- a nawet czterokrotnie. Nad płaskowyżami z kolei majaczą w chmurach najwyższe pasma, czyli przede wszystkim Góry Throalskie i Lśniące Szczyty, z których rozpościera się zapierający dech w piersiach widok na okoliczne połacie Barsawii.

Lasy i dżungle

Jeśli wierzyć prastarym zapisom, przed Pogromem znaczne obszary naszej krainy porastały nieprzebyte lasy wysokich drzew o szerokich liściach, praktycznie pozbawione poszycia, gdyż w gąszczu, na pozbawionej dostępu światła ziemi nie rosły żadne mniejsze rośliny. Podczas Pogromu większość owych puszczy zniknęła, ale od otwarcia kaerów i cytadel natura, wspomagana magią, zaleczyła wiele ran; nie brak bujnych zagajników i lasów, gdzie gęste krzewy rozrastają się nie bacząc teraz na niedostatki światła. Dysputy magów i głosicieli na temat tego niespotykanego tempa rozwoju roślin rozgorzały już dawno temu, na razie jednak nikt nie potrafi udzielić odpowiedzi.

W puszczech i dżunglach dzisiejszej Barsawii rosną niezliczone gatunki drzew: najwyższe osiągają prawie 100

metrów wysokości, a rosną w takiej odległości od siebie, że ich korony ledwie się stykają; znacznie gęściej rosną mniejsze, trzydziesto- i pięćdziesięciometrowe, okazy. Drzewa z tych dwóch grup tworzą nad lasami wysokie sklepienie, kryjące ich gąszcz przed wzrokiem obserwatorów ze statków powietrznych.

Drzewa nie przekraczające 25 metrów, których konary i listowie płaczą się i łączą, tworzą najgęstsze zarośla. Najniższe drzewka, sięgające niewiele ponad 10 metrów, rosną zarówno pojedynczo, jak i tworząc trudne do przebycia młodniki. W wysokim lesie widoczność może wynosić do 50 metrów; w większym gąszczu widać ledwie na dwa-trzy metry. Pnącza o zdrewniałych łodygach, często obsypane przez cały rok jaskrawymi kwiatami, owijają się wokół pni i płożą po ziemi. Na konarach drzew i martwych pniach bujnie krzewią się rozmaite mchy i porosty.



W lasach nie brakuje jednak przecinek i polan, z których niektóre pamiętają czasy i miasta sprzed Pogromu – do dziś zdobią je pozostałości dawnych budowli. Najbardziej znane są bez wątpienia ruiny Parlainth, byłej imperialnej stolicy prowincji.

Wężowa Rzeka

Wężowa Rzeka opływa całą Barsawię. Jej źródła leżą na dalekiej północy, ujście zaś znajduje się w pobliżu Morza Śmierci, na południu. W najszerszych miejscach ma ponad sześć kilometrów szerokości, co sprawia, że można ją przekroczyć tylko za pomocą magii lub na pokładzie solidnego statku. Wzdłuż brzegów ciągną się najżyźniejsze ziemie na terenie całej prowincji, nic więc dziwnego, że cała długa i szeroka dolina jest usiana polami uprawnymi, wioskami i miastami.

Handel prowadzony na rzece jest w większości kontrolowany przez gadokształtne t'skrangi, które słyną z budowy podwodnych miast i najlepszych łodzi rzecznych. Wiele t'skrangów ma podpisane umowy handlowe z krasnoludami z Throalu i wspólnie starają się o zjednoczenie ludów zamieszkujących brzegi Wężowej Rzeki; inne t'skrangi wolą trudnić się piractwem i do tego właśnie wykorzystują swoje statki.

Morze Śmierci

Morze Śmierci, ocean wrzącej lawy, stanowi południową granicę Barsawii. Brzegi morza są piaszczyste, a panująca w górze wysoka temperatura sprawia, że bezpiecznie czują się nad jego powierzchnią tylko żywiołaki, Horrory i pasażerowie solidnie zabezpieczonych magią statków powietrznych.

Zgodnie z legendą pod falami płynnej skały przed wiekami Pasje uwięziły Śmierć. Ta sama legenda ostrzega jednak, że pewnego dnia nienasycony apetyt Śmierci zostanie zaspokojony – gdy na ziemi zostanie przelane wystarczająco dużo krwi. A wtedy morze ognia zmieni się w morze wody, a Śmierć wróci wolna do naszego świata.

KLIMAT

Pogrom spowodował gwałtowne zmiany temperatury i wilgotności w całej Barsawii, co doprowadziło do niemal całkowitej zagłady życia roślinnego. Od chwili zakończenia Pogromu flora zdaje się regenerować z niewiarygodną szybkością, klimat zaś ustabilizował się na umiarkowanym poziomie: przez cały rok jest przyjemnie ciepło, tylko w porze gorącej robi się gdzienigdzie nieco zbyt upalnie; w porze zimnej temperatura spada bardzo nieznacznie. Tylko wysoko w górach jest wyraźnie chłodniej.

Stabilność klimatu wywołała żywe dyskusje wśród barsawiańskich uczonych. Brak prawdziwej „zimy” pozostaje tajemnicą, którą wielu usiłuje tłumaczyć wpływami Pogromu. Nikt jednak nie narzeka, gdyż sprzyjająca aura pozwala przez cały rok zbierać plony.

Pierwsze sześć miesięcy w roku to pora deszczowa. Na południu padają wtedy obfite ulewy, a reszta Barsawii musi się zadowolić opadami na poziomie od 1000 do 1500 milimetrów rocznie. W pozostałych miesiącach również od czasu do czasu pada, ale już znacznie mniej. Całkowicie pozbawione wody i skazane na wieczną suszę są tylko przybrzeżne rejony Morza Śmierci.

MIESZKAŃCY

Przedstawiciele ras, które określa się mianem Dawców Imion, są rozproszeni po całej Barsawii, przy czym zwykle część z nich żyje w enklawach rasowych, część zaś w skupiskach gromadzących różne narody. W poniższej tabelce

przedstawiono w przybliżeniu skład procentowy barsawiańskiej populacji, opierając się na zgromadzonych przez lata wędrówek danych – na razie nie istnieje żaden powszechny spis mieszkańców prowincji.

PROCENTOWY UDZIAŁ RAS W POPULACJI BARSAWII	
Rasa	Procent populacji
Elfy	10
Krasnoludy	32
Ludzie	16
Obsydianie	1
Orki	19
T'skrangi	8
Trolle	13
Wietrzniaki	1

Rozkład populacji

Jeśli wziąć pod uwagę gęstość zaludnienia Barsawii, możemy wyróżnić trzy obszary: krasnoludzkie królestwo Throal, położone w Górach Throalskich, w którym znajduje się większość zbudowanych po Pogromie nowych miast, jest domem dla jednej trzeciej wszystkich mieszkańców prowincji. Na zboczach gór na zewnątrz Throalu liczne plemiona koczownicze żyją z polowania i zbieractwa. Według nie potwierdzonych informacji niektóre z tych prymitywnych ludów oddają cześć Horrorom i Szalonym Pasjom. Na obszarach nizinnych, obejmujących największe puszcze i równiny, jak również dolinę Wężowej Rzeki, mieszka mniej więcej połowa Barsawian. Na terenach wyżynnych, czyli na płaskowyżach i wśród gór (z wyłączeniem Gór Throalskich, wchodzących w skład Throalu), schronienie znalazło pozostałe 17 procent barsawiańskich Dawców Imion. Należą do nich między innymi kryształowi łupieżcy z Lśniących Szczytów – trolle, które w napędzanych magią statkach powietrznych napadają na wioski i thezańskie barki górnicze.

Wróćmy jeszcze na niziny, których połowa mieszkańców (czyli jedna czwarta wszystkich Barsawian) skupia się w Przyczółku, Kratas, Iopos, Jerris i Travarze. Druga połowa zamieszkuje rozległe puszcze, lasy i stepy z dala od cywilizacji. Orkowi nomadzi, przemierzający kraj na swych ogromnych wierzchowcach, łączą się albo w prymitywne grupy myśliwskie, albo w dobrze zorganizowane oddziały najemnej kawalerii, gotowe oddać się pod rozkazy tego, kto najlepiej zapłaci. Wprawdzie Pogrom dobiegł końca przed blisko stu laty i dziś można w miarę spokojnie podróżować po całej prowincji, ale Dawcy Imion wolą się gromadzić w dużych ośrodkach, dlatego rozkład populacji w Barsawii niewiele się zmienia z upływem czasu.

WŁADZA

W niegdyśszej prowincji Imperium Therańskiego mamy dziś kilkanaście niepodległych miast-państw, które stopniowo dostają się pod coraz silniejsze wpływy Throalu. Nikogo specjalnie to nie przeraża, gdyż dzięki ogłoszonej przed laty *Wspólnej Deklaracji*, potępiającej niewolnictwo i podkreślającej

znaczenie praw jednostki, krasnoludzkie królestwo uważane jest za wzór prawości; tylko nieliczni próbują kwestionować motyw, jakim kieruje się Throal, gromadząc w swym ręku pełnię władzy. Powszechnie znienawidzeni Therań, którzy przegrali pierwszą po Pogromie wojnę o Barsawie, wciąż utrzymują, że to oni tu rządzą, toteż Throal stanowi doskonałą przeciwwagę dla ich mocarstwowych dążeń.

Szczegółowe rozwiązania prawne w poszczególnych barsawiańskich wsiach i miastach mogą się nieco różnić między sobą, wszystkie jednak są plonem throalskiej *Wspólnej Deklaracji*. W dokumencie tym, opublikowanym w roku 1270 TH, u szczytu Pogromu, wyłożono zasady, na których miało się oprzeć nowe, lepsze społeczeństwo, prowadzące swobodnie uczciwy handel. Powszechność throalskiej waluty również nieźle ilustruje wpływy królestwa, którego przedstawiciele pierwsi upomnieli się o Barsawie, przecierając na nowo szlaki handlowe. Zaledwie w kilku państewkach wciąż używa się monet therańskich.

NAJCIEKAWSZE OKOLICE

Większość poszukiwaczy przygód z pewnością natknie się podczas wędrówek na opisane tu pokrótce miasta i obszary Barsawii.

KRÓLESTWO THROAL

Krasnoludzkie królestwo Throal znajduje się na północnym wschodzie prowincji, w potężnym masywie Gór Throalskich. Obecnie na tronie zasiada Varulus III, władający pięcioma tętniącymi życiem podziemnymi miastami i dwoma kolejnymi, jeszcze w budowie, które razem tworzą jego włości. Te znajdujące się pod powierzchnią ziemi kaery dawały podczas Pogromu schronienie mieszkańcom Throalu i rzeszom uciekinierów, gdyż każdy może pomieścić do 25 tysięcy Dawców Imion. Jedną trzecią wszystkich Barsawian przyjęła zaproszenie krasnoludów do osiedlania się w Throalu i dziś mieszka w Bethabalu, Wishonie, Tirtardze, Oshane i Yistane; Hustane i Valvria nie zostały jeszcze ukończone. W wielopoziomowych miastach znajdują się nie tylko ogromne

bazary, ale jedne z najlepszych gospod i karczm w całej prowincji.

W każdym z owych wieloraso- wych osiedli, najodważniej stawiających czoło zakusom Therań, rządzą rody królewskie, które złożyły przysięgę wierności Varulusowi III. Większość Barsawian wciąż jest równie lojalna krasnoludzkemu państwu, jak podczas wojny therańskiej, kiedy to wszyscy zjednoczyli się, by odeprzeć therański atak na Throal, ale w umysłach niektórych zaczynają się budzić wątpliwości co do rosnącej potęgi królestwa. Kto wie, czy w przyszłości to nie tutaj rozgorzeje wojna o władzę nad Barsawia.

WIELKI TARG

Z początku Wielki Targ było zaledwie dużym bazarem rozłożonym tuż za bramami Throalu, z czasem jednak rozrósł się niepomniernie i stał samodzielnym miastem. Założyli je kupcy, pragnący skorzystać z liberalnej polityki gospodarczej Throalu, a zarazem pozostać niezależni od królestwa. Z początku, gdy brakowało formalnych władz miejskich, które mogłyby nadzorować proces zabudowy, warsztaty, sklepy i domy powstawały gdzie popadło i z tego powodu Wielki Targ do dziś wygląda jak przypadkowa układanka z klocków. Jego mieszkańcy twierdzą za to, że można tu kupić wszystko i wynająć dowolnego specjalistę – trzeba tylko starannie szukać i ostro się targować.

PARLAINTH/PRZYZCÓŁEK

Ruiny prastarego Parlainth, imperialnej stolicy prowincji przed Pogromem, znajdują się na północno-wschodnim obrzeżu Barsawii. Świadomość istnienia miasta w tajemniczych okolicznościach zniknęła w czasie Pogromu z umysłów wszystkich Barsawian; dopiero niedawno Parlainth zostało ponownie odkryte. Nazywane jest dziś Zapomnianym Miastem, także ze względu na skarby i urodę, jakie bezpowrotnie zginęły w otchłani mrocznych wieków. Stało się za to istnym magnesem dla wszelkiej maści awanturników, szukających w ruinach bezcennych skarbów – nawet opowieści o Horrorach i innych przerażających stworach zamieszkujących miejskie podziemia nie są ich w stanie odstraszyć.



Na południowym skraju Parlainth przycupnął Przyczótek – wioska handlarzy i punkt wypadowy dla badaczy Zapomnianego Miasta, której mieszkańcy chętnie się podobnym wybo-rem towarów jak w samym Wielkim Targu. W sklepach trafiają się czasem przedmioty pochodzące z pobliskiej Krwawej Puszczy, choć niełatwo je zdobyć.

PUSTKOWIA

Na zachodzie leżą Pustkowia, gdzie rośnie trochę rachitycznych krzaczków, żyje garść drobnych zwierzątek, a poza tym szaleją Horrorzy i inne przerażające stworzenia. Wśród mędrków panuje opinia, że w tej okolicy Horrorzy wdarły się do większej liczby kaerów i cytadel niż na pozostałym obszarze Barsawii, toteż populacja nie była w stanie się odrodzić.

Ze względu na odludność terenu powszechna jest opinia o znajdujących się na Pustkowiach licznych do dziś nieodkrytych kaerach i cytadelach. Wyjaśniałoby to także systematyczny napływ poszukiwaczy przygód i skarbów, z których niewielu wraca.

Nad Pustkowiami wiecznie unoszą się tumany szarego dymu i pyłu, ciągnące się czasem aż nad Zatruty Las i Jerris.

ZŁOZIEMIE

Na wschód od Morza Śmierci rozciąga się spustoszona kraina, zwana Złoziemem, gdzie niegdyś znajdowały się największe obszary uprawne w całej Barsawii. Po Pogromie skaliste wzgórza przeplatają się tu z jałową, wypaloną pustynią; po nierównym terenie nie sposób poruszać się inaczej, niż pieszo. Nikt tu nie mieszka, a w opowieściach o rzeszach Horrorów i innych budzących grozę istot z pewnością jest więcej niż ziarno prawdy. Tylko nielicznym bohaterom, którzy się tu zapuszczają, udaje się ująć z życiem.

KRWAWA PUSZCZA

Ogromna Krwawa Puszcza (przed Pogromem zwana Smoczą Puszczą) stanowi północną granicę prowincji i jest siedzibą Dworu Elfów, którym rządzi królowa Alachia. Przed laty dwór był głównym ośrodkiem elfickiej kultury, ale potworne samookaleczenie, jakiego dopuścili się mieszkańcy puszczy podczas Pogromu chcąc uchronić się przed Horrorami, doprowadziło do zerwania więzów z innymi królestwami elfów. Elfy uznały Alachię i jej poddanych za potwory niewiele lepsze od Horrorów, a wielu uczonych mężów przychyliło się do tej opinii. Z relacji podróżnych, którzy odwiedzili puszcze, wynika jednak, że krwawe elfy wciąż są pięknymi istotami, mimo szpecących ich ciała cierni. Nie poszła też w zapomnienie ich niezwykła sztuka magiczna: zamek królowej, zbudowany na fundamentach z sześciu krwawych drzew, jest bez wątpienia jednym z cudów świata.

KRATAS

Kratas, lepiej znane jako Miasto Złodziei, leży niemal dokładnie w geograficznym centrum Barsawii. Jest to miejsce prowadzenia większości nielegalnych interesów, toteż najsłynniejsi złodzieje i tajni informatorzy prowincji chętnie się tu osiedlają. Miastem rządzi ork, Garlthik Jednooki, legendarny Złodziej i przywódca gangu Moc Oka.

W Kratas przyrzużają się szlaki przerzutowe wszelkich kradzionych towarów i informacji, toteż można tu znaleźć dowolne wyposażenie i wynająć dowolnych fachowców (w tym, na przykład, najemników), choć za większe pieniądze niż gdzie indziej w Barsawii.

IOPOS

W położonym daleko na północnym zachodzie Barsawii Iopos od czasów przed Pogromem rządził Denairastowie, potężny ród magów. Bezpieczne przeprowadzenie miasta przez mroki Pogromu przyniosło im lojalność i zaufanie mieszkańców, ale magowie rządzili żelazną ręką, nie wahając się przed aresztowaniami i zabijaniem dysydentów. Przybyszów z zewnątrz traktują na równi z tubylcami, toteż odwiedzający Iopos powinni zachować dla siebie ewentualne uwagi na temat miejscowych władców.

Od otwarcia kaerów Denairastowie nieraz już zapowiadali, że wypowiedzą wojnę i Therranom, i Throalowi, żeby samodzielnie władać całą Barsawią. Na razie nie dysponują wystarczającą potęgą, ale nie ustają w wysiłkach i gromadzą środki i siły.

JERRIS

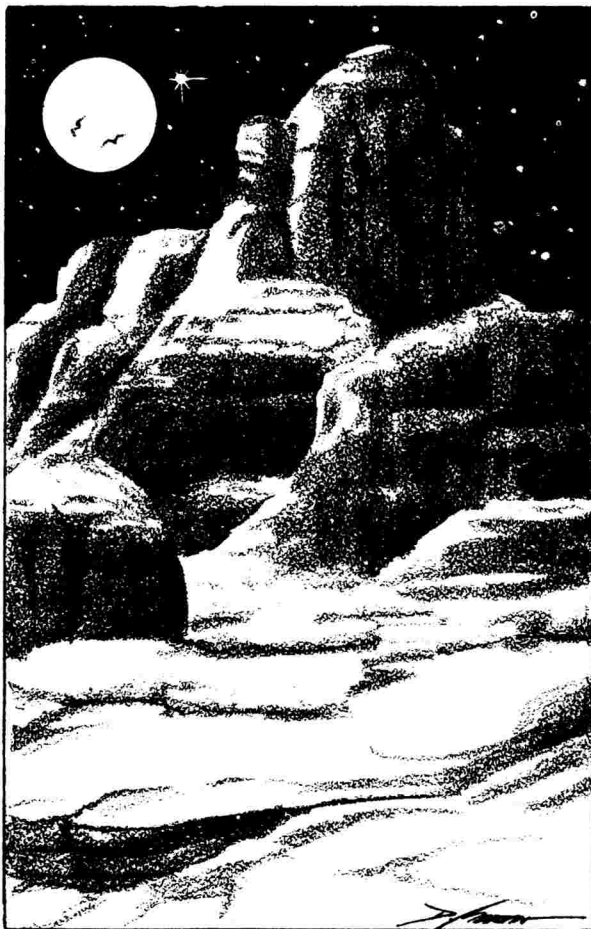
To bogate miasto kupieckie leży na zachodzie Barsawii, oddzielone od niej dżunglą Liaj, od Pustkowi zaś – Zatrutym Lasem, znad którego nad Jerris nadciąga zazwyczaj ciemnosza-

ra chmura pyłu i dymu. Plotka głosi, że na Pustkowiach aż się roi od Horrorów, a miasto cierpi wskutek prastarej klątwy.

Faktycznymi władcami w Jerris są właściciele kilku największych, uwikłanych w bezlitosną konkurencję domów kupieckich. Dopiero kwestie absolutnie najważniejsze dla istnienia miasta są w stanie doprowadzić do zawieszenia broni.

TRAVAR

Ze wszystkich dawnych miast w Barsawii tylko leżącemu na południowym wschodzie Travarowi udało się zachować splendor i piękno sprzed pogromu. Jego białe, marmurowe wieżycy przeglądają się w wodach dopływu Wężowej Rzeki. Położenie uczyniło z Travaru dogodny ośrodek handlu zarówno dla t'skrangów, jak i krasnoludów z Throalu, na czym miasto systematycznie zyskuje.



Travarem rządzi trójka rajców, którzy urzędują przez trzy lata. Jeśli rajca zamierza ubiegać się o następną kadencję, musi ją zdobyć wygrywając w @Foundingu, czyli turnieju, do którego wszyscy kandydaci wystawiają swoich przedstawicieli. Kandydat, którego szampierz zwycięży, na trzy lata zostaje rajcą.

IMPERIUM THERAŃSKIE

Na południowy zachód od Barsawii, na Morzu Selestreńskim, leży Thera, wyspa będąca siedzibą Imperium Therańskiego, które władało Barsawią przed Długą Nocą. Pogrom doprowadził jednak do tego, że prowincja wymknęła się Therze z rąk, ale w następnych latach udało się odzyskać niewielki jej fragment, w którym znalazły się Vivane i Powietrzna Przystań wraz z najbliższą okolicą. Władza Theran sięga do południowych podnóży Gór Delaryjskich i zachodnich wybrzeży Morza Śmierci; obejmuje również południowo zachodnie rubieże Lśniących Szczytów. W tym rejonie łatwo natknąć się na imperialny patrol bądź statek powietrzny; Therańskie niechętnie zapuszczają się natomiast za Lśniące Szczyty, koncentrując się na utrzymaniu już kontrolowanych terytoriów.

Na razie chyba wystarczy im ten skrawek Barsawii, choć plotka głosi, że mają szpiegów w każdym większym mieście prowincji, a nawet w pomniejszych miasteczkach i wioskach. Nie stanowią może bezpośredniego, natychmiastowego zagrożenia, ale nikt nie wątpi, że pewnego dnia upomną się o całą Barsawię, by na powrót włączyć ją do imperium.

POWIETRZNA PRYZSTAŃ

Na południowy zachód od Vivane znajduje się jedna z licznych therańskich placówek wojskowych – Powietrzna

Przystań. Stacjonuje tu Ósmy Legion Therański i dlatego też Przystań stanowi najsilniej obsadzony posterunek imperialny w całej prowincji. Sama przystań jest gigantyczną kamienną platformą, wspierającą się na masywnych kolumnach, w cieniu której znajdują się liczne wioski, zaopatrujące ją w artykuły pierwszej potrzeby i siłę roboczą, czyli niewolników. Powietrzna Przystań jest również portem macierzystym Armady Therańskiej, na którą składa się ponad 25 statków – trzy kile i dwadzieścia parę bat. Połowa bat to nie nadające się do walki statki górnicze do pozyskiwania esencji żywiołów; reszta – to normalne okręty bojowe z działami płukającymi ogniem, zdolne pomieścić do 100 członków załogi.

Pięcioletnim legionem, złożonym z oddziałów pieszych i jazdy, dowodzi generał Crostias. Na obwodzie Powietrznej Przystani rozstawione są zawsze wzmocnione posterunki.

VIVANE

Vivane było niegdyś jednym z najpiękniejszych barsawiańskich miast; dziś stanowi żywy dowód therańskiej potęgi. Znajdując się najbliżej stolicy imperium, pierwsze padło ofiarą Theran, gdy ci wrócili do Barsawii przed z blisko 60 laty. Do dziś nie otrząsnęło się po klęsce i nie zostało odbudowane.

Oficjalnie w Vivane rządzi barsawiański burmistrz, Quarique Niezłomny, ale dla nikogo nie jest tajemnicą, że faktycznym władcą jest therański gubernator Kypros. Kypros chętnie cumuje tu swój potężny okręt flagowy, „Panujący”, by przypomnieć mieszkańcom o potędze imperium. Stanowiące zaplecze dla Powietrznej Przystani Vivane jest jedynym w Barsawii miastem, w którym żyje znacząca liczba niewolników.





GRACZ: _____

IMIĘ BOHATERA: _____

DYSCYPLINA: _____

KRAJ: _____

RASA: _____

WIEK: _____ WŁOSY: _____ OCZY: _____

WZROST: _____ WAGA: _____ PŁEĆ: _____

CECHY

KOSTKI

WARTOŚĆ	STOPIEŃ	AKCJI
ZREĆCZNOŚĆ ()	_____	_____
SIŁA FIZYCZNA ()	_____	_____
ŻYWOTNOŚĆ ()	_____	_____
PERCEPCJA ()	_____	_____
SIŁA WOLI ()	_____	_____
CHARYZMA ()	_____	_____

WSPÓŁCZYNNIKI

OBRONA

PANCERZ

FIZYCZNA

MAGICZNA

SPOŁECZNA

FIZYCZNY

DUCHOWY



INICJATYWA

SZYBKOŚĆ

STOPIEŃ ZR

PEŁNA

W WALCE

MODYFIKATOR ZE ZBROII I TARCZY

STOPIEŃ/

SIŁA

KOSTKI AKCJI

/

UDŹWIG

MAKSYMALNY

KARMA

AKTUALNA ☐

MAKSYMALNA ☐

KOSZT ☐

KOSTKA AKCJI

TALENTY

POZIOM	STOPIEŃ CECHY	STOPIEŃ TALENTU	KOSTKI AKCJI	DYSC.	KARMA	WYCZER- PANIE
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____
_____	_____	_____	_____	Y/N	Y/N	_____

STOPNIE/KOSTKI AKCJI

STOPIEŃ	KOSTKI
4	D6
5	D8
6	D10
7	D12
8	2D6
9	D8+D6
10	D10+D6
11	D10+D8
12	2D10
13	D12+D10
14	D20+D4
15	D20+D6
16	D20+D8
17	D20+D10
18	D20+D12
19	D20+2D6
20	D20+D8+D6

BRON

STOPIEŃ

OBRAZEŃ

KOSTKI

OBRAZEŃ

ZASIĘG

(BLISKI/ŚREDNI/DALEKI)

_____	_____	_____	/	/
_____	_____	_____	/	/
_____	_____	_____	/	/
_____	_____	_____	/	/
_____	_____	_____	/	/

OBRAŻENIA

AKTUALNE

OBRAŻENIA



RANY



MAGIA

KRWI



PRÓG ŻYCIA _____

PRÓG RAN _____

PRÓG PRZYTOMNOŚCI _____

TESTY ZDROWIENIA _____

KOSTKI ZDROWIENIA _____

[illegible][illegible]

PUNKTY LEGEND	
AKTUALNE	_____
WSZYSTKIE	_____
POZIOM SŁAWY	_____

ZDOLNOŚCI RASOWE

SKARBY MAGICZNE		(LIWAGI)
1.		
2.		
3.		
4.		

CZARY		WĄTKI	TRUDNOŚĆ UTKANIA	ZASIĘG	CZAS TRWANIA	EFEKT
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
UWAGI:						

[illegible]

RYSUNEK BOHATERA



INDEKS

Indeksy mogą być całkiem przydatne...

Merrox, mistrz komnaty rejestrów, Throal

A

Adepci 36, 62
 Agresywny atak 200
 Akcja 95
 Akcje 192
 Akrobatyczny atak 95
 Akrobatyka 128
 Aktorstwo 128
 Aktualne punkty legend 222
 Alachia 29, 327
 Alamaïs 307
 Alarm 168
 Amulety krwi 259
 Analiza śladów 96
 Ani kroku 169
 Antidota 208
 Antymagia 162
 Archetypy 35
 Astendar 316
 Astralna tarcza 159
 Astralne odczuwanie 139
 Astralne połączenie 178
 Astralny Horror 178
 Astralny koszmar 172
 Astralny rozbłysk 177
 Atak kobry 96
 Atak ogonem 56
 Atak tarczą 96
 Atak wierzchowca 96
 Atak z podjazdu 96
 Atak z rozpędu 96
 Atak z zaskoczenia 96
 Autorytet Mistrza Gry 230

B

Bagniak 287
 Bariery, twardość 209
 Barsawia 10, 20, 23, 31, 38, 322, 324
 Bezpieczna ścieżka 97
 Bezpieczne obszary 213
 Bezpieczne otwarcie 164
 Bicz obrony 273
 Bielmo 169
 Bitwa o Powietrzną Przysia 25
 Błogosławione światło 179
 Błyskawiczne kopnięcie 97
 Badanie aury 158
 Bohater 35
 Ból 176
 Broń biała 97, 251
 Broń miotana 97
 Broń strzelecka 97, 196, 253
 Broń wietrzników 254
 Brytan 287
 Budowle 209

Bunt kończyny 171
 Burza błyskawic 163
 Burzowe kajdany 188
 Burzowy wilk 288

C

Cechy 35, 46, 47, 48
 Cechy domysłne 94
 Cechy osobowości 58
 Cechy zewnętrzne/ukryte 58
 Cechy, zwiększanie wartości #230
 Celny strzał 97
 Charyzma 47, 50
 Chmura pyłu 186
 Chodzenie po ścianach 158
 Chorlis 316
 Chwytywanie wiatru 288
 Cierniotwory 309
 Cios astralny 98
 Cios z powietrza 98
 Cykle magii 138
 Cytadele 209
 Człowiek 41
 Człowiek Iluzjonista 71
 Człowiek Ksenomanta 75
 Czakta 288
 Czarodziej 47, 66
 Czarodziej, zaklęcia, 1. krag 158
 Czarodziej, zaklęcia, 2. krag 159
 Czarodziej, zaklęcia, 3. krag 160
 Czarodziej, zaklęcia, 4. krag 161
 Czarodziej, zaklęcia, 5. krag 162
 Czarodziej, zaklęcia, 6. krag 162
 Czarodziej, zaklęcia, 7. krag 163
 Czarodziej, zaklęcia, 8. krag 164
 Czary 157
 Czary, czas działania 153, 155, 157
 Czary, efekty 153
 Czary, kolejność rzucania 152
 Czary, rzucanie 116, 153
 Czary, wątki 151
 Czary, wzorce 36
 Czas działania 94-95
 Czas działania czarów 153, 155, 157
 Czaszkowy robal 294
 Czyny 272
 Czytanie z ruchu warg 98
 Czytanie/pisanie 98, 128
 Czytanie/pisanie znaków magicznych 98

D

Dawcy Imion 37, 38, 140
 Denairastowie 327
 Deszcz śmierci 188
 Dis 316
 Dobra mina 165



Dodatkowy atak 164
 Doświadczenie graczy 220
 Doświadczenie śmierci 173
 Dostęp do bibliotek 261
 Dostrajanie się do przedmiotów 272
 Drabina sznurowa 159
 Drewniana skóra 99
 Droga wolna 163
 Druga broń 99
 Drugi atak 99
 Duch mgły 174
 Duchowe wrota 180
 Duchowy mistrz 224
 Duchowy pancerz 51
 Duchowy sługa 177
 Duchowy sobowtór 176
 Dumna postawa 170
 Dusząca maź 185
 Duszek strażniczy 175
 Duszenie 168
 Dwór Elfów 29, 327
 Dwunastka 23
 Dyscypliny 26, 46, 47, 48, 60, 62
 Dywan Montruksa 278
 Dziedziny wiedzy 57, 125, 126
 Dzielenie ruchu 201
 Dzielona matryca 153
 Dżungla Liaj 327

E

Earthdawn 37
 Edro 26
 Efekty czarów 153
 Efekty ran 203
 Efemeryczny pocisk 167
 Eksplodująca ziemia 187

Ekstremalna temperatura 187
 Ekwipunek 217
 Ekwipunek dla poszukiwaczy przygód 257
 Elf Łucznicz 77
 Elf 40, 41
 Elf Trubadur 83
 Elfi Dwór 29, 327
 Elianar Messias 26
 Eliksir życia 273
 Empatia 99
 Esencja żywiołu wody 29
 Esencja żywiołu ziemi 24, 26
 Espagra 289
 Etykieta 129

F

Falszerstwo 129
 Falszywa podłoga 168
 Falszywa skóra 167
 Falszywe umagicznienie 171
 Falszywy obraz 99
 Fallan Pavelis 30
 Fechtmistrz 47, 68
 Fizyczna obrona 51
 Fizyczny pancerz 51, 201
 Flirtowanie 129
 Floranus 317
 Forsowny marsz 160

G

Gadzi skok 99
 Gargulec 289
 Garlen 317
 Garlthik Jednooki 327
 Ghule 290
 Głęboka kałuża 184
 Głosiciele 37, 314
 Główny przedmiot wzorca 142
 Gnicie 173
 Gotoleń 183
 Górski cień 307
 Góry Throalskie 30, 324
 Gradobicie 186
 Grobowe przesłanie 176
 Grupy talentów 94
 Gryf 262, 290
 Grzmotorożec 262, 291

H

Handlowanie 129
 Hart ducha 179
 Hartowanie 99
 Hartowanie siebie 100
 Helm landyski 274
 Hipnoza 100
 Historia broni 100
 Historia przedmiotu 101
 Horror Chantrel 294
 Horrory 8, 23, 31, 37, 138, 207, 233, 291

I

Iluzjonista 47, 70
 Iluzjonista, zaklęcia, 1. krag 165
 Iluzjonista, zaklęcia, 2. krag 167
 Iluzjonista, zaklęcia, 3. krag 168
 Iluzjonista, zaklęcia, 4. krag 169
 Iluzjonista, zaklęcia, 5. krag 170
 Iluzjonista, zaklęcia, 6. krag 170
 Iluzjonista, zaklęcia, 7. krag 171
 Iluzjonista, zaklęcia, 8. krag 172
 Iluzyjne pociski 170
 Imiona 37, 140
 Imperium Thery 233, 325, 328

Inicjatywa 52
 Inne miejsce 172
 Inwentaryzacja 186

J

J'role 29
 Jama, pułapka 210
 Jaron 26, 139
 Jaspree 318
 Jaszczur błyskawic 298
 Jehuthra 298
 Jerris 325, 327
 Języki żywiołów 101
 Języki rasowe 57

K

Kaery 29, 209
 Kamienna klatka 186
 Kara Fahd 25
 Karma 37, 52, 53, 95, 222
 Karta postaci 47
 Karty skarbów 273
 Kawalerzysta 47, 72
 Kearos Navarim 24, 26
 Kern Fallo 26
 Kitajskie smoki 293
 Kłatwy 211, 212
 Kłatwy Horrorów 211
 Klejnoty 216, 251
 Klimat 325
 Kłębek nici 161
 Kobracz błyskawic 275
 Koci chód 101
 Kocia kołyska 164
 Kolcobomby 274
 Kolcoczłowiek 299
 Kolczaste rękawice 275
 Kolejność rzucania czarów 152
 Koń bojowy 299
 Koń wierzchowy 300
 Konie 262, 299
 Kontrola 181
 Kontrola nad liną 166
 Kontrola temperatury 101
 Kościany krag 175
 Kościotrupy 178
 Korzystanie z umiejętności 95
 Kostki zdrowienia 51
 Krążący szpieg 102
 Krag życia 175
 Krag dobrego samopoczucia 169
 Krag ochrony astralnej 178
 Krag światła 170
 Krag zimna 173
 Kradzież kieszonkowa 101
 Krasnolud 40
 Krasnolud Mistrz Żywiołów 79
 Krasnolud Zbrojmistrz 89
 Kratas 327
 Krawiec 167
 Kreescra 295
 Kręgi 36, 47, 222, 226
 Królestwo Throalu 326
 Krwawa Puszcza 31, 324, 327
 Kryształowe pociski 182
 Kryształowe pudełko 276
 Kryształowi łupieżcy 25
 Kryształowy byt 296
 Ksenomanta 47, 74
 Ksenomanta, zaklęcia, 1. krag 173
 Ksenomanta, zaklęcia, 2. krag 174
 Ksenomanta, zaklęcia, 3. krag 176
 Ksenomanta, zaklęcia, 4. krag 177
 Ksenomanta, zaklęcia, 5. krag 178

Ksenomanta, zaklęcia, 6. krag 179
 Ksenomanta, zaklęcia, 7. krag 180
 Ksenomanta, zaklęcia, 8. krag 18
 Księga Jutra 29
 Księgi Cierpienia 23, 26
 Księgi zaklęć 151
 Kula ognia 187

L

Landis 25, 30
 Laska antymagii 277
 Latający dywan 170
 Latanie 54, 162
 Latanie, szybkość 199
 Leczenie 129, 179, 203
 Leczenie ran 203
 Leczenie zwierzęcych sług 102
 Lewitacja 160
 Liaj, dżungla 327
 Lingam 24
 Lochost 319
 Lodoskrzydły 307
 Lodowa sakiewka 277
 Lodowa włócznia 183
 Lodowy łańcuch 184
 Lśniące Szczyty 25, 324
 Ludzie 41
 Lustrzane odbicie 166
 Lwie serce 102

Ł

Łowiectwo 130
 Łucznicz 47, 76
 Łuk Nioku 279
 Łup 216, 217

M

Magia żywiołów 23
 Magia 36, 136, 139
 Magia krwi 37
 Magia wątków 147
 Magia zaklęć 148
 Magiczna klatka 163
 Magiczna mina 171
 magiczna obrona 51, 152
 Magiczna walka 197
 Magiczne przejście 171
 Magiczne skarby 217, 268
 Magiczny ekwipunek 258, 267
 Magiczny pancerz 162
 Magiczny wytrych 102
 Magowie 56
 Maksymalna Siła Fizyczna 54
 Manewr 102
 Mapy 213
 Mara 300
 Maska Oltiona 280
 Maskowanie 182
 Matryca 36, 102, 150, 153
 Mędrzec 261
 Metalowe skrzydła 187
 Miażdżąca sfera 164
 Miażdżąca wola 183
 Miażdzący cios 102
 Miasto Złodziei 327
 Miecz Kegla 281
 Miedziaki 250
 Miedziane monety 250
 Mikstury lecznicze 258
 Mimikra 102
 Minimalna Żywotność 54
 Minimalna Siła Fizyczna 54
 Mistrz Żywiołów 47, 78
 Mistrz Żywiołów, zaklęcia, 1. krag 182



Mistrz Żywiołów, zaklęcia, 2. krąg 183
Mistrz Żywiołów, zaklęcia, 3. krąg 184
Mistrz Żywiołów, zaklęcia, 4. krąg 185
Mistrz Żywiołów, zaklęcia, 5. krąg 186
Mistrz Żywiołów, zaklęcia, 6. krąg 187
Mistrz Żywiołów, zaklęcia, 7. krąg 188
Mistrz Żywiołów, zaklęcia, 8. krąg 189
Mistyczny znak 103
Moc woli 103, 150
Moce Horrorów 291
Moce smoków 303
Modyfikatory duchowego pancerza 201
Modyfikatory pancerza duchowego 201
Modyfikatory rasowe 48
Modyfikatory sytuacyjne 202
Modyfikatory zasięgu 196
Modyfikowanie magicznej obrony 201
Modyfikowanie skarbów 272
Monety z esencji żywiołów 216, 251
Monety z orichalku 216
Morze Śmierci 324, 325
Morze Selestreńskie 328
Mowa powietrza 103
Mowa roślin 182
Mynbruje 319

N

Nadawanie Imion 140
Nadnaturalny unik 03
Naśladowanie głosu 103
Naprawa 184
Naturalny pancerz 56
Navarim 23
Nawigacja 130
Niebezpieczeństwa podróży 214
Nienawiść (Horror) 296
Nieprzenikniony mrok 175
Nieprzytomny bohater 203
Niespodziewany atak 202
Niewinna czynność 167
Niezlomny 328
Nikodus 30
Nikogo tu nie ma 168
Niszczenie tarczy 201
Nomadzi 31, 325
Nowa dyscyplina 226
Nowe czary 151

O

Obciążenie 212
Oblicze śmierci 176
Obrażenia 51
Obrażenia wywołane ogniem 207
Obrażenia wywołane upadkiem 206
Obrona 46, 51
Obrona fizyczna 51
Obrona magiczna 51, 152
Obrona obrotowa 103
Obrona społeczna 51
Obsydianin 41
Obsydianin Czarodziej 67
Obsydianin Wojownik 87
Obszarowy alarm 189
Ochronna maska 164
Ochronna mgła 176
Oczyszczenie 159
Oczyszczenie przedmiotu 183
Oczyszczenie wody 182
Odciażenie 186
Odcicie karmy 162
Oddawanie pola 200
Odgrywanie 236
Odpoczynek 161

Odporność na ogień 182
Odporność na trucizny 104
Odporność na zimno 104
Odporność na zimno 105
Odstraszenie owadów 173
Odstraszenie zwierząt 176
Odtworzenie tekstu 104
Odwrócenie uschnięcia 180
Odzież 257, 265
Odzyskiwanie przytomności 203
Ogłuszanie 200
Ogień 207
Ognista krew 104
Ognista strzała 104
Ognisty atak 158
Ognisty rydwan 187
Ograniczenie dziedzin wiedzy 127
Ogrowy bliźniaki 301
Ogry 301
Okłady 208
Określanie wyniku 194
Okrzyk bojowy 105
Ominięcie tarczy 201
Opary grozy 176
Opcje walki 199
Opętanie przedmiotu 178
Opętany przedmiot 179
Opis talentów 95
Opóźnione akcje 193
Orichalkowe monety 216
Ork 42, 302
Ork Kawalerzysta 73
Ork Władca Zwierząt 85
Osłabienie karmy 168
Osłabienie klątwy 105
Osłona 197
Osaczenie 202
Osobowość 58, 60
Ostrodrobi 289
Ostrze furii 189
Otwieranie zamków 130

P

Pakowanie 177
Pancerna matryca 153
Pancerz 51, 58, 194, 255
Pancerz duchowy 51
Pancerz fizyczny 51, 201
Pancerz Venny 281
Paserstwo 105
Pasje 37, 312, 314
Pasożyt umysłu 293
Paszczak 302
Pazury 105
Percepcja 47, 49
Pieniądze 216
Pieśń uczuć 105
Pierwsze wrażenie 105
Pikowanie 199
Płaszcz wygody 167
Płatnerz 261
Płomienne ostrze 183
Płoszenie zwierzęcych sług 106
Pnacza 160
Pobudka 160
Pochwycenie 197
Pocisk zagłady 162
Początkowe umiejętności 124
Podgrzanie pożywienia 183
Podjudzanie tłumy 106
Podmuch powietrza 186
Podróże lądowe 212, 213
Podróże podniebne 214
Podróże rzeczne 213
Podróżowanie 204

Podróżowanie 212
Podskoki 160
Podtrzymanie wątku 106
Pogoda 215
Pogrom 8-10, 29, 37, 138, 324
Pojedynek woli 173
Pomieszczenie języków 172
Pomniejszy przedmiot wzorca 142
Pomoce do gry 241
Posrebrzana tarcza 278
Potwory, skarby 217
Potwory, walka 199
Powielenie pocisku 169
Powietrzna Przysłań 23, 25, 31, 328
Powietrzna sieć 185
Powietrzne statki 214
Powietrzny Łupieżca 31, 47, 80
Powietrzny chód 106
Powietrzny taniec 107
Powietrzny tron 185
Powietrzny wir 188
Powrotna droga 183
Powstrzymanie żywiołaka 107
Powstrzymanie ducha 107
Powstrzymanie metalu 107
Powstrzymujący znak 107
Poziom sławy 226
Poziom umiejętności 46, 57
Poziomy sławy 227
Poziomy talentów 56, 221
Poznanie nowej dyscypliny 226
Poznanie stworzenia 107
Poznanie zamka 108
Pozorna śmierć 108
Prawdziwe wzorce 141
Prawdziwy efemeryczny pocisk 167
Precyzyjny atak 108, 200
Próg życia 51
Próg przytomności 46, 51
Próg ran 51
Proste akcje 193
Prowadzenie gry 228
Prowadzenie gry 243
Prowadzenie rozmowy 130
Prowizoryczna broń 163
Prowizoryczny pocisk 162
Prowokacja 108
Przebiecie pancerza 194
Przebranie 108, 131
Przebudzenie Ziemi 30, 37
Przedmiot wzorca 140, 142
Przejście do obrony 200
Przejrzanie iluzji 108
Przekucie ostrza 108
Przekupstwo 131
Przemiana metalu 166
Przemieszczenie 163
Przeprowadzanie akcji 193
Przeprowadzanie ataków 193
Przerażająca szarża 109
Przerażanie 109
Przestrzeń astralna 138, 155
Przeszywające spojrzenie 109
Przewidywanie ciosu 109
Przewracanie 200, 202
Przyczółek 325, 326
Przyjazna ciemność 179
Przyjemne wizje 170
Przysięga zapłaty 223, 224
Przywołanie rumaka 109
Przywołanie strzał 110
Przyznawanie punktów legend 241
Przyzwanie chmury 188
Przyzwanie Horroru 181
Psy 262
Pułapka ochronna 210

Pułapka, jama 210
 Pułapki 209, 210
 Puchlaki 296
 Punkty karmy 222
 Punkty legend 37, 52, 218, 220, 222, 240
 Punkty poziomów talentów 56
 Pustkowia 327

R

Raggok 320
 Rany 195, 203
 Rany, leczenie 203
 Rasowe języki 57
 Rasowe modyfikatory 48
 Rasowe zdolności 46, 54
 Rasy 28, 46, 47
 Riposta 110
 Robaczywiec 297
 Rodzaje matrycy 153
 Roślinna uczta 185
 Równowaga 199, 200, 202
 Rozbrojenie 110
 Rozkaz empatyczny 110
 Rozkazywanie zwierzętom nocy 174
 Rozmowa z duchami 110
 Rozniecenie ognia 158
 Rozpraszenie magii 156
 Rozproszenie magii 158
 Rozproszenie wątków 163
 Rozrzut 196
 Rozrzutnik 160
 Rumak bojowy 304
 Runda 35
 Rybołówstwo 131
 Rykoszet 110
 Rykoszet 188
 Rytuał karmiczny 111
 Rytuał przywołania duchowego mistrza 224
 Rytuały ochrony i przetrwania 24
 Rzucanie czarów 111, 150, 153
 Rzucanie przedmiotami 196
 Rzucanie zaklęć 152, 154
 Rzucanie zaklęć z matrycy 153

S

Sakiewka biedaka 166
 Sfinks 26
 Shosara 25
 Siła Fizyczna 47, 49, 53
 Siła Woli 47, 49
 Silne klątwy 211
 Skaczące jaszczurki 172
 Skarby 217, 273
 Skarby potworów 217
 Skradanie się 111
 Skryba 261
 Skrzela 184
 Skrzydlata mała 303
 Słabe klątwy 211
 Sława 227
 Słonie 262
 Smocza Puszcza 25, 29, 327
 Smocze moce 303
 Smok 303
 Smok kitajskie 305
 Smok typowe 306
 Smok, wielki 306
 Sokole oko 111
 Spłoszenie stada 111
 Spaczenie 155
 Spętanie cienia 181
 społeczna obrona 51
 Spojrzenie astralne 111

Spowolnienie 162
 Spowolnienie metalowej broni 184
 Sprint 111
 Sprytny przyjaciel 180
 Srebrne monety 250
 Srebrniki 250
 Srebrzysty cień 189
 Stępienie strzały 111
 Stopień trudności 51, 193, 244, 245
 Stopnie 35, 95
 Strumień jaźni 112
 Strzała kierunku 112
 Strzaskanie kości 180
 Strzaskanie zamka 160
 Stworzenie kościotrupa 177
 Sucho lub mokro 174
 Surowa magia 155
 Symbol strażnicy 179
 Szał bitewny 161
 Szał pazurów 112
 Szalone Pasje 233, 314
 Szarża 112
 Szarżowanie 197
 Szkoła Cieni 23
 Szkolenie 223
 Szlachetne kamienie 217, 251
 Sztuka 131
 Sztuka przetrwania 131
 Szybkość 53, 192
 Szybkość w locie 199
 Szybkość w walce 53

Ś

Ściana cierni 161
 Ściana iluzyjnego ognia 170
 Ściana ziemi 189
 Śmierć 233, 325
 Śmierć bohatera 195
 Śmiertelne opary 180
 Śmiertelny posiłek 177
 Światło 166

T

T'skrang 43
 T'skrang Fechtmistrz 69
 Tabela awansu 223
 Tabela barier 209
 Tabela cech i współczynników 52
 Tabela dostępności towarów 250
 Tabela etykiety 130
 Tabela karmy 53
 Tabela klątw 212
 Tabela kosztów cech 47
 Tabela kosztów szkolenia 223
 Tabela kosztu podnoszenia cech 221
 Tabela kosztu talentów nowej dyscypliny 226
 Tabela kosztu zwiększania poziomu talentów 221
 Tabela modyfikatorów Percepcji 247
 Tabela modyfikatorów rasowych 50
 Tabela modyfikatorów sytuacyjnych 202
 Tabela obrażeń wywołanych ogniem 207
 Tabela obrażeń wywołanych upadkiem 207
 Tabela ograniczenia stosowania broni 251
 Tabela poziomów sławy 227
 Tabela poziomu sławy 227
 Tabela pul legend 242
 Tabela rozpraszenia magii 156
 Tabela stopni trudności 244
 Tabela stopni/kostek akcji 50
 Tabela surowej magii 156
 Tabela tajników 271
 Tabela talentów i cech domyślnych 94
 Tabela testów przejrzenia iluzji 165

Tabela testów wiedzy 127
 Tabela towarów i usług 263
 Tabela trucizn 208
 Tabela trudności rozpraszania 159
 Tabela trudności testów Percepcji 247
 Tabela trudności uczenia się nowego języka 132
 Tabela trudności uczenia się nowych zaklęć 151
 Tabela trudności znajdowania ukrytych przejść 211
 Tabela trudności wspinania 206
 Tabela widoczności 215
 Tabela wyników testów 246
 Tabela wyników testów oddziaływania 238
 Tabela wyników testów przysług 240
 Tabela zdolności rasowych 57
 Tajemnicze głosy 166
 Tajnik 271
 Taktyka 132
 Talenty 36, 46, 65, 92, 94, 96
 Talenty dyscyplinarne 95
 Talenty jako umiejętności 124
 Taniec kości 174
 Tarcza błyskawic 186
 Tarcze 201, 255, 256
 Targowanie się 112
 Teoria magii 140
 Terminy stosowane w grze 64
 Termowizja 54
 Test życia 113
 Test ataku 194
 Test obrażeń 194
 Test równowagi 195
 Test spaczenia 156
 Testy oddziaływania 237
 Testy odporności na trucizny 208
 Testy Percepcji 247
 Testy rzucania czarów 152
 Testy talentów 94, 95, 194
 Testy wiedzy 127
 Testy zdrowienia 51
 Thera 10, 20, 23, 25
 Therańscy niewolnicy 216
 Therańska armada 328
 Therańskie imperium 233, 325, 328
 Throal 10, 23, 25, 26, 30, 325
 Thystonius 320
 Tkane wątków 113, 150, 152
 Tłumacz 181
 Tnąca sfera 163
 Topór Lorma 282
 Towary i usługi 248
 Tragarz 185
 Travar 328
 Tresura 113
 Troll 42
 Troll Powietrzny Łupieżca 81
 Troll jaskiniowy 307
 Tropienie 113, 132
 Trubadur 47, 82
 Trucizny 207, 208
 Trudność rzucenia czaru 157
 Trudność sytuacji 245
 Trudność utkania 157
 Trwałe wrażenie 113
 Triplikant 307
 Tworzenie bohatera 47
 Tworzenie skarbów 272
 Tygrysi skok 113
 Tyłne oko 185
 Typowe smoki 293

U

Ubrania 257
 Uczenie się nowych czarów 151
 Udźwig 53
 Udźwig maksymalny 53



Ukrycie broni 114
 Ulepszenie ostrza 114
 Ulepszona matryca 114, 53
 Ulepszony alarm 169
 Ułatwienie uniku 160
 Umiejętności 36, 46, 57, 95, 122
 Umiejętności artystyczne 57, 65, 135
 Umiejętności językowe 57
 Umiejętności odpowiadające talentom 125
 Umiejętności ogólne 128
 Umiejętności początkowe 124
 Umiejętności rzemieślnicze 132
 Umiejętności związane z wiedzą 57, 125, 126
 Umysł ze stali 114
 Umysłowy sztylet 159
 Unieruchomienie Horra 181
 Unieruchomienie istoty 180
 Unieszkodliwienie pułapki mechanicznej 114
 Unik 114
 Uniknięcie pułapki 114
 Uśpienie 163
 Upadek, obrażenia wywołane przez 206
 Upandal 321
 Upiorny tancerz 308
 Upiorny dotyk 174
 Usługi 261
 Uśnięcie kończyny 179
 Uspokajający dotyk 166
 Uspokojenie fal 189
 Ustrek 25
 Utrata przytomności 195
 Utrata równowagi 202
 Utrzymanie się w siodle 115
 Uwodzenie 132
 Uwodzicielski uśmiech 115
 Uzdrowiający ogień 115

V

Vaare Długozęba 30
 Valarus 30
 Valarus III 31
 Verjigorm 297
 Vestrial 321
 Vivane 23, 328

W

Wątki 140, 143
 Wątki czarów 151
 Władca Zwierząt 47, 84
 Włócznie zniszczenia 282
 Walka 190
 Walka bez broni 197
 Walka bronią z wierzchowca 198
 Walka jeździecka 197
 Walka magiczna 197
 Walka strzelecka 196
 Walka w powietrzu 198
 Walka wręcz 115
 Walka z potworami 199
 Waluta 250
 Wartość cechy 48
 Wartość obrony 46
 Wartość pancerza 46
 Wdzięczny odwrót 115
 Wężowa Rzeka 31, 325
 Weteran 309
 Widoczność 215
 Widzenie życia 116
 Widzenie w ciemnościach 54
 Wiedza 271
 Wiedza luźno związana z tematem 126
 Wiedza o wzorcach 142, 270
 Wiedza ogólna 126

Wiedza, umiejętności związane z 57, 125, 126
 Wiek Magicznej Myśli 139
 Wielki plan 24
 Wielki skok 116
 Wielkie smoki 306
 Wielki Targ 326
 Wietrzniak 43
 Wietrzniak Złodziej 91
 Wietrzniaków, broń 254
 Więź ze zwierzęciem 116
 Wigor 162
 Wirujący dysk 171
 Wizje 167
 Wizje śmierci 178
 Wizjer 178
 Wojny orichalkowe 24, 25
 Wojownik 47, 86
 Woltyżerka 116
 Wrośnięcie w ziemię 116
 Wrząca krew 164
 Wrzątek 184
 Wrzask bojowy 116
 Wrzask metalu 187
 Wskazówki dla Mistrza Gry 231
 Wspinaczka 117, 183, 283
 Współczynniki 46, 51
 Wspólna Deklaracja 29, 20, 31, 325
 Wspólna krew 117
 Wstrząsy 186
 Wszechstronność 56, 117
 Wyżywienie i zakwaterowanie 260, 261, 266
 Wybrana ścieżka 171
 Wycelowanie 161
 Wyciszenie 161
 Wyciszenie metalu 189
 Wyczerpanie 95
 Wyczucie trucizny 117
 Wygodna ścieżka 188
 Wykrycie ożywieńców 174
 Wykrywanie broni 118
 Wykrywanie pułapek 118
 Wymiana kształtu 172
 Wynik testu 245
 Wypatrzenie wady pancerza 118
 Wyposażenie podróżników 257
 Wyszukiwanie informacji 133
 Wytrzymałość (wierzchowca) 118
 Wytrzymałość 118, 226
 Wzmocnienie karmy 170
 Wzmocnione pociski 172
 Wzorce czarów 36
 Wzorzec 140
 Wzrok astralny 54

Z

Zaćmienie umysłu 169
 Zabójca Horrorów 283
 Zabójcze kolce 300
 Zachowanie równowagi 118
 Zagadanie 118
 Zaklęcia 157
 Zaklęcia Czarodzieja, 1. krag 158
 Zaklęcia Czarodzieja, 2. krag 159
 Zaklęcia Czarodzieja, 3. krag 160
 Zaklęcia Czarodzieja, 4. krag 161
 Zaklęcia Czarodzieja, 5. krag 162
 Zaklęcia Czarodzieja, 6. krag 162
 Zaklęcia Czarodzieja, 7. krag 163
 Zaklęcia Czarodzieja, 8. krag 164
 Zaklęcia Iluzjonisty, 1. krag 165
 Zaklęcia Iluzjonisty, 2. krag 167
 Zaklęcia Iluzjonisty, 3. krag 168
 Zaklęcia Iluzjonisty, 4. krag 169
 Zaklęcia Iluzjonisty, 5. krag 170
 Zaklęcia Iluzjonisty, 6. krag 170
 Zaklęcia Iluzjonisty, 7. krag 171
 Zaklęcia Iluzjonisty, 8. krag 172
 Zaklęcia Ksenomanty, 1. krag 173
 Zaklęcia Ksenomanty, 2. krag 174
 Zaklęcia Ksenomanty, 3. krag 176
 Zaklęcia Ksenomanty, 4. krag 177
 Zaklęcia Ksenomanty, 5. krag 178
 Zaklęcia Ksenomanty, 6. krag 179
 Zaklęcia Ksenomanty, 7. krag 180
 Zaklęcia Ksenomanty, 8. krag 181
 Zaklęcia Mistrza Żywiołów, 1. krag 182
 Zaklęcia Mistrza Żywiołów, 2. krag 183
 Zaklęcia Mistrza Żywiołów, 3. krag 184
 Zaklęcia Mistrza Żywiołów, 4. krag 185
 Zaklęcia Mistrza Żywiołów, 5. krag 186
 Zaklęcia Mistrza Żywiołów, 6. krag 187
 Zaklęcia Mistrza Żywiołów, 7. krag 188
 Zaklęcia Mistrza Żywiołów, 8. krag 189
 Zaklęcie powrotu 186
 Zamek nie do otwarcia 169
 Zamrożenie trucizny 119
 Zapamiętanie obrazu 119
 Zapamiętanie tekstu 119
 Zapanowanie nad zwierzęciem 119
 Zapożyczenie zmysłu 119
 Zapomniane Miasto 326
 Zasięg 196
 Zaskoczenie 202
 Zatruty Las 324, 327
 Zaufanie 162
 Zawładnięcie zwierzęciem 120
 Zawadiacki śmiech 120
 Zawrót głowy 172
 Zbrojmistrz 47, 88, 261
 Zdolności rasowe 46, 54
 Zew rogu 169
 Zgubienie się 216
 Ziemna skóra 120
 Ziemny kostur 187
 Zimna krew 120
 Zlepianie 184
 Złe oko 178
 Złodziej 47, 90
 Złote monety 250
 Złoto 217
 Złowieszcze mamrotanie 120
 Złozienie 327
 Zmiażdżenie serca 181
 Zmiana kształtu 120
 Zmysł astralny 159
 Znaczący przedmiot wzorca 142
 Znajdowanie ukrytych przejść 210, 211
 Znajomość języka 121, 133
 Znajomość ulicy 134
 Znajomość zwierząt 134
 Znamiona Horrorów 156, 207, 293
 Zranienia 203
 Zręczne dłonie 121
 Zręczność 49
 Zwiększanie obrony fizycznej 54
 Zwiększanie poziomów 126
 Zwiększanie poziomu umiejętności 221
 Zwiększanie progów ran 54
 Zwiększanie wartości cech #230
 Zwierzęta 262, 310

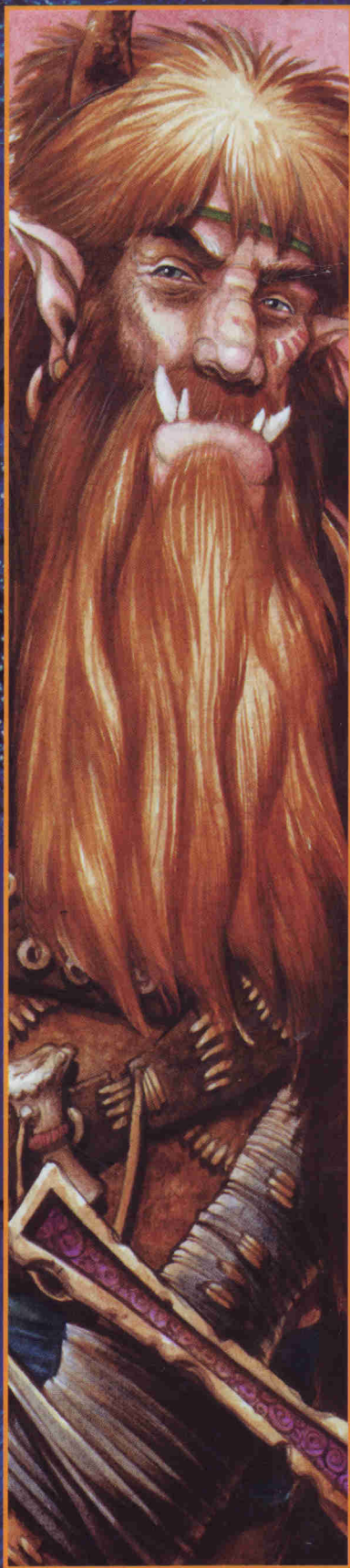
Ż

Żeglarstwo 135
 Żeglarstwo powietrzne 121
 Żelazna dłoń 159
 Życie w ukryciu 29
 Żywiol powietrza 29
 Żywotność 47, 49
 Żywotrup 309





K•O•N•I•E•C



WIEK LEGEND

*Nim nastał czas nauki, nim rozpoczęła się historia,
panował Wiek Legend...*

Przez lata mieszkańcy świata, opisanego w *Przebudzeniu Ziemi*, kryli się w podziemnych kaerach, a astralne potwory, zwane Horrorami, szalały ponad nimi w orgii zniszczenia. Teraz, gdy minął ten mroczny wiek – Pogrom – odważni poszukiwacze przygód powracają na powierzchnię, żeby odzyskać panowanie nad utraconą krainą.

Elfy, orki, t'skrangi, ludzie i przedstawiciele innych ras przemierzają świat i badają go, walcząc z dziwnymi stworami i stawiając czoło śmiertelnym niebezpieczeństwom. Wokół nich budzi się kraina zapomnianych, starożytnych miast i nieprzebranych skarbów; kraina, w której powietrze i ziemia, woda i ogień wypełnione są magiczną energią.

Nadszedł Wiek Legend – czas bohaterów, poszukujących chwały minionych dni, pragnących znaleźć się w opowieściach przyszłych pokoleń.

Przyłącz się do tych śmialków – w *Earthdawn: Przebudzenie Ziemi*, utrzymanej w konwencji *heroic fantasy* grze fabularnej, czekają Cię przygody, o jakich nawet nie śniłeś.



ISBN 83-86572-83-3



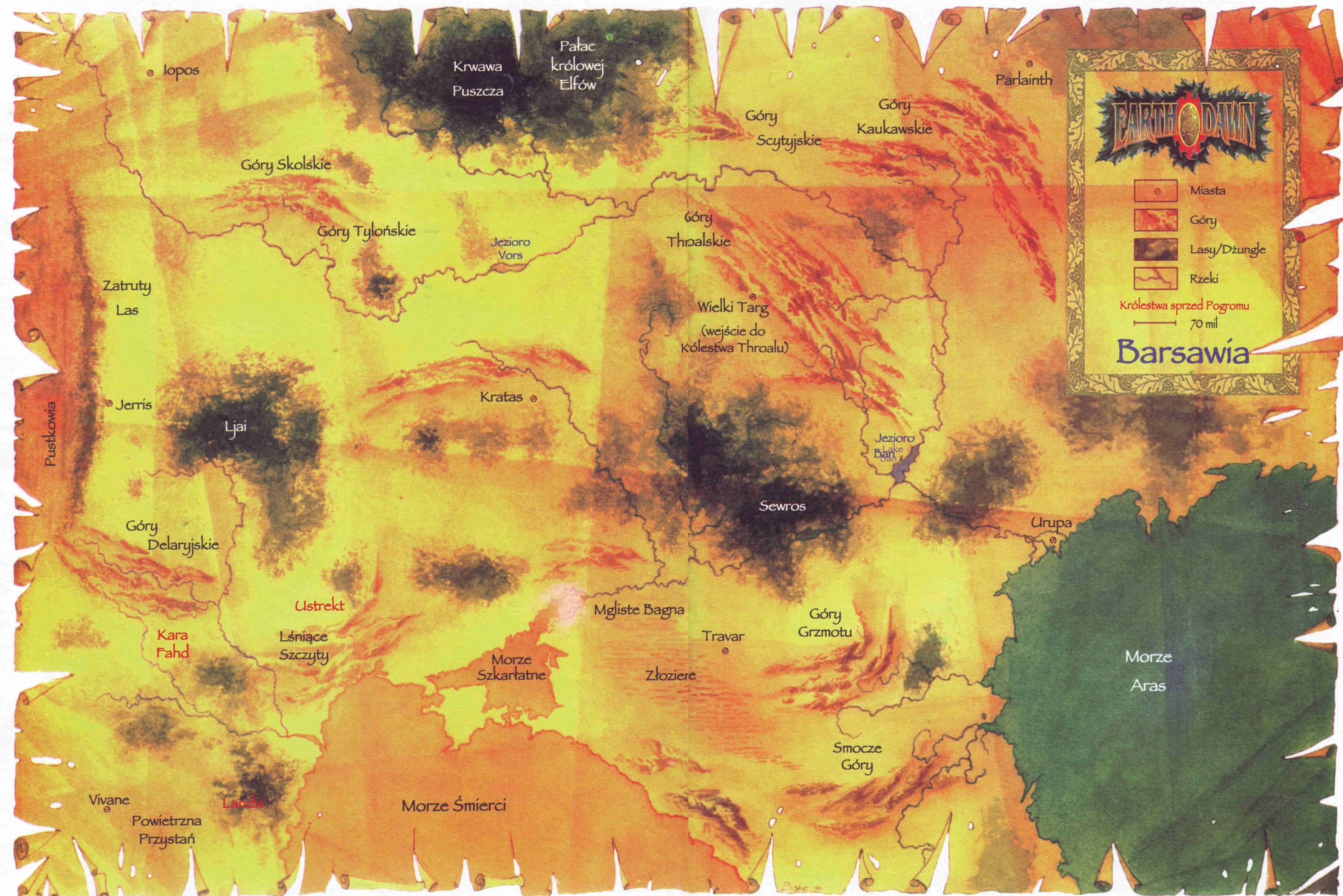
9 788386 572830

EARTHDAWN™ is a Trademark of FASA Corporation.
Copyright © 1994, 1998 FASA Corporation.
All Rights Reserved.
Used under licence.



FASA
CORPORATION

w koprodukcji z wydawnictwem
MAG



EARTH OF DAWN

- Miasta
- Góry
- Lasy/Dżungle
- Rzeki

Królestwa sprzed Pogromu
70 mil

Barsawia

Iopos

Krwawa
Puszcza

Pałac
królowej
Elfów

Parlaint

Góry
Scytyjskie

Góry
Kaukawske

Góry Skolskie

Góry Tylorskie

Jezioro
Vors

Góry
Throalskie

Wielki Targ
(wejście do
Królestwa Throalu)

Zatruty
Las

Jerris

Ljai

Kratasy

Jezioro
Barn

Sewros

Urupa

Góry
Delaryjskie

Ustrekt

Kara
Fahd

Lśniące
Szczyty

Morze
Szkarłatne

Mgliste Bagna

Travar

Góry
Grzmotu

Złoziere

Smocze
Góry

Morze
Aras

Vivane

Powietrzna
Przystań

Landis

Morze Śmierci