

SHADOWRUN™

GRIMOIRE

PODRĘCZNIK PRAKTYCZNEJ TAUMATURGII 15-ta EDYCJA, 2053



PAUL R. HUME

FASA
CORPORATION

New RPG Order

Prezentuje

Shadowrun - Grimoire



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
OCR.....: harfista
Składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 155
Rozdzielczość.....: 2350x3280
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1998
Data release'u.....: 2010.11.03

Opis:

Grimoire jest księgą sił magicznych dla świata Shadowrun. Wewnątrz, mistrz gry i gracze znajdą opis magicznego świata oraz sposoby odgrywania magów. Zawiera ona w sobie reguły dotyczące czarów, odnajdywania i tworzenia grup magicznych, inicjacji na wyższe poziomy magii, czarostwa, alchemii, wolnych i sprzymierzonych duchów, badania metaświatów i potężnych magicznych zagrożeń.

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.

GRIMOIRE™

PODREČNIK PRAKTYCZNEJ TAUMATURGII 15-ta EDYCJA, 2053



FASA CORPORATION

SPIS TREŚCI

WSTĘP	6	Tworzenie magiczne	23
ŚCIEŻKI	8	Tworzenie formuły	23
NARODZINY CZARODZIEJÓW	10	Podstawa materialna	25
Magia a społeczeństwo	11	Substancje alchemiczne	25
Magiczne dzieci	11	Test umagiczniania	25
Magia a religia	11	Pierwsze dostrojenie	26
Magia a prawo	12	Składanie zaklęć	26
Magia a biznes	12	Dostrajanie fokusów	27
Kto jest kim w magli	12	Unikalne umagicznienia	27
Mullins Chadwick	12	DRUIDZI	28
Artur Garrett	13	Totemy	28
Randall Grant	13	Księżyc	28
Daniel Wyjący Kojot	13	Dąb	28
Akiko Kano	13	Morze	28
Arnold Ledbetter	13	Słońce	29
Harold Jonathan Mason	13	Żbik	29
Artur Biały Orzeł	13	Żmij	29
Ignacy Jabłoński	13	Fetysze	30
Publikacje i dane sieciowe	14	Święte kręgi	30
Podręcznik praktycznej taumaturgii	14	Przywoływanie duchów	30
Protokoły ASRT	14	Specjalne zasady dotyczące duchów	30
Business taumaturgy datanet	14	Umagicznianie	30
Magicknet	14	Sprzęt do umagiczniania	30
DROGA MAGA	15	Fokusy	32
DROGA SZAMANA	16	Oflary z ludzi	32
SZTUKI	18	Moc otoczenia a magia druidów	32
UMAGICZNIANIE	20	Bardowie kornwalli	32
Różności o umagicznianiu	20	ADEPCI	33
Umagicznianie a koszt	20	Adepci żywiołów	33
Umagicznianie druidyczne	20	Adepci sztuk walki	34
Wypożyczenie do umagiczniania	20	Dodatkowe moce	34
Talizmania	20	MAGIA RYTUALNA	35
Materiały do umagiczniania	20	Połączenia symboliczne i współczujące	35
Zbieranie surowców	20	Przydatność próbek tkanek	35
Oczyszczanie surowców	21	GŁĘBSZE TAJEMNICE	36
Tworzenie fetyszów	21	WTajemNICZENIE	38
Materiały rytualne	21	Stopnie wtajemniczenia	38
Analizowanie magicznych przedmiotów	22	Korzyści z wtajemniczenia	38
Alchemia	22	Karma i wtajemniczenie	38
Arkana	22	Próby	39
Uzyskiwanie rodników	22	Rodzaje prób	39
Oryszalk	23	METAMAGIA	42
Fokusy	23	Wyśrodkowanie	42
Fokusy-fetysze	23	Umiejętności wyśrodkowujące	42
Fokusy duchów	23		



Wybór umiejętności wyśrodkowujących	42	Geas talizmanu	53
Testy wyśrodkowania	43	Geas czasu	53
Wyśrodkowanie a rzucanie czarów	43	Tworzenie nowych geas	53
Wyśrodkowanie a koszt	43	GRUPY MAGICZNE	54
Wyśrodkowanie przeciw utrudnieniom	44	Rygory	54
Ożywanie	44	Rygory indywidualne	54
Niszczanie ożywionych zaklęć	45	Rygory grupowe	55
Rozpraszenie	45	Zwyczaj	56
Oślanianie	45	Zasoby grup	56
Maskowanie	46	Zasoby luksusowe	56
Świadome maskowanie	46	Zasoby wysokie	56
Maskowanie fokusów	46	Zasoby średnie	56
Przykuwanie	47	Zasoby niskie	56
Przygotowanie obiektu	47	Zasoby slumsowe	56
Przykuwanie w miejscu	47	Zasoby uliczne	56
Umagicznianie i dodatkowe efekty	47	Opiekunowie	56
Przykuwanie powiązania	48	Znajdowanie grupy	57
Działanie przykutych czarów	49	Wstępowanie do grupy	58
Przykute czary a przestrzeń astralna	50	Zakładanie grupy	58
Zastosowanie przykuwania	50	Tworzenie grupy	58
GEAS	52	Cel grupy	59
Nakładanie geas	52	Wielkość grupy	59
Droga wypalenia	52	Ograniczenia członkostwa	60
Standardowe geas	52	Rygory członkostwa	60
Geas stanu	52	Zasoby, składki i opiekun	60
Geas domeny	53	Gotowe grupy magiczne	60
Geas postu	53	Zakon żeński Ariadny	60
Geas gestów	53	Hermetyczny Zakon Złotej Jutrzenki	61
Geas wezwania	53	Mitsuhamy Zespół Badawczy 12	61
Geas ofiary	53	Stowarzyszenie Niedźwiedzia	61
Geas szamana	53	Księżycowe Ciernie	61

ISTOTY	62	Wolne duchy a karma	76
DUCHY	64	Prawdziwe imiona	77
Formy duchowe	64	Poznawanie prawdziwego imienia	77
Forma wielka	64	Związywanie wolnego ducha	78
Rozszczepienie	64	Inne korzyści z prawdziwych imion	79
Leczenie duchów	65	Energia duchowa	79
Żywioły	65	Moce wolnych duchów	79
Duchy natury	65	Postać zwierzęca	79
Dziedziny	65	Brama astralna	79
Wiele duchów w dziedzinie	65	Maskowanie aury	79
Moce duchów natury	65	Rozpraszenie	80
SPRZYMIERZENIY	67	Ukryte życie	80
Rodzime światy sprzymierzeńców	67	Postać ludzka	80
Moce sprzymierzeńców	67	Osobista dziedzina	80
Zamieszkanie	67	Opętanie	80
Odporność na normalną broń	67	Czarostwo	80
Manifestacja	67	Bogactwo	81
Połączenie zmysłów	68	Projektowanie wolnych duchów	81
Czarostwo	68	Rodzaj ducha	81
Połączenie telepatyczne	69	Cechy duchów	82
Trójwymiarowe poruszanie	69	Moce	82
Usługi sprzymierzeńców	69	Białe plamy	83
Straż astralna	69	MIEJSCA	84
Dodanie mocy	69	PRZESTRZEŃ ASTRALNA	86
Uniknięcie kosztu	69	Ciała astralne	86
Inne usługi	69	Ludzie w astralu	86
Projektowanie sprzymierzeńca	69	Astralna percepcja	86
Wygląd	69	Projekcja astralna	86
Cechy	69	Istoty dualne w astralu	86
Umiejętności	70	Byty magiczne	87
Moce	70	Istoty astralne	87
Formuła sprzymierzenia	70	Inne istoty	87
Rytuał przywoływania	71	Przedmioty w przestrzeni astralnej	88
Rytuał zmiany	71	Teren eteralny	88
Utrata sprzymierzenia	72	Informacje w przestrzeni astralnej	88
Odesłanie sprzymierzenia	72	Moc otoczenia (zasada opcjonalna)	89
OPIEKUNOWIE	73	Aury	90
Cechy opiekunów	74	Czytanie aury	90
Oplekun i tropienie astralne	74	Walka astralna	91
Zadania dla opiekunów	74	Inicjatywa	91
Wsparcie powietrzne	74	Pule kości	91
Alarm	74	Pancerz w astralu	91
Pies obronny	75	Kontrolki kondycji	91
Pluskwa	75	Astralne środki bezpieczeństwa	91
Kurier	75	Zapory	92
Krzykacz	75	Astralny patrol	92
WOLNE DUCHY	76	Metaświaty	93
Narodziny wolności	76	Misje astralne	93
Motywacje	76	Geografia metaplanarna	93
Figlarze	76	Test misji	93
Cienie	76	Mieszkaniec progu	93
Strażnicy	76	Metamiejsc	94
Animus/anima	76	Rodzaje misji	97
Gracze	76	Czas trwania misji	97

MAGICZNE ZAGROŻENIA	98
ISTOTY TOKSYCZNE	100
Toksyczni szaman	100
Toksyczne totemy	100
Toksyczne duchy	100
Toksyczne dziedziny	101
Szaman	101
Rój	101
Przywoływanie duchów insektów	102
Duchy insektów w formie cielesnej	103
Duchy insektów w prawdziwej postaci	103
Duchy-królowe	103
Duchy insektów rojowych	104
Duchy insektów samotniczych	105
Stopnie zagrożenia	107
Zagrożenie toksyczne	107
Zagrożenie insektami	107
CZARY	108
TWORZENIE CZARÓW	110
Jak działają czary	110
Moc zaklęcia	110
Czary walki	111
Czary detekcji	111
Czary manipulacji	112
Działanie żywiołów	112
Kwas	113
Wybuch	113
Ogień	113
Lód	113
Piorun	113
Woda	114
Formuły czarów	114
Inspiracja	114
Projekt	114
Używanie formuły	115
Wymyślanie nowych czarów	115
Definiowanie czaru	116
Przykłady projektowania czarów	124
Kunszt projektowania zaklęć	124
Czary walki	124
Czary detekcji	125
Czary leczenia	125
Iluzje	125
Czary manipulacji	125
KATALOG CZARÓW	126
Czary walki	126
Czary detekcji	128
Czary leczenia	129
Czary iluzji	130
Czary manipulacji	130
TABELA CZARÓW	133

GRIMOIRE DRUGA EDYCJA

Tekst

Podstawowy
Paul Hume
Dodatkowe materiały
(w porządku alfabetycznym)
Mark Chaffe
Tom Dowd
Stephen Kenson
Christopher Kubasik
Carl Sargent

Rozwinięcie

Tom Dowd

Redakcja

Redaktor Naczelny
Donna Ippolito
Zastępca Red. Naczelnego
Sharon Turner Mulvihill
Asystent Redakcyjny
Diane Piron

Personel wydawniczy

Dyrektor Artystyczny
Jeff Laubenstein
Kierownik projektu
Joel Biske
Ilustracja na okładce
Tom Baxa
Projekt okładki
Jeff Laubenstein
Ilustracje
Joel Biske
Jim Nelson
Jeff Laubenstein
Dana Knutson
Karl Waller
Janet Aulisio
Dell Harris
Mike „Troll Boy” Nielsen
Mike Medynsky
Tony Szczudlo

Projekt Graficzny
Tara Gallagher
Carol Brozman
Mark Ernst
Mysli przewodnie
Ernesto Hernandez

Część materiałów zamieszczonych w niniejszej książce pojawiło się w **Grimoire**, w **London Sourcebook**, i/lub w **The Universal Brotherhood**.

SHADOWRLIN, MATRIX i GRIMOIRE SECOND EDITION są znakami handlowymi FASA Corporation.
Copyright © 1993, 1998 FASA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wydawca polski
ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie
Marek Soczówka
Korekta
Jakub Gadkowski
Skład i łamanie
Jarosław Polański
Druk
sierpień 1998

Prawa do wydania polskiego należą do ISA Sp. z o.o.

Powielanie jakiegokolwiek części niniejszej publikacji w jakiegokolwiek formie, przy użyciu wszelkich nośników bez pisemnej zgody właściciela praw autorskich oraz wydawcy, jest całkowicie zabronione.

Informacje nt. warunków sprzedaży wysyłkowej, hurtowej i detalicznej:



ISA Sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22
00-961 Warszawa
tel./fax: (0-22) 36-88-31
tel. (0-22) 634-47-90

ISBN 83-902153-9-X

WSTĘP

***Od dziś biegiem historii będzie kierowała magia.
Co do tego nie ma najmniejszych wątpliwości.
— Newline, program 398, 12 lutego 2028***

Księga magii to podręcznik magii do systemu **Shadowrun**. Zasady tu opisane rozszerzają przepisy dotyczące magii, zawarte w głównym podręczniku, oraz wprowadzają dodatkowe elementy wzbogacające grę. Jak zwykle w przypadku rozszerzeń gracze i Mistrz Gry powinni uważnie przyjrzeć się nowym zasadom i uzgodnić, które z nich (jeśli w ogóle jakieś) można zastosować w swojej kampanii. Mistrz Gry ma oczywiście pełną swobodę zmieniania i dopasowywania wszelkich reguł, tak aby zgadzały się z jego koncepcją gry.

Księga, opublikowana pierwotnie w roku 1989 jako dodatek do pierwszej edycji **Shadowruna**, została przystosowana do drugiego wydania gry. Znaczna część materiału z oryginalnej **Księgi magii** znalazła się w drugiej edycji w głównym podręczniku. To co pozostało tylko w **Księdze**, uaktualniono i rozszerzono. Wszelkie odnośniki do podstawowych reguł systemu **Shadowrun**, które znajdziecie w tym podręczniku, odnoszą się do drugiej edycji gry (będziemy stosować skrót **SRII**).

Księga magii znacznie zmienia niektóre aspekty podstawowego systemu magii **Shadowruna**. Zasady umagiczniania i projektowania zaklęć zostały uaktualnione i rozszerzone. To samo dotyczy leksykonu duchów natury i żywiołów, w którym wprowadzono trzy nowe kategorie: strażników, sprzymierzeńców i wolne duchy.

Księga magii zawiera również rozdziały poświęcone magicznemu **wtajemniczeniu**, zaawansowanej **metamagii**, **bractwom magicznym**, **misjom astralnym** oraz **metaświatom**. Pojawiają się nowi przeciwnicy używający magii - **toksyczne duchy** i **szamani** oraz **duchy** i **szamani owadów** - a na zakończenie podajemy rozszerzony **katalog** oraz **tabele zaklęć**.

Bawcie się dobrze!



ŚCIEŻKI

Nie jesteśmy ludźmi. Jesteśmy czarodziejami. Ludzie nie chcą płacić ceny za podążanie naszą ścieżką.

— Plażowe seminaria, SororHethHeru, Santa Monica, CA 1989

Wiele jest przeróżnych ścieżek magii, które przemierzają czarodzieje. Stan magicznej aktywności wymyka się opisom. Jak to jest – widzieć świat oczyma maga? Jak wyglądają ulice, dzikie ostępy i sami ludzie w oczach kogoś świadomego?

Wybierz ścieżkę, wejdź na nią i sam znajdź odpowiedź.



NARODZINY CZARODZIEJÓW

Skąd się biorą czarodzieje?

Zapytaj maga: „Studia. Praktyka. Wola. Lata potrzebne na wyćwiczenie wrodzonego talentu i ukształtowanie go w moc.”

Zapytaj szamana: „Kiedy duchy przemawiają, słuchaj, aby znaleźć w tym moc i tańczyć z totemem w jej takt. Szaman musi przez całe życie ćwiczyć taniec.”

Albo zapytaj Wiccana, *houn-gana* voo-doo, albo shintoickiego *minto* albo... Zapytaj dziesięciu czarodziejów, co czyni z nich czarodziejów, a otrzymasz trzynaście różnych odpowiedzi.

Ta książka nie opisuje szkolenia magicznego, nie mówi również, co jest prawdą, a co tylko bełkotem przesądnych. Głośne kłótnie o to trwają od wieków, a Przebudzenie tylko pogmatwało sprawy. Teraz jest możliwe, że jakiś dzieciak z Pustkowi użyje swojego wrodzonego talentu i kilku czarów z ukradzonej książki i rozwali kogoś, kto ma doktorat z taumaturgii na teksańskiej A&M&M. Czyja praktyka jest zatem więcej warta?

Jest jednak coś wspólnego dla zmarłego maga i ulicznego czarodzieja, który go spalił: obaj uczynili magię najważniejszą rzeczą w swoim życiu i poświęcili jej ogromną część swego czasu i energii. Tak właśnie zostaje się prawdziwym czarodziejem. Wszystko inne to bzdury.

Gracze **Shadowruna** prowadzący magiczne postacie szybko potwierdzą, że magia rzeczywiście wymaga poświęceń, gdy zdadzą sobie sprawę, że tylko ich postacie mają szczególne wymagania co do Karmy. Wszyscy inni oszczędzają ją, kupują jakieś umiejętności i próbują zachować kilka punktów w zapasie, żeby uratować skórę, kiedy wpadną w tarapaty.

Czarodzieje, kolego, to zupełnie inna sprawa. Potrzebują Karmy nie tylko do uczenia się nowych zaklęć (zob. **Shadowrun, druga edycja (SRII)**, str. 132). Używając książki zaklęć, a dokładniej tego podręcznika, będą jej zużywać jeszcze więcej do przyzywania potężniejszych duchów, rzucania silniejszych zaklęć i badania głębszych sekretów magii przez wtajemniczenie. Dlaczego właśnie oni mają takie kłopoty z Karmą? Ponieważ czyni określają siłę życiową i szczęście prawdziwego czarodzieja – innymi słowy, jego Karmę.

Tworząc postać magiczną, gracz musi pamiętać o kilku rzeczach.

Po pierwsze, żaden czarodziej wart tego miana nie będzie prawdopodobnie celował w jakiegokolwiek innej dziedzinie. Jeśli bohater nie okaże się wybitnym szczęściarzem, czarowanie pożre jego Karmę i nowe jeny w mgnieniu oka. Czarodzieje, którzy zaczynają się staczać po magicznej równi pochyłej ku wypaleniu, mogą zatrzymać się na krok przed przegraną dzięki wtajemniczeniu (nowa możliwość). Mogą również po prostu skończyć z głową pełną magicznej wiedzy, której nie będą w stanie spożytkować.

Po drugie, czarodzieje stanowią wśród ludzi najmniejszą z mniejszości. Tylko 1 procent ludności świata może w ogóle uży-

wać magii. Część tego procenta ćwiczy pomniejsze zaklęcia albo nigdy nie przechodzi właściwego treningu, albo wariuje, próbując zrozumieć, kim i czym jest. Wedle niektórych zapisów w Szóstym Świecie działa trzy do czterech milionów czarodziejów, wyszkolonych i w pełni mocy. Pewne badania sugerują jednak, że odsetek ten wzrasta z każdą nową generacją. Choć fakt, iż nieczęsto można spotkać czarodzieja, czyni go bardzo cennym, powoduje również, że ludzie się go obawiają. Jest Inny, przez naprawdę duże I. Na przykład, korporacja zniesie takie wybryki wynajętego maga, które w przypadku zwykłego pracownika wystarczyłyby, by go wywalić albo spowodować jego „zniknięcie”. O czarodziejów trudno, więc korporacje biorą, co mogą. Z drugiej strony, magowie etatowi są zazwyczaj mocno pilnowani i rozgrywani przeciw sobie – ich pracodawcy nie potrafią po prostu zaufać swobodnym duchom.

Większość ludzi przeżyje wszystkie swoje lata nie widząc nawet z bliska czarodzieja, a już w ogóle nie mając okazji obserwować rzucania zaklęć. To co myślą o magii pochodzi z tridów i symzmysłów, w których czarodzieje to seksbomby, komiczny sztafaż albo podejrzane typy – a wszyscy ciskają morderczymi zaklęciami nie pokazując po sobie najmniejszego wysiłku. Ignor-

rancja wmawia ludziom, że magowie są tak potężni, iż mogą spopielić przeciwnika w mgnieniu oka.

Po trzecie, czarodziej żyje w świecie, którego zwykli ludzie po prostu nie rozumieją. Widzi rzeczy, których oni nie mogą zobaczyć. Żyje zgodnie z zasadami, które każdego innego zaprowadziłyby do miękko wyścielanej celi, po gruntownym nafaszerowaniu środkami uspokajającymi. Świat czarodzieja to świat samotności. Nic więc dziwnego, że lubią się zbierać w swoim własnym towarzystwie i tworzą własne grupy – dla prowadzenia interesów i przyjemności. Wtedy gdy mogą. Jeśli mogą.



MAGIA A SPOŁECZEŃSTWO

Od czasu Przebudzenia, około 2050 roku, wysoce stechnicyzowana społeczność ziemską musiała się nauczyć obcowania na co dzień z magią. Wielka Przemiana dotknęła medycyny, sztuki, prawa i biznesu, nie wspominając o religii – ale oczywiście zmiany są znacznie szersze.

Obecnie, ponad czterdzieści lat po Przemianie, sama magiczna moc nie zaprowadzi cię na pokazy w telewizji, a śledztwo w sprawie zbrodniczego magicznego ataku niełatwo znajdzie się na pierwszych stronach gazet.

W tym rozdziale opisujemy, jak magia wpłynęła na życie w połowie XXI wieku.

MAGICZNE DZIECI

Zdolności magiczne objawiają się zazwyczaj tuż przed lub w okresie dojrzewania, czyli w wieku dziesięciu do dwunastu lat w przypadku większości ludzi i metaludzi, ale czasem, u niektórych Przebudzonych ras, jest to osiem lat. Przypadki młodszych dzieci, które byłyby aktywne magicznie, należą do rzadkości. Niektóre z obdarzonych magią dzieci okazują po raz pierwszy swoją moc spontanicznie i w warunkach stresu. Na przykład rozszluszony dzieciak może nagle rzucić jakieś słabe zaklęcie albo jego „niewidzialny przyjaciel” staje się nagle widzialny. Wielu młodych adeptów sztuk walki odkryło swoje możliwości w dziecięcych zmaganiach albo podczas zabaw sportowych.

Aura magicznego dziecka pokazuje jego moc, ale potencjał magiczny jest trudny do oceny, dopóki się nie uaktywni. Kiedy to już nastąpi, aura dziecka przyjmuje wyraźną formę, charakterystyczną dla czarodzieja. Niektórzy z ekspertów twierdzą, że potrafią określić różnice pomiędzy wyszkolonym, świadomym młodym magiem a kimś jeszcze nie zdającym sobie sprawy ze swoich możliwości.

Dzieci w plemionach NAN, w społecznościach korporacyjnych i w zaawansowanych kulturach obserwuje się uważnie, szukając oznak zdolności magicznych. Te, które je wykazują, ceni się i szkolą, zazwyczaj jako uczniów plemiennego szamana albo w szkołach i uniwersytetach mających w programie nauki okultystyczne. Motywy takiego szkolenia są bardzo różne. Plemiona szanują zazwyczaj moc magii i chcą ją dobrze ukierunkować. Korporacje cierpią na chroniczny niedobór czarodziejów, dążą więc do tego, by po zakończonym szkoleniu uzyskać dobrego, lojalnego pracownika.

Losy magicznych dzieci w innych środowiskach są trudniejsze do przewidzenia. Niektóre mogą dorosnąć nie zdając sobie w ogóle sprawy ze swoich zdolności. Czasem uczy się dzieci, że magia i inne zjawiska związane z Przebudzeniem są złe – więc podświadomie blokują one swój talent. Taka psychiczna blokada może uniemożliwić przyszły trening magiczny. Dzieci ulicy mogą w ogóle nie wiedzieć o swoim darze. Te, które w końcu go odkrywają, uciekają zazwyczaj z ulic, najczęściej w wyniku odkrycia przez korporację szukającą nowych pracowników o stosownych umiejętnościach. Inne idą po naukę do znanego ulicznego czarodzieja i używają swojej mocy – w dobrym lub złym celu – na rodzinnym terenie.

W skrajnych przypadkach zacofane społeczności niszczyły magiczne dzieci za okazywanie „nienaturalnych zdolności”. Tego rodzaju incydenty stają się coraz rzadsze, w miarę jak opada histeria, która miała miejsce zaraz po Przebudzeniu.

MAGIA A RELIGIA

Pierwszą reakcją większości głównych religii na Przebudzenie było całkowite osłupienie. Choć niektórzy przywódcy religijni zachowywali się z początku tak, jakby nadeszła Apokalipsa, to więk-

szość wiernych doszła wreszcie do siebie, radząc sobie ze zmianami w ludzki i rozsądny sposób.

Chrześcijaństwo miało szczególne trudności z zaakceptowaniem ponownego pojawienia się magii na Ziemi. Przez stulecia Kościół nauczał, że magia jest wiedzą zakazaną, narzędziem szatana. Jednak w roku 2024 papież Jan XXV wydał historyczną encyklikę *In imago Dei* (Na obraz Boży), w której w następujących zdaniach wyłożono oficjalną doktrynę Kościoła:

- Metaludzie posiadają dusze i mogą być zbawieni. Ich dyskryminacja nie jest zgodna z duchem chrześcijańskim.
- Magiczne zdolności nie są z natury złe. Podobnie jak innych zdolności ludzkich, można ich użyć w dobrym lub złym celu.
- Duchy są żyjącymi wcieleniami natury. Zatem przywoływanie ich nie jest złem samym w sobie.

Wyjaśniając dodatkowo ostatni punkt, Jan XXV stwierdził, że przywoływanie dotyka tak wielu spraw wiary i doktryny, iż katolicy nie mogą praktykować go bez specjalnego zezwolenia Kościoła. Rzym daje takie zezwolenia niemal wyłącznie klerowi i tylko w szczególnych okolicznościach.

Większość kościołów chrześcijańskich poszła za przykładem Rzymu. Niektóre z odłamów, na przykład Unitarianie, przyjęły nawet bardziej liberalne stanowiska. Tylko najbardziej konserwatywne i fundamentalistyczne sekty nadal odrzucają magię, duchy i Przebudzonych.

Trzy główne odłamy judaizmu uznają, że magiczne zjawiska mogą pochodzić od Pana. Judaizm ortodoksyjny ogranicza wykorzystanie magii do leczenia i obrony przed wrogimi zaklęciami i duchami. Niektóre z ezoterycznych, ultra-ortodoksyjnych grup z tradycjami kabaalistycznymi, jak również sprawiający cuda cadykowie nie uznają takich ograniczeń. Judaizm konserwatywny i reformowany w ogóle nie ogranicza swoich wyznawców, choć uprawianie magii w szabat jest zakazane we wszystkich trzech odłamach. Oczywiście, wszyscy judaїści uznają za grzeszne używanie magii do złych celów i uważają metaludzi za w pełni równych ludziom.

W świecie islamu powrót magii przywołał wielkie dni magii Maurów w Hiszpanii i Afryce Północnej czasów Renesansu, kiedy to arabscy czarodzieje dominowali w tej sztuce. Obecnie dzieci Allacha akceptują i chętnie studiują sztuki magiczne. Wprawdzie istnieją pewne uprzedzenia w stosunku do metaludzi na obszarach zdominowanych przez sunnitów, ale mają one bardziej społeczne niż religijne podłoże.

Bardziej konserwatywne, szyckie odmiany islamu utrzymują, że Koran zabrania parać się magią, więc korzystanie z zaklęć jest ciężkim przestępstwem na obszarach kontrolowanych przez szytów. Metaludzie są tam ledwie tolerowani. Orków i krasnoludy uważa się za szczególnie przeklętych. Powszechnie są samosady.

Hinduizm, buddyzm i shintoizm – wielkie religie Wschodu – zajmują w sprawie magii stanowisko neutralne. Niektóre z bardziej mistycznych sekt mają nawet wśród swoich wyznawców potężnych czarodziejów. Brak akceptacji metaludzi jest na Wschodzie zjawiskiem bardziej społecznym niż religijnym. Szczególnie uprzedzeni są w stosunku do nich Hindusi z wyższych kast.

W ciągu ostatnich lat powstały nowe religie, niektóre bardziej ukierunkowane na magię. W Ameryce Północnej powstał Kościół Całej Ziemi, Inc., z początku jako luźna koalicja miejskich szamanów, Wiccanów, aktywistów ekologicznych i innych podobnie myślących. Mają oni liberalne, panteistyczne poglądy, ale skłaniają się do wyznawania Gai, Bogini-Matki. Ich obrzędy to ciekawy zlepek tradycyjnych praktyk religijnych amerykańskich protestantów i typowo szamańskich celebracji.

Inną „religią”, ostatnio szybko rosnącą w siłę, jest Uniwersalne Bractwo działające w obu Amerykach i wielu rejonach Europy. Sekta licząca w samej Ameryce Północnej kilkadziesiąt tysięcy członków, uczy swoich wyznawców sposobów umysłowej samopomocy, wspierając to pomocą finansową, zatrudnianiem, edukacją, działalnością charytatywną i innymi dobrodziejstwami. Odnotowano pozytywny wpływ masowych zebrań bractwa zarówno na wiernych, jak i na gości. Grupa ta nie ma jawnych powiązań magicznych, zachęca jednak swoich uzdolnionych magicznie członków do rozwijania ich potencjału.

MAGIA A PRAWO

Sama natura magii spowodowała, że konieczne stało się stworzenie nowych praw jej poświęconych. Jak dotąd prawa dotyczące wyników magicznych działań ustanowiły Zjednoczone Stany Kanały i Ameryki (UCAS) oraz Konfederacja Stanów Ameryki (CAS). Ustawy mające regulować samą sztukę nie przechodziły albo były odrzucane przez sądy jako nielegalne lub sprzeczne z konstytucją, lecz wymienione poniżej punkty uzyskały stałe miejsce w prawie zwyczajowym.

Ciężkie przestępstwo popełnione przy użyciu magii jest zawsze uznawane za czyn zamierzony. Zabicie kogoś magią sąd uznaje zawsze za morderstwo z premedytacją, o ile nie można dowieść, że działało się w samoobronie lub wskazać innych okoliczności łagodzących.

Za czyny przestępcze popełnione przez ducha odpowiada czarodziej, który go przywołał.

Ponieważ zarówno UCAS, jak i CAS zachowały w swoich systemach prawnych znaczną część Karty Praw dawnych Stanów Zjednoczonych, nie można używać magicznych środków, takich jak *sondowanie umysłu*, do zdobywania dowodów, ponieważ narusza to – zawartą w Piątej Poprawce – zasadę nie obwiniania siebie samego. Czytanie aury, w celu stwierdzenia magicznej łączności z węzłem utrzymującym przestępcze zaklęcie, uzyskało jednak status identyczny jak sprawdzanie odcisków palców lub wzoru DNA.

Wiele większych instytucji prawnych zatrudnia sądowego czarodzieja, który pełni tak samą rolę jak koroner czy lekarz sądowy. Kiedy jako dowód w sądzie przedkłada się ocenę eksperta do spraw magii, zawsze staje się ona przedmiotem kontroli, podejmowanej przez stosownie zaprzysiężonego czarodzieja sądowego. Dotyczy to również dowodów, które można uzyskać tylko w przestrzeni astralnej.

Dowody spektralne, to znaczy zeznania składane przez duchy, nie stanowią dowodu w sądzie.

W prawie cywilnym toczy się gorąca dysputa nad prawami autorskimi do zaklęć. W obecnym stanie prawnym twórca zaklęcia może zastrzec jego formułę i żądać opłaty za jej sprzedaż lub otrzymywać opłaty za sprzedaż prowadzoną przez innych. W praktyce prawa tego używa się przeciwko tym, którzy kradną formuły i sprzedają je w znaczących ilościach. Odtworzenie formuły zaklęcia z dostępnych danych technicznych również uznaje się za naruszenie prawa, ale jest to niemal niemożliwe do udowodnienia, ponieważ samo zaklęcie uważa się za manifestację praw przyrody, a jako takie nie może ono zostać opatentowane ani podlegać prawu autorskiemu. Najczęściej używanym przez magów zabezpieczeniem przeciwko piractwu, szczególnie w korporacjach, jest tajemnica. Informacji na ten temat po prostu się nie publikuje. Istnieje prężny rynek szpiegostwa przemysłowego, zajmujący się magicznymi sekretami.

Określenie „prawo korporacyjne” uzyskało w 2050 roku podwójne znaczenie. Poza prawem biznesowym odnosi się także do praw, które różnego rodzaju korporacje ustanawiają na kontrolowanych przez siebie obszarach. Od czasu ustanowienia we wczesnych la-

tach XXI stulecia eksterytorialności, korporacje mają prawo ścigać przestępców zgodnie z własnymi przepisami. Zależnie od korporacji i jej praw, czyn, który w prawie cywilnym kwalifikuje się jako lżejsze przestępstwo czy nawet zwykłe wykroczenie, może być ciężkim przestępstwem lub nawet zbrodnią karaną śmiercią. Przestępstwa popełnione z pomocą magii przez czarodziejów na usługach korporacji nie stają się zazwyczaj przedmiotem śledztwa, za to użycie magii przez kogoś innego, sprzecznie z interesami organizacji, jest zazwyczaj surowo karane. Wszystko to, rzecz jasna, przy założeniu, że agenci bezpieczeństwa korporacji nie wysłali wcześniej niewygodnego czarodzieja przed „wyższy” sąd.

MAGIA A BIZNES

Magia ma bezpośrednie zastosowanie tylko w dwóch skrajnych punktach finansowego spektrum. Jest podstawą stosunkowo trywialnych gałęzi przemysłu, takich jak moda i rozrywka. Mogą one reprezentować wielkie i bogate rynki, ale obecność czarodziejów pracujących w salonie Rubinsteina albo tworzących efekty specjalne w Industrial Light and Magic™ nie wpływa raczej na globalną ekonomię. Z drugiej strony, magii używa się przy najdelikatniejszych i najdroższych eksperymentach i prototypach tworzonych przez laboratoria badawczo-rozwojowe zaawansowanych technologii. Zaznacza się to najmocniej w badaniach biologicznych, ale metody magiczne znajdują również zastosowanie w naukach przyrodniczych. Związane z tym rytuały wymagają delikatnego połączenia magii i ezoterycznych teorii naukowych, które rozumie tylko garstka teoretyków-okultystów. Nie jest więc niespodzianką, że ci „dwugłowi” są pierwszymi kandydatami do porwań, a organizacji łatwiej jest wymienić CEO niż zastąpić jednego z tak utalentowanych facetów.

Największy wpływ magii w strefie finansów zaznacza się w dziedzinie bezpieczeństwa w korporacjach. Podobnie jak od czasu powstania technologii Matrycy rozpoczął się „wyścig zbrojeń” pomiędzy dekerami i korporacyjnymi specjalistami od zabezpieczania danych, tak samo konieczne stało się uzyskanie usług magicznych, zanim „sfiksowani ek-o-śmeko i antyspołeczni sympatycy NAN” zorganizują się na tyle, żeby zaszkodzić organizacji.

Losy korporacji i ich pracowników, którzy używali magii, aby przebić się na szczyt, wskazały na dodatkową przewagę siły okultystycznej nad ziemskimi mocami. Dobrym przykładem tego, jak daleko może zaprowadzić korporację siła magii i bezwzględność na rynku, jest Aztechnologia.

KTO JEST KIM W MAGII

Każdy z opisanych w tym rozdziale naukowców i czarodziejów wpłynął w jakiś sposób na lepsze zrozumienie magii w Przebudzonym świecie oraz moc i zdolności tych, którzy potrafili się tą magią posługiwać. Niektórzy, jak Daniel Wyjący Kojot, zmienili oblicze świata. Dzięki innym stało się możliwe, żeby magicznie uzdolnione jednostki nie tylko przetrwały, ale nawet rozkwitły w zmienionym społeczeństwie.

MULLINS CHADWICK

Socjolog, urodzony 23 kwietnia 2008 roku. Jest uznawany za wiodącego autorytet w sprawach Przebudzenia i jego wpływu na współczesną kulturę. W roku 2029 ukończył literaturę na Uniwersytecie Kalifornijskim w Berkeley, a w roku 2031 uzyskał stopień doktora antropologii na Uniwersytecie Ohio. W roku 2045 został pełnym profesorem w Uniwersytecie Harvardzkim.

Chadwick często i otwarcie krytykuje wszystkich tych, którzy dyskryminują rasy metaludzkie. Opierając się na swej znajomości folkloru, religioznawstwa porównawczego i antropologii kultural-

nej, opowiada się z całą siłą za jednością ludzkości i potęgą wszystkich, którzy stoją na drodze do tego celu.

Pośród wielu wyróżnień, które mu przypadły, należy wymienić Stypendium Campbella w Instytucie Mitologicznym w roku 2039 oraz Nagrodę Pulitzera za rok 2041 za książkę *Małpie plemię: podręcznik przetrwania dla wyprostowanych dwunogów* (Putnam-Izumo, Nowy Jork, 2041). Jego ostatnia publikacja, *Pobudka: życie w Przebudzonym świecie* (Putnam-Izumo, Nowy Jork, 2047), spotkała się z uznaniem krytyków.

ARTUR GARRETT

Urodzony 18 października 1996, studiował na Uniwersytetach w Harvardzie i Oxfordzie, uzyskując wreszcie w 2036 roku stopień doktora taumaturgii na UCLA. Obecnie pełni funkcję przewodniczącego Departamentu Studiów Okultystycznych na UCLA i jest powszechnie uznawany za najbardziej wpływowego akademika w dziedzinie nauk magicznych. Od roku 2042, kiedy to objął kierownictwo departamentu, fundusze przeznaczone na studia okultystyczne rosną lawinowo.

RANDALL GRANT

Randall Grant urodził się w 1992 roku i uzyskał swój stopień doktora taumaturgii na MITM w roku 2036. Jest jednym z pierwszych taumaturgów-teoretyków posiadających ogromną wiedzę o magicznych zjawiskach i teorii, ale nie obdarzonych żadną magiczną mocą. Sprzeciwiał się „materialistycznej” teorii, że magię można wyjaśnić historią, zdolnościami psionicznymi albo innymi zjawiskami znanymi nauce. Opierając większość swoich teorii na pracach Akiko Kano i Białego Orła (zob. *Akiko Kano, Artur Biały Orzeł*), Grant doszedł do wniosku, że źródło magii znajduje się gdzieś poza modelem uniwersum pochodzącym sprzed Przebudzenia. Ta hipoteza uczyniła go wiodącym przedstawicielem tak zwanej szkoły myślenia „co to jest”.

Grant zmarł 19 marca 2050, prawdopodobnie w wyniku dziwnego wypadku. Jednak obecnie uważa się, że zamordował go człowiek Alamos 20 000, aby nie dopuścić do ujawnienia koneksji pomiędzy tą terrorystyczną organizacją a dr Armandem Duplessisem, wiodącym materialistą.

DANIEL WYJĄCY KOJOT

Urodzony jako Daniel Coleman w 1991 roku i wychowany w rezerwacie w Nevadzie, Daniel Wyjący Kojot został jednym z pierwszych członków Ruchu Niepodległości Indian Amerykańskich (SAIM). Poza tym niewiele wiadomo o młodości człowieka, który jest znany jako Prorok Wielkiego Tańca Ducha.

W roku 2011, przybrawszy imię Wyjącego Kojota, Daniel ogłosił, że miał wizję, w której Wielki Duch przekazał mu prawdziwą moc Tańca Ducha. Obdarzony mocą Tańca, Wyjący Kojot wyprzewodził w wigilię 2011 roku setki uwieczonych rdzennych Amerykanów z silnie strzeżonego Centrum Reedukacyjnego niedaleko Abilene w Teksasie. Powiódł swoich ludzi ku wolności, a w miarę jak wieści o jego mocy rozchodziły się, wybuchały powstania we wszystkich centrach reedukacyjnych w całej Ameryce Północnej.

Wyjący Kojot zniknął z życia publicznego do roku 2014, kiedy to ogłosił utworzenie Rdzennych Narodów Amerykańskich*. Po formalnym uznaniu NAN i ratyfikacji Traktatu z Denver w roku 2018, lud Kojota wybrał go prezydentem Suwerennej Rady Plemiennej, organu rządzącego Narodami. Utrzymał tę pozycję do secesji Tsimshian w roku 2037. Schizma i międzyplemienne waśnie odarły go ze złudzeń, ponownie więc zniknął z życia publicznego. Jego obecne losy pozostają tajemnicą.

* (Native American Nations – NAN)

AKIKO KANO

Urodzona w 2001 roku, studiowała na Imperialnym Uniwersytecie w Tokio i uzyskała stopień doktora metafizyki w Kalifornijskim Instytucie Technicznym w roku 2028. Wraz z Arturem Białym Orłem kierowała Studium Zjawisk Magicznych na UCLA (2031-35). Projekt UCLA był pierwszą systematyczną próbą skatalogowania magicznych mocy i stworzenia przez to modelu teorii magicznej. Teoria Zjawisk Metafizycznych Kano-Białego Orła przyniosła obojgu Nagrodę Nobla w 2036 roku. Jej wspaniałej karierze towarzyszyła także zasłużona reputacja znakomitego szamana.

ARNOLD LEDBETTER

Znany dziennikarz, urodził się w 1992 roku. Uzyskał popularność dzięki akcjom dobroczynnym na trideo, w czasie których sprzedawał – podobno magiczne – przedmioty i wypowiadał błogosławieństwa dla widzów. Obecnie duża sieć stacji trideo nadaje jego program „Godzina Maga”. Każde wydanie ma antynaukowy i antytechnologiczny wydźwięk, wraz z mocnym pozytywnym nastawieniem do metaludzi. Częstym tematem są nauki szamańskie, teksty magiczne sprzed Przebudzenia oraz istnienie zaginionego kontynentu – Atlantydy.

HAROLD JONATHAN MASON

Harold Jonathan Mason, urodzony w 2002 roku, pomagał w organizacji Metaludzkiego Zakonu Okultystów, Czarodziejów i Zaklinaczy (MOOSE), grupy, która miała rozpowszechnić opiekę medyczną nad społecznościami metaludzkimi. Mason zapisał się na UCLA w roku 2020, zgłęblił więc w postać orka w roku 2021 i wkrótce potem opuścił szkołę. Był gorącym orędownikiem praw metaludzi, zamieszany w kilka magicznych ataków przeciwko przywódcom Poliklubu Humanis. Żadna z osób uczestniczących w tych incydentach nie wniosła jednak przeciw niemu oskarżenia.

Mason zmarł w 2050 roku w wieku 48 lat.

ARTUR BIAŁY ORZEŁ

Urodzony w 1998 roku, studiował na UCLA, gdzie w roku 2034 uzyskał stopień doktora taumaturgii. Wraz z Akiko Kano kierował Studium Zjawisk Magicznych na UCLA (2031-35), pierwszą systematyczną próbą skatalogowania magicznych mocy i stworzenia teoretycznego modelu magii. Oboje otrzymali w roku 2036 Nagrodę Nobla za teorię Zjawisk Metafizycznych Kano-Białego Orła.

Jest praktykującym magiem i być może brał udział w Wielkim Tańcu Ducha w roku 2017.

IGNACY JABŁOŃSKI

Ignacy Jabłoński urodził się 7 stycznia 1991 roku w Warszawie, w Polsce. W tym samym roku jego rodzina wyemigrowała do Stanów Zjednoczonych Ameryki. Jabłoński studiował medycynę i w roku 2021 zaczął pracować jako patolog w Departamencie Zdrowia Publicznego w Seattle. Wraz z kilkoma kolegami zdołał udowodnić, że przyczyną goblinizacji nie jest czynnik chorobotwórczy. W roku 2032 został Naczelnym Lekarzem w Seattle.

Po ukończeniu studiów doktoranckich na Uniwersytecie Pacyfiku w roku 2041, Jabłoński objął nowo utworzone w Seattle stanowisko kierownika Departamentu Magii Sądowej, zajmującego się wszelkimi dochodzeniami związanymi z magią.

Jabłoński dał się poznać jako niezwykle uczciwy i bystry detektyw. Choć posiada ograniczone zdolności magiczne, jego znajomość teorii okultystycznej jest niezrównana.

PUBLIKACJE I DANE SIECIOWE

Wymienione poniżej usługi informacyjne rozpowszechniają, zarówno publicznymi, jak i prywatnymi kanałami, wiedzę o wydarzeniach zachodzących w świecie tych, którzy używają magii. Każda z nich służy innym grupom, ale zdarzają się tacy, którzy korzystają z wielu. Istnieje także wiele mniejszych, choć szeroko znanych publikacji, ponadto na każdym kontynencie i w każdym kraju ukazują się pewna liczba wydawnictw związanych z magią, których autorzy podzielają poglądy tu wymienionych, bądź z nimi polemizują. Oto cztery z najbardziej popularnych w Ameryce Północnej wydawnictw i usług informacyjnych związanych z magią:

PODRĘCZNIK PRAKTYCZNEJ TAUMATURGII

Ambrosius Publications, Manhattan, Nowy Jork, UCAS

Jest to podstawowy periodyk techniczny, przeznaczony dla osób magicznie aktywnych. Począwszy od roku 2036 Ambrosius Publications co roku wydaje nową wersję *Podręcznika*, a pomiędzy kolejnymi wydaniem oferuje suplementy uaktualniające. *Podręcznik* zawiera informacje techniczne na temat setek zaklęć.

PROTOKOŁY ASRT

ASRT Press, Waszyngton, Dystrykt Columbia

Amerykańskie Stowarzyszenie Rozwoju Taumaturgii (ASRT) ustala wszelkie standardy legalnych praktyk magicznych w UCAS. Podobne ciało – Komisja Konfederacji do spraw Praktyk Magicznych – istnieje w CAS. Pod pojęciem „legalnych praktyk magicznych” ASRT rozumie wszystko, od akademickich akredytacji aż po udzielanie licencji na poszczególne procedury (choć nie wszystkie prowincje tego wymagają). Członkowie przedstawiają na konferencjach ASRT liczne artykuły naukowe na temat teorii magii, projektowania zaklęć czy kontrolowania duchów.

ASRT jest głównym profesjonalnym stowarzyszeniem czarodziejów w Ameryce Północnej. Wielu jego członków zarabia na życie przede wszystkim jako shadowrunnerzy i rejestruje się w organizacji pod pseudonimami.

BUSINESS TAUMATURGII DATANET

Atlanta, Georgia, CAS

Ta wielka sieć komputerowa przeznacza każdy megapuls swojej przestrzeni na techniczne i popularnonaukowe artykuły dotyczące magii i biznesu. Jest najbardziej rozpowszechnioną usługą tego rodzaju, podobno ma 127 tysięcy subskrybentów. Centra regionalne zajmują się dystrybucją danych w Seattle, w Kalifornii, UCAS oraz na rodzimych obszarach CAS, jak również zaopatrują bardziej techniczowane stany NAN – Aztlan i Tir Tairngire. Poza zamieszczaniem artykułów na tematy ogólne, BTD jest szeroko znane z ogłoszeń o rekrutacji dla korporacji i innych organizacji potrzebujących magicznej siły.

MAGICKNET

Nie istnieje oficjalna historia początków tej nieoficjalnej sieci, ale chodzą plotki, że powstała ona w latach 80. XX wieku, w wyniku starań grupy hackerów zainteresowanych magią. Od tego czasu utrzymują oni sieć jako podziemną usługę dla czarodziejów. Magicknet jest na bieżąco z ostatnimi zmianami w technologii, zarówno magicznej, jak i komputerowej, i pozostaje głównym źródłem kradzionych informacji o czarach, formuł zaklęć oraz innej, nie ujawnianej publicznie, wiedzy na tematy związane z magią. Sieć utrzymuje przypuszczalnie kadra najwyższej klasy dekerów, w zamian za magiczne usługi, które świadczy im wielu jej użytkowników. Ponieważ jej działanie jest całkowicie nieoficjalne, nie istnieje żadna główna siedziba czy stale dostępne LST. Węzły pojawiają się w danym obszarze, działają jakiś czas, po czym znikają, kiedy lokalni stróże praworządności lub korporacje zaczynają się nimi interesować.



DROGA MAGA

Pundyci mawiali często o hermetycznej tradycji magii – „magia jako nauka”. Taki opis jest równie prawdziwy jak fałszywy. Prawdziwy, ponieważ magowie stosują w swojej praktyce standardy naukowe, i fałszywy, hermetyczna magia jest bowiem czymś znacznie więcej niż tylko dyscypliną naukową. Ważne jest więc, aby gracz prowadzący postać maga wiedział, jak hermetyczna tradycja wpływa na światopogląd jego bohatera.

Po pierwsze i najważniejsze, magia to nie tylko coś, co mag robi – on sam jest magią. Stale myśli, działa i oddycha magią, w każdej chwili, każdego dnia swojego życia. Niektórzy socjologowie porównują magów hermetycznych do dekerów żyjących w wirtualnym świecie danych i programów i nie jest to zbyt odległa analogia. Dla maga świat to magia, która jest centrum uniwersum. Magia daje mu cel życia i spełnienie. Można ją uprawiać z wielu powodów, ale ostatecznym celem jest ona sama.

Czy oznacza to, że mag nigdy nie robi nic innego? Oczywiście nie. Patrzy jednak na wszystko, co widzi, z magicznym skrzywieniem. Etatowy mag może widzieć tajemniczą, magiczną złożoność w finansowych sprawach swojej korporacji, mag studiujący sztuki walki mógłby dostrzec w nich nowe metody ataku i obrony, zaś ktoś o zacięciu politycznym – rozważać magiczny wpływ, jaki wywiera na tłum jego przemowa. Kiedy już wejdzie się na ścieżkę magii, nigdy więcej nie da się oglądać świata zwyczajnymi oczyma.

Jak zostaje się magiem? Większość magów odpowie, że pewien talent magiczny istnieje w każdym z nas i jest jedynie kwestią znalezienia w sobie woli do studiowania i dostatecznej wytrwałości w praktyce, żeby rozwinąć ten talent i ukształtować go w magiczne zdolności. Powodem, dla którego większość ludzi nie zostaje czarodziejami, jest to, że niewielu potrafi zdobyć się na dość poświęcenia i wytrwałości, koniecznych do długiej, trudnej nauki i ćwiczeń, ćwiczeń i nauki, dzień w dzień. Moc nie rodzi się z godziny na godzinę, a prawdziwy mag poświęca całe życie na naukę i rozwijanie swoich umiejętności i wiedzy.

Częstokroć szamani twierdzą, że magowie mówią wtedy, kiedy oni by działali. Jednak dla maga mówić znaczy działać. Niezależnie od tego, magowie wprost kochają okazje do omawiania i dyskusowania wszelkiego rodzaju idei i teorii ze swoimi kolegami, podczas nie kończących się sesji „warsztatowych”, które doprowadziłyby szamana do łez. Nic nie sprawia im takiej radości jak próba dowiedzenia ulubionej teorii albo dyskusowanie wzajemnych relacji struktur metaświatów. Większość dyskusji dotyczących natury totemów szamańskich i ich oddziaływania na strukturę magii toczyła się w rzeczywistości wyłącznie pomiędzy magami, podczas gdy szamani po prostu przyjmowali na wiarę moc, którą dawały im ich totemy i korzystali z działającej magii.

Droga maga może wyglądać na niezwykle żmudną – ślęczenie nad ogromnymi księgami z zakurzonych bibliotek, praktykowanie niezliczonych rytuałów i zapamiętywanie nieprawdopodobnych ilości teorii i formuł. Jednak w oczach maga to właśnie nadaje życiu smak. Magia jest nierozdzielnie związana z wiedzą. Wiedzą o magii, wiedzą o sobie i wreszcie wiedzą o uniwersum. Magia nie jest po prostu pracą, ale Wielkim Działem, sposobem patrzenia na świat i odkrywania jego najgłębszych sekretów.

Uniwersum maga rozciąga się dalej niż zwyczajny świat. Obejmuje przestrzeń astralną i metaświaty żywiołów, aspekty, których normalni ludzie w ogóle nie dostrzegają. Dla maga jedynym sposobem osiągnięcia metaświatów jest wtajemniczenie, a ponieważ znajdują się one bliżej prawdziwego serca rzeczywistości, mago-

wie poświęcają ich badaniu wiele wysiłku, próbując lepiej je zrozumieć i wyjaśnić. W miarę jak mag osiąga nowe poziomy wtajemniczenia, zdobywa także głębszą wiedzę o tych wewnętrznych sekretach. Czarodziej hermetyczny traktuje magię z ostrożnością i pewnością naukowej metodologii, połączoną z uczuciem podziwu dla wdzięku i przepychu uniwersum i jego nieskończonych tajemnic.

Tak samo jak lubią mówić, magowie potrafią również milczeć. Mag musi wiedzieć, jak patrzeć i jak słuchać. Jest właściwy czas na magiczne dyskusje i debaty, ale czarodziej potrafi je natychmiast odłożyć, kiedy przychodzi pora na rzucanie zaklęć czy podjęcie rytuału. Porzucają wówczas role obiektywnych obserwatorów, zadawanie pytań i czepianie się szczegółów, i koncentrują swoje wysiłki tak samo jak artysta, który skupia się na jednej twarzy, aby namalować portret. Nie istnieje nic poza magiem i magią. W takiej chwili błędą wszystkie techniki, ważne jest tylko mocne połączenie z uniwersum.

Istnieje wielkie podobieństwo pomiędzy osobą praktykującą magię a dyrygentem stojącym przed orkiestrą, zgrzewającym wszystkie instrumenty w wielką symfonię mocy, kierującym wszystkich muzyków ku wspólnemu celowi, określonego przez skomplikowaną formułę partytury. Podobnie jak wielcy artyści, tak samo wielcy magowie wnoszą coś z siebie do swojej pracy, dodając nieco blasku albo niepowtarzalnego stylu, który odróżnia ich zaklęcia od wszystkich innych i czyni je niepowtarzalnymi. Mag kieruje i harmonizuje swoją magię, pchając ją skoncentrowaną wolą ku określonym celowi. Jest artystą, a komponenty, zaklęcia, duchy i rytuały są instrumentami w jego sztuce.

Szaman widzi przestrzeń astralną jako organiczny ekosystem. Mag postrzega ją abstrakcyjnie, jako bazową rzeczywistość, podstawową strukturę, na której jest zbudowane uniwersum i która rządzi kształtowaniem i utrzymaniem całego świata w doskonałej harmonii. Szaman może określić ten pogląd jako „mechanistyczny” – przestrzeń astralna jako wielka maszyna z mnóstwem kółek i trybików – ale mag patrzy na tę przestrzeń jak na doskonały kryształ albo symfonię Mozarta, niesamowitą strukturę niezwyklej urody, o doskonałej, matematycznej precyzji, gdzie każda z części pasuje do harmonijnej całości.

Dla magów tego rodzaju doskonałość i porządek to podstawa wszechrzeczy. Wszystko jest zbudowane ze skomplikowanych systemów, działających w harmonii i tworzących wzory. Magowie uważają, że nawet pozornie chaotyczne i przypadkowe wydarzenia pasują do większej struktury wzoru.

Sam mag również pasuje w jakiś sposób do wzoru uniwersum – czy to jako część struktury korporacji, czy jako shadowrunner będący żywotną częścią skomplikowanego współczesnego życia. Mag znajduje prawdziwy cel w życiu i dąży do niego z ogromną zaciętością, która zdumiewa większość społeczeństwa. I choć magowie nie wyznają podobnych poglądów na moralność ani nie zgadzają się pomiędzy sobą co do tego, jak należy się wpasować w porządek rzeczy, to wszyscy mają wspólne zdanie na temat natury uniwersum.

Jeśli grasz hermetycznego czarodzieja, pamiętaj, że magia jest centrum życia twojego bohatera. Mag traktuje ciągłą naukę i ćwiczenia jako środki do uzyskiwania wiedzy o naturze świata, a czyniąc to uzyskuje także wiedzę o sobie samym. Każda chwila jego życia jest naznaczona takim właśnie widzeniem świata i misją zdobywania wiedzy, aż w końcu nie potrafi już postrzegać rzeczywistości w jakikolwiek inny sposób. Gracze, którzy będą przestrzegać tych kilku podstawowych przykazań obowiązujących w życiu maga, zdołają właściwie odegrać swoich czarodziejów, dobrze rozumiejąc ich sposób widzenia uniwersum i miejsce, które w nim zajmują.

DROGA SZAMANA

Szkolenie szamana jest o wiele bardziej skomplikowane niż mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać. Jego umiejętności używania magii wyróżniają go spośród innych ludzi, ale to dopiero początek. Tradycja szamańska bardzo się różni od hermetycznej.

Najważniejszym aspektem szamańskiej rzeczywistości jest rozumienie totemu szamana i jego z nim związku. Totem daje szamanowi moc, ale nie wystarczy do tego samo jego posiadanie lub wstawiennictwo. Zgodnie z tradycją, każda osoba ma ducha totemowego, który jej poszukuje. Prawdziwość tego poglądu nie ma znaczenia dla gry: w świecie w niej przedstawionym wszyscy bohaterowie cieszą się dobrym zdrowiem i szczęściem (zastanawiałeś się kiedyś, dlaczego bohaterowie nigdy się nie przeziębiali i potrafią przeżyć akcje, w których powinni zginąć?). Szkoła szamańska przypisałaby prawdopodobnie te miłe fakty opiece jakiegoś potężnego ducha.

Jeśli więc szaman otrzymuje swoją moc przez totem i każdy ma jakiś totem, to dlaczego nie możemy wszyscy używać szamańskiej magii?

Różnica pomiędzy szamanem i innymi polega na tym, że szaman jest świadomy obecności i pomocy totemu. On naprawdę wie, że totem istnieje. Poświęcił mnóstwo czasu i wysiłku, żeby odkryć, jaki jest jego totem, i nawiązać z nim kontakt. I choć – w rzadkich przypadkach – totem sam inicjuje połączenie, to i tak potencjalny szaman musi się postarać, aby osiągnąć pełnię mocy. Gracz prowadzący bohatera zdolnego do wykorzystania szamańskiej magii uzewnętrznia tę wstępną inwestycję wybierając w czasie tworzenia postaci priorytet A w kategorii Magia. Najważniejszą rzeczą w życiu takiej postaci jest być szamanem, być jednością ze swoim totemem. Kiedy już znajdzie swój totem, musi nauczyć się z nim porozumiewać i wspólnie działać.

Związek szamana z totemem nie oznacza dla żadnego z nich podporządkowywania się lub władania drugim. Obie istoty działają wspólnie, podążając niezależnymi, choć spletającymi się ścieżkami. Przypominają bliskich, podobnie myślących przyjaciół. Osobowość szamana przypomina bardzo charakter totemu (a może to osobowość totemu przypomina charakter szamana?). Szaman myśli tak jak jego totem. Może próbować działać niezgodnie z charakterem swojego totemu albo udawać, że jest kimś zupełnie innym, ale natura totemu pozostanie jego prawdziwym obliczem. Odrzucić totem znaczy odrzucić siebie. Kiedy szaman traci moc, to dzieje się tak najprawdopodobniej z powodu wewnętrznego konfliktu, a nie dlatego, że zaniedbany duch nie chce współdziałać.

Dopóki szaman akceptuje totem i postępuje zgodnie z jego naturą, wszystko jest w porządku. Totem służy początkującemu szamanowi jako przewodnik i nauczyciel, pokazując mu dziwy i niebezpieczeństwa świata magii. W miarę jak szaman zdobywa coraz większą wiedzę i moc, staje się bardziej niezależny, ale związki z totemem nie ulegają zerwaniu. Szaman nigdy nie jest sam. Zawsze może wezwać swój totem, a totem zawsze będzie miał towarzystwo – szamana. To połączenie jest wieczne, być może sięga nawet poza śmierć. Nie można go odrzucić czy zignorować. Totem dokonał wyboru, dobrego wyboru, w którym *nigdy* się nie myli.

Rzeczywista natura totemów jest tematem szerokiej dyskusji. Czy są wolnymi duchami, które zainteresowały się ludzkością (a przynajmniej niektórymi jej przedstawicielami) – obcymi, choć wyraźnie przychylnymi? Czy może są zaledwie podświadomymi konstruktami umysłu szamana? Urzeczywistnioną wolą? Czy wię-

ły się z kolektywnego umysłu ludzkości – jako manifestacja jej najbardziej mrocznych snów i najśmielszych nadziei, która uzyskała własną energię i z której można tę energię czerpać?

Nie istnieje odpowiedź na te pytania. Zresztą dla szamana nie są one istotne. Totemy zachowują się tak samo jak wolne duchy i w taki właśnie sposób postrzegają je szamani. Dla nich totemy mają jasno określone, odmienne osobowości (tak samo jak wolne duchy), mogą zechcieć się objawić lub nie i zazwyczaj zachowują się w bardzo „ludzki”, choć nieco obcy sposób. Wolne duchy istnieją jako byty policzalne. Totemy zatem również muszą istnieć, jeśli przypisać im podobną naturę. Gdyby szaman zaczął poważnie wątpić w rzeczywistość istnienia swojego totemu, straciłby magiczne zdolności. Zwątpienie w istnienie totemu podaje w wątpliwość tworzywo, z którego utkana jest rzeczywistość szamana.

Spójrzmy na przykład: czy osoba, która zacznie się zastanawiać, czy jej obraz świata jest rzeczywisty, czy też jest tylko objawem schizofrenii, będzie w stanie znaleźć w sobie dość odwagi, żeby działać w świecie, który może nie istnieć? Takie właśnie załamanie czeka szamana, który zważy w istnienie swojego totemu.

Spory filozoficzne i metafizyczne o to, gdzie i kiedy zaczyna się połączenie z totemem, są stałym tematem dyskusji prowadzonych poza kręgiem szamanów. Dla tych, którzy uważają szamanizm za odbicie osobowości, przysły szaman jest ponad totemem, wybiera go na podstawie pewnych aspektów swojego charakteru. Osoba z kocim charakterem zostanie wybrana przez Kota. Ci, którzy uznają totemy za niezależne siły będące raczej odbiciem natury niż człowieka, uważają to połączenie za dużo głębsze. Przysły szaman idzie drogą swojego totemu od pierwszego oddechu, od pierwszych niepewnych kroków. Droga ta rozpoczyna się przed nim począwszy od narodzin, a totem zawsze znajduje się tuż przed szamanem, czekając na dobrą chwilę do ujawnienia się. Ktoś, kto jest jak Kot, zostanie wybrany przez Kota, ten wybór jest już jednak przesądzony.

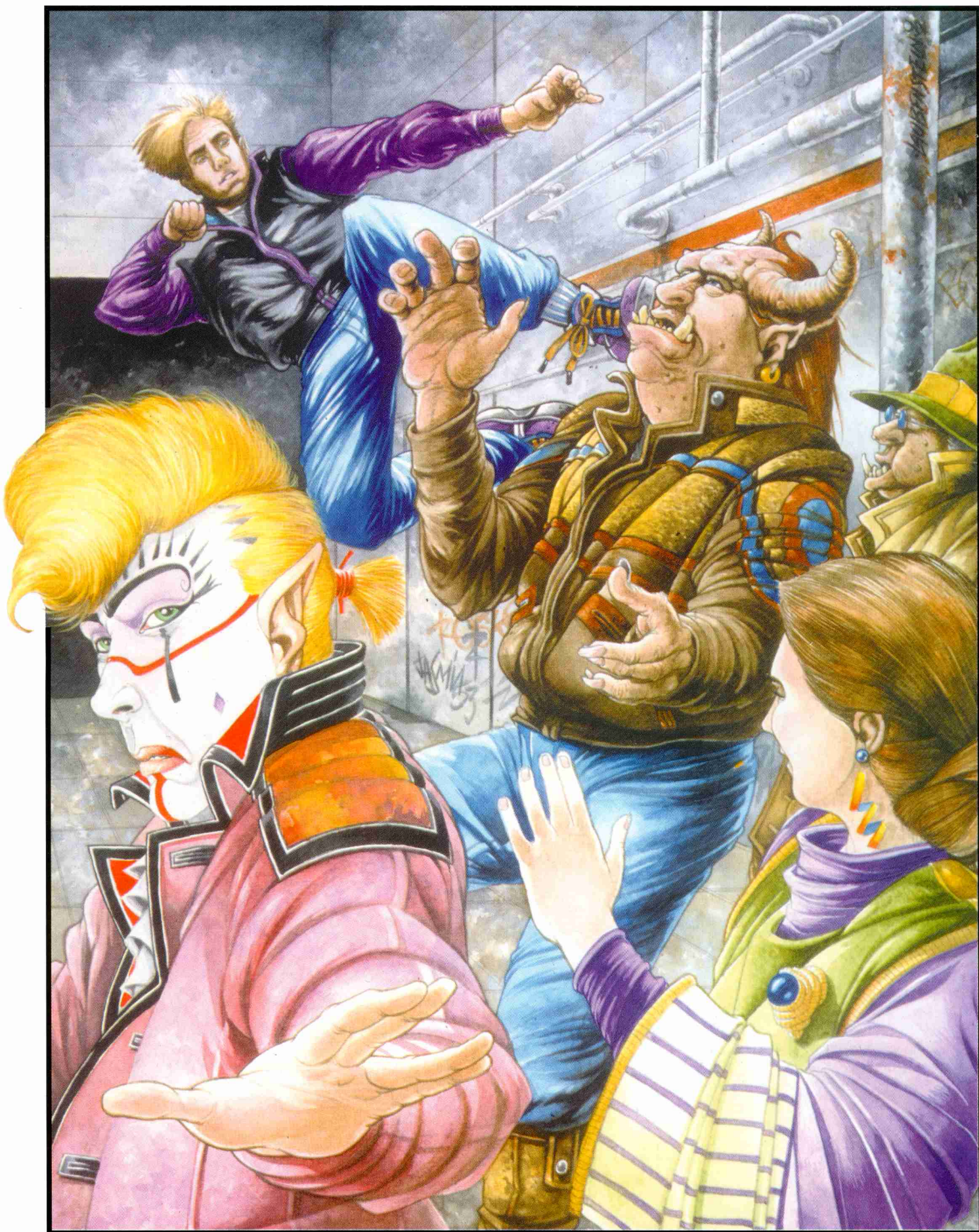
Poza obecnością totemu szaman różni się od hermetycznych magów sposobem widzenia świata, postrzega bowiem inne światy zupełnie odmiennie niż oni. Rzeczywistość przestrzeni astralnej i dostęp maga do niej to coś więcej niż tylko możliwość rzucania potężniejszych zaklęć. Dla maga przestrzeń astralna to inny świat, gdzie można znaleźć moc, informacje, a być może nawet towarzystwo. Sposób widzenia astralu w tradycji hermetycznej jest abstrakcyjny: formuły zaklęć są jak szkice techniczne astralnej maszyny, a szczegóły i wiedzę czerpie się jak informacje z komputerowego pliku.

Szaman widzi świat astralny zupełnie inaczej – jako tętniący życiem ekosystem, pełen najróżniejszych form życia – wszystkie one objawiają się w świecie materialnym, a jeszcze więcej obecnych jest duchem w rzeczywistości astralnej. Tradycja szamańska uważa przestrzeń astralną za ziarno, z którego wykiełkował materialny świat, kolebkę wszelkiego życia (czyż bowiem duch nie góruje nad ciałem?). To przekonanie nakazuje szamanom głębokie uszanowanie świata astralnego, gdzie można znaleźć moc, wiedzę i sprzymierzeńców, ale też niebezpieczeństwa są bardzo realne. Szaman wierzy, że wszystko, co dotyczy świata astralnego, wpływa również na świat materialny.

Działania szamana w świecie astralnym warunkują także jego widzenie świata materialnego. W przestrzeni astralnej szaman spotyka się z żyjącymi, inteligentnymi duchami wszystkiego. Każda rzecz na świecie ma swojego ducha: zwierzęta, rośliny, kamienie itp. Kiedy szaman nauczy się przechodzić do metaświatów, może spotykać się z tymi duchami, rozmawiać z nimi i uczyć się od nich.



Wypalony mag, Remblat Kwazar, czegoś się jednak dochował. Ryc. Janet Aulisio



Skacząc w Toi, Scott David uświadamia gangowi Whyte, że jest adeptem sztuk walki. Ryc. Jeff Laubenstein



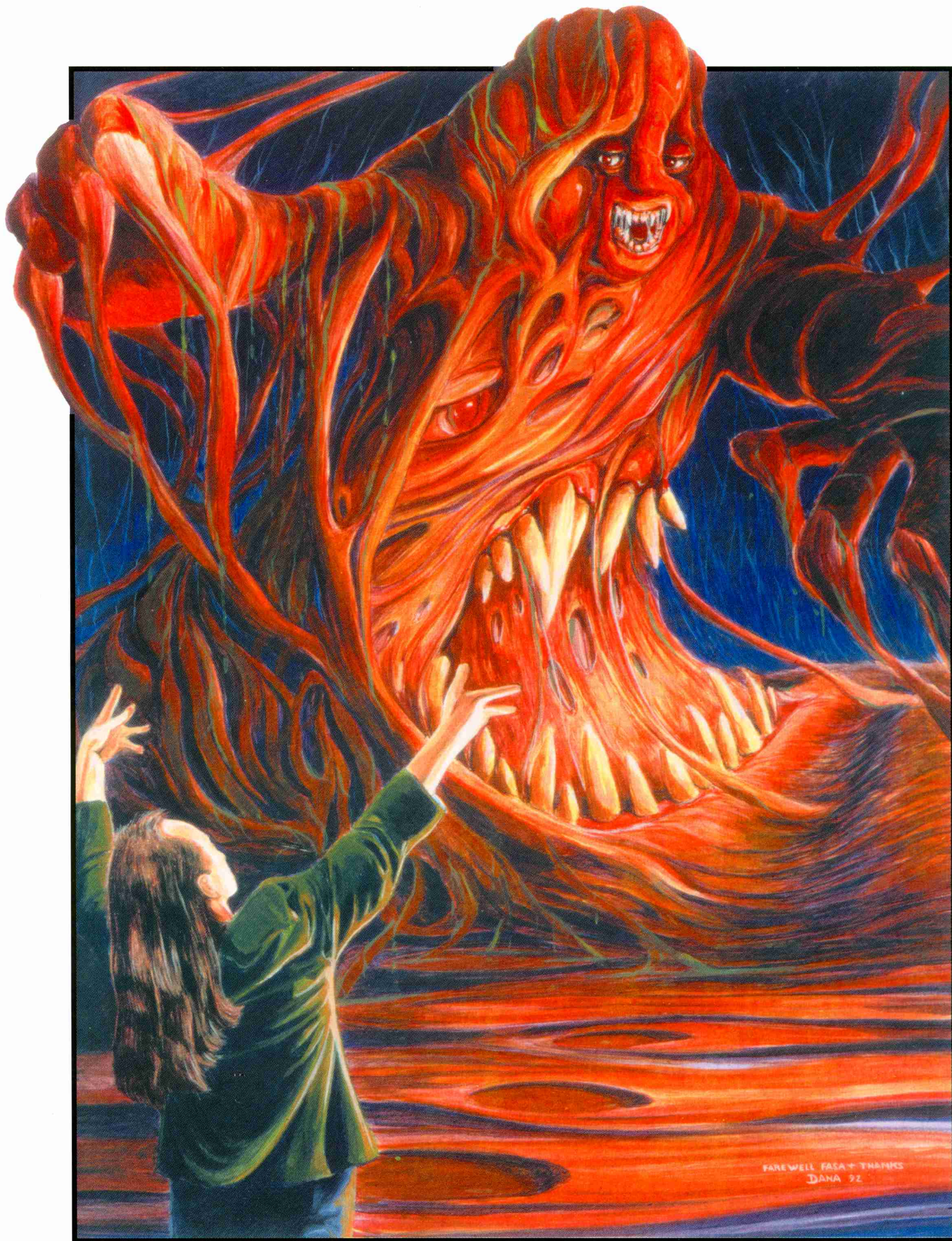
Spotkanie w przestrzeni astralnej oświetla Salę Masek w Muzeum Nielsena. Ryc. Jim Nelson



Plemienna szamanka, Jessica Longtree przywołuje potężnego ducha drzewnego. Ryc. Mike Medynsky



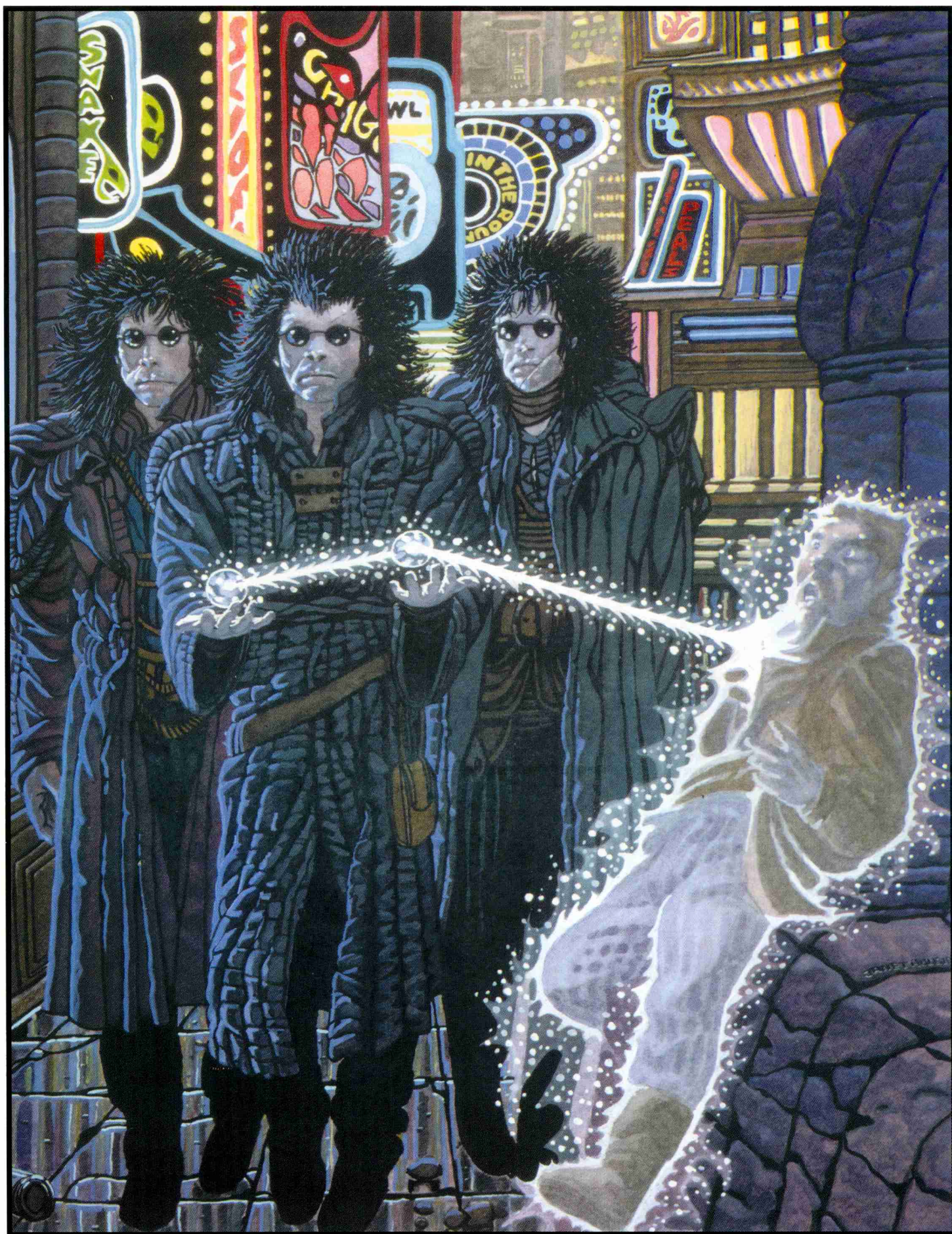
Szamanka insektów trzyma swe duchy modliszki w odwodzie. Ryc. Dell Harris



Toksyczny szaman Mo'Connell krzepi swego ducha. Ryc. By Dana Knutson



Danielle Tamush nie ma wiatru za uszami, ma za to żywioł powietrza w dłoni. Ryc. Joel Biske



„Jaja” Milwaukee otrzymuje „dar” od Braci Grymm. Ryc. Janet Aulisio



Choć większość pospółstwa, a nawet hermetyczni magowie, traktuje zwierzęta i środowisko jako narzędzia, które można wykorzystać i odrzucić, szaman widzi w ich duchach potencjalnych sprzymierzeńców. Duchom nie da się rozkazywać: trzeba je przekonać, czasem nawet pochlebstwem czy oszustwem, żeby udzieliły pomocy. Kimże jest szaman, aby rozkazywać istotom starszym i bardziej czystym niż on sam? Próba rozkazywania duchowi byłaby obrażą.

Szaman uznaje jednak środowisko za źródło zasobów. Tak samo jak wilk poluje na jelenia i jak jeleń zjada trawę, podobnie szaman bierze ze swojego otoczenia to, czego potrzebuje – czasem okrutnie, tak samo jak czyni to natura. Różnica pomiędzy wykorzystywaniem środowiska przez szamana i przez pospółstwo polega na tym, że szaman szanuje żywe duchy wszystkich rzeczy. Proces wtajemniczenia, dający mu dostęp do metaświatów, wzmacnia jego wiarę poprzez połączenie z absolutną prawdą i doskonałością duchów.

Ponieważ metaświaty są domem totemu i innych potężnych duchów, wtajemniczenie jest ważniejsze dla szamana niż dla maga, każdy z poziomów pozwala mu bowiem swobodniej poruszać się po przestrzeniach astralnych. Zdolność wkraczania w te zewnętrzne światy doprowadza szamana bliżej jego totemu, a kontakt z istotami z metaświatów wzmacnia jego widzenie każdej części świata jako żyjącej, pomagającej mu w uzyskaniu wglądu w siebie i w całe uniwersum.

Szaman, podobnie jak mag, musi kierować się w życiu jedną główną zasadą. Musi stale spoglądać na świat pełen inteligentnego życia i zawsze być świadomy swojego związku z totemem. Osobowość szamana zawsze będzie wykazywała pewne podobieństwo do charakteru totemu, choćby tylko na najgłębszym, najbardziej prywatnym poziomie. Gracze, którzy stworzą postacie szamanów pamiętając o tych zasadach, będą lepiej rozumieli swoich bohaterów i lepiej ich odgrywali.

SZTUKI

Niektórzy mogą uczynić więcej niż ja, ale nikt nie jest lepszy ode mnie w tym, co robię.

— Adept-czarodziej Philip Anger

Magia przybiera wiele form. Istnieje tradycja hermetyczna i szamańska oraz ścieżki czaro-
stwa i przywoływania. Są pełnokrwisci magowie oraz adepci, którzy zajmują się bardziej
wyspecjalizowanymi dziedzinami magii.

Trzeba jednak opisać także inne sztuki: umagicznianie, dzięki któremu można wytwa-
rzać zaklęte przedmioty, oraz oryginalne metody stosowane przez brytyjskich druidów.

Odsłaniamy również głębsze sekrety, dając adeptom i im podobnym dostęp do no-
wych możliwości.

Czytaj i ucz się.



UMAGICZNIANIE

Umagicznianie umożliwia wytwarzanie rytualnych materiałów magicznych oraz fetyszów (talizmania), rafinowanie specjalnych magicznych substancji (alchemia) i tworzenie magicznych fokusów. Każdy, nawet ktoś z pospólstwa, może użyć Umiejętności Talizmania, ale tylko wyszkolony czarodziej albo adept magiczny (umagicznie) może zgłębiać arkana alchemii i tworzenia magicznego.

Umagicznianie jest także użyteczne w analizie fokusów, ponadto przydaje się do redukcji kosztów ich dostrajania.

Trzy dostępne w umagicznianiu obszary koncentracji to talizmania, alchemia i tworzenie magiczne.

Umagicznianie jest ogólną umiejętnością magiczną, podobną do czarostwa i przywoływania, i należy ją umieścić na tej samej gałęzi siatki umiejętności.

W dalszej części tego rozdziału pojawią się następujące określenia i pojęcia:

Talizmania to wytwarzanie fetyszów do określonych zaklęć (walki, leczenia itp.). Pojęcie to obejmuje również zbieranie surowych minerałów oraz analizę magicznych przedmiotów i substancji.

Alchemia koncentruje się na wiedzy o ziołach, minerałach i metalach.

Tworzenie magiczne pozwala na tworzenie określonego rodzaju fokusów oraz redukuje koszt dostrajania.



RÓŻNOŚCI O UMAGICZNIANIU

Poniżej opisujemy pokrótce te szczególne aspekty umagiczniania, które czynią ów proces oddzielną częścią magii.

UMAGICZNIANIE A KOSZT

W odróżnieniu od pozostałych form magii umagicznianie nie ma żadnego Kosztu. Czarodziej przywołuje magiczną energię bardzo stopniowo i „uziemia” ją bezpiecznie w przedmiocie, który umagicznia. Zmęczenie, które odczuwa, spada zatem poniżej niebezpiecznego poziomu.

Umagicznianie zabiera jednak całkiem sporo Karmy oraz czasu i pieniędzy. Te wymagania powodują, że magicznych materiałów i przedmiotów wciąż jest na rynku zdecydowanie za mało w stosunku do popytu. Nie istnieją linie montażowe, przy których wypaleni magowie składają taśmowo magiczne cacka – magia to sztuka, a nie technologia.

UMAGICZNIANIE DRUIDYCZNE

Zasady umagiczniania różnią się nieco w przypadku druidów (zob. **Druidzi**, s. 28-32). Szczegóły znajdziesz w odpowiednim rozdziale.

WYPOSAŻENIE DO UMAGICZNIANIA

Do umagiczniania konieczny jest specjalny ekwipunek, uznawany za „sprzęt roboczy” (s. 244, **SRII**). Wyposażenie to może przybrać tylko dwie formy: zestaw i warsztat. Nie ma w umagicznianiu odpowiednika „stacji”, ponieważ wszystkie działania odbywają się na poziomie „rze-

mieślniczym” i nie wymagają zdolności produkcyjnych fabryki. Oczywiście, czarodziej, który chce umagicznić określony obiekt, może potrzebować pewnych udogodnień, żeby wytworzyć ten obiekt od zera.

Zestaw jest konieczny do talizmanii oraz do zbierania surowych materiałów potrzebnych do umagiczniania. Może również posłużyć do oczyszczania substancji ziołowych lub mineralnych. Kosztuje 10 000 nuyenów i mieści się w całości w sporym plecaku lub walizce. Można powiedzieć, że to dobry, przenośny zestaw chemiczny z pewnymi... hmmm... niezwyklejmi dodatkowymi odczynnikami.

Warsztat do umagiczniania niezbędny jest przy tworzeniu magicznym, alchemii, do przeprowadzania analiz substancji i przedmiotów oraz do oczyszczania rud metali. Kosztuje 100 000 nuyenów. Sprzęt mieści się w półciężarówce średnich rozmiarów, ale żeby go używać, należy go rozłożyć, a do tego potrzeba więcej miejsca (około 50 metrów kwadratowych). Jest to szczególnie istotne przy pracy z metalami oraz w alchemii, które wymagają użycia pieców i kowadeł – a to działalność, której zdecydowanie nie należy prowadzić we wnętrzu mikrobusu! Do tego rodzaju prac niezbędne jest paliwo do pieców, kuźni itp. Może to być prąd elektryczny, gaz naturalny, olej napędowy, wielki zapas drewna albo węgiel. Oczywiście posiadanie warsztatu umożliwia czarodziejowi wykonywanie tych samych czynności co w przypadku zestawu (poza tym że warsztat nie zmieści się w plecaku).

Sam sprzęt wystarcza do zbierania surowych substancji lub talizmanii. Jeśli jednak bohater pragnie zająć się alchemią lub tworzeniem magicznym, to musi spełnić dodatkowe wymagania: aby użyć umiejętności Umagicznianie, szaman musi wykonywać stosowne operacje w wigwamie świętych przedmiotów, a mag musi mieć dostęp do biblioteki hermetycznej.

TALIZMANIA

Talizmania zajmują się tymi składnikami umagiczniania, które nie tworzą niczego, co byłoby samo w sobie magiczne. Wiąże się raczej ze znajdowaniem surowych substancji oraz preparowaniem fetyszów i materiałów rytualnych.

Postać nie musi być aktywna magicznie, aby zająć się talizmanią. Wielu uznanych talizmaników to zwyczajni ludzie, których wyroby okazują się całkiem skuteczne. Talizmania wymaga wiedzy o roślinach, trochę mineralogii oraz starożytnych formuł opisujących, jak wyrabiać uroki, proszki, kadzidła, amulety na szczęście i tym podobne śmieci. A przynajmniej coś, co wydawało się śmieciami przed Przebudzeniem.

Znajomość talizmanii może pomóc w ograniczeniu wydatków, jeśli postać niszczy fetysze częściej niż zwykle. Poza tym czarownicy częstokroć samodzielnie muszą zdobywać potrzebne im surowce, zwłaszcza jeśli tworzą fokus od podstaw – co jest bardzo potężną magią.

MATERIAŁY DO UMAGICZNIANIA

W umagicznianiu używa się trzech ogólnych typów substancji: ziołowych, mineralnych i metalowych.

Substancje ziołowe to rośliny, ich korzenie, kwiaty, kora, drewno, nawet pleśń i grzyby.

Substancje mineralne to kryształy, szlachetne i półszlachetne kamienie oraz ogólnie skały.

Metale wyodrębnia się z minerałów. Są to między innymi rudy żelaza, złota, miedzi, cyny, aluminium i innych czystych metali.

ZBIERANIE SUROWCÓW

Czy to podczas przechadzki po lesie, czy w trakcie wyprawy do dzikich ostępów, bohater może użyć swojej umiejętności Umagicznianie do zbierania surowców potrzebnych do wytwarzania fetyszów

i fokusów. Poszukiwanie takich materiałów może być także niezłym pomysłem na przygodę. Na przykład do wykonania niektórych magicznych przedmiotów konieczny jest jakiś komponent, który można znaleźć tylko gdzieś na zapadłym krańcu Ziemi. Czarownicy używają pewne specjalne premie, jeśli posługują się fokusami wykonanymi z materiałów nie tkniętych ręką człowieka, niezależnie od ich pochodzenia. Często jedynym sposobem pozyskania rzeczywiście dziewiczej substancji jest jej własnoręczne zdobycie.

Być może czarodziej będzie musiał odbyć daleką podróż, aby znaleźć potrzebne zasoby. Decyzja należy tu do Mistrza Gry, choć może on wypracować szczegóły w porozumieniu z graczem. Ze względu na wyścig surowcowy (lub – jak to niektórzy nazywają – gwałt surowcowy), którego szczyt przypadł we wczesnym XXI stuleciu, okazuje się często, że niezwykle trudno znaleźć źródło rudy lub minerałów, które nie byłoby zanieczyszczone w takim stopniu, że wszelka magia dawno już zeń zniknęła, albo została straszliwie zatruta.

Jak na ironię, to właśnie zapotrzebowanie na kryształy i im podobne przedmioty w stylu New Age w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych przyczyniło się bardzo do zatruć źródeł magicznie użytecznych substancji. Co bardziej przedsiębiorczy osobnicy zakradali się w nocy na tereny parków i rezerwatów zasobów naturalnych, wysadzali dynamitem zbocza, zgarniali roztrzaskane kawałki kwarcu i sprzedawali te kości Matki Ziemi jako „kamienie mocy” świeżo nawróconym uczniom New Age. Oczywiście po takiej operacji w kamieniach nie pozostawała nawet iskra magicznej energii.

Większość dobrych miejsc do zbierania materiałów znajduje się na terenie NAN, a mieszkańcy NAN nie są specjalnie przychylni obcym – czy to czarodziejom, czy korporacyjnym górnikom – wkradającym się, aby wydzierać życie z Matki Ziemi. Odpowiednie znajomości wśród członków plemion są zatem prawdziwym błogosławieństwem dla każdego ambitnego czarodzieja.

Test Zbierania

Zebrań jednej „jednostki” surowego materiału zabiera dzień (czas bazowy). Należy wykonać Test Umagiczniania o poziomie trudności 4. Aby określić, ile czasu w rzeczywistości zajęło zbieranie, podziel czas bazowy przez liczbę sukcesów uzyskanych przez gracza. Jeśli nie ma żadnych sukcesów, to po dziesięciodniowych poszukiwaniach nic się nie udało znaleźć.

„Co takiego?! Dziesięć dni, żeby zebrać trochę zielska?!” – zapyta rozczarowany gracz. To nie tak. Potrzeba dziesięciu dni (lub mniej), żeby zebrać odpowiednią ilość materiału stosownego rodzaju, wystarczająco dojrzałego i takiej jakości, aby można go było wykorzystać w celach magicznych. Nie wystarczy zgarnąć po prostu kilku naręczy siana. Czarodziej musi uważnie zbadać każdy listek, zanim zdecyduje, czy nadaje się on do użycia w czarach. Jeśli bohater ma umiejętność specjalną lub koncentrację związaną z materiałem, który właśnie zbiera, to wykonuje dodatkowy test, używając tej umiejętności, po czym dodaje uzyskane sukcesy do tych, które zdobył już w Teście Umagiczniania. Na przykład jeśli postać poszukuje rud metali, a posiada umiejętność Metalurgia, Geologia, Górnictwo lub podobną, to gracz wykonuje Test Umagiczniania oraz Test Sukcesu przy użyciu tej umiejętności – obydwie na poziomie trudności 4. Następnie dodaje sukcesy uzyskane w obu testach, redukując w ten sposób czas konieczny do zebrania jednostki surowca.

Szaman poszukujący materiałów w domenie odpowiedniej dla swego totemu (nawet jeśli jego wersja totemu „żyje” w innej domenie) dodaje do testu kości z premii za totem. Tak więc szaman Szopa uzyskuje premię pod warunkiem, że nie znajduje się w górach. Kojot otrzyma premię wszędzie na lądzie i tak dalej.

Sprytni czarownicy mogą się zastanawiać, czy nie zdołaliby uzyskać pomocy duchów w zbieraniu minerałów. Rzeczywiście, jest to

możliwe. Odpowiedniego typu żywioł (niemal zawsze ziemi) albo duch natury może pomóc w znalezieniu minerałów. Podczas rzutu dodaj tyle kości, ile wynosi poziom Mocy pomagającego ducha.

Jednostka rudy metalu lub minerału waży około 10 kilogramów. Jednostka surowca roślinnego to w przybliżeniu 5 kilogramów.

Podczas zbierania surowców postać musi wykonać pewne czynności rytualne. Potrzeba do tego zestawu do umagiczniania. Mistrz Gry może również zażądać takich użytecznych przyrządów, jak kilofy, szpadle i wiadra. Zastosowanie ciężkiego sprzętu górniczego, narzędzi elektrycznych i czegokolwiek, co zanieczyszcza środowisko (z materiałami wybuchowymi włącznie), niszczy magiczne energie zbieranych substancji.

Do stworzenia fokusu można użyć materiałów wytworzonych lub wydobytych komercyjnie, ale w takim przypadku nie uzyskuje się premii za dziewicze surowce (zob. **Zbieranie surowców**, powyżej).

OCZYSZCZANIE SUROWCÓW

Do oczyszczania surowców ziołowych wystarcza zestaw do umagiczniania. Oczyszczanie metali wymaga warsztatu. Minerale przeznaczone na fetysze można oczyścić za pomocą zestawu. Minerale, z których chcemy zrobić fokus, trzeba obrabiać w warsztacie.

Bazowym czasem oczyszczania surowca jest 10 dni, zaś maksymalna liczba jednostek, które może naraz przetworzyć bohater, równa się jego Inteligencji.

Aby określić ile czasu zajął proces oczyszczania, gracz wykonuje Test Umagiczniania na poziomie trudności 4, po czym dzieli bazowy czas przez liczbę uzyskanych sukcesów. Podobnie jak przy zbieraniu materiałów, stosowna umiejętność nie związana z magią może przyspieszyć działania. Jeśli nie ma żadnych sukcesów, to coś poszło nie tak i postać uzyskuje w efekcie te same surowce, z którymi rozpoczynała oczyszczanie. Jeśli wtrąci swoje paskudne trzy grosze Reguła Jedyńki, surowce zostają zepsute i tracą wszelkie magiczne własności.

Sukces oznacza, że surowiec jest oczyszczony. Z każdej jednostki surowej substancji użytej do oczyszczania uzyskujemy jedną jednostkę substancji oczyszczonej, ważącą połowę tego, co oryginał: odpowiednio 2.5 kilograma ziół oraz 5 kilogramów metali lub minerałów.

Materiały oczyszczone nadają się do tworzenia fetyszów i dziewiczych fokusów albo jako surowce do alchemii.

Tworzenie Fetyszów

Po uzyskaniu oczyszczonych substancji bohater może je umagicznić i stworzyć z nich fetysze. Z jednej jednostki oczyszczonego materiału można uzyskać tyle fetyszów jednorazowych, ile wynosi Inteligencja postaci, albo jeden fetysz wielokrotnego użytku. Aby stwierdzić, ile czasu to zajmie, gracz wykonuje Test Umagiczniania na poziomie trudności 4, po czym dzieli 24 godziny przez liczbę sukcesów. Co? Nie ma sukcesów? No cóż, kolego, czarodziej zmarł właśnie całą dobę. Spróbuj znowu. Jeśli wyrzucisz same jedyńki, zostaniesz z popsutymi surowcami – zniszczone, bezużyteczne, kaput.

To wszystko. Wykonanie fetysza jest bardzo proste w porównaniu z innymi zastosowaniami oczyszczonych substancji.

Materiały Rytualne

Oczyszczone surowce nadają się do wytwarzania specjalnych materiałów rytualnych, potrzebnych przy magii rytualnej, przywoływaniu, budowie wigwamu świętych przedmiotów i wielu innych działaniach. Są to niemal zawsze komponenty ziołowe lub mineralne i można je przygotować przy użyciu zestawu do umagiczniania.

Podczas wytwarzania materiałów rytualnych wykonuje się takie same testy i korzysta z tych samych współczynników co przy tworzeniu fetyszów, według podanych wyżej reguł.

ANALIZOWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Bohater z umiejętnością Umagiczniania może poddać analizie dowolny przedmiot lub substancję magiczną. Nie musi być w tym celu magicznie aktywny, ale zdolność do zbadania przedmiotu zmysłami astralnymi może mu pomóc.

Niezależnie od przedmiotu analizy, konieczny jest do jej przeprowadzenia warsztat do umagiczniania.

Bazowym czasem przy analizie przedmiotów są 24 godziny. Musisz wykonać Test Umagiczniania na odpowiednim poziomie trudności, który odczytasz z tabeli analizy magicznej poniżej.

Jeśli bohater potrafi obserwować substancję w Astralu, zmniejsz poziom trudności o 1.

Ponieważ poziom trudności zależy ściśle od natury badanego przedmiotu, Mistrz Gry może zechcieć zatrzymać tę wiadomość dla siebie.

Podziel 24 godziny przez liczbę sukcesów, aby stwierdzić, jak długo będzie trwała analiza. Jak zwykle, jeśli bohater nie zdołał uzyskać żadnych sukcesów, to nie jest w stanie określić natury przedmiotu lub substancji, dopóki nie upłyną 24 godziny, ale później może próbować znowu. Jeśli wyrzucił same jedynki, to udało mu się jedynie zniszczyć przedmiot, który próbował badać (Mistrz Gry powinien rozważyć efekty Reguły Jedynki, ponieważ zniszczenie przedmiotu nie zawsze bywa odpowiednie).

Udana analiza mówi postaci, z jaką substancją się spotkała i jaki jest poziom Mocy tej substancji (jeśli takowy posiada). Udana analiza pozwala także odróżnić oczyszczone materiały, zebrane z zachowaniem stosownych procedur, od zwyczajnych, nie posiadających żadnych magicznych właściwości.

Czarownicy mogą oczywiście uzyskać tę informację po prostu badając substancję zmysłami astralnymi (zob. **Przedmioty w przestrzeni astralnej**, s. 88). Mniej wygodna technika analizy, którą tu opisaliśmy, jest zazwyczaj stosowana przez wspólnotę lub adeptów nie dysponujących takimi możliwościami.

TABELA ANALIZY MAGICZNEJ

Oblekt	Poziom trudności
Niemagiczny przedmiot	3
Oczyszczony surowiec	3
Materiał rytualny lub fetysz	4
Rodnik alchemiczny	5
Fokus	Poziom Mocy

ALCHEMIA

Bohater może wykorzystać umiejętność Umagiczniania do dalszej obróbki oczyszczonych surowców i wytwarzania z nich alchemicznych materiałów zwanych *rodnikami*. Użycie rodników przy tworzeniu fokusu ułatwia jego umagicznienie i może pomóc w zmniejszeniu ilości potrzebnej do tego Karmy.

Zgodnie z pogłoskami, przynajmniej sześć lub siedem korporacji prowadzi obecnie gorączkowe badania nad reprodukcją legendarnych wytworów alchemii, ale żadna nie ogłosiła jak dotąd sukcesu. Substancje alchemiczne okazały się użyteczne tylko przy umagicznianiu. Stare baśnie o magicznych miksturach, transmutacji oraz innych podobnych procesach mogą się okazać niczym więcej niż właśnie starymi baśniami.

ARKANA

Alchemia zajmuje się umagicznianiem surowców w celu uzyskania rodników. Jak już wspomniano wcześniej, substancje używane przy umagicznianiu dzielimy na trzy kategorie: ziola, minerały i metale. W alchemii każda z tych kategorii to arkanum (liczba mnoga arkana). Każdy czarodziej może próbować uzyskać rodnik w dowolnym arkanum, niezależnie od tego, w którym z nich sam się specjalizuje. Specjalizacja może się okazać ważna przy stosowaniu rodników do umagiczniania fokusu.

UZYSKIWANIE RODNIKÓW

Do uprawiania alchemii konieczny jest warsztat do umagiczniania. Próba wytworzenia rodników ze zwyczajnych materiałów zajmuje 28 dni (jeden miesiąc księżycowy) i nie da się tego okresu skrócić. Poziom trudności dla Testu Sukcesu jest równy liczbie jednostek oczyszczonych substancji, które poddaje się procesowi. Pamiętaj, że w **Shadowrunie** poziom trudności nie może być mniejszy niż 2, nawet jeśli ktoś chce się zajmować tylko jedną jednostką surowca.

Alchemik musi poświęcić całe 28 dni na dogłębne procesy, zwanego fachowo cyrkulacją. Jeśli przez dłuższy czas jest poza warsztatem, to po powrocie musi wykonać Test Umagiczniania na poziomie trudności równym liczbie godzin, przez które pozostawił cyrkulację bez nadzoru. Jeśli nie uda mu się uzyskać żadnego sukcesu, proces ulegnie przerwaniu i trzeba będzie zaczynać od początku. Można pozwolić na czasowe zajęcie się warsztatem innemu alchemikowi, ale jego umiejętność Umagiczniania musi być przynajmniej taka sama jak jego poprzednika.



Cały proces jest bardzo czasochłonny i nie pozostawia czasu na studiowanie, inne magiczne prace itp. podobne. Pod koniec 28-dniowego okresu alchemik wykonuje Test Sukcesu. Jeśli uzyskał jakieś sukcesy, to znaczy, że wytworzył liczbę jednostek rodnika równą liczbie jednostek surowca początkowego, pomnożonej przez liczbę sukcesów.

Jednostka rodnika waży jedną setną tego, co surowiec: 50 gramów dla ziół i 100 gramów dla metali lub minerałów.

Peter Puffer zestawia cyrkulację do wytworzenia rodnika żelaza potrzebnego do zrobienia magicznego ostrza. Ładuje do swojego alchemicznego pieca 3 jednostki oczyszczonego żelaza i rozpoczyna długotrwałe zadanie. Po czterech tygodniach urywanych drzemek, szybkich i skąpych posiłków, niarżenia kapryśnego wyposażenia w czasie skomplikowanych etapów alchemicznego procesu, trzyma wreszcie w ręku zapieczetowane naczynie zawierające substancję. Puffer ma umiejętność Umagiczniania na poziomie 5, rzuca więc 5 kośćmi. Poziom trudności wynosi 3, ponieważ zaczął od trzech jednostek surowca. Rzuci 1,3,3,4,5: uzyskuje 4 sukcesy. Puffer dumnie wypina pierś, wylewając stopioną masę z naczynia do kąpieli chłodzącej. 3 jednostki na starcie razy 4 sukcesy dają mu 12 jednostek rodnika żelaza.

ORYSZALK

Zgodnie z legendą, substancję tę odkrył jako pierwszy król-kaplan starożytnej Atlantydy. Czy jest to prawda, czy nie, ten pomarańczowozłoty stop wydaje się całkowitym absurdem z punktu widzenia chemii czy metalurgii, a można go wytworzyć tylko dzięki alchemii. Wymaga to specjalnej cyrkulacji, opisanej poniżej.

Weź po jednej jednostce rodników miedzi, złota, srebra i rtęci – są to „surowce” konieczne do zestawienia alchemicznego procesu. Cyrkulacja działa normalnie aż do końcowego Testu Sukcesu. Poziom trudności wynosi 10 minus poziom Magii alchemika. Liczba sukcesów określa liczbę wyprodukowanych jednostek. Za każdy sukces w teście alchemik wytwarza jedną jednostkę oryszalku. Jeśli nie uzyska żadnych sukcesów, cyrkulacja musi działać przez kolejne 28 dni. Jeśli wyrzuci same jedynki, oznacza to, że proces nie udał się, a surowce ulegają zniszczeniu.

Oryszalk ma nieprawdopodobną wartość przy tworzeniu fokusów, ma także wiele innych zastosowań. Jednostka oryszalku waży tylko 10 gramów.

FOKUSY

Wiele magicznych przedmiotów, zwanych także fokusami, znanych czarodziejowi Szóstego Świata, zostało opisanych na s. 137 podręcznika **SRII**. Wymieniono tam między innymi fokusy zaklęć i duchów, fokusy mocy, węzły czarów oraz fokusy broni. Poniższy rozdział dodaje nową klasę fokusów — fetysze oraz rozszerza zasady dla fokusów duchów.

FOKUSY-FETYSZE

Jest to nowy rodzaj przedmiotu. Fokus-fetysz jest jednorazowym fetyszem, który został umagiczniony. Można go użyć tylko raz, wspomagając w ten sposób rzucanie zaklęcia. Samo zaklęcie nie musi zależeć od użycia fetysza, ale jeśli zależy, to fokus-fetysz spełnia wszelkie wymagania.

Podobnie jak fokusy przypisane do poszczególnych kategorii zaklęć, tak samo istnieją fokusy-fetysze bojowe, fokusy manipulacyjne itp.

Fokusy-fetysze są popularne, ponieważ, w odróżnieniu od innych fokusów, tworzenie fetysza jest procesem stosunkowo krótkotrwałym i tanim, ponadto każdy czarodziej może go użyć bez dostrajania.

Poziom Mocy fokusu-fetysza można wykorzystać na dwa sposoby. Czarodziejowi wolno użyć tylu dodatkowych kości, ile wynosi Moc przedmiotu, aby zwiększyć szanse na uzyskanie sukcesu przy teście. Może również wykorzystać fetysz, by zmniejszyć efekt Kosztu rzucanego zaklęcia. W takim przypadku bohater dodaje liczbę kostek równą poziomowi Mocy fetysza do kości rzucanych przy Teście Uniknięcia Kosztu.

W odróżnieniu od innych kości dodawanych dzięki użyciu fokusów, czarodziej nie może rozdzielić kości uzyskanych dzięki fokusowi-fetyszowi pomiędzy rzucanie zaklęcia i unikanie Kosztu. Należy zdecydować, jakie możliwości daje fokus w chwili jego tworzenia. Używając fokusu-fetysza uzyskuje się całą jego Moc na wspomnienie tej jednej funkcji.

Kiedy kości, które zapewnił nam fokus-fetysz, spełnią swoją rolę, fokus staje się bierny i bezużyteczny. Tego rodzaju przedmiotu można użyć tylko raz.

FOKUSY DUCHÓW

Zgodnie z opisem podanym w podstawowych zasadach (s. 137, **SRII**), fokus ducha można stworzyć do działania na określony rodzaj duchów. Na przykład fokus żywiołów ognia nie nadaje się do przyzywania innych żywiołów, fokus ducha lasu nie wywrze żadnego wrażenia na duchu burzy itd.

Postać może również stworzyć fokusy strażników (zob. **Strażnicy**, s. 73).

Korzyści wynikające z posiadania fokusu ducha nie grają roli przy odpędzaniu lub wiązaniu wolnego ducha (zob. **Prawdziwe Imiona**, s. 77-79). Jednak czarodziej, który zna prawdziwe imię ducha, może stworzyć fokus do użytku specjalnie przeciw temu duchowi. Taki fokus, choć pod każdym innym względem standardowy, pomaga jedynie w Testach Sukcesu związanych z tym jednym duchem.

TWORZENIE MAGICZNE

Tworzenie magiczne to proces, dzięki któremu powstają wszystkie magiczne fokusy, których używają czarownicy (s. 137, **SRII**). Do tworzenia magicznego konieczny jest warsztat do umagiczniania oraz przedmiot, który chcemy umagicznić, albo materiały, z których zostanie stworzony. Najpierw jednak trzeba zaprojektować formułę fokusu.

TWORZENIE FORMUŁY

Zanim czarodziej stworzy fokus, musi mieć jego formułę. Formuła fokusu jest podobna do formuły zaklęcia (zob. **Formuły zaklęć**, s. 114), a twórca musi posiadać umiejętność Teorii magii, aby ją zaprojektować. Formuły fokusów określają rodzaj, poziom Mocy oraz formę. Jeśli bohater stworzy formułę fokusu mocy o poziomie Mocy 2, to *nie* pomoże mu to w stworzeniu fokusu mocy o poziomie Mocy 3. Co więcej, każda z formuł jest jedyna w swoim rodzaju i nie można jej ulepszyć. Ktoś posiadający formułę dla fokusu zaklęcia bojowego o Mocy 4 może nie mieć zieleńego pojęcia jak stworzyć formułę o Mocy 5 (jak również o mocy 3, jeśli już o to chodzi). Analogicznie formuła na fokus w kształcie różdżki nie pomoże w stworzeniu fokusu w formie płaszczka.

Bohaterowie mogą albo próbować kupić istniejącą formułę, albo stworzyć swoją własną. Bazowy czas potrzebny na zaprojektowanie formuły fokusu zależy od jego rodzaju – zob. tabela projektowania fokusów.



TABELA PRJEKTOWANIA FOKUSÓW

Rodzaj	Bazowy czas
Fokus-fetysz	10 dni
Węzeł czarów	10 dni
Fokus do 1 zaklęcia	10 dni*
Fokus do typu zaklęcia	30 dni
Fokus ducha	30 dni
Fokus Mocy	60 dni
Fokus broni	60 dni

* Wymaga również posiadania formuły zaklęcia, zob. **SRII**, s. 137.

Aby stworzyć formułę fokusu, wykonaj Test Teorii magii na poziomie trudności równym zamierzonemu poziomowi Mocy fokusu (albo 2 jeśli PM ma być 1). Podziel bazowy czas odczytany z tabeli przez liczbę sukcesów. Jeśli nie udało się uzyskać żadnych sukcesów, formuła będzie niekompletna. Czarodziej musi poświęcić je-

szcze raz czas bazowy na kombinowanie, w którym miejscu się pomylił, po czym może spróbować znowu. Może próbować nieprzerwanie albo rozciągnąć prace na kilka tygodni, jeśli tak mu wygodniej.

Kiedy formuła zostanie już ukończona, każdy z umiejętnością Umagicznianie może jej użyć do stworzenia opisanego przez nią rodzaju fokusu. Twórca musi teraz określić podstawę materialną fokusu (zob. niżej), która od tej chwili staje się również częścią formuły. Zatem ostateczna formuła może być następująca: poziom Mocy 3, fokus czaru bojowego (drewniany kij). Częścią formuły jest zarówno forma, jak i działanie.

Możliwe są jednak pewne odstępstwa od formuł. Ten sam przepis może posłużyć do tworzenia fokusów ze zwykłych materiałów, dziewiczych surowców, materiałów alchemicznych itp.

Podobnie jak w przypadku formuł zaklęcia, formuły fokusów są zbyt skomplikowane do zapamiętania; istnieją również formuły hermetyczne i szamańskie. Tłumaczenie formuły z jednej tradycji na drugą równa się stworzeniu jej od początku, ale pozwala na modyfikator -2 do poziomu trudności przy Teście Teorii magii.

Egzotyczne surowce (Zasada opcjonalna)

Opcjonalne zasady dotyczące egzotycznych surowców czynią tworzenie fokusów bardziej interesującym (i być może trudniejszym). Po ukończeniu tworzenia formuły rzuć 1k6. Jeśli wynik rzutu okaże się mniejszy lub taki sam jak poziom Mocy fokusu, to potrzebny będzie egzotyczny składnik. Jeśli poziom Mocy fokusu wynosi 6 lub więcej, to przedmiot taki *automatycznie* wymaga użycia przynajmniej jednego egzotycznego surowca, a być może czegoś więcej. Odejmij 6 od poziomu Mocy i rzuć jeszcze raz. Postępuj tak, dopóki poziom Mocy fokusu nie spadnie do 0 lub niżej.

Na przykład czarodziej chce wykonać fokus o Mocy 14. Ponieważ 14 to więcej niż 6, fokus automatycznie będzie wymagał użycia egzotycznego składnika. Reszta ($14 - 6 = 8$) jest wciąż większa niż 6, co oznacza, że fokus wymaga dwóch rzadkich surowców. Teraz należy rzucić 1k6. Wynik 1 lub 2 będzie oznaczać, że konieczny jest trzeci egzotyczny składnik.

Rzadkie surowce mogą być potrzebne do wbudowania w fokus albo do zużycia w trakcie jego umagiczniania. Głównym problemem jest ich zdobycie w celu wykonania dzieła.

Jeśli wymagany rzadki składnik pomaga zazwyczaj w procesie umagiczniania, jak na przykład substancje alchemiczne, to do stworzenia fokusu będzie potrzebna taka substancja jako dodatek do standardowych wymagań stawianych przez proces. Innymi słowy, jeden egzotyczny składnik nie może działać na dwóch frontach: zapotrzebowanie na takie materiały to dodatek do tego wszystkiego, co czarodziej dobrowolnie zdecyduje się włożyć w fokus.

Jak bardzo egzotyczne mogą być te składniki? Rzuć 2k6 i sprawdź wynik w poniższej tabeli, podającej kilka możliwości. Mistrzowie gry powinni użyć swojej wyobraźni i wymyślić inne.

Kiedy projektant fokusu usłyszy, co powinien mieć, żeby stworzyć swoją zabawkę, może stwierdzić, że nie obchodzą go takie wymagania. Nie ma sprawy, przyjacielu. Możesz po prostu uisnąć i stworzyć formułę od nowa, a potem zobaczymy, czy następny zestaw wymagań będzie łatwiejszy do spełnienia.

TABELA EGZOTYCZNYCH SKŁADNIKÓW
(Rzuć 2k6)

Rzut kością	Składnik
2	Część ciała świeżo zabitego smoka.
3	10 jednostek ziół z najdalszego krańca innego kontynentu.
4	Jednostka alchemicznego rodniaka metalu.
5	1k6 x 10 000 nuyenów w kamieniach szlachetnych.
6	Litr krwi Przebudzonego drapieży.
7	Żadnych egzotycznych składników.
8	Jednostka alchemicznego rodniaka ziołowego.
9	1k6 x 10 000 nowych jenów w szlachetnych metalach.
10	Pukiel włosów (piór, łusek) Przebudzonego drapieży.
11	10 jednostek minerału z najdalszego krańca innego kontynentu.
12	Jakiś płyn ustrojowy żyjącego smoka („CO mam zrobić do tego słoika???”)

PODSTAWA MATERIALNA

Przedmiot, który bohater chce umagicznić, to podstawa materialna fokusu, zwana również telesmą. Odpowiednia podstawa materialna może ułatwić umagicznianie i obniżyć jego cenę w punktach Karmy.

Jako telesma może służyć niemal wszystko: drewniana różdżka, wysadzana klejnotami błyskotka, broń, samochód itp.

Można również kupić coś „prosto z półki” i umagicznić to. To byłaby telesma pospolita, czyli podstawa materialna oparta na zwykłym przedmiocie, nie posiadającym żadnych magicznych właściwości. Wykorzystanie pospolitej telesmy nie daje żadnych premii przy Teście Sukcesu ani nie zmniejsza wydatków Karmy przy tworzeniu fokusu.

Bohater może również użyć telesmy ręcznie wykonanej, którą łatwiej umagicznić.

Można nawet zebrać konieczne surowce i stworzyć telesmę od zera. Jest to wtedy telesma dziewicza, magicznie dostrojona do swego twórcy ze względu na przygotowania, które poczynił. Takie podstawy są nie tylko łatwiejsze do umagiczniania, ale dodatkowo ich wykonanie kosztuje mniej Karmy. Dziewicze telesmy ograniczają się zazwyczaj do przedmiotów, które można stosunkowo łatwo wykonać własnym rękami. (Ogrom pracy, który należałoby włożyć w stworzenie dziewiczego samochodu byłby wprost nie do opisanego. Oczyszczanie lub synteza tworzyw sztucznych, uzyskanie odpowiedniej ilości dziewiczego metalu, wykonanie silnika z części robionych własnoręcznie – niezbyt opłacalne, prawda?)

Zazwyczaj można wykonać lub kupić, a następnie umagiczniać tylko jedną telesmę naraz. Jednakże jeśli telesmy przeznaczone na fokusy-fetysze zostaną odpowiednio przygotowane, to można je obrabiać grupami o wielkości równej Inteligencji bohatera. Wszelkie koszty związane z czasem, testami, materiałami itp. należy odliczać jak dla pojedynczego fokusu. Zatem czarodziej z Inteligencją 4 może stworzyć cztery identyczne fokusy-fetysze naraz. Jeśli formuła je opisująca dawała fokus o poziomie Mocy 3 (zob. niżej), to wszystkie testy, wydatki Karmy itp. będą identyczne jak przy tworzeniu pojedynczego fokusu o poziomie Mocy 3.

SUBSTANCJE ALCHEMICZNE

Dodanie do telesmy substancji alchemicznych ułatwia jej umagicznienie i zmniejsza związany z tym wydatek Karmy.

Jak już opisano, wyróżniamy trzy arkana alchemii – arkanum ziół, arkanum minerałów oraz arkanum metali. Bohaterowie mogą używać alchemicznych rodniaków z jednego z tych arkanów w rytuale umagiczniania. Substancję można włączyć do fokusu albo zużyć w trakcie procesu, nie jest to istotne.

Aby uzyskać premię za użycie substancji alchemicznych, należy wykorzystać tyle jednostek rodniaka z jednego arkanum, ile ma wynosić poziom Mocy tworzonego fokusu. Na przykład, aby uzyskać premię „jednego arkanum” przy tworzeniu fokusu o Mocy 3, należy użyć trzech jednostek rodniaka z tego arkanum. Premiovane jest nie tylko użycie jednego arkanum, mogą to być dwa lub nawet wszystkie trzy arkana (zob. kolejny rozdział, **Pierwsze dostrajanie**).

W procesie umagiczniania można również wykorzystać oryszalki. Każda zużyta jednostka mitycznego metalu redukuje poziom trudności przy tworzeniu fokusu i być może zmniejsza wydatek Karmy.

Niezależnie od tego, czy substancje zostały wbudowane w fokus, czy też po prostu użyte w trakcie rytuału, są one trwale związane z fokusem i nie można ich odzyskać do jakichkolwiek innych celów. Uznaj je za zużyte.

TEST UMAGICZNIANIA

Kiedy już czarodziej kupi lub zrobi telesmę – materialną podstawę fokusu – można przystąpić do właściwego umagiczniania. Rytuał umagiczniania zajmuje sporo czasu i – podobnie jak w przypadku alchemii – nic nie może odwracać uwagi czarodzieja. Jest ciągle zajęty, przepuszczając przez telesmę energie astralne, kontrolując położenie słońca i księżyca, stawiając horoskopy, śpiewając, tańcząc itd.

Czarodziej potrzebuje biblioteki magicznej o poziomie równym przynajmniej poziomowi jego umiejętności. Jeśli biblioteka lub wigmaw ma poziom mocy niższy niż umiejętność, to użyj w Teście Sukcesu tego właśnie poziomu zamiast poziomu umiejętności czarodzieja.

Bazowy czas, konieczny do umagicznienia czegośkolwiek, wynosi 30 dni. Poziom trudności zależy od rodzaju tworzonego fokusu. Znajdź odpowiedni poziom w poniższej tabeli umagiczniania, dodając stosowne modyfikatory.

TABELA UMAGICZNIANIA

Przedmiot	Poziom trudności
Fokus-fetysz	3
Fokus Mocy	8
Fokus do określonego zaklęcia	4
Węzeł czarów	*
Fokus do rodzaju zaklęcia	6
Fokus ducha	6
Fokus broni	6

Modyfikatory

Moc fokusu	+poziom Mocy
Własnoręcznie wykonana telesma	-1
Telesma dziewicza	-2
Substancje alchemiczne	
Jedno arkanum	-1
Dwa arkana	-2
Trzy arkana	-4
Oryszalk (za jednostkę)	-1

* Węzeł czarów ma zawsze poziom Mocy 1. Poziom trudności podczas jego umagiczniania wynosi zawsze 5.

Aby określić czas trwania rytuału, wykonaj Test Umagiczniania. Podziel bazowy czas (30 dni) przez liczbę uzyskanych sukcesów. Jeśli bohater nie uzyska żadnych sukcesów, musi kontynuować rytuał przez pełne trzydzieści dni, po czym spróbować znowu. Rytuał trwa bez przerwy dopóty, dopóki cały proces nie zakończy się sukcesem albo porażką i zmarnowaniem materiałów. Jeśli wynikiem rzutu są same jedynki, proces ulega przerwaniu, a materiały zniszczeniu.

PIERWSZE DOSTROJENIE

Wypełniwszy rytuał tworzenia fokusu, czarodziej musi zapłacić Karmę potrzebną do ukończenia dzieła. Jeśli nie ma odpowiedniej ilości Karmy, to cała działalność nie miała sensu: rytuał ulega przerwaniu, a fokus jest bezużyteczny. Zużyte substancje zostały zmarnowane.

Karma, którą wydaje się na zakończenie umagiczniania, dostraja fokus albo do jego twórcy, albo do osoby przez twórcę wskazanej. Jeśli tworzy się fokus na czyjeś zlecenie, to zleceńodawca musi być obecny przy „pierwszym dostrojeniu”. Osoba, do której dostraja się fokus, może zapłacić część potrzebnej Karmy, a czarodziej resztę.

Koszt Karmy przy pierwszym dostrajaniu jest równy wydatkowi bazowemu pomnożonemu przez poziom Mocy przedmiotu (zob. tabela kosztów dostrajania). Użycie przy tworzeniu fokusu lub w trakcie umagiczniania dziewiczej telesmy, alchemicznych rodników lub oryszalku może zredukować te koszty, lecz jednostki sub-

stancji, które zużywa się w tym celu, należy liczyć niezależnie od tych, którymi posłużono się, by zwiększyć liczbę kości przy umagicznianiu. Minimalny koszt bazowy przy pierwszym dostrajaniu wynosi 1.

TABELA KOSZTÓW DOSTRAJANIA

Rodzaj fokusu	Bazowy wydatek Karmy
Węzeł czarów	3*
Fokus-fetysz	2 x Moc
Fokus określonego zaklęcia	3 x Moc
Fokus rodzaju zaklęcia	5 x Moc
Fokus ducha	4 x Moc
Fokus Mocy	7 x Moc
Fokus broni	8 x Moc

* Węzły czarów zawsze mają poziom Mocy 1.

Modyfikatory

Dziewicza telesma	-2 x Moc
Substancje alchemiczne	
Jedno arkanum	-1 x Moc
Dwa arkana	-2 x Moc
Trzy arkana	-4 x Moc
Oryszalk (za dodatkową jednostkę)	-1 x Moc

SKŁADANIE ZAKŁĘĆ

Jest możliwe, choć trudne, stworzenie fokusu, który ma wiele „nakładających się” zastosowań. Takim wieloczynnościowym fokusem może być na przykład fokus Mocy (2)/fokus czaru bojowego (3). Poziom trudności przy projektowaniu formuły dla fokusu wieloczynnościowego jest sumą poziomów mocy. W powyższym przykładzie wynosiłby on 5. Uzyskana formuła byłaby dobra tylko do tworzenia podobnie złożonych fokusów. Formuła z przykładu powyżej nie da się wykorzystać przy projektowaniu oddzielnych fokusów: Mocy z poziomem 2 i czaru bojowego z poziomem 3.

Jeśli używa się opcjonalnych zasad dotyczących egzotycznych substancji, to szansa na zapotrzebowanie na te składniki również zależy od sumy poziomów mocy projektowanego fokusu.

Analogicznie, wszelkie premie wynikające z użycia substancji alchemicznych można uzyskać wówczas, gdy wykorzystana jest ich tyle, ile wynosi sumaryczny poziom mocy.

Czarodziej uzyskuje jednak swego rodzaju „zniżkę hurtową” poziomu trudności przy umagicznianiu przedmiotu. Poziom trudności rytuału jest mianowicie równy sumie najwyższego z zamierzonych poziomów mocy, plus połowa wszelkich bazowych poziomów trudności, wynikających z innych funkcji przedmiotu, plus średnia pozostałych poziomów mocy.

Na przykład umagicznienie fokusu mocy ma bazowy poziom trudności 8, zaś przygotowanie fokusu dla czaru bojowego ma bazowy poziom trudności 6. Wyższy poziom to 8, więc podstawowym poziomem trudności będzie 8 (najwyższy poziom) + 3 (połowa niższego poziomu), czyli 11.

Poziomy Mocy wynoszą 2 i 3, ich średnia to 2,5; zaokrąglenie daje 2. Ostateczny poziom trudności przy Teście Umagiczniania wyniesie więc 13. (Miejmy nadzieję, że ten facet ma skąd wziąć jakieś premie.)

Ilość Karmy konieczna do pierwszego dostrojenia jest równa wyższemu z podstawowych kosztów, pomnożonemu przez sumę

poziomów mocy fokusu. W naszym przykładzie bazowa cena dla fokusu Mocy wynosi 5, a za fokus rodzaju zaklęć trzeba zapłacić tylko 3, więc bazowy koszt Karmy za stworzenie lub dostrojenie przedmiotu będzie wynosił 25 (5 razy sumaryczny poziom Mocy 5). Jeśli „złożony” fokus dostraja się normalnie, to należy osobno zapłacić Karmą za każdą z funkcji. Fokusu nie można jednak użyć, dopóki nie zostanie on całkowicie dostrojony. Na przykład dostrojenie fokusu z powyższego przykładu wymaga wydania 5 x poziom na dostrojenie fokusu Mocy oraz 3 x poziom na dostrojenie fokusu rodzaju zaklęć.

Tak więc nowy właściciel fokusu Mocy (2)/czarów bojowych (3) będzie musiał zapłacić 10 punktów Karmy, aby dostroić „składnik” Mocy fokusu, oraz 9 punktów Karmy za dostrojenie funkcji czarów bojowych. To daje w sumie 19 punktów Karmy. Postać nie może używać żadnej z funkcji fokusu, dopóki nie zapłaci pełnego kosztu.

DOSTRAJANIE FOKUSÓW

Niezależnie od tego, czy fokus został kupiony, czy, ehem, oswobodzony, nie będzie pracował dla czarodzieja, dopóki nie zostanie dostrojony. Na to potrzebna jest Karma. Dla potężnych przedmiotów potrzeba mnóstwo Karmy.

Czarodziej może próbować użyć przy tworzeniu fokusu swojej umiejętności Umagicznianie, aby zredukować ilość Karmy, która będzie w końcu potrzebna do dostrojenia. Może użyć umiejętności dla siebie samego albo żeby dostroić fokus do innej postaci. Aby jednak wykorzystać swoje umiejętności dla kogoś innego, gracz musi zwiększyć poziom trudności Testu Sukcesu o 2. Ta technika wymaga użycia warsztatu do umagiczniania.

Wykonaj Test Umagiczniania na poziomie trudności równym poziomowi Mocy fokusu. W przypadku fokusu złożonego należy osobno testować każdą z jego funkcji.

Koszt dostrajania fokusu zmniejsza się o 1 za każde 2 sukcesy uzyskane w Teście Umagiczniania. Minimalny koszt jest równy poziomowi mocy fokusu.

Na przykład fokus broni o mocy 4 wymaga normalnie 24 punktów Karmy do dostrojenia. Czarodziej z umiejętnością Umagicznianie 5 rzuca pięcioma kośćmi przeciw poziomowi trudności 4 (Mocy fokusu). Jeśli uzyska 4 sukcesy, to koszt dostrojenia przedmiotu zmniejszy się o 2 – do 22.

Ten test można wykonać tylko raz dla danego fokusu i danego właściciela. Nie jest możliwe obcięcie kilku punktów tu i kilku tam podczas prób dostrojenia przedmiotu.

Karmę można jednak inwestować w dostrajanie „po kawałku”. Na przykład bohater otrzymuje fokus broni (4) wymagający 24 punktów Karmy do dostrojenia. Znajduje przyjaciela, który pomaga mu zredukować tę cenę do 21 punktów. To nadal mnóstwo Karmy. Jeśli bohater może sobie w danej chwili pozwolić tylko na 8 punktów, to wolno mu w dostrajanie włożyć je wszystkie lub tylko część. Powiedzmy, że pozbywa się wszystkich ośmiu. Po kilku akcjach zgromadził kolejne 12 punktów Karmy. Wsadza kolejne 6 w fokus broni (wydał więc już 14 na dostrojenie), a resztę przeznacza na inne cele. Nieco później łapie jeszcze 7 punktów i znowu wkłada je w dostrojenie fokusu. To daje wreszcie 21 punktów Karmy i broń zostaje w końcu do niego dostrojona.

Jeśli jakiś inny czarodziej położy łapy na fokusie i dostroi go, to cała Karma, jaką włożył w dostrajanie jego poprzednik, zostanie stracona.

Poniższa tabela dostrajania magicznych przedmiotów zastępuje tabelę dostrajania fokusów ze s. 137 w **SRII**.

TABELA DOSTRAJANIA MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Przedmiot	Karma
Fetysz	Zero
Fokus-fetysz	Zero
Fokus określonego zaklęcia	1 x Moc
Fokus rodzaju zaklęć	3 x Moc
Fokus ducha	2 x Moc
Fokus Mocy	5 x Moc
Fokus broni	6 x Moc
Węzeł czarów	1

UNIKALNE UMAGICZNIENIA

Umagicznianie otwiera pewne interesujące możliwości tworzenia przygód. Jak opisano wcześniej, poszukiwanie surowców może zmusić bohaterów do podróży w najdziksze ostępy, jeśli tam właśnie znajdują się niezbędne zioła i minerały. Być może będą nawet mieli nieszczęście wylądować po niewłaściwej stronie wkurzonego smoka. (Czy istnieje właściwa strona wkurzonego smoka?)

Poza włączeniem do swoich przygód przyjemnych ćwiczeń z prawa popytu i podaży, Mistrz Gry może zechcieć wykorzystać koncepcję unikalnych umagicznień.

Unikalne umagicznienie to przedmiot stworzony przy użyciu umiejętności Umagicznianie. Może to być fokus, określony rodnik alchemiczny lub nawet fetysz zrobiony ze szczególnych surowców. Nie musi nic robić w bezpośredni, magiczny sposób, ale powinien być konieczny do spełnienia jakiegoś wymogu związanego z przygodą.

W rozdziale poświęconym fokusom wspomnieliśmy o fokusach duchów, przeznaczonych specjalnie do przyzywania określonego wolnego ducha. Unikalne umagicznienie, użyte w podobnym celu, może przybrać formę pułapki (aby zamknąć wolnego ducha jak dżina w butelce), albo kaplicy czy posągu, gdzie duch może przetrwać utratę many (i niejako przy okazji zostawić ślady swego astralnego odcisku). Duch może nawet zlecić czarodziejowi stworzenie tej ostatniej zabawki i zakodować swoje prawdziwe imię w formule, którą mu udostępni.

Unikalne umagicznienie może także wymagać od czarodzieja przygotowania pewnej ilości jakiejś substancji alchemicznej w celu przewycięzenia starożytnej magii, zbyt potężnej, aby normalnie stosowane metody mogły ją pokonać, czy choćby naruszyć.

Smok, który zgodzi się zrobić bohaterom jakąś przysługę, może zażądać zapłaty w postaci jakiegoś niezwykle fokusu, stworzonego zgodnie ze specyfikacją podaną w antycznej formule. Oczywiście, znając smoki można się spodziewać, że formuła takiego unikalnego umagicznienia będzie się wiązać ze świątynią strzeżoną przez hordy potworów.

Unikalne umagicznienia są specjalne: wprawdzie fokus lub talizman posiada kosmiczną moc w przygodzie, w której ma działać, ale po jej zakończeniu jego kosmiczna moc również się kończy. Była przecież unikalna! Przedmiot mógł obrócić tego konkretnego toksycznego ducha w guacamole dokładnie we właściwym momencie, ale to wcale nie znaczy, że grupa dorwała się do superpotężnego fokusu „Przemiana ducha w guacamole”. Działa on bowiem tylko wtedy, kiedy planety ustawiają się we właściwy sposób. Ale to przecież nie problem! Następna koniunkcja już za 127 lat!

Tworzenie unikalnych umagicznień lub analiza tych, na które bohaterowie natrafiają na swojej drodze, może dodać magicznym przygodom koloru.

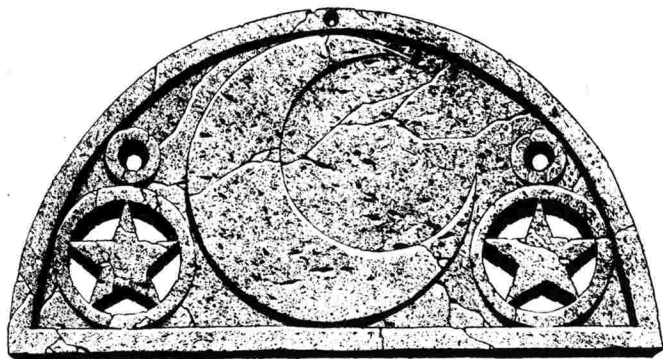
DRUIDZI

Na wyspach Wielkiej Brytanii można spotkać dwa typy druidów: angielskich, którzy uprawiają magię hermetyczną, oraz celtyckich – podążających ścieżką szamaństwa. Poniżej podajemy podstawowe zasady dotyczące gry z udziałem celtyckiego druida, przeniesione z **London Sourcebook** i uaktualnione w celu zapewnienia zgodności z drugą edycją systemu **Shadowrun**. Więcej informacji o włączaniu do gry celtyckich druidów oraz dodatkowe wiadomości o druidach angielskich znajdziesz w **London Sourcebook**. Choć angielscy druidzi podzielają w pewnym stopniu wierzenia i orientacje reprezentowane przez nie-zwierzęce totemy przedstawione poniżej, to ich magia jest ściśle hermetyczna i nie uzyskują premii ani nie mają ograniczeń wynikających z totemu.

Jeśli jakiegś reguły czy wskazówki nie wymieniono w tym rozdziale, to pozostaje ona nie zmieniona w stosunku do drugiego wydania podręcznika **Shadowrun** i niniejszej **Księgi Magii**.

TOTEMY

Druidzi oddają cześć słońcu i księżycowi jako pierwotnym siłom życia, ale szanują również totemy zwierzęce, jako ognisko-owanie życiowej energii w formach żywych istot. Poza nie-zwierzęcymi totemami Słońca, Księżyca, Morza i Dębu, druidzi celtyccy używają: Orła (przeważnie w Szkocji), Wilka (tylko Szkocja), Niedźwiedzia, Sowy, Kota (Żbika) oraz Żmija (tylko Walia). Opisy totemów Księżyca, Dębu, Morza, Słońca, Żbika i Żmija znajdziesz poniżej. Pozostałe znajdują się na stronach 120-122 w **SRII**.



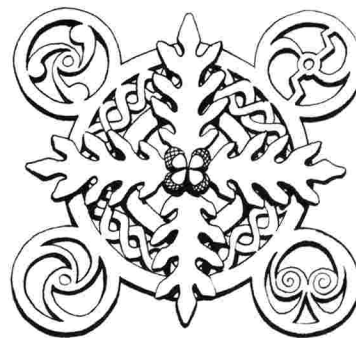
KSIEŻYC

Charakterystyka: Księżyc jest zmienny i pełen sekretów. Wiele widzi ze swojej wysokiej pozycji, choć jego wzrok nie jest tak ostry jak Słońca. Zna wiele sekretów i wiele potrafi skryć przed ciekawskimi oczyma. Księżyc jest również mistrzem zmian, wiecznie zmiennym, nieprzewidywalnym.

Preferowane otoczenie: dzikie miejsca położone z dala od cywilizacji albo ukryte zakątki miasta.

Premie: +2 kości do czarów manipulacji oraz iluzji, +1 kość do czarów detekcji, +2 kości przy przywoływaniu duchów wody.

Niedogodności: Szamani Księżyca zawsze wybierają subtelne sposoby. Aby przystąpić do otwartej konfrontacji, szaman musi wykonać Test Siły Woli (4). Negocjacje nie są uważane za konfrontację (kocha się w dyskusjach), ale spory już podpadają pod to określenie. Odejmuje się 1 kość przy czarach walki. Szaman Księżyca zazwyczaj zachowuje się cicho i spokojnie, a działa podstępem.



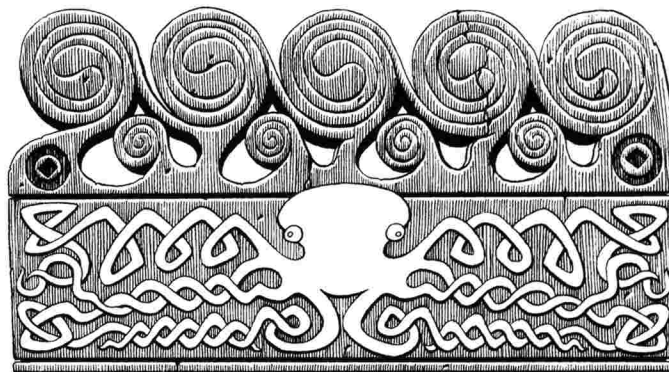
DAB

Charakterystyka: Dąb jest najsilniejszym z drzew, niezwykle cierpliwym i szlachetnym. Chroni innych, osłaniając małe rośliny i mech przed gniewem żywiołów. Z Dębu robi się mocne tarcze, domy i okręty.

Preferowane otoczenie: głębokie lasy, święte gaje i miasta zbudowane z jego drewna.

Premie: +2 kości do czarów leczenia, +2 kości przy przywoływaniu duchów lasu i duchów człowieka w dowolnej strukturze zrobionej w całości lub w części z dębu.

Niedogodności: Szaman Dębu musi być silny, więc każdy, kto decyduje się na używanie tego totemu, musi przeznaczyć podczas tworzenia postaci przynajmniej 4 na Siłę i cechy fizyczne. Jest cierpliwy i nie rzuca się do czegokolwiek bez gruntownego namysłu. Będzie wytrwale bronił każdego, kogo przysiągł chronić, nawet jeśli ma go to doprowadzić do zguby.



MORZE

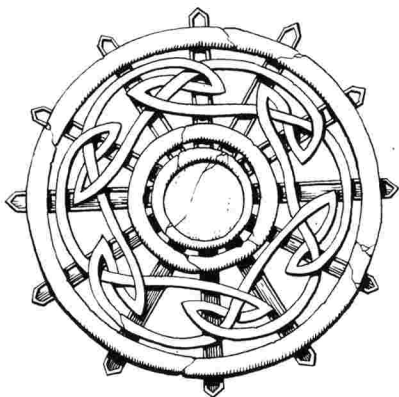
Charakterystyka: Morze to kolebka wszystkich żywych istot. Jest niepojęte i kapryśne. Może być ciche i uspokajające albo przerażające i niszczycielskie. Choć posiada wielkie bogactwa, zazdrośnie strzeże tego, co wpadło mu w ręce. Morze potrafi być potężnym sprzymierzeńcem, ale trzeba się z nim obchodzić z wielką ostrożnością.

Preferowane otoczenie: słone wody lub ich pobliże.

Premie: +2 kości do czarów leczenia i manipulacyjno-transformacyjnych, +2 kości przy przywoływaniu duchów słonych wód i duchów okrętów (duchów domowego ogniska).

Niedogodności: Szaman Morza niczego nie odda. Musi otrzymać choćby symboliczną zapłatę za każdą tajemnicę, którą wyjaw i każdy przedmiot, który opuści jego ręce. Wysokość tej zapłaty zależy całkowicie od szamana, ale będzie odzwierciedlać jego uczucia wobec „kupującego”. Ktoś kochany może otrzymać cenny artefakt za jednego całusa, podczas gdy ktoś, kogo szaman nie lubi, będzie musiał płacić bajorńskie sumy za najmniejszy nawet podarunek. Szaman Morza jest bardzo dumny – musi wykonywać Test Siły Woli (4), aby nie wpaść w furję, jeśli

zostanie obrażony. W takim stanie może krzyczeć, obrażać, grozić lub nawet (jeśli będzie dalej prowokowany) zaatakować winnego obraży. Furia trwa cztery Rundy Walki, ale szaman może zmniejszyć ten czas o 1 rundę za każde 2 sukcesy uzyskane w Teście Siły Woli.



SŁOŃCE

Charakterystyka: Słońce jest szlachetne, heroiczne, pełne przepychu i odwagi. Wszyscy muszą je widzieć, chce być przykładem dla każdego. Słońce jest inspiracją dla swoich popleczników i naturalnym przywódcą dającym przykład. Wszystkie żywe istoty czerpią z niego siły. Słońce reprezentuje dominującą siłę tworzenia, ale i destrukcji. Ze swojego miejsca w najwyższych niebiosach może obserwować wszystko i sądzić sprawiedliwie.

Preferowane otoczenie: wszędzie, ale zazwyczaj otwarte miejsca, jak wzgórza, pola, a nawet wioski, w których łatwo je ujrzeć.

Premie: +2 kości do czarów walki, leczenia i detekcji, +2 kości przy przywoływaniu wszelkich duchów w świetle słonecznym.

Niedogodności: +2 do poziomu trudności przy przywoływaniu jakichkolwiek duchów w nocy. Szaman Słońca nie zgodzi się na działanie w sprawie, którą uważa za niesłuszną. Jeśli okaże się, że został podstępem skłoniony do niewłaściwych czynów, będzie się starał zmazać tę plamę, przeciwstawiając się tym, którzy go oszukali. Jako naturalny przywódca, szaman Słońca musi przy tworzeniu postaci przeznaczyć przynajmniej 4 na Charyzmę. Dąży również do stawiania sobie najwyższych możliwych wymagań i celowania we wszystkim, za co się bierze.



ŻBIK

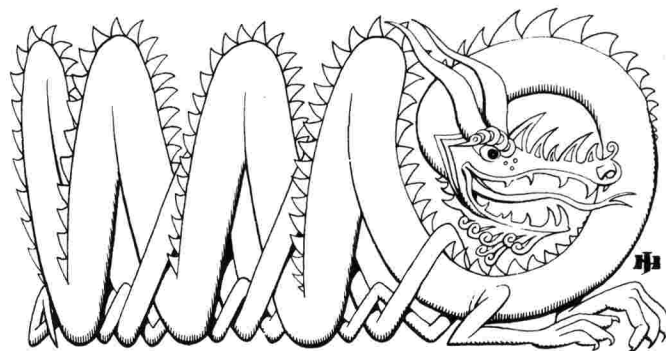
Charakterystyka: Żbik nie ma wielkiej siły, ale jest niezwykle wytrzymały i może osiągnąć nieprawdopodobną prędkość na krótkich dystansach. Jest agresywny, łatwo go zdenerwować, a przyparty do muru staje się niebezpieczny. Jako nocne stworze-

nie doskonale widzi w ciemnościach, jest samotnikiem i ma wiele tajemnic. Polega raczej na swoich czułych zmysłach niż na intelekcie, ale mimo to łatwo go zmylić pozorami. Jest dużo mniej sprytny niż jego miejski odpowiednik, ale też potężny i niebezpieczny, jeśli zostanie sprowokowany!

Preferowane otoczenie: gdziekolwiek w Brytyjskich Dzikich Krajinach (poza Kornwalią).

Premie: +2 kości do czarów walki i leczenia, +2 kości przy przywoływaniu dowolnego ducha natury w godzinach nocnych.

Niedogodności: Szaman Żbika nigdy nie dopuści, by jego rodzi-my krąg kamienny został uszkodzony lub zniszczony. Zaatakuję każdego, kto spróbuje czegoś takiego, i będzie walczyć do śmierci, jeśli to konieczne (nie może wykonywać żadnych testów, aby uniknąć tego obowiązku!) Szamani Żbika odejmują również 1 kość przy Testach Odparcia Czarów wykonywanych przeciw iluzjom. Żbik jest agresywny tylko wtedy, kiedy zostanie przyparty do muru lub bezpośrednio zagrożony. Szaman Żbika nie jest zabójcą-kamikadze.



ŻMIJ

Charakterystyka: Żmij to wielki jaszczur, powolny i ociężały, nie-magiczny kuzyn smoków, lub, jak twierdzą niektórzy, skarlowa-ciała forma pokrewna axolotlowi. Jako totem obnoszą go dumnie walijscy szamani Smoka, lub smoczy druidzi (należy zaznaczyć, że sami nadali sobie tę mylącą nazwę), którzy widzą pokrewieństwo swego idola z wielkim symbolem narodowym ojczystej kra-jiny. Żmij nie jest ani inteligentny, ani szybki. Działa powoli i nie potrafi przejąć inicjatywy, jeśli wydarzenia szybko po sobie na-stępują. Posiada jednak siłę, wielkie zdolności zdrowienia i bywa bezlitosny, kiedy już uzyska przewagę nad wrogiem. Jest nastawiony pokojowo, ale nie przebacza, jeśli zostanie sprowokowa-ny. Oprócz tego Żmij ma bardzo silną wolę i może zdominować innych samą jej potęgą.

Preferowane otoczenie: góry.

Premie: +2 kości do czarów leczenia i manipulacji, +2 kości przy przywoływaniu duchów gór.

Niedogodności: Żmij często nie potrafi odpuścić: kiedy jest zaangażowany w walkę lub inną przedłużającą się działalność pole-gającą na przeciwstawianiu się czemuś (jak na przykład rozgryw-ka druidzkiej gry w kamienie), musi wykonać Test Siły Woli (6), aby móc jej zaprzestać i zająć się czymś innym. Żmij jest także powolny i leniwy, co objawia się między innymi długim snem. Szaman Żmija musi spać przeciętnie przynajmniej 70 godzin w tygodniu.

FETYSZE

Druidzi używają tylko jednego fetysza wielokrotnego użytku – złotego sierpa – oraz jednego tylko fetysza jednorazowego: jemioły. Druid nie może kupować swoich fetyszów od talizmaniaka. Musi osobiście zebrać jemiołę, używając do tego złotego sierpa. Aby można było użyć sierpa jako fetysza, musi on zostać poświęcony przez wtajemniczonego na poziomie pierwszym lub wyższym, w świętym kręgu właściciela. Poświęcenie sierpa następuje podczas rytualnego wtajemniczenia druida na zerowym poziomie, przy czym druid-aspirant musi wydać 1 punkt Karmy aby dostroić do siebie swój sierp. W przeciwnym przypadku ani narzędzie, ani jemioła zebrana za jego pomocą nie nadaje się na fetysz.

ŚWIĘTE KRĘGI

Druidzi celtyccy nie utrzymują wigwamu świętych przedmiotów jako takiego. Mają święte kamienne kręgi, służące jako miejsca spotkań. W pewnych rzadkich przypadkach miejscem spotkań może być pojedynczy głaz, święta grotta (na przykład jaskinie Dan Yr Ogof w Kraju Smoka), lub święte jezioro (dla druidów szkockich). Ponieważ wiara druidów podkreśla jedność całej natury, krąg nie musi się znajdować w otoczeniu odpowiadającym totemowi druida. Każdy z druidów ma jednak swój krąg macierzysty, znajdujący się w stosownym dla jego totemu otoczeniu. Przy kontaktach z duchami, które odbywają się w macierzystym kręgu druida, stosuje się specjalne zasady.

Święty krąg ma tyle metrów średnicy, ile wynosi jego poziom mocy. Druidzi uczą się zaklęć i wykonujący inne związane z magią czynności używają go zamiast wigwamu świętych przedmiotów (rządzą tym takie same ogólne zasady jak w przypadku wigwamu).

PRYZWOŁYWANIE DUCHÓW

Szaman druidzki może przyzywać tylko niektóre spośród wielu duchów natury wymienionych w drugiej edycji podręcznika **Shadowrun**. Pamiętaj, że druidzi z totemami zwierzęcymi nie mogą w ogóle przyzywać duchów człowieka, podczas gdy ci, których totemy nie są zwierzęce, mogą to czynić bez ograniczeń. Szaman druidzki może przywołać następujące duchy natury:

Duchy ziemi: duchy lasu i gór.

Duchy nieba: duchy mgły i burzy.

Duchy wód: duchy jezior, rzek i morza.

Druidzi totemów zwierzęcych mogą przyzywać wyżej wymienione duchy łatwiej niż większość szamanów, ponieważ głębiej identyfikują się z naturą. Naturalna magia miejsc, w których budują swoje święte kręgi (miejscza owe często ujawniły się lub zregenerowały po Przebudzeniu) dodatkowo ułatwia zadanie w tych przypadkach. Dla przywołujących druidów stosuje się następujące modyfikatory:

- każdy druid automatycznie dodaje 1 punkt do swojej umiejętności Przywoływanie, jeśli znajduje się w odległości od kamiennego kręgu (w milach) nie większej niż jego poziom Esencji.
- Każdy druid dodaje automatycznie 3 punkty do swojej umiejętności Przywoływanie przy sprowadzaniu ducha z odpowiedniej dziedziny (niemal zawsze będą to góry lub las), jeśli znajduje się w odległości od swojego rodzimego świętego kręgu (w milach) nie większej niż jego poziom Esencji.
- Każdy druid na piątym (lub wyższym) poziomie Wtajemniczenia dodaje 1 punkt do swojej umiejętności Przywoływanie, w każdych okolicznościach.
- Każdy druid, który przywoła ducha natury, może wykorzystać jego moc tyle razy, ile sukcesów uzyskał podczas Testu Przywoływania, plus 1 lub 2, jeśli znajduje się w swoim rodzimym kręgu.

Na przykład Arisaig, druid wtajemniczony na 7. poziomie, próbuje odeprzeć atak bandytów chcących obrabować jego druidzki krąg z magii – dostali cynk o alchemicznych pracach, które prowadził. Decyduje się dać im nauczkę poprzez przywołanie ducha gór i nasłanie go na nich. Posiada umiejętność Przywoływanie 7, ale będzie rzucał nie mniej niż 13 kośćmi. Uzyskuje bowiem premię 3 – jest w swoim rodzimym kręgu, a także dodatkową 1 kość, ponieważ jest odpowiednio wysoko wtajemniczony i jeszcze 2, ponieważ jest szamanem Żbika, a bandyci popełnili błąd, atakując w nocy. Wzywa więc ducha o poziomie Mocy 6 i rzuca kośćmi. Gracz wyrzucił 4 szóstki. Ponieważ szaman jest w swoim rodzimym świętym kręgu, dodaje 2 do liczby usług, jakich może wymagać od ducha, otrzymując 6. Mściwy szaman Żbika zaczyna wymyślać serię wypadków, które za sprawą ducha przytrafią się jego przeciwnikom.

SPECJALNE ZASADY DOTYCZĄCE DUCHÓW

Duchy natury będą skłonne pozostać i służyć druidowi dłużej niż dowolnemu innemu przywołującemu: pozostają do 24 godzin, aż do pierwszego świtu następującego po ich przywołaniu. Nie kontrolowane duchy natury raczej nie zaatakują szamana-druida. Zasady opanowywania nie kontrolowanych duchów ze s. 143 (**SRII**) NIE stosują się w takim przypadku. Aby określić, czy nie kontrolowany duch zaatakuje druida, wykonaj Test Mocy dla ducha, używając poziomu Magii przywołującego jako poziomu trudności. Jeśli duch uzyska jakieś sukcesy, zaatakuje. Jeśli nie, po prostu zniknie.

Jeśli druid zechce, może wykazać się niezwykłą biegłością przy odsyłaniu duchów natury (**SRII**, s. 143). Podczas odsyłania obowiązują te same premie (zależne od lokacji i poziomu wtajemniczenia druida) do umiejętności Przywoływanie, co przy przywoływaniu duchów, z wyjątkiem rzadkich przypadków, w których jeden druid próbuje odesłać ducha sprowadzonego przez innego.

UMAGICZNIANIE

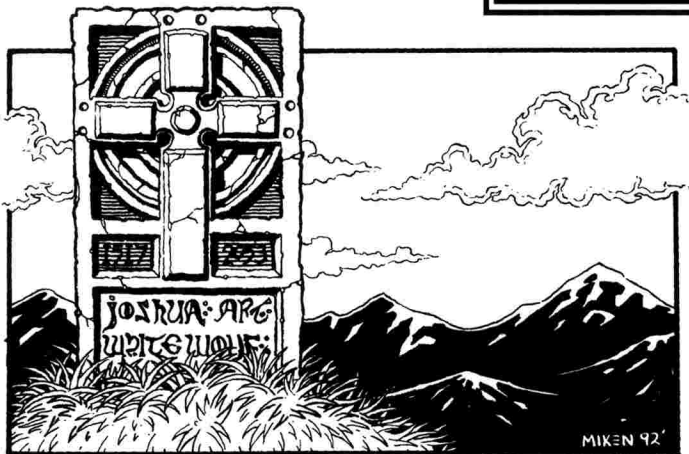
Szczegółowe zasady dotyczące umagiczniania zostały podane na s. 20-27. Z druidami związane są pewne specjalne modyfikacje.

SPRZĘT DO UMAGICZNIANIA

Wypożyczenie druidów różni się diametralnie od tego, którego używają inni czarownicy. Druid nie potrzebuje 100 000 nuyenów, żeby uprawiać alchemię, ani też 10 000 do talizmanii. Jego ograniczenia są zupełnie inne. Musi zawsze zaczynać operacje związane z umagicznianiem o świcie, podczas jednego z wielkich druidzkich festiwali (Imbolc, Beltane, Lugnasad, Samhain).

Do talizmanii i alchemii konieczny jest tylko druidzki kocion i zapas stosownych surowców (zawsze jest to materiał roślinny lub minerały z miejsc świętych albo wyjątkowych – jak Grotta Merlina lub Jaskinia Fingala na Hebrydach – albo woda ze świętego jeziora). Kottły druidzi przekazują sobie nawzajem; nie da się ich kupić. Każdy druid posiada zazwyczaj dwa do pięciu i tylko wtajemniczeni na poziomie 5. lub wyższym wiedzą naprawę, jak je tworzyć (zabiera to około 20 dni). Druid-senior zawsze zażąda od juniora jakiejś poważnej, a trudnej usługi (jak wyszukanie bardzo rzadkiej rośliny w niebezpiecznych obszarach Dzikich Krain, pełnych morderczo nieprzyjemnych, paranormalnych stworów), zanim zdecyduje się przekazać mu cenny i ceniony kocion. Rytuały, które wykonuje się z użyciem kotła, wymagają zawsze absolutnie czystej wody ze źródła, jeziora lub rzeki. Jeśli druid ma wątpliwości, może podjąć siedmiodniowy rytuał oczyszczający wodę w kręgu kamiennym (nie potrzeba żadnych testów, taki proces jedynie spowalnia druida).





Test Zbierania (s. 21) przy poszukiwaniu substancji roślinnych również jest łatwiejszy dla druidów: dla nich poziom trudności wynosi 3. Jeśli wezwą do pomocy ducha natury, to stosuje się normalne modyfikatory za jego poziom Mocy.

Druidom dużo łatwiej przychodzi również tworzenie alchemicznych rodników (**Uzyskiwanie rodników**, s. 22) z substancji roślinnych. Przy określaniu sukcesu całej operacji dodają 2 kości do Testu Umiejętności Umagiczniania.

FOKUSY

Druidzkie umagicznianie niemal całkowicie ogranicza się do fokusów duchów i mocy (choć druidzi z bardziej agresywnymi totemami, jak Żbik, wykazują wiele entuzjazmu w związku z fokusami broni). Jeśli druidzi muszą używać w swoich fokusach egzotycznych składników (s. 25), to niemal zawsze są to substancje roślinne i dostępne w obrębie ojczyzny druida (jeśli wynik rzutu 2k6 jest pomiędzy 2 a 10; jeśli wypadnie 11 lub 12, to składnik jest mineralny, ale także obecny w ojczyźnie druida). Podstawą materialną fokusu musi zawsze być dziewicza telesma (s. 25). Druidzi próbujący stworzyć fokus ducha natury wykorzystują poziom trudności 5 zamiast normalnego 6. I wreszcie, druidzi bardzo rzadko dostrajają magiczne przedmioty innego niż własny wyrobu. Jeśli druid zdecyduje się dostroić obcy magiczny przedmiot, ponosi koszt w punktach Karmy o połowę większy niż podany w **tabelli dostrajania przedmiotów magicznych** na s. 27.

OFIARY Z LUDZI

Podane poniżej informacje na temat ofiar z ludzi zostały opracowane jako pomoc dla Mistrza Gry, do wykorzystania WYŁĄCZNIE jako wątek scenariusza. Żaden z bohaterów graczy NIGDY nie pozna rytuałów potrzebnych do uprawiania takiej magii. PRZENIGDY. Jest to wyłączna domena druidów kontrolowanych przez Mistrza Gry, którzy nie ujawniają rytuału nikomu, o kim nie wiedzą absolutnie wszystkiego. Związaną z tym zasadę znajdziesz na s. 53, pod nagłówkiem **Geas ofiary**.

Podstawa rytualna do uzyskania czegoś ważnego dzięki ofierze ludzkiej znana jest tylko najwyższemu wtajemniczonym druidom. Wykonując rytuał z pierwszym promieniem świtu podczas wielkiego druidzkiego festiwalu, wtajemniczony na odpowiednim poziomie druid może złożyć ofiarę z człowieka w swoim rodzimym kręgu, jeśli obecnych jest przy tym przynajmniej sześciu innych druidów o dowolnych stopniach wtajemniczenia. Dzięki takiej ofierze można wzmocnić sprzymierzonego lub wolnego ducha, albo użyć krwi poświęconej ofiary do oczyszczenia ziemi. Zajrzyj do rozdziału 14 powieści ze świata **Shadowrun – Choose Your Enemies Carefully (Wybieraj uważnie swoich wrogów)** – znajdziesz tam pomysł włączenia tego rytuału do twojej historii.

MOC OTOCZENIA A MAGIA DRUIDÓW

Magiczne efekty, które pojawiają się w wyniku występowania mocy linii działowych są w terminach gry opisywane w bardzo prosty sposób: poziomu Mocy otoczenia używa się jako ujemnego modyfikatora (np. -2) do poziomu trudności przy wszelkich magicznych testach wykonywanych przez druidów, którzy nie sprzeciwiają się aktywnie naturze miejsca. Czary (badania itp.), które mają uszkodzić miejsce, nie otrzymują takiego ułatwienia. Gorzej, postacie podejmujące takie działania dodają potrojony modyfikator do poziomu trudności wykonywanych magicznych operacji, jeśli jest on dla nich właściwy. Użycie zaklęć zanieczyszczających, sprowadzenie ducha toksycznego przyzwanego gdzie indziej do danego obszaru i utrzymanie nad nim kontroli oraz pokazy magii o dużej sile rażenia, oddziałującej na obszar również będą raczej utrudniane niż wspomagane.

Mistrz Gry musi w tej sytuacji wystąpić w roli arbitra. Spróbuj pomyśleć jak kamienny krąg liczący sobie kilka tysięcy lat: czy Stonehenge podoba się ten czar? Czy jest tu na miejscu? Druidzi otrzymują zazwyczaj dodatkową premię – wątpliwości. Przeciwnicy, którzy atakują druida w pobliżu linii działowych mają negatywny modyfikator (np. +2) poziomu trudności, równy mocy otoczenia przy wszelkich testach magicznych.

Moc otoczenia dla wszystkich wielkich miejsc położonych na pomniejszych liniach wynosi 1. Dla tych położonych na wielkich liniach wynosi ona 3, z następującymi wyjątkami: Stonehenge, Zastopiona Wyspa, Zamek Warwick oraz Caerleon mają Moc otoczenia 4. Niektóre izolowane miejsca na mniejszych liniach mają Moc otoczenia 2 – między innymi wielkie, wyłożone kwarcem Jaskinie Camglaze w Kornwalii, upstrzony stalagmitami kompleks grot wapiennych w Cheddar w Somerset oraz Grota Fingala na Szkockich Hebrydach.

Niektóre miejsca mogą wywoływać szczególne efekty w kategoriach gry. Mistrz Gry może zaprojektować własne efekty, ale wiadomo, że salamandry (zob. s. 136-7, **Paranormalne zwierzęta Ameryki Północnej**) oraz duchy opiekuńcze i strażnicze (s. 73 i 76, odpowiednio), wydają się przybywać nie proszone i bez zapowiedzi w takie miejsca jak kamienne kręgi czy pobliże samotnych głazów. W różnych miejscach mogą obowiązywać różne efekty dotyczące przywoływania duchów, jeśli Mistrz Gry sobie tego zażyczy.

BARDOWIE KORNWALII

Kornwalijskie Dzikie Kraje zamieszkuje niewielu druidów-szamanów. Zwą siebie druidami i rzeczywiście mają coś wspólnego ze swymi celtycznymi krewniakami. Mieszkają poza miastem, posiadają odpowiednie totemy (najbardziej rozpowszechnionymi są Orzeł, Żbik i Sowa), spotykają się w kamiennych kręgach i podobnych świętych miejscach. W terminologii gry, zgodnie z zasadami, są z całą pewnością szamanami. Nie mają jednak magicznych grup czy poziomów wtajemniczenia i zazwyczaj bywają prostoduszni, wykazując całkiem prymitywne podejście do swego przymierza z naturą. Wiele z nich jest po prostu szamańskimi adeptami.

Jednym z czynników, który zdecydowanie wyróżnia tych druidów, jest ich śpiewacze zacięcie. Kornwalijscy druidzi uczą się starożytnego języka oraz recytowania epickich poematów i pieśni w tej (niezwykle zawikłanej) mowie. Są wyjątkiem od normalnej zasady, że tylko wtajemniczeni mogą używać metamagii (s. 42-50) – wydają się zdolni do używania umiejętności Wyśrodkowanie przeciwko Kosztowi rzucania czarów (a być może również przy innych działaniach), za pośrednictwem poetyckiej recytacji.

Przynajmniej niektórzy z kornwalijskich druidów utrzymują podobno kontakty z druidami bretońskimi z Lasu Broceliande i jego okolic. Pewna liczba kornwalijskich druidów-bardów z Tintagelu odwiedziła z pewnością swych francuskich kuzynów w Broceliande, gdzie Vivien miała uwięzić Merlina w drzewie.

ADEPCI

Poniższy rozdział rozszerza reguły dotyczące adeptów, przedstawione na s. 124-126 podręcznika **SRII**. Jak zwykle, gracze powinni uzgodnić z Mistrzem Gry, których zasad, jeśli w ogóle, będą przestrzegać w swojej kampanii.

ADEPCI ŻYWIOŁÓW

Adepci żywiołów to hermetyczny odpowiednik adeptów szamańskich. Adept jest silnie zespolony z jednym z żywiołów hermetycznych: powietrzem, ziemią, ogniem lub wodą. Może rzucać zaklęcia i przywoływać duchy związane z tym żywiołem (na przykład adept ognia może posługiwać się wyłącznie zaklęciami wywołującymi efekty żywiołu (ognia) – bojowymi oraz uszkadzającymi czarami manipulacji – oraz przywoływać żywioły ognia itd.).

Może również rzucać zaklęcia z obszaru wpływów wybranego żywiołu:

Powietrze – czary detekcji.

Ziemia – czary manipulacji (fizycznej, wyłącznie materialnej).



Ogień – czary walki (dowolne, o ile nie wywołują efektów innych niż ogniste).

Woda – czary iluzji.

Adeptci żywiołów mają normalny, pełny dostęp do przestrzeni astralnej (dotyczy to zarówno projekcji, jak i postrzegania astralnego). Mogą używać wszelkich fokusów wspomagających w obszarze ich umiejętności.

ADEPCI SZTUK WALKI

Adeptci sztuk walki zostali szczegółowo opisani na s. 125 w **SRII**. Poniższy rozdział podaje dodatkowe moce i umiejętności, które adept fizyczny może dodać do swojego repertuaru.

DODATKOWE MOCE

Spotęgowanie cechy

Koszt: 0,5 poziomu

Adept posiadający tę moc może wykorzystać swoje wewnętrzne ja, które umożliwia mu dokonywanie zdumiewających wyczynów fizycznych, daleko przekraczających wszystko, do czego byłby normalnie zdolny. Moc spotęgowania cechy można kupić dla każdej z cech fizycznych: Siły, Budowy lub Zwinności. Nie można spotęgować cechy umysłowej ani Reakcji. Moc trzeba nabywać osobno dla każdej z cech fizycznych.

Kupiony poziom mocy to liczba punktów, o jaką zostanie podniesiona cecha. Aby uzyskać spotęgowanie, adept fizyczny musi wykonać Test Sukcesu, rzucając tyloma kośćmi, ile wynosi aktualna wartość potęgowanej cechy. Jeśli nie uzyska żadnych sukcesów, Cecha pozostaje na poprzednim poziomie. Jeśli uzyska choćby jeden sukces, następuje podniesienie cechy o pełen poziom mocy spotęgowania. Ten stan utrzymuje się tylko przez liczbę Rund Walki równą liczbie sukcesów uzyskanych w Teście Magii.

Kiedy spotęgowanie się skończy, adept musi wykonać swego rodzaju Test Uniknięcia Kosztu, aby określić, czy zostanie osłabiony. Poziom trudności Kosztu równy jest połowie (zaokrąglonej w dół) wartości spotęgowanej cechy. Poziom Kosztu zależy od wartości poziomu spotęgowanej cechy w porównaniu z jej maksimum rasowym dla postaci, zgodnie z tabelą Kosztu potęgowania cech:

TABELA KOSZTU POTĘGOWANIA CECH

Poziom spotęgowanej cechy	Poziom Kosztu
Mniejszy lub równy 1/2 maksimum rasowego	L
Do maksimum rasowego	S
Do 1,5 x maksimum rasowe	C
Ponad 1,5 x maksimum rasowe	Z

Podobnie jak przy normalnym Teście Uniknięcia Kosztu, bohater musi wykonać Test Siły Woli przeciw poziomowi trudności Kosztu, aby przezwyciężyć jego efekty. Każde 2 uzyskane sukcesy redukują poziom Kosztu o 1. Obrażenia z Kosztu traktuje się jak ogłuszenie.

Spotęgowanie cechy nie jest zgodne z żadnym rodzajem cyber- ani biowszczepów, nie współpracuje również z żadnymi wzmocnieniami uzyskanymi dzięki czarom. Jest jednak zgodne ze zdolnością adepta sztuk walki Udoskonalone Cechy Fizyczne (zob. s. 125, **SRII**).

Kontrola organizmu

Koszt: 0,5 za poziom

Adept fizyczny używający tej mocy posiada tak wielką kontrolę nad swoim organizmem, że jest w stanie oprzeć się efektom działania gazów, narkotyków i trucizn. Każdy nabyty poziom kontroli organizmu daje postaci dodatkową kość, której może użyć przy Testach Uniknięcia Obrażeń wykonywanych przeciwko tego rodzaju toksynom.

Udoskonalone Wyśrodkowanie

Koszt: 2 za kategorię umiejętności

Ta zdolność pozwala wtajemniczonym adeptom fizycznym na zastosowanie wyśrodkowania do umiejętności niefizycznej. Obszary, w których adept będzie stosował tę możliwość, należy kupić oddzielnie. Niefizyczne umiejętności, które można wzmocnić przy użyciu udoskonalonego wyśrodkowania to: umiejętności budowy i naprawy, walki, wiedzy, językowe, magiczne, społeczne, techniczne, prowadzenia pojazdów. Można również wspomagać umiejętności specjalne, ale koszt wynosi 1 za umiejętność. Nawet dysponując tą mocą, adepci sztuk walki mogą wykorzystywać umiejętności magiczne tylko do zwyczajnych efektów – nie mogą rzucać zaklęć.

Parowanie pocisków

Koszt: 1 punkt

Mając tę umiejętność, adept sztuk walki może złapać wolno lecący pocisk, jak strzałę, rzucony nóż czy shuriken. Aby się to udało, trzeba wykonać test przy użyciu liczby kości równej Reakcji adepta (plus kości z Puli Walki, jeśli gracz sobie tego życzy) przeciwko poziomowi trudności równemu 10 minus zależny od zasięgu bazowy poziom trudności nadchodzącego ataku. Na przykład przy łapaniu strzały wystrzelonej na daleki zasięg, adept ma poziom trudności 2 (10 – 8). W przypadku ataku krótkiego zasięgu, poziom trudności wyniosłby 5 (10 – 4).

Aby chwycić lecący pocisk, adept musi uzyskać w Teście Reakcji więcej sukcesów, niż uzyskał atakujący w Teście Ataku. Remis rozstrzyga się na korzyść atakującego. Użycie tej zdolności wymaga poświęcenia darmowej akcji.

Mistyczna zbroja

Koszt: 1 za punkt

Adept może magicznie wzmocnić swoją skórę i oprzeć się efektom ciosów. Pamiętając, że skutki działania mistycznej zbroi *dodaje się do skutków działania wszelkich zbroi chroniących przed uderzeniami, które adept ma już na sobie. Można uzyskać maksymalnie tyle punktów mistycznego pancerza, ile wynosi aktualny poziom Mocy Magicznej adepta.*

Stan zawieszenia

Koszt: 1 punkt

Zdolność wejścia w stan zawieszenia działa podobnie jak zaklęcie magicznej hibernacji. Pozwala adeptowi sztuk walki wprowadzić się w trans medytacyjny, w którym metabolizm jego ciała zostaje spowolniony, co obniża jego zapotrzebowanie na żywność, wodę, powietrze oraz zmniejsza tempo krwawienia. Aby określić stopień efektywności stanu zawieszenia, rzuć tyloma kośćmi, ile wynosi Siła Woli bohatera, dodając wszelkie dostępne kości za medytacyjne umiejętności specjalne, przeciw poziomowi trudności 4, uwzględniając oczywiście wszelkie modyfikatory za poziom obrażeń. Zajrzyj do opisu czaru hibernacja (s. 157, **SRII**) i zinterpretuj uzyskane sukcesy zgodnie z podanymi tam zasadami.

MAGIA RYTUALNA

Informacje o magii rytualnej pojawiły się na s. 133-136 drugiej edycji podręcznika **Shadowrun**. Poniższe zasady rozszerzają koncepcję powiązania materialnego (zob. **SRII**, s. 135). W magii rytualnej powiązań materialnych używa się do przeprowadzenia rytuału, jeśli rzeczywisty cel jest poza zasięgiem wzroku. Służą one wówczas za połączenie pomiędzy czynioną magią a jej celem, w pewien sposób reprezentując cel. Zgodnie z istniejącymi zasadami, połączenie musi być fizycznym kawałkiem celu, czy to próbką biologiczną, czy fragmentem struktury budowli.

Jeśli zastosujecie się do przedstawionych niżej zasad opcjonalnych, będzie można zamiast tego użyć czegoś mniej bezpośrednio związanego z ofiarą.

POŁĄCZENIA SYMBOLICZNE I WSPÓŁCZUJĄCE

Jeśli gracze i Mistrz Gry zgodzą się na zastosowanie opcjonalnych zasad o powiązaniach materialnych, bohaterowie mogą próbować stworzyć magiczne połączenie przy użyciu czegoś mniej materialnego niż prawdziwa tkanka czy fragment budowli. Będą działać przedmioty blisko związane z ofiarą (współczujące) oraz jej symboliczne reprezentacje. Zmodyfikuj poziom trudności dla Testu Połączenia Materialnego zgodnie z tabelą opcjonalnych połączeń.

TABELA OPCJONALNYCH POŁĄCZEŃ*

Material	Modyfikator
Ulubiony przedmiot	+4
Przedmiot często używany	+6
Ostatnio używany przedmiot	+8
Symboliczna reprezentacja	+12

* LEGENDA DO TABELI

Ulubione przedmioty to na przykład biżuteria lub ubrania często noszone przez ofiarę, które mają dla niej jakąś wartość uczuciową. Odpowiedni będzie medalion z portretem zmarłego ukochanego, stale noszony przy sobie, jak również inne podobne przedmioty. Podstawą użycia takiego obiektu jest jego związek uczuciowy z właścicielem.

Przedmioty często używane to między innymi często noszone ubranie, ulubione pióro lub poduszka, ulubiona broń (od dawna używana) i tak dalej. Wymaga się, aby taki przedmiot był przez ofiarę często używany i należał do niej od długiego czasu.

Ostatnio używane przedmioty to dokładnie to. Jeśli ofiara posłużyła się ostatnio jakimś przedmiotem, to można go użyć jako połączenia materialnego przez liczbę minut równą jej podwojonej Esencji. Jeśli rytuał rozpocznie się, zanim minie ten czas, połączenie będzie trwać aż do końca ceremonii. Jeśli rytuał ulegnie przerwaniu, połączenie również zostanie zerwane. Taki przedmiot nie może jednak posiadać wartości uczuciowej (kwalifikującej go jako ulubiony przedmiot) dla kogoś innego niż ofiara.

Reprezentacje symboliczne to rysunki, malowidła, lalki i inne przedmioty przypominające ofiarę. Twórca reprezentacji musi wykonać Test Umiejętności Specjalnej dla odpowiedniej dziedziny sztuki, przeciwko poziomowi trudności 4, zmodyfikowanemu zgodnie z tabelą modyfikatorów symbolicznych.

TABELA MODYFIKATORÓW SYMBOLICZNYCH

Warunek	Modyfikator
Zna cel	+0
Spotkał się z celem	+2
Tylko widział cel	+4
Widział cel dawniej niż miesiąc temu	+6
Badał cel astralnie	-2
W czasie tworzenia reprezentacji mógł obserwować cel przez czas równy swej Sile Woli w minutach	-1

PRZYDATNOŚĆ PRÓBEK TKANEK

Wielu graczy uważa, że czas, w ciągu którego próbka tkanki nadaje się do użytku jako powiązanie materialne, jest kwestią podstawową. Mówiąc ogólnie, próbki tkanek nadają się do użytku przez różny czas w różnych okolicznościach. próbka pobrana bez specjalnego rytuału lub specjalnego celu (na przykład krew, która kapnęła na dywan) będzie się nadawać przez tyle godzin, ile wynosi Esencja osoby, do której należała. Tak więc wychromowany do samych skrzeli uliczny samuraj nie musi się bać dłużej niż trzydzieści minut (Esencja 0,5), podczas gdy jego towarzysz-mag będzie się pocić przez kolejne sześć godzin (Esencja 6).

Próbki zebrane z zachowaniem niewielkiego rytuału przetrwają dłużej, ale wymagają wykonania Testu Czarostwa (magia sądowa, specjalizacja: pobieranie próbek) przeciwko poziomowi trudności 4. Pomnóż liczbę sukcesów uzyskanych w tym teście przez Esencję źródła próbek, aby określić, ile godzin przetrwa teraz próbka. Niektórzy magowie sądowi używają podobno zaklęcia zamrożenie próbek, które działa podobnie jak czar hibernacja (zob. **SRII**, s. 157).

Próbki dostarczone dobrowolnie nadają się do użytku przez tyle dni, ile wynosi Esencja celu. Jeśli zostaną oddane dobrowolnie oraz zebrane z zachowaniem stosownego rytuału (przy użyciu czarostwa), to zawsze będą mogły być wykorzystane jako połączenie materialne. Magiczne grupy często odwołują się do takiej procedury, aby zapewnić posłuszeństwo swoich członków zasadom grupy.



GŁĘBSZE TAJEMNICE

Magia trzyma cię w napięciu. Kiedy wydaje ci się, że coś już wiesz, stwierdzasz, że musisz się tego nauczyć całkiem od nowa.

— Arthur Garrett, dr th., dyrektor Departamentu Studiów Okultystycznych, UCLA

Lawsze jest coś więcej.

Przez jakiś czas magia nie istniała, a kiedy powróciła, jej nowi studenci zaczęli szybko badać, eksperymentować i uczyć się. W miarę jak odkrywa się nowe Sztuki i rozwija stare, pojawiają się nowe, nieznane sfery magii.

Wszystkie rzeczy mają swoje poziomy: są przestrzenie za zasłonami i nowe zasłony za przestrzeniami. Gdy czarodziej wzrasta, zasłony się rozdzielają (albo można je rozdzielić) i uzyskuje się nową wiedzę. Czy istnieją sekrety głębsze niż te, które dotąd odkryto?

Załóż się.



WTAJEMNICZENIE

Wszyscy czarodzieje – zarówno magowie hermetyczni, jak i szamani – budzą się i wyczulają na pochodzące z wyższych światów moce dzięki wtajemniczeniu. Wyostża ono wrażliwość na magiczną energię i oczyszcza organizm czarodzieja, przez co zyskuje on większą moc. Wtajemniczenie umożliwia posługiwanie się wyższą sztuką magii: metamagią, zapewniając w ten sposób magom dostęp do metapłaszczyzn rzeczywistości. Czarodzieje, którzy wiążą swoją religię z magią, twierdzą, że wtajemniczenie zbliża ich do bóstwa czy bogów. Czy mają rację? Któż może być pewien?

Czarodziej może uzyskać wtajemniczenie poprzez własną pracę albo jako członek magicznej grupy (zob. **Magiczne grupy**, s. 54). Wtajemniczenie poprzez grupę jest łatwiejsze, ponieważ inni jej członkowie mogą pomóc w tym procesie. Grupy są jednak tajemnicze i niełatwo je znaleźć. Są również wybredne w doborze tych, których przyjmują w swoje szeregi i wymagają od swoich członków przestrzegania pewnych zasad. Niektórzy z czarodziejów uznają, że przynależność do grupy nie jest warta związanych z tym kłopotów. I choć przyłączenie się do grupy oznacza, że wtajemniczenie będzie kosztowało czarodzieja mniej Karmy, to jednak niektórzy uważają, że warto poświęcić dodatkową Karmę, aby uniknąć problemów z grupami.

Wtajemniczenie nie jest niczym łatwym ani automatycznym. Czarodziej musi dowieść swojej wartości, przechodząc jakiś trudny test lub umartwienie. Tylko wtedy może sięgnąć po wyższe tajemnice. Trudniejsze formy wtajemniczenia związane są z próbami. Naturę i sposoby testowania czarodziejów podano dalej w niniejszym rozdziale.

STOPNIE WTAJEMNICZENIA

Poziom wtajemniczenia mierzy się w stopniach, poczynając od stopnia 0 (oznaczającego wstępne wtajemniczenie) i idąc coraz wyżej. Kiedy bohater ukończy swoje pierwsze wtajemniczenie, staje się wtajemniczonym zerowego stopnia. Po uzyskaniu drugiego wtajemniczenia ma stopień 1 i tak dalej. Tego rodzaju podział wynika raczej z systemu hermetycznego niż z tradycji szamańskiej, która nie zajmuje się liczbami czy innymi liniowymi wskaźnikami magicznego rozwoju. Jednak w systemie gry liczby pomagają śledzić postępy każdego czarodzieja. Stopnie wtajemniczenia odnoszą się zarówno do magów hermetycznych, jak i szamańskich.

KORZYŚCI Z WTAJEMNICZENIA

Uzyskanie wtajemniczenia (nawet z zerowym stopniem) pozwala czarodziejowi na używanie metamagii (zob. **Metamagia**, s. 42) oraz daje mu dostęp do metaświatów przestrzeni astralnej (zob. **Metaświaty**, s. 93). Zwiększa się również poziom cechy Magia wtajemniczonego, ponieważ dodaje się do niego stopień wtajemniczenia. Oczywiście, żeby uzyskać zwiększenie cechy, trzeba się znaleźć przynajmniej na pierwszym stopniu wtajemniczenia – dodanie 0 (przy stopniu 0) nic nie daje. Wtajemniczony uzyskuje również przewagę przy wykonywaniu różnych magicznych działań, ponieważ stopień wtajemniczenia dodaje się także do poziomów odpowiednich umiejętności. Stopień wtajemniczenia działa jako premia tylko w niektórych sytuacjach, opisanych dalej.

Za każdym razem, kiedy czarodziej „podchodzi” do wtajemniczenia (próbując zwiększyć swój stopień), może spróbować pozbyć się jednego z **geas**, ograniczeń jego zdolności. Geas opisano w rozdziale **Geas**, na s. 52. Aby zrzucić geas w czasie wtajemniczenia, czarodziej wykonuje Test Siły Woli na poziomie trudności 6 plus suma punktów Magii, które czarodziej utracił ze względu na rany i inne czynniki (zob. **Czarodzieje i obrażenia**, **SRII**, s. 115). Jeden sukces lub więcej pozwala czarodziejowi wyeliminować jedno ze swoich geas (wybór należy do gracza). Można pozbyć się tylko jednego geas naraz. Aby zrzucić kolejne, czarodziej musi poczekać, aż ponownie będzie zwiększał swój stopień wtajemniczenia.

Kiedy czarodziej osiągnie pewien poziom wtajemniczenia, uzyskuje automatycznie nowe zdolności. Na przykład adepci sztuk walki otrzymują dostęp do pewnych zdolności adeptów (zob. **Dodatkowe moce** na s. 34) tylko dzięki uzyskaniu wtajemniczenia. Ponieważ każdy stopień wtajemniczenia ponad zerowy dodaje kolejny punkt do cechy Magia, bohater może użyć tego punktu do „kupienia” sobie dodatkowych umiejętności (albo zachować go na przyszłość), zgodnie z zasadami dotyczącymi adeptów sztuk walki (**SRII**, s. 125).

Kolejną korzyścią jest to, że wtajemniczony otrzymuje premię do Reakcji astralnej, równą stopniowi wtajemniczenia. Użykuje również dostęp do nowej Puli Astralnej (zawierającej tyle kości, ile wynosi stopień wtajemniczenia), której można użyć do wszystkiego, do czego wykorzystuje się zazwyczaj Pulę Walki Astralnej albo Pulę Magii (w przestrzeni astralnej). Kości z tej puli odnawiają się zgodnie z normalnymi zasadami (**SRII**, s. 84-85).

Inni czarodzieje uzyskują odmienne rodzaje nowych zdolności z kategorii metamagii, opisane dalej w tym rozdziale.

KARMA I WTAJEMNICZENIE

Im wyższy stopień wtajemniczenia pragnie osiągnąć czarodziej, tym więcej Karmy będzie go to kosztowało (niespodzianka!). Aby określić bazowy Koszt wtajemniczenia, dodaj 6 do stopnia, który bohater chce uzyskać. Jak zawsze w **Shadowrunie**, im lepszy jest bohater, tym trudniej będzie mu stać się jeszcze lepszym.

Ostateczny Koszt zależy od tego, czy czarodziej działa w pojedynkę, czy też w ramach grupy (zob. **Grupy magiczne**, s. 54). W grupie płaci mniej Karmy, ponieważ pozostali jej członkowie mu pomagają.

TABELA KOSZTÓW WTAJEMNICZENIA
(BAZOWY KOSZT = 6 + NOWY STOPIEŃ)

Sposób	Koszt
Samowtajemniczenie	bazowy Koszt x 3
Wtajemniczenie grupowe	bazowy Koszt x 2

Jeśli bohater w ramach wtajemniczenia poddaje się próbie (zob. niżej), należy zredukować mnożnik o 0,5. Tak więc wtajemniczenie połączone z próbą kosztuje 2,5 x Koszt bazowy, zaś wtajemniczenie grupowe będzie kosztować 1,5 x Koszt bazowy. Zaokrąglaj zawsze w dół.

Koszt wtajemniczenia zawsze płaci się z Dobrej Karmy bohatera (zob. **SRII**, s. 190).

Ciemna Stopa, szaman Sowy, jest gotów do wkroczenia w rozległe, magiczne królestwo wtajemniczonych. Jest samotnikiem, decyduje się więc nie szukać pomocy w grupach. Aby osiągnąć wtajemniczenie, musi wydać $(6+0, \text{jego aktualny stopień}) \times 3$, czyli 18 punktów Karmy. Jeśli podejmie się jakiejś próby, to cena spadnie do 15 punktów Karmy. Jakiś czas później Ciemna Stopa, obecnie wtajemniczony 0. stopnia, chce uzyskać stopień 1. Tym razem bazowy koszt wynosi $6 + 1 = 7$. Ponieważ szaman wciąż działa solo, przyjdzie mu zapłacić 7×3 , czyli 21 punktów Karmy za swoje wtajemniczenie. Jeśli podejmie kolejną próbę, zapłaci $7 \times 2,5$, czyli 17.

Gdyby Ciemna Stopa był wtajemniczany jako członek grupy, zapłaciłby tylko 12 punktów Karmy za wtajemniczenie 0. stopnia ($6 + 0 = 6$, $6 \times 2 = 12$) albo 9 ($6 \times 1,5$) gdyby przeszedł próbę. Wtajemniczenie 1. stopnia kosztowałoby 14 punktów Karmy albo 10 z próbą.

PRÓBY

Wtajemniczenie może być związane z próbą. Jak sama nazwa sugeruje, jest to coś nieprzyjemnego lub co najmniej trudnego, co ma dowiedzieć wartości czarodzieja. Może to być test, seria skomplikowanych medytacji, zadanie magiczne albo coś w tym stylu.

Poza wszystkim innym, poddanie się próbie jest dobrym odgrywaniem roli: wtajemniczony bohater powinien bardziej poświęcać się magii niż niewtajemniczeni. W zamian za podjęcie próby

mnożnik Kosztu Karmy ulega redukcji o 0,5. Wyższy koszt wtajemniczenia uzyskiwanego bez szczególnych utrudnień odzwierciedla czas i wysiłek, który czarodziej będzie musiał włożyć we wszystkie pomniejsze próby, zanim osiągnie nowy stopień. Nie próbuj oszukać kosmosu, koleś.

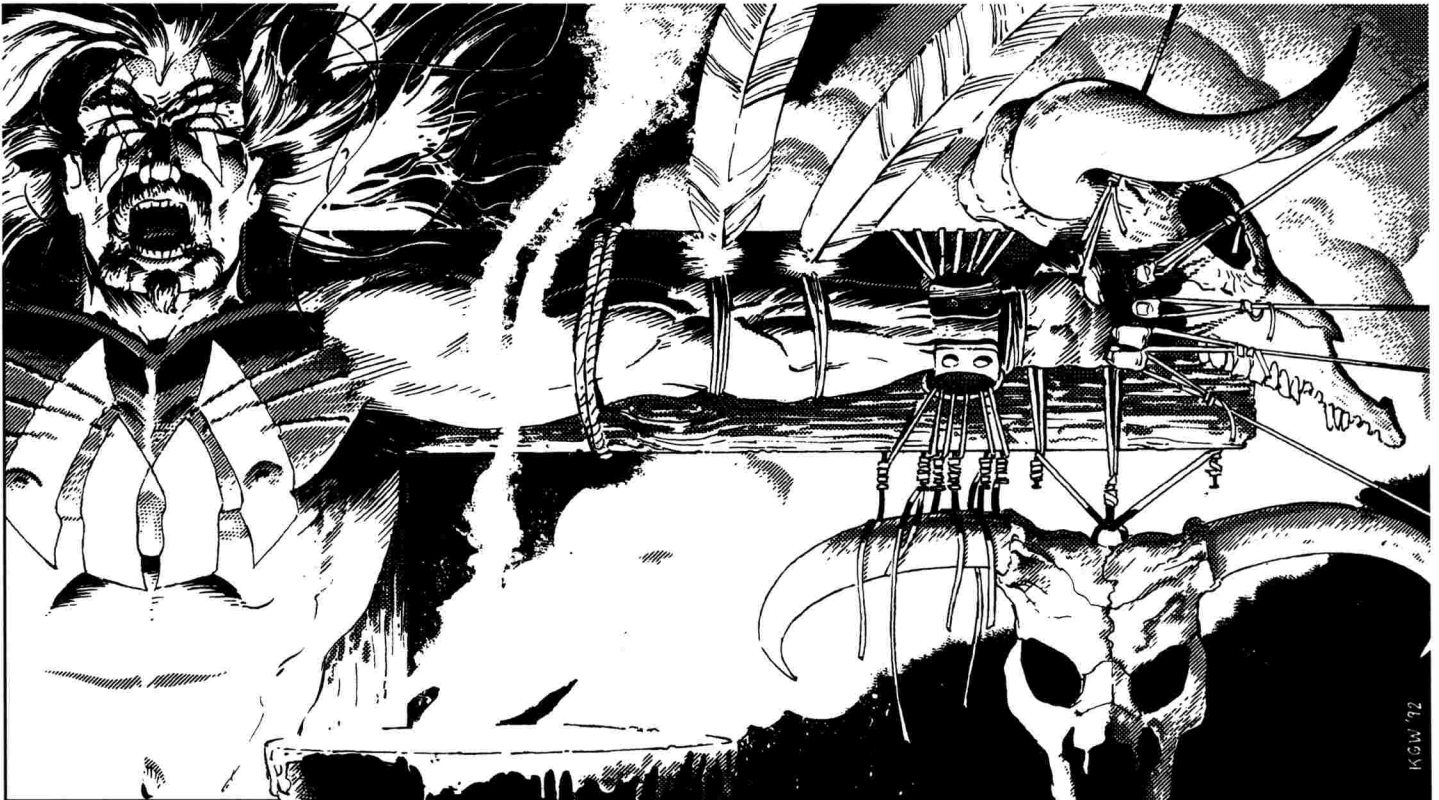
Każda z prób powinna być odmienna. Można ją powtórzyć tylko za pozwoleniem Mistrza Gry. Niektóre, takie jak przysięga, są niepowtarzalne. Mistrz Gry powinien wspólnie z graczem wypracować testy odpowiednie dla temperamentu postaci, jej filozofii, celów i tak dalej. Wtajemniczony może powtórzyć podejście do próby tylko za zgodą Mistrza Gry.

Czarodziej musi wybrać rodzaj próby, zanim przystąpi do wtajemniczenia, po zapłaceniu stosownego Kosztu Karmy. Nie może „załatwić próby” wcześniej, z jednym wyjątkiem: uczynku (zob. niżej). Wypełniwszy próbę, wtajemniczony uzyskuje nowy stopień. Po określeniu rodzaju testu, który chce przejść bohater, nie można go już zmienić. Jeśli nie uda mu się od razu, niech lepiej spróbuje jeszcze raz, nie zdoła bowiem awansować, dopóki mu się nie powiedzie.

RODZAJE PRÓB

Misja astralna

Misja astralna jest dostępna tylko dla wtajemniczonych, wymaga bowiem projekcji do metaświatów przestrzeni astralnej (zob. **Metaświaty**, s. 93). Szaman musi odbyć astralną podróż do metaświata swojego totemu. Mag hermetyczny ma trudniej, musi bowiem odbyć misję w każdym z metaświatów żywiołów: ognia, wody, powietrza i ziemi. Poziom trudności takiej misji jest równy podwojonemu stopniowi wtajemniczenia, który chce osiągnąć czarodziej. Z tego powodu próba ta może być względnie łatwa na niskich po-



ziomach i ogromnie wyczerpująca na wyższych. Adept żywiołów musi wykonać jedynie jedną misję w metaświecie związaną ze swoim żywiołem, ale poziom misji wzrasta o 50 procent. Tak więc misja astralna, podejmowana przy wtajemniczeniu adepta żywiołów będzie miała poziom trudności 3 x stopień wtajemniczenia. Ponieważ adepci sztuk walki nie potrafią dokonać projekcji astralnej, nie mogą podjąć misji astralnej, o ile nie mają dostępu do zdolności brama astralna wolnego ducha (zob. **Moce wolnych duchów**, s. 79). Poza tym obowiązują normalne zasady dotyczące misji astralnych.

Jeśli czarodziej nie zdołał przejść próby, musi czekać na jej powtórzenie, wzmacniając się stosownymi rytuałami i medytacją. Wykonuje Test Siły Woli na poziomie trudności równym stopniowi wtajemniczenia, który chce uzyskać. Bazowy okres takich przygotowań to 10 dni. Bohater dzieli ten czas przez liczbę sukcesów uzyskanych w teście, skracając oczekiwanie przed ponowną próbą.

Jeśli gracz nie uzyskał żadnych sukcesów, musi wykonać kolejny test, z bazowym czasem zwiększonym o 10 dni (tzn. 20 dni przy drugiej próbie, 30 dni przy trzeciej itd.) Ten proces powtarza się aż do wykonania udanego testu, który pozwoli określić rzeczywisty czas, jaki upłynie przed ponownym podjęciem próby. Przez tę liczbę dni czarodziej musi skupić całą swoją uwagę na zadaniu, ale może rozłożyć ten okres na wiele odcinków, poświęcając po kilka dni naraz. W okresie przygotowań nie może podejmować innych działań, takich jak leczenie, studia itp. Kiedy upłynie przepisany czas, może ponownie podjąć misję astralną.

Jeśli mag nie zdołał wykonać misji w jednym metaświecie, musi ją powtórzyć, ale nie musi powtarzać pozostałych misji, które zakończyły się sukcesem.

Jeśli Mistrz Gry pozwoli bohaterowi na wielokrotne podejmowanie misji astralnych przy kolejnych wtajemniczeniach, należy zwiększyć poziom trudności każdej z tych misji poza pierwszą o +2. Dotyczy to tylko misji astralnych podejmowanych przy próbie wtajemniczenia.

Szczegóły dotyczące wypełniania misji astralnych znajdziesz w rozdziale **Metamlejsca**, s. 94.

Asceza

Próba ascezy wiąże się z takimi działaniami jak ścisły post, przypominające jogę trudne ćwiczenia, walka rytualna lub inne fizyczne niebezpieczne praktyki.

Wymagane jest poświęcenie 1 punktu którejś z cech fizycznych. Chodzi o naturalną wartość tej cechy – nie można wykpić się poświęceniem punktów za nabyte dodatki (za cyberwyszczepy, magię lub zdolności adeptów fizycznych). Dodatkowo ulega redukcji o 1 punkt maksimum rasowe bohatera dla poświęcanej cechy, i w ten sposób obniża się jej maksymalny możliwy poziom. W przyszłości wszelkie kupowane za Karmę przyrosty wartości cechy będą kosztować tyle samo, ile kosztowałyby przed poświęceniem. Na przykład szaman, który w przeszłości podjął tę próbę i zmniejszył swoją Budowę z 4 do 3, chce teraz podnieść tę cechę o 1 punkt, płacąc Karmą. Ponieważ trzeba zapłacić tyle punktów Dobrej Karmy, ile wynosi nowy poziom cechy, to nasz szaman musi wydać 5 punktów Karmy (płaci za zwiększenie Budowy o 1 tak, jakby miał Budowę 4).

Czarodziej traci punkt cechy fizycznej, ponieważ jego próba polega na jakimś fizycznie wyczerpującym działaniu. Nie można poświęcić punktu z cechy, której poziom wynosi 1.

Jeśli podejmuje się tę próbę wielokrotnie, nie można dwa razy pod rząd poświęcić tej samej cechy fizycznej.

Uczynek

Ta próba wymaga, aby czarodziej wykonał jakieś zadanie (całkiem możliwe, że będzie to shadowrun), którego cel będzie odpo-

wiedni dla jego grupy magicznej (jeśli do jakiejś należy), totemu (jeśli jest szamanem), albo kodeksu moralnego (jeśli jakimś hołduje). Wypełnienie zadania uznaje się za uczynek.

Mistrz Gry musi uzgodnić wcześniej z graczem prowadzącym czarodzieja, jaki to będzie uczynek. Mistrz Gry może również uznać, że akcja, którą czarodziej właśnie ukończył, załatwia sprawę. Postać nie otrzyma jednak wtedy żadnych punktów Karmy za tę akcję.

Jeśli bohater wyszedł z akcji z jednym tylko punktem Karmy za przetrwanie, albo jeśli zakończyła się ona całkowitym fiaskiem, to wówczas potraktowanie tej akcji jako uczynek nie wydaje się najszcześniejszym rozwiązaniem. Dobrą wskazówką może być porównanie Karmy uzyskanej za akcję ze stopniem wtajemniczenia, który czarodziej chce osiągnąć. Jeśli obie liczby są porównywalne, to można zakwalifikować akcję jako uczynek. Pamiętaj jednak, że czarodziej nie uzyskuje żadnej Karmy za akcję, która zostanie uznana za próbę uczyнку.

Mistrz Gry ma tutaj dużo swobody, zależnie od konkretnych graczy i sytuacji w grze. Jeśli uzna akcję za wypełniony uczynek, gracz-czarodziej po prostu skreśla Karmę, którą właśnie uzyskał i bingo – uczynek wypełniony. Czarodziej może wypełnić uczynek, zanim będzie gotowy do kolejnego stopnia wtajemniczenia. Innymi słowy, może „zachować” uczynek i użyć go jako próby przy swym kolejnym wtajemniczeniu. Działa tu jednak zasada: albo wykorzystasz, albo przepadnie. Gracz może zachować uczynek tylko do kolejnego wtajemniczenia swojej postaci. Mistrz Gry jest jak zawsze ostatecznym arbitrem.

Uczynki powinny odpowiadać celom i etyce czarodzieja lub grupy, do której należy. Oto kilka przykładów akcji, które można uznać za wypełnienie próby uczyнку:

- Czarodziej pokonał jakieś magiczne zło lub zagrożenie dla życia na Ziemi.
- Czarodziej pomógł obronić kogoś przed niesprawiedliwym oskarżeniem lub śmiercią.
- Czarodziej doświadczył potężnej magii, znalazł się w obecności wielkich duchów, udał się w misję astralną w szlachetnym i wielkim celu (innym niż próba wtajemniczenia), lub w jakiś inny sposób poszerzył swoje magiczne horyzonty.
- Czarodziej zachowywał się zgodnie ze swoim magicznym i/lub etycznym kodeksem, ze swoim totemem lub rygorami swojej grupy magicznej, albo po prostu zachowywał się w sposób, który Mistrz Gry ocenia jako właściwy.

Mistrz Gry powinien zachować ostrożność przy ocenianiu, czy dana akcja nadaje się na uczynek i przy deklarowaniu wykonanych akcji jako uczynków. Uczynek musi mieć osobisty wymiar dla czarodzieja lub musi być dla niego odpowiedni. Nie jest właściwe uznanie akcji za uczynek tylko dlatego, że przyniosła wiele Karmy.

Pobratymlec

Ta próba wymaga, żeby czarodziej przywołał **sprzymierzeńca** (zob. **Sprzymierzeńcy**, s. 67), co automatycznie kosztuje tyle Karmy co samo wtajemniczenie. Choć za przyzwanie sprzymierzeńca płaci się zazwyczaj nie tylko Karmą ale także 1 punktem Magii, to sprzymierzeniec przywołany w tej próbie nie pociąga za sobą tego kosztu. Jeśli jednak sprzymierzeniec zostanie wygnany, stanie się „wolny” albo zginie, czarodziej będzie musiał wykonać test, żeby sprawdzić, czy nie utraci jednak punktu Magii, tak jakby otrzymał właśnie Zabójczą ranę (**SRII**, s. 115). Taki sprzymierzeniec bywa bardziej lojalny niż zwyczajne duchy, mniejsze jest więc prawdopodobieństwo, że zechce się wyzwolić od swego twórcy. Decyzja w tej sprawie należy jednak do Mistrza Gry.

Geas

Aby wypełnić tę próbę, czarodziej po prostu przyjmuje wybrane geas, określając rytuał, który musi podjąć, aby czynić magię, albo akceptując jakieś ograniczenie w jej używaniu. Można wybrać jedno ze standardowych geas, opisanych w rozdziale **Geas**, albo stworzyć własne. Czarodziej przyjmuje geas na całe życie. Nie można się go pozbyć w późniejszych wtajemniczeniach.

Medytacja

Czarodziej spędza czas na codziennych medytacjach, próbując poddać swoją fizyczną istotę kontroli umysłu. Musi zdać trzy Testy Cech:

- Test Charyzmy z poziomem trudności równym Sile oraz z bazowym czasem równym aktualnemu stopniowi wtajemniczenia razy 4 dni.

- Test Inteligencji z poziomem trudności równym Zwinności oraz z bazowym czasem równym aktualnemu stopniowi wtajemniczenia razy 4 dni.

- Test Siły Woli z poziomem trudności równym Budowie oraz z bazowym czasem równym aktualnemu stopniowi wtajemniczenia razy 4 dni.

Jeśli czarodziej nie przejdzie wszystkich trzech testów, musi przystąpić do cyklu medytacji od nowa. Nie można w tym czasie podejmować żadnej innej działalności (studia, leczenie, nauka, trening, no i oczywiście shadowrun). Jeśli poziom życia czarodzieja jest gorszy niż niski (**SRII**, s. 189), to poziom trudności wszystkich trzech testów wzrasta o +2. Przebywanie podczas medytacji w dzikich okolicach nie powoduje żadnych utrudnień, pod warunkiem, że czarodziej posiada umiejętność *Przeżycie* w takich warunkach na poziomie 4 lub więcej. W przeciwnym razie stosuje się normalnie modyfikator +2. Wynika to z faktu, że czarodziej musi mieć możliwość poświęcenia się medytacji bez rozpraszających czynników pochodzących z otoczenia.

Przysięga

Próba przysięgi, w której czarodziej składa obietnicę przestrzegania reguł i rygorów magicznej grupy, jest dostępna wyłącznie

dla członków grup (zob. **Grupy magiczne**, s. 54). Jeśli bohater zostanie kiedykolwiek wyrzucony lub zrezygnuje z członkostwa w grupie, może utracić 1 punkt Magii. Niektóre grupy wymagają podjęcia tej próby od wszystkich nowych członków. Nawet jeśli czarodziej złoży w swojej karierze kilka przysięg członkowskich, to tylko pierwsza z nich kwalifikuje się jako próba przy wtajemniczeniu. Jeśli utraci członkostwo w grupie, której przysięgał, wykonuje

test, aby sprawdzić, czy utracił punkt Magii, tak jakby otrzymał śmiertelną ranę (**SRII**, s. 115), nawet jeśli nie jest to jego pierwsza przysięga. Magiczna przysięga nie jest czymś, co składa się łatwo i lekko, a konsekwencje jej złamania mogą być bardzo poważne.

Próby przysięgi nie można powtórzyć.

Teza

Próba tezy wymaga, aby czarodziej stworzył wielką formułę, zawierającą w sobie istotę jego magii i wszystko, co wie w danym punkcie swojego życia. Tezy hermetyczne przybierają zazwyczaj formę pisanych tekstów. Tezy szamańskie to najczęściej dzieła sztuki wyrażające głębię ducha twórcy. Teza nie działa, jeśli jest składowana wyłącznie elektronicznie. Musi istnieć fizycznie.

Tezę tworzy się identycznie jak formułę czaru (zob. **Formuły czarów**, s. 114). Autor musi jej pilnie strzec, ponieważ każdy, kto uzyska kopię, może użyć jej jako powiązania materialnego, aby wymierzyć w autora czar rytualny (zob. **SRII**, s. 135 oraz **Węzeł czarów** na s. 49). Dlatego też wtajemniczeni niechętnie wykonują więcej niż jedną kopię tezy. Jednak po zniszczeniu wszystkich kopii czarodziej traci natychmiast 1 punkt Magii, więc istnienie tylko jednej kopii deprecjuje go nieco. Mały, miły dylemacik, nie sądzisz?

Zdarza się, że magiczne grupy, które próbują kontrolować swoich członków, wymagają podjęcia tej próby. Teza jest zazwyczaj drugim wtajemniczeniem, które przechodzi nowy członek – takie grupy często wymagają na początku przysięgi. Żądają również, żeby członek grupy złożył kopię tezy do dyspozycji grupy, działa ona bowiem jako powiązanie przy magii rytualnej. Poprztykaj się z grupą, a kto wie, co wyskoczy z astralu pewnej ciemnej nocy.



METAMAGIA

Metamagię może uprawiać wyłącznie wtajemniczony czarodziej. Kontroluje ona samą magię. Sześć podstawowych rodzajów metamagii, dostępnych dla wtajemniczonych, to wyśrodkowanie, ożywianie, rozpraszanie, osłanianie, maskowanie i przykuwanie.

Wyśrodkowanie to technika rytualna, która wspomaga wtajemniczonego w kontrolowaniu przepływu magicznej energii przez jego ciało. Pozwala na zmniejszenie Kosztu, przezwyciężenie trudności w uprawianiu magii wynikających z obrażeń lub zmęczenia oraz niektórych przeszkód, jakie stawia magii i czarodziejom środowisko naturalne.

Ożywianie pozwala czarodziejowi na utrwalenie efektu zaklęcia podtrzymywanego, bez węzła czaru.

Rozpraszanie niszczy magiczne efekty bez potrzeby „zabijania” ich w walce astralnej.

Osłanianie daje wtajemniczonymu możliwość używania potężniejszej obrony przed wrogią magią.

Maskowanie pozwala wtajemniczonymu „przebrać” swoją aurę w przestrzeni astralnej oraz przebijać się przez podobne osłony innych.

Przykuwanie umożliwia wtajemniczonymu „zakotwiczenie” zaklęcia w miejscu lub w przedmiocie oraz opóźnienie jego uaktywnienia aż do określonego zdarzenia.

WYŚRODKOWANIE

Przez całe wieki czarodzieje z wielu krajów i narodów studiowali takie umiejętności, jak śpiewanie, taniec, gra na instrumentach, znajomość starożytnych języków itp. Po Przebudzeniu wtajemniczeni z obu tradycji odkryli, jaki powód krył się za tymi praktykami. Dyscyplina ciała i umysłu, związana z daną umiejętnością, pomagała czarodziejowi skupić wolę, zwiększając jego zdolność do władania magią bez szkody dla siebie. Koncentracja na wykonywaniu czegoś związanego z umiejętnościami wyśrodkowywała go, ustawiała w harmonii z centrum jego istoty, źródłem, z którego pochodził wszelka magia.

Wyśrodkowanie może zmniejszyć Koszt uprawiania magii albo przeciwdziałać przeróżnym utrudnieniom, wpływającym na poziom trudności magicznych działań. Działa poprzez niemagiczną umiejętność, która służy jako ognisko koncentracji czarodzieja. Może także pomóc specjalistom – takim jak adepci sztuk walki – osiągnąć skupienie pomimo obecności czynników rozpraszających.

UMIĘTNOŚCI WYŚRODKOWUJĄCE

Czarodziej musi używać umiejętności wyśrodkowania. Jest to umiejętność specjalna (zob. **SRII**, s. 74), poświęcona na cele magiczne i związana zazwyczaj z działalnością artystyczną lub intelektualną. Poniżej wymieniono ogólne rodzaje takich umiejętności. Rzeczywista umiejętność wyśrodkowania może być na przykład specjalną umiejętnością – Klasyczna greka, albo specjalną umiejętnością Gra na gitarze.

Rolę umiejętności wyśrodkowania może pełnić niemal każda z umiejętności artystycznych lub introspektywnych, ale niewiele z nich jest użytecznych tak szybko i przy takich przygotowaniach, na jakie zazwyczaj pozwala walka czy inne sytuacje, w których czas bardzo się liczy. Ostateczna decyzja, czy dana umiejętność specjalna nadaje się na umiejętność wyśrodkowującą, oraz jakie ewentualne ograniczenia należy nałożyć na jej użycie, należy oczywiście do Mistrza Gry. Opisane poniżej przykładowe zdolności dają się zazwyczaj szybko wykorzystać. Jeśli nie, zostało to zaznaczone.

Taniec

Czarodziej tka swoje zaklęcie tańcem. Umiejętność Tańca jako metodę wyśrodkowania częściej spotyka się wśród szamanów, ale nie tylko oni potrafią tańczyć. Używając tej umiejętności, czarodziej wybiera taniec tradycyjny dla kultury, w której ma korzenie jego magia.

Śpiew

Uprawiając magię, czarodziej śpiewa. Może to być jakikolwiek śpiew – od psalmów aż po thrash metal, może też być coś mniej radykalnego. Tradycja magiczna opowiada o bardach, którzy potrafili czarować pieśniami, a kapłani i czarodzieje plemion Rdzennych Amerykanów, takich jak Nawajo, często są doskonałymi śpiewakami.

Gra na instrumencie

Aby się wyśrodkować, czarodziej gra na jakimś instrumencie. Zgodnie z legendami, używano w tym celu bębnów, harf, fletów, rogów, nawet skrzypiec. W Szóstym Świecie czarodzieje grywają również na gitarach elektrycznych, maksafonach, ultra-syntezatorach, a nawet używają syntłaczy, jeśli zdecydują się na cyberware (choć ustawienie i przygotowanie mogą się okazać problemem). W tradycji szamańskiej dobrze udokumentowanym przypadkiem wykorzystania instrumentów jest bęben. Czarodzieje orientalni wolą ponoć muzykę bambusowych fletów jako narzędzie koncentracji.

Brak tekstu:

Starożytne i Magiczne Języki

Czarodziej może wypowiadać swoje zaklęcia w starożytnym lub posiadającym magiczną moc języku. Hermetyczna magia zachodu używała łaciny, greki i hebrajskiego od stuleci. Istnieją również języki nieznanego pochodzenia, takie jak enokijski, pierwszy raz wspomniany w XVI w. przez elżbietańskiego maga John'a Dee. Język ten ma ponoć posiadać wielką magiczną siłę. W wielu tradycjach do magii używa się starożytnych języków kraju, z którego pochodzą. Czarodzieje z północnej Europy, często używają starożytnych runów, liter którymi zapisane były epickie eddy ich przodków, do technik wyśrodkowania.

Medytacja

Aby się wyśrodkować, czarodziej pogrąża się w medytacji. Może to być forma ruchowa, jak starożytne chińskie *tai-chi*, albo coś, co wymaga bezruchu, jak joga czy japońskie *za-zen*.

WYBÓR UMIĘTNOŚCI WYŚRODKOWUJĄCYCH

Niektórzy gracze będą bez wątpienia pragnęli wynaleźć nowe umiejętności wyśrodkowujące i jest to prawidłowe. Choć Przebudzenie spowodowało, że czarodzieje poznali, zrozumieli i nauczyli się szanować stare tradycje swej sztuki, to wyzwoliło również falę eksperymentów, będących wyrazem dążenia do znalezienia nowych, lepszych sposobów uprawiania magii. Ze względu na zachowanie równowagi gry, umiejętności wyśrodkowujące nie powinny być szczególnie użyteczne w niemagicznych dziedzinach. Na przykład rozważmy możliwość użycia umiejętności strzelania z broni palnej jako wyśrodkowującej. Można stwierdzić, że strzelanie lub inna z umiejętności Walka z bronią lub Walka wręcz nadaje się na umiejętność wyśrodkowującą ze względu na zbliżone do zen właściwości celowania, związane z taką umiejętnością jak strzelanie z łuku. To dałoby jednak czarodziejowi przewagę – byłby w stanie wyżywać się fizycznie na przeciwnikach, przygotowując jednocześnie niszczycielskie zaklęcie i jeszcze otrzymując za to premie! Oczywiście każdy Mistrz Gry, który akceptuje taki styl wy-

środkowywania, powinien przygotować się na przyjęcie gracza, który postanowił wykorzystać umiejętność „zen miotacza ognia” jako wyśrodkowującą i stać się czarodziejem („Uważajcie, uliczni samurajowie! Oto nadchodzi!”).

Pół biedy, jeśli umiejętność taka pomaga dodatkowo czarodziejowi zarobić na życie albo zyskać nieco sławy – na przykład w przypadku muzyka rockowego-czarodzieja, który swego muzycznego talentu używa do wyśrodkowania. Bardzo prawdopodobne jest, że niektóre z zespołów Szóstego Świata mają takich właśnie członków. Oczywiście, żeby grać, czarodziej potrzebuje swojego instrumentu, a to może negatywnie wpłynąć na ciche akcje, szczególnie jeśli lubi grać przy rozgrzanych do czerwoności wzmocniaczach...

Szamani wolą tradycyjnie sztuki sceniczne, takie jak taniec, śpiew czy gra na instrumentach. Magowie zadowolają się zazwyczaj mniej emocjonalnie naładowanymi umiejętnościami, jak psalmy czy mistyczne języki. Obie tradycje używają pewnych form medytacji do wyśrodkowania. Nie dają się jednak zamknąć w stereotypach. Mag może odtączyć taniec zaklinaczy deszczu, aby się wyśrodkować, a szaman – wypowiadać łacińskie lub hebrajskie łamańce językowe, jeśli to właśnie obrał sobie jako stosowną umiejętność.

Można mieć więcej niż jedną umiejętność wyśrodkowującą, ale premię otrzymuje się tylko za wykorzystanie jednej naraz. Na przykład można studiować taniec i śpiew. Można nawet jednocześnie i tańczyć, i śpiewać podczas rzucania zaklęcia, ale przy wykonywaniu Testów Wyśrodkowania (opisanych poniżej) używa się poziomu tylko jednej z tych umiejętności (zazwyczaj tej, w której jesteś lepszy).

Pamiętaj także, że umiejętność wyśrodkowująca nie może nigdy pochodzić z elektroniki. Czarodziej musi poznać ją osobiście i nauczyć się jej uczciwie.

TESTY WYŚRODKOWANIA

Można je wykonywać za każdym razem, kiedy bohater używa umiejętności magicznych. Czarodziej może się wyśrodkowywać podczas rzucania czaru, przywoływania ducha, umagiczniania fokusu, itp., ale nie może używać umiejętności wyśrodkowujących w przestrzeni astralnej.

Postać musi być zdolna do wykorzystania swojej umiejętności: musi mieć możliwość wykonania stosownych czynności swobodnie, a jeśli trzeba, to i głośno. Nie można użyć tańca do wyśrodkowania, jeśli człowiek jest związany albo ma złamaną nogę. Nie można śpiewać ani recytować, jeśli w ustach tkwi knebel. Warto zauważyć, że użycie określonych umiejętności wyśrodkowujących może stanowić geas. Jeśli czarodziej wziął na siebie geas inkantacji i próbuje się wyśrodkowywać za pomocą śpiewu, modlitwy lub wypowiedzianych zaklęć w starożytnym języku, to wypełnia geas równocześnie z wyśrodkowaniem.

Gracz wykonuje Testy Wyśrodkowania przed wszelkimi innymi testami związanymi z uprawianiem magii. Wyśrodkowania można używać także do zmniejszania Kosztu zaklęć lub redukcji negatywnych modyfikatorów wpływających na magię.

Wyjątek stanowią adepci fizyczni, mogą oni bowiem stosować swoje umiejętności wyśrodkowania do zadań innych niż magiczne. Test Wyśrodkowania adepta zawsze wykonuje się na poziomie trudności (zob. niżej), ale za to może on uzyskać w wyniku udanego testu premię przeznaczyć na zwiększenie szansy powodzenia w dowolnym Teście Umiejętności fizycznej (zob. **SRII**, s. 71), który musi podjąć. Jeśli wtajemniczony adept posiada również specjalną zdolność Udoskonalone wyśrodkowanie, opisaną w niniejszym podręczniku (zob. **Dodatkowe Moce**, s. 34), to może użyte skane premie wykorzystać także przy innych testach.

Na wyśrodkowanie trzeba poświęcić darmową akcję. W tej konkretnej fazie czarodziej może uzyskać jeden z efektów – wspomaganie rzucania czaru, uniknięcie Kosztu lub zmniejszenie utrudnień. Darmową akcję wyśrodkowania należy podjąć w tej samej fazie co działanie, które chcemy wspomóc.

WYŚRODKOWANIE A RZUCANIE CZARÓW

Aby wspomagać czar poprzez wyśrodkowanie, czarodziej musi w momencie podejmowania Testu Wyśrodkowania postrzegać astralnie (zob. **SRII**, s. 145). Wynika to stąd, że podczas wyśrodkowania wymagane jest uważne śledzenie wzorów energii zaklęcia w astralu. Oznacza to również, że czarodziej jest podatny na atak z przestrzeni astralnej w czasie wyśrodkowania. Jeśli zostanie zaatakowany, to walka rozgrywa się równocześnie z Testem Wyśrodkowania. Czarodziej może wykonywać Testy Wyśrodkowania i Walki na zwykłych poziomach trudności. Nie ma dodatkowych utrudnień za czynniki rozpraszające. Rany odniesione w walce astralnej wpływają na poziom trudności testów zależnie od obrażeń, jednak kolejne Testy Wyśrodkowania mogą przewyższyć efekty zranienia.

Aby użyć wyśrodkowania, czarodziej zgłasza zaklęcie, które chce rzucić w normalny sposób (zob. **SRII**, s. 129), po czym deklaruje, że będzie podejmował Test Wyśrodkowania. Po wykonaniu testu, niezależnie od tego, czy udał się, czy nie, rzuca czar. Poziom trudności testu jest identyczny jak dla rzucanego zaklęcia. Każde 2 sukcesy uzyskane w Teście Wyśrodkowania liczą się jak 1 dodatkowy sukces w Teście Zaklęcia, pod warunkiem, że czarodziej uzyska choć 1 sukces w tym ostatnim teście. Jeśli Test Zaklęcia nie powiedzie się (nie ma żadnych sukcesów), to czarodziej nie będzie mógł wykorzystać sukcesów uzyskanych w Teście Wyśrodkowania.

WYŚRODKOWANIE A KOSZT

Wyśrodkowanie przeciw Kosztowi pozwala czarodziejowi na próbę zmniejszenia ceny używania magii, zanim jeszcze rzuci czar. Gracz wykonuje rzut tyloma kośćmi, ile wynosi jego umiejętność wyśrodkowująca, na poziomie trudności równym Kosztowi zamierzonego zaklęcia. Każde 2 sukcesy z tego testu liczą się jako 1 dodatkowy sukces przy Teście Uniknięcia Kosztu, który następuje zaraz potem. Jeśli czarodziej nie uzyska żadnych sukcesów w Teście Uniknięcia Kosztu, to nie może wykorzystać premii za udane wyśrodkowanie.

Wszelkie modyfikatory, które stosują się do normalnego poziomu trudności Testu Uniknięcia Kosztu, stosują się także do Testu Wyśrodkowania wykonywanego w celu zmniejszenia Kosztu.

Wtajemniczony 2. stopnia używa śpiewu jako umiejętności wyśrodkowującej podczas przyzywania ducha natury o mocy 5. Wtajemniczony ma umiejętność Śpiewanie 4 i Charyzmę 3. Koszt przywoływania wynosi 55 (Moc ducha jest większa niż Charyzma szamana, więc poziom Kosztu jest ciężki. Zob. **Tabela Kosztu Przywoływania**, **SRII**, s. 140). W Teście Wyśrodkowania czarodziej rzuca 4 kośćmi (umiejętność Śpiewanie) przeciw kodowi Kosztu 55. Uzyskuje w wyniku 2 sukcesy, co daje mu 1 dodatkowy sukces przy unikaniu Kosztu po przywoływaniu. Nadal jednak musi wykonać Test Uniknięcia Kosztu przeciw pełnemu Kosztowi (55). Jeśli w tym teście nie uzyska żadnego sukcesu, to sukcesy z Testu Wyśrodkowania przepadną.

Wyśrodkowanie przeciw Kosztowi wymaga darmowej akcji. Gracz musi podjąć tę akcję w tej samej Fазie Walki, w której rzuca czar.



WYŚRODKOWANIE PRZECIW UTRUDNIENIOM

Wyśrodkowanie może służyć do zniwelowania utrudnień wpływających na Testy Sukcesu przy uprawianiu magii.

Do Testu Wyśrodkowania używa się w tym przypadku tego samego poziomu trudności co do Testu Sukcesu Magicznego; stosuje się wszelkie utrudnienia, ale odejmuje stopień wtajemniczenia czarodzieja od zmodyfikowanego poziomu trudności.

Każde 2 sukcesy uzyskane w Teście Wyśrodkowania zmniejszają utrudnienia Testu Sukcesu o 1. Należy pamiętać, że pozwala to tylko na zmniejszenie niekorzystnych modyfikatorów, a nie samego poziomu trudności testu. Rzucanie zaklęcia niematerialnego na postać z Siłą Woli 5 będzie miało minimalny poziom trudności 5, niezależnie od liczby sukcesów uzyskanych dzięki wyśrodkowaniu – te mogą posłużyć jedynie do zredukowania modyfikatorów.

Beaumains, wtajemniczony 4. stopnia, ciska w przeciwnika czarem Włóczęnia siły. Cel ma Budowę 4, kryje się za częściową osłoną (+2), a co gorsza, oświetlenie jest słabe (+2). Beaumains jest ponadto lekko ogłuszony, co podnosi poziom trudności o +1. Te modyfikacje dają mu poziom trudności 9. Jego towarzysz-mięśniak, uliczny samuraj, trzyma przeciwnika uziemiętego pod ostrzałem, a mag wyśrodkowuje się, wyprawiając akordy ze swego przenośnego syntezatora, Kashawaya Pow-R-Key. W specjalnej umiejętności (Granie rocka na keyboardzie) osiągnął poziom umiejętności 5. Rzuca więc 5 kośćmi na poziomie trudności 5 (rzeczywisty poziom trudności minus jego stopień wtajemniczenia: 4) i uzyskuje 2 sukcesy. Teraz wykonuje magiczny Test Sukcesu na poziomie trudności 8 (9 – 1 sukces), żeby sprawdzić, czy usmaży nieszczęsnego bandytę.

Jak już powiedziano, adepci sztuk walki mogą wykonywać Test Wyśrodkowania, aby zmniejszyć modyfikatory do poziomu trudności przy dowolnym Teście Umiejętności fizycznej, do którego podchodzą. Działa to tak, jak opisano powyżej. Tylko adepci ze zdolnością Udoskonalone wyśrodkowanie mogą używać tej umiejętności do czegokolwiek poza umiejętnościami fizycznymi (jak umiejętności budowy/naprawy, walki, wiedzy, języków, magii, społeczne, specjalne, techniczne albo prowadzenia pojazdów). Umiejętności magiczne można używać tylko do efektów zwyczajnych (nie do rzucania zaklęć), ponadto wyśrodkowanie nie działa dla modyfikatorów, które ułatwiają Test Wyśrodkowania.

Wyśrodkowanie przeciw utrudnieniom wymaga zużycia jednej darmowej akcji.

OŻYWIANIE

Ożywianie to metamagia, która potrafi utrwalić podtrzymywany czar bez konieczności użycia węzła czaru! Czarodziej tworzy stałe „połączenie” z przestrzenią astralną, które podtrzymuje działanie czaru aż do jego złamania, czy to w wyniku walki astralnej, czy też na skutek użycia opisanej poniżej zdolności rozpraszania, dostępnej wtajemniczonym.

Aby ożywić czar, czarodziej musi go przez pewien czas podtrzymywać, po czym zapłacić Karmę. Ponadto musi używać astralnej percepcji, aby „mieć czar na oku” przez cały czas podtrzymywania. Ponieważ bezpośrednio „karmi” zaklęcie Karmą, powinien uważnie nadzorować astralne energie, które formują strukturę czaru.

Czarodziej musi zadeklarować, że będzie próbował ożywić czar w czasie jego rzucania. Po rzuceniu zaklęcia należy wykonać dwa Testy Uniknięcia Kosztu, niezależnie od tego, czy zostało ono utrwalone, czy nie. Pierwszy test wykonuje się, jak zawsze, w chwili rzucania zaklęcia. Kolejny następuje w momencie gdy czar się utrwała (na końcu okresu podtrzymywania) albo wtedy, gdy czarodziej zdecyduje się przerwać próby utrwalenia.

Bazowy czas, przez który należy podtrzymywać czar, to liczba akcji równa liczbie kości użytych w Teście Sukcesu przy rzucaniu zaklęcia. Włącza się w to kości z premii za totem, za pomoc żywiołów, za fokusy, Pulę Magii i wszelkie inne premie. Aby określić, jak długo trzeba podtrzymać czar, wykonaj Test Czarostwa i dodaj tyle kości, ile wynosi stopień wtajemniczenia czarodzieja. Gracz nie może wykorzystać w tym teście kości z żadnych innych źródeł poza kośćmi z Puli Karmy (zob. **SRII**, s. 191). Poziom trudności dla testu jest identyczny jak przy rzucaniu czaru. Liczenie poziomu trudności dla niektórych czarów działających na obszar może być trudne, ponieważ poziomów zmienia się w zależności od Budowy ofiary. W takim przypadku zaklęcie należy skupić na centralnym celu i poziom trudności określa się dla tego właśnie celu.

Aby ustalić, ile akcji musi poświęcić czarodziej na podtrzymanie czaru, podziel bazowy czas przez liczbę uzyskanych sukcesów. Minimalny czas to jedna akcja (10 Faz Walki, albo pierwsza akcja bohatera w kolejnej Rundzie Walki) po rzuceniu czaru. Jeśli czarodziej nie uzyska żadnego sukcesu, to musi podtrzymywać zaklęcie dwa razy dłużej.

Czarodziej może zdecydować się na przerwanie próby ożywienia, jeśli potrzebny na to czas wyda mu się za długi, ale mimo to musi wykonać drugi Test Uniknięcia Kosztu, choć nie chce już utrwaląć czaru.

Na końcu ostatniej akcji wymaganej do podtrzymania czaru czarodziej płaci tyle Karmy, ile wynosi rzeczywisty poziom Mocy zaklęcia (nie liczba kości, którymi rzucał). Karmę należy wydać z rezerwy

Dobrej Karmy (zob. **SRII**, s. 190). Czar jest od tej chwili samowystarczalny. Jeśli czarodziej chce uczynić go trudniejszym do zniszczenia w walce astralnej lub poprzez rozproszenie, może zapłacić więcej Karmy, niż wynosi poziom Mocy czaru. Maksymalna ilość Karmy, którą można użyć do ożywienia zaklęcia, to podwójna jego moc.

Podczas akcji, w której czar staje się trwały, to znaczy wtedy, kiedy czarodziej płaci Karmą, należy wykonać drugi Test Uniknięcia Kosztu. Jeśli czarodziej wykonał przy rzucaniu zaklęcia Test Wyśrodkowania przeciwko Kosztowi, to wszelkie sukcesy w nim uzyskane liczą się także przy drugiej próbie uniknięcia kosztu. Nie można przeprowadzić kolejnego Testu Wyśrodkowania!

Rikki Szczurek jest dziś w podłym nastroju. Właśnie wywalono go z Armadillo. Przycupnął na dachu po przeciwnej stronie ulicy, mając dogodny widok na to siedlisko samurajów. Zaczyna mamrotać i po chwili wokół jego wychudłych rysów materializuje się czerwonoooka maska Szarego Brata, poruszająca długimi wąsami. Słowa mocy z sykem i piskiem opuszczają jego wargi. Pomruk tryumfu towarzyszy pojawieniu się pośrodku baru szarozielonkawej chmury, widocznej dla jego astralnego spojrzenia, choć może niewykrywalnej dla tych odrutowanych gównogłowych zalewających się tam, na dole.

W miarę jak zaklęcie smrodu rozciąga swoje nieopisane wonie po pomieszczeniu, klientela opuszcza *en masse* lokal, przez drzwi, okna i nieco zbyt cienki kawałek ściany. Rikki nie może powstrzymać szerokiego uśmiechu, ale utrzymuje swoją koncentrację na przestrzeni astralnej, delikatnie manipulując wirującą chmurą *many*. Na jego czole pojawiają się kropelki potu, kiedy wypowiada zaklęcie zamykające i czuje, jak opuszcza go nieco jego siły życiowej. Zmęczony, ale ucieszony zemstą, mały szaman Szczura znika w swym rodzimym cieniu, pozostawiając w Armadillo stałą wirującą bombę smrodu. Nikt nie zdziwiera z małym Rikki, koleś. Nikt.

Rikki jest wtajemniczonym 3. stopnia i posiada umiejętność Czarostwo na poziomie 7. Rzucił zaklęcie *smrodu* o mocy 1, wzmacniając je 5 kośćmi ze swej Puli Magii. To daje w sumie 6 kości. Po rzuceniu zaklęcia (i uniknięciu Kosztu 25), wykonuje test, aby sprawdzić, jak długo będzie musiał je podtrzymać, aby się utrwaliło. Ponieważ jest to czar działający na obszar, Rikki wycentrował go na jakiegos niebezpiecznika siedzącego przy barze. Zdumiewające! Skutek był taki, że jego poziom trudności wyniósł 6! (Może ten palant nie jest jednak takim niebezpiecznikiem! Lepiej uważaj, Rikki.)

Rikki rzuca 10 kośćmi: jego umiejętność Czarostwo 7 plus stopień wtajemniczenia 3. Uzyskuje 2 sukcesy. Musi utrzymać czar przez 6:2, czyli przez 3 akcje. Na końcu tego okresu płaci 1 punkt Karmy (za zaklęcie o Mocy 1) i jego czar staje się permanentny. W tym miejscu znowu wykonuje Test Uniknięcia Kosztu.

NISZCZENIE OŻYWIONYCH ZAKLĘĆ

Niezależnie od tego, czy czarodziej próbuje zniszczyć ożywiony czar w walce astralnej, czy wybiera znacznie bezpieczniejszą, metamagiczną zdolność rozpraszania, ilość Karmy zapłaconej za ożywienie czaru określa jego poziom Mocy. Jeśli było go łatwo rzucić, to teraz będzie go łatwo złamać (oczywiście jeśli czarodziej znajdzie się już na miejscu).

ROZPRASZANIE

Dla nie wtajemniczonego jedynym sposobem złamania zaklęcia, czy to podtrzymywanego, czy ożywionego, jest zaatakowanie go w walce astralnej, co może okazać się niebezpieczne.

Rozpraszanie pozwala wtajemniczonym zniszczyć zaklęcie bez tak wielkiego ryzyka (miejmy nadzieję). Aby podjąć taką próbę, czarodziej musi wykryć zaklęcie astralnie. Może jednak złamać tylko takie czary, które mają poziom Mocy mniejszy niż jego stopień wtajemniczenia (odnosi się to do rzeczywistego poziomu mocy zaklęcia, a nie ilości Karmy wydanej na jego ożywienie). Rozpraszanie jest działaniem wyłącznym: czarodziej nie może równocześnie podtrzymywać innego zaklęcia lub dawać komuś magicznej ochrony itp., kiedy rozprasza. Jeśli spełni te warunki, może próbować rozpraszania.

Należy wykonać Test Czarostwa na poziomie trudności równym albo Karmie wydanej na ożywienie zaklęcia, albo rzeczywistej Mocy zaklęcia (jeśli nie jest ożywione). Bierzemy zawsze pod uwagę większą z tych liczb. Można dodać kości z Puli Magii lub Puli Karmy. Jeśli test się powiedzie, Moc niszczonego zaklęcia zredukuje się o 1 za każde 2 uzyskane sukcesy. Kiedy moc zaklęcia spadnie do 0, zostanie ono złamane.

Niezależnie od sukcesu testu, czarodziej musi wykonać Test Uniknięcia Kosztu, tak jakby właśnie sam rzucił zaklęcie. Użyj rzeczywistej Mocy łamanego zaklęcia do obliczenia poziomu trudności Kosztu, zgodnie z normalnymi zasadami. Jeśli poziom Mocy zaklęcia jest większy niż Magia czarodzieja, postać odniesie obrażenia fizyczne. W przeciwnym razie będzie to normalne ogłuszenie.

Czarodziej może próbować wyśrodkowania, aby zmniejszyć Koszt rozpraszania.

Rozpraszanie nie może „usunąć” stałego efektu czaru, takiego jak magiczne leczenie. Nie oddziałuje również na duchy ani na fokusy. Może jednak złamać zaklęcia utrzymywane przez węży czarów, zaklęcia podtrzymywane przez innego czarodzieja, zaklęcia ożywione, które zostały utrwalone oraz czary przykute (zob. niżej).

OSŁANIANIE

Oslanianie to wersja obrony przed czarami (**SRII**, s. 132) dla wtajemniczonych. Działa dokładnie w taki sam sposób, ma jednak dwie przewagi. Oslanianie zwiększa liczbę kości, którymi rzuca chroniona postać, broniąc się przed czarem, ponadto zwiększa się jej cechę używaną do obrony, podnosząc tym samym poziom trudności, który musi przeskoczyć atakujący czarodziej. Czarodziej nie może używać jednocześnie osłaniania i normalnej obrony przed czarami.

Przypuśćmy na przykład, że czarodziej przydzielił 4 kości ze swej Puli Magii na osłanianie, po czym używa tych kości, aby ochronić kogoś z Budową 4 przed zaklęciem fizycznym. Chroniona w taki sposób postać nie tylko rzuca 8 kośćmi przy obronie; dodatkowo – atakujący ją czarodziej ma poziom trudności 8 zamiast 4.

Kości przeznaczone na osłanianie pozostają albo do kolejnej akcji czarodzieja, albo dopóki nie upłynie dla niego 10 Faz Walki od czasu, kiedy je przydzielił.

Poza kośćmi dostępnymi w Puli Magii, wtajemniczony może wykorzystać dodatkowo tyle kości, ile wynosi jego stopień wtajemniczenia. Te kości ulegają odświeżaniu w takim samym czasie jak Pula Magii i można ich używać wyłącznie do osłaniania.

MASKOWANIE

Maskowanie ukrywa prawdziwą naturę aury czarodzieja, nadając mu wygląd kogoś z pospólstwa dla obserwatorów z przestrzeni astralnej. Wtajemniczeni potrafią przejrzeć takie przebranie. Mogą także penetrować zamaskowane aury innych stworzeń zdolnych do ukrywania swego prawdziwego wizerunku w świecie eterycznym, na przykład niektórych wolnych duchów.

Kiedy wtajemniczony bada astralnie zamaskowaną aurę, Mistrz Gry wykonuje w tajemnicy test. Dokładne warunki tego testu zmieniają się, w zależności od rzeczywistej natury obserwowanej rzeczy.

Procedura przypomina sposób przeprowadzania magicznego Testu Sukcesu, z poziomem trudności równym Magii, poziomowi Mocy lub Esencji celu, stosownie do rodzaju obiektu.

Aby przejrzeć maskowanie, konieczna jest liczba sukcesów równa stopniowi wtajemniczenia celu minus stopień wtajemniczenia obserwatora. Jeśli stopień wtajemniczenia celu jest mniejszy niż obserwatora, to potrzeba tylko 1 sukcesu.

Na przykład wtajemniczony 2. stopnia z cechą Magia 7 obserwuje aurę wtajemniczonego 4. stopnia z Magią 6. Rzuca 7 kośćmi na poziomie trudności testu 6 i musi uzyskać 2 sukcesy (stopień celu 4, stopień obserwatora 2), aby stwierdzić, że aura obserwowanego obiektu została zamaskowana.

Jeśli czarodziejowi powiedzie się test, a obserwowany jest istotą ludzką, to Mistrz Gry informuje obserwatora, że widzi spod przebrania prawdziwą aurę celu. Efekty udanego przejrzania maskowania mogą być różne dla innych istot posiadających tę zdolność (zob. **Moce Wolnych Duchów**, na s. 79).

W celu ułatwienia i przyspieszenia rozgrywki Mistrz Gry może kierować się następującymi wskazówkami:

- Przyjąć, że aura wtajemniczonego zawsze jest zamaskowana, o ile nie zdecyduje się celowo pokazać swojego „prawdziwego oblicza”.

- Przyjąć, że wtajemniczony musi świadomie próbować wyczuć zamaskowaną aurę kiedy obserwuje astralnie grupę. Jeśli na miejscu są tylko dwaj wtajemniczeni, Mistrz Gry może wykonać w tajemnicy rzut, aby sprawdzić, czy się wzajemnie „zauważą”.

- Wtajemniczony podejmujący astralną obserwację lub projekcję nie może całkowicie zamaskować swojej aury. Ciało astralne, które wygląda jak ciało zwyczajnego człowieka, ale bez fizycznej części, jest czymś dziwnym. Może nie być spotykanym, ale dziwnym. Wtajemniczony może jednak zechcieć upodobnić swoje ciało astralne do obrazu zwyczajnego czarodzieja.

Jeśli test się nie uda, czarodziej może spróbować tylko jeszcze jeden raz. Wtajemniczony deklaruje, że znowu będzie badał astralnie aurę celu. Jeśli kolejny test również zakończy się porażką, nie da się przebić przez maskowanie. Jedynym sposobem na

odkrycie prawdy jest w takim przypadku dobrowolne ujawnienie prawdziwej aury przez cel albo odkrycie jej przez jakiegoś innego wtajemniczonego i pokazanie. Kolejna próba jest jak zwykle trudniejsza o +2.

Nie istnieje zauważalna różnica pomiędzy aurą zamaskowaną a aurą kogoś z pospólstwa, o ile nie wykona się udanego Testu Maskowania przy obserwacji. Mistrz Gry powinien więc uważnie formułować odpowiedzi na pytania graczy. Odpowiedź: „Wygląda normalnie” – jest całkiem bezpieczna niezależnie od tego, czy przedmiotem badania jest ktoś zwyczajny, czy wtajemniczony.

ŚWIADOME MASKOWANIE

Powyższe zasady zakładają, że wtajemniczony nie czyni żadnych nadzwyczajnych starań w kierunku zamaskowania swojej aury. Jeśli wykonuje świadomą próbę, pozwól mu wykonać test przy użyciu tylu kości, ile wynosi podwojony stopień jego wtajemniczenia, na poziomie trudności równym jego Magii. Może dodać wyłącznie kości z Puli Karmy. Każde 2 sukcesy uzyskane w tym teście znoszą 1 sukces ewentualnego obserwatora. Na przykład jeśli maskujący się wtajemniczony uzyska 4 sukcesy, to obserwator musi uzyskać przynajmniej 3 sukcesy, żeby przejrzeć maskowanie.

Świadome maskowanie jest działaniem wyłącznym, co oznacza, że czarodziej nie może podtrzymywać ani rzucać zaklęć w czasie, kiedy je utrzymuje. Może jednak zrezygnować ze świadomego maskowania w każdej chwili, albo w czasie Rundy Walki, poświęcając darmową akcję. Świadome maskowanie wymaga akcji prostej.

MASKOWANIE FOKUSÓW

Opisane powyżej maskowanie osłania samego czarodzieja oraz tyle punktów Mocy fokusów, ile wynosi jego aktualny stopień wtajemniczenia. Na przykład czarodziej, wtajemniczony

4. stopnia, może z łatwością zamaskować do 4 punktów węzłów czarów, fokusów mocy, fokusów broni itp. Jednak wszystko, co wychodzi poza ten limit, byłoby widoczne w przestrzeni astralnej.

Aby ukryć więcej fokusów, wtajemniczony musi podjąć świadomą próbę maskowania, zgodnie z opisem powyżej. Teraz jednak poziom trudności zwiększa się o tyle, ile punktów Mocy fokusów przekracza limit stopnia wtajemniczenia. Jeśli więc bohater posiadałby 7 punktów Mocy w fokusach, a jego stopień wtajemniczenia byłby tylko 4, to poziom trudności zwiększyłby się o +3. Jeśli test się uda, fokusy bohatera zostaną zamaskowane wraz z jego aurą, a sukcesy uzyskane w tym teście zrównoważą ewentualne sukcesy obserwujących wtajemniczonych, tak jak opisano powyżej.

Do maskowania fokusów stosują się również wszystkie pozostałe zasady i ograniczenia dotyczące maskowania i maskowania świadomego.



PRZYKUWANIE

Przykuwanie pozwala na rzucenie czaru i zakotwiczenie go w określonym miejscu lub do obiektu, ale nie na aktywację w momencie rzucenia. Zaklęcie zaczyna działać, kiedy zostaną spełnione pewne warunki lub kiedy zajdą określone zdarzenia. Warunki aktywacji definiują powiązania, które są nowym elementem strukturalnym zaklęcia.

Powiązania nie wchodzą w skład czaru podczas jego projektowania, choć używa się przy nich takich samych modyfikatorów Kosztów i Testów Uniknięcia Kosztów jak przy projektowaniu. Modyfikatory owe dodaje się w chwili, kiedy czar zostanie rzucony i przykuty.

Powiązania pozwalają również łączyć niektóre czary z innymi i tworzyć w ten sposób wyzwalacze. Na przykład czar Wykrycie osoby może zostać ustawiony jako wyzwalacz dla czaru Ognista bomba. Kiedy wykrycie osoby zadziała wykrywając kogoś, następuje aktywacja ognistej bomby. Łubudu!!

PRZYGOTOWANIE OBIEKTU

Przedmioty lub miejsca, do których mają zostać przykute czary, trzeba uprzednio przygotować. Wymaga to poświęcenia pewnej ilości Karmy, wykonania udanego Testu Umagiczniania oraz nieco czasu.

Czarodziej musi wydać tyle punktów Karmy, ile wynosi suma poziomu Mocy czaru, który ma zostać przykuty, plus liczba powiązań (zob. niżej), których użyje. Kiedy przedmiot lub miejsce zostanie już przygotowane, można go używać na okrągło bez dodatkowych punktów Karmy. Jeśli czarodziej zechce później przykuć inny czar, którego poziom Mocy plus liczba powiązań jest większa niż wydana już Karma, musi poświęcić dodatkowo tyle Karmy, ile wynosi różnica. Jeśli przedmiot zostanie zniszczony, Karma przepadnie i trzeba będzie zacząć od nowa. Czarodziej przykuwający czar może sam zapłacić Karmę albo znaleźć kogoś, kto zrobi to za niego (podobnie jak w przypadku kosztów pierwszego dostrajania fokusów, zob. **Pierwsze dostrajanie**, s. 26), prawdopodobnie przyszłego użytkownika. W każdym przypadku przygotowane obiekty lub miejsca są związane z czarodziejem i można ich użyć jako powiązania materialnego przy śledzeniu astralnym, magii rytualnej itp. Takie połączenie z czarodziejem może się okazać niebezpieczne w przypadku pewnych przykutek zaklęć, szczególnie czarów walki oraz manipulacji o natychmiastowych efektach (zob. **Zaklęcia przykute a przestrzeń astralna**, s. 50).

Jeśli jakiś inny czarodziej chce użyć przygotowanego przedmiotu lub miejsca, musi także poświęcić Karmę (albo znaleźć kogoś, kto to uczyni), aby przygotować je dla siebie.

Przykuwający czarodziej wykonuje Test Umagiczniania na poziomie trudności równym połowie sumy punktów Mocy przykuwanego czaru plus liczba użytych powiązań. Niezależnie od tego, czy test się powiodł, przedmiot lub miejsce zostaje przygotowane. Uzyskane sukcesy służą jedynie do zmniejszenia bazowego czasu potrzebnego na przygotowanie, który wynosi jedną minutę na poziom Mocy i liczbę powiązań. Podziel ten czas przez liczbę sukcesów uzyskanych w Teście Umagiczniania, a otrzymasz rzeczywisty czas konieczny na przygotowanie obiektu.

PRZYKUWANIE W MIEJSCU

Kiedy przedmiot lub miejsce są już przygotowane, zaklęcie musi zostać przykute. Jeśli przykuwa się kilka zaklęć (np. czar detekcji jako wyzwalacz i inne zaklęcia, które ma zostać wyzwolone), to można je rzucać w dowolnej kolejności, ale do każdego z nich należy zastosować odpowiednie powiązania. Mówiąc ściślej, powią-

zania czarów (zob. **Powiązania czarów**, s. 49) należy dodawać do każdego z czarów.

Poziom trudności przykuwania czarów do miejsc lub przedmiotów odczytuje się z tabeli odporności obiektu na s. 130 w **SRII**. Ponieważ przedmioty są zazwyczaj wykonywane z określonych materiałów, poniższa lista tych materiałów może okazać się pomocna. Modyfikatory konstrukcyjne podano po tabeli materiałów.

TABELA MATERIAŁÓW

Kategoria	Poziom trudności
Naturalny kamień lub drewno	3
Obrobione, utwardzane drewno	4
Naturalne lub podstawowe metale (srebro, złoto itp.)	5
Oczyszczone metale (stal, stopy stali itp.)	6
Dobrze oczyszczone metale lub kompozyty	8

Przedmioty pokryte Dikote™ lub podobnymi technologicznymi powłokami automatycznie uznaje się za wysoko przetworzone (poziom trudności 10), zob. **Shadowtech**, s. 91.

Wszystkie zaklęcia, które mają być przykute, należy rzucać z takim właśnie poziomem trudności, niezależnie od ich natury czy normalnego poziomu trudności. Wystarczy pojedynczy sukces, aby przykucie się powiodło. Przykuwane czary należy rzucać bezpośrednio jeden po drugim. Na każdy zużywa się normalną ilość czasu plus jedną złożoną akcję za każde użyte powiązanie. Ponieważ łączenie wielu czarów jest technicznie częścią tego samego procesu rzucania czaru, Pula Magii czarodzieja nie odświeża się pomiędzy kolejnymi zaklęciami. Może on ją wykorzystać tylko raz w całym procesie przykuwania. Testy Uniknięcia Kosztu zaklęć wykonuje się osobno dla każdego z czarów, modyfikując Kod Kosztu stosownie do użytych powiązań (zob. niżej). Test wykonuje się z nowym, zmodyfikowanym Kodem Kosztu. Jeśli w wyniku Testów Kosztu czarodziej padnie nieprzytomny nie ukończywszy przykuwania, proces zakończy się porażką, ale bez dodatkowych szkodliwych efektów.

Po przykuciu czarów można je pozostawić w dowolnym stanie, który czarodziej uzna za właściwy. We wspomnianej wyżej kombinacji wykrycie osoby-bomba ognista, czar wykrywający pozostaje w stanie aktywnym, bomba zaś czeka na wyzwalacz.

UMAGICZNIANIE I DODATKOWE EFEKTY

Przedmiot lub materiał, do którego ma zostać przykuty czar, można umagiczniać, aby uczynić go lepszym pojemnikiem na magię. Znajdź bazowy poziom trudności w tabeli materiałów, po czym przejdź przez procedurę **Tworzenia magicznego**, podanego w rozdziale **Umagicznianie**, na s. 23. Nie jest konieczne projektowanie formuły fokusu, o ile przedmiot nie ma być prawdziwym fokusem. W przeciwnym przypadku czarodziej musi przejść cały proces projektowania i tworzenia fokusu. Umagicznianie przedmiotu, który ma być zastosowany wyłącznie jako kotwica dla czarów, jest trywialne w porównaniu z konstrukcją fokusu.

Bazowy czas potrzebny na umagicznienie przedmiotu, do którego ma zostać przykuty czar, wynosi 10 dni, zamiast pełnych 30 koniecznych przy tworzeniu fokusów. Jeśli występują odpowiednie warunki, zastosuj modyfikatory z tabeli umagiczniania (**Test Umagiczniania**, s. 25). Czarodziej może użyć sukcesów z Testu Umagiczniania do zmniejszenia poziomu trudności samego przykuwania (rzucania czarów): każde 2 uzyskane w teście sukcesy zmniejszają poziom trudności o 1, aż do minimalnego poziomu 2. Do tego umagiczniania nie jest konieczny wydatek Karmy. Do wspomaganego Testu Umagiczniania można użyć Puli Karmy.



PRZYKUWANIE POWIĄZANIA

Poniżej podano opisy różnych powiązań, jakie można dołączyć do czaru, a także wymagania, które trzeba spełnić, aby ich użyć. Opisujemy również działanie powiązań na sam czar.

Modyfikatory poziomu Kosztu i poziomu trudności Kosztu dodaje się do normalnych poziomów dla czaru.

Powiązanie aktywacyjne (poziom Kosztu +1)

Powiązanie aktywacyjne kontroluje warunki aktywacji przykutego czaru. Musi zdarzyć się coś określonego w momencie rzucania czaru, żeby ten zaczął działać. Może to być użycie słowa (lub słów), działanie fizyczne lub gest, albo wyzwolenie czaru detekcji przez powiązanie czaru (zob. niżej). Zaklęcie uaktywnia się wtedy (i tylko wtedy), kiedy zostaną spełnione podane warunki.

Jeśli nie używa się czaru detekcji, wyzwalające zdarzenie musi zająć w bezpośredniej bliskości przykutego czaru. Jeśli czar jest przykuty do przedmiotu, to wyzwalający musi ten przedmiot trzymać. Jeśli czar zakotwiczono w miejscu, to trzeba znaleźć się dokładnie tam (dla czarów działających na obszar oznacza to dokła-

dnie środek obszaru działania). Jeśli nie ma wyzwacza, czar nie aktywuje się.

Jeśli zastosuje się powiązanie zaklęcia z czarem detekcji, to zdarzenie wyzwalające może nastąpić gdziekolwiek w obszarze działania czaru detekcji (zob. **Powiązanie Czar**, s. 49).

Jeśli warunki powiązania aktywacyjnego zostaną spełnione, następuje wyzwolenie zaklęcia, z ewentualnym uwzględnieniem powiązania opóźniającego (zob. **Powiązanie opóźniające**, s. 49).

Jeśli żaden czar wykrywający nie został połączony jako wyzwacz (zob. niżej), to stosuje się modyfikator Kosztu „wymagane dotknięcie” (zob. **Modyfikator Kosztu** na s. 112). Przy wyzwaczu wymagającym dotknięcia należy wskazać dokładnie okoliczności lub sposób dotykania. Wystarczy również komenda mentalna (szczególnie dla „przyjaznych” przedmiotów). Jeśli przedmiotu używa czarodziej, nie potrzeba żadnych testów. Jeśli używa go ktoś z pospólstwa (nie posiadający cechy Magia), musi wykonać Test Siły Woli (4), aby uruchomić powiązanie. Pamiętaj, że jest to wymaganie dodatkowe, poza modyfikatorem „wymagane dotknięcie”: aktywująca osoba musi mieć kontakt z przedmiotem lub miejscem.

Powiązanie dezaktywacyjne (poziom Kosztu +1)

To powiązanie działa dokładnie odwrotnie niż powiązanie aktywacyjne – wyłącza czar zamiast go włączać. Wymagania są identyczne. Szczegóły znajdziesz powyżej, w opisie **powiązania aktywnego**.

Powiązanie opóźniające (poziom Kosztu – zmienny)

Powiązanie opóźniające kontroluje czas, jaki upływa od momentu uruchomienia zaklęcia do chwili, kiedy zaczyna ono działać. Przykuty czar z zerowym opóźnieniem (natychmiastowa aktywacja) nie pociąga za sobą żadnych dodatkowych modyfikatorów i po prostu zaczyna działać. Większe opóźnienia wiążą się z modyfikacjami poziomu i poziomu trudności Kosztu, zgodnie z następującą tabelą:

TABELA MODYFIKATORÓW POWIĄZANIA OPÓŹNIAJĄCEGO

Opóźnienie	Modyfikator poziomu Trudności	Modyfikator poziomu Kosztu
Mniej niż jedna Runda Walki (mierzone w Fazach Walki)	+1	
1-6 Rund Walki (5-30 sekund)		+1
6-24 Rund Walki (15-120 sekund)	+1	+1
3-8 minut		+2
8-30 minut		+3
1-2 godziny		+4
2-7 godzin		+5
7-24 godziny		+6
1-4 dni		+7
4-16 dni		+8
16-64 dni		+9
64-256 dni		+10
Dla większych opóźnień przedłużaj powyższy ciąg.		

Jeśli używa się powiązania opóźniającego przy projektowaniu zaklęcia i jeśli modyfikator do poziomu Kosztu przesunie ten poziom poza zabójczy, dodaj +2 do poziomu trudności Kosztu za każdy poziom powyżej zabójczego.

Powiązanie czaru (poziom Kosztu +1)

Powiązanie czaru pozwala, aby jeden czar (detekcji) stał się wyzwalaczem dla innego (przykutego). Powiązanie po prostu łączy oba te czary i jest konieczne do uaktywnienia przykutego zaklęcia.

Czar wyzwalający może być tylko czarem detekcji i musi być albo stale podtrzymywany przez rzucającego, albo mieć powiązanie czasowe (zob. niżej), aby zwolnić czarodzieja od tego obowiązku. Czar detekcji wyzwoli czar przykuty, kiedy wykryje to, co ma wykrywać (formę życia, przedmiot, osobę, magię itp.).

Zarówno czar wykrywający, jak i przykuty musi mieć powiązanie czaru, ale tylko czar przykuty potrzebuje powiązania aktywacyjnego. Zauważmy, że istnieje możliwość wbudowania powiązania aktywacyjnego w zaklęcie detekcji w taki sposób, by nie było ono zawsze aktywne.

Powiązanie czasowe (poziom Kosztu – zmienny)

Powiązanie czasowe pozwala utrzymać w działaniu normalne zaklęcia podtrzymywane bez konieczności interwencji rzucającego je czarodzieja. Znajdź w tabeli modyfikatorów powiązania opóźniającego czas, przez który zaklęcie ma pozostać aktywne, i zastosuj odczytane modyfikatory.

Po upływie podanego czasu czar detekcji kończy działanie i cała struktura zakotwiczonego czaru ulega rozpleceniu. Przykute zaklęcie można jednak uaktywnić lub wyłączyć (zgodnie z wymaganiami odpowiednich powiązań) bez ograniczeń, poza jednym: sumaryczny czas aktywacji nie może przekraczać czasu zadanego przy powiązaniu czasowym.

Przykute czary, które nie mają powiązania czasowego, uznaje się za automatycznie podtrzymywane przez czarodzieja od momentu aktywacji przez cały czas, w którym pozostają aktywne.

Czary natychmiastowe nie mają powiązania czasowego. Jeśli zostaną aktywowane, wypalają się.

DZIAŁANIE PRZYKUTYCH CZARÓW

W chwili aktywacji zaklęcia czarodziej wykonuje dodatkowy Test Mocy, aby stwierdzić, jaki efekt osiągnął. Użyj tyłu kości, ile wynosi poziom Mocy zaklęcia, plus kości z Puli Magii, które zostały wydane podczas jego przykuwania. Za każdym razem, kiedy czar zostanie uaktywniony, należy wykonać dodatkowy Test Mocy na odpowiednim, standardowym poziomie trudności, określając w ten sposób efekt.

Ważne jest, że czarów przykuwanych nie można wycelować ani „namierzyć”. Po aktywacji albo działają na cel znajdujący się w „punkcie zero”, albo na tych, którzy znajdują się w obszarze działania.

Podtrzymywane manipulacje

Każdy będzie chciał przykuwać podtrzymywane zaklęcia manipulacyjne, które powodują uszkodzenia i obrażenia, do przedmiotów takich jak bronie, więc oto są zasady. Po pierwsze, istnieje ograniczenie związane z poziomem Obrażeń przykutego zaklęcia, zależne od materiałów użytych do zrobienia przedmiotu. Dla uproszczenia zasada ta opiera się na uogólnieniu odporności materiałów na żywioły, nie próbujemy dociekać, które metale są bardziej odporne na kwas od innych. Odczytaj dane z poniższej tabeli:

TABELA OGRANICZEŃ MATERIAŁÓW

Materiał	Maksymalny poziom obrażeń
Drewno	5
Srebro lub inny lekki metal	5
Utwardzony/przetworzony metal (stal itp.)	C
Dodatek oryszałku*	+1 poziom
Broń pokryta Dikote™**	Z

* Żeby móc skorzystać z tej premii, należy przy wytwarzaniu broni użyć tyłu jednostek oryszałku, ile wynosi jej zasięg + 1 (zob. **SRII**, s. 101 i **Przykuwanie**, powyżej).

** Zob. s. 91, **Shadowtech**

Przykuwanie czaru, którego poziom obrażeń jest większy od wytrzymałości przedmiotu, niszczy ów obiekt i czyni go bezużytecznym. Zastosowanie przykutego efektu zaklęcia żywiołowego o poziomie obrażeń większym niż lekki do broni pokrytej Dikote™ niszczy dostrojenie Dikote™, a tym samym znosi działanie powłoki. Sama broń nadal nadaje się do użytku. Więcej szczegółów znajdziesz na s. 91 podręcznika **Shadowtech**.

Zaklęcie manipulacyjne musi być albo podtrzymywane przez czarodzieja, albo zawierać powiązanie czasowe jako część zaklęcia przykutego.

Kiedy do broni zostanie zastosowane zaklęcie z efektem żywiołowym, to podstawowy poziom obrażeń dla tej broni zwiększy się o 1 poziom za każdy poziom obrażeń zaklęcia. Uszkodzający,

manipulacyjny czar z lekkim poziomem obrażeń zwiększyłby na przykład poziom obrażeń broni o 1. Gdyby czar miał średni poziom obrażeń, poziom broni zwiększyłby się o +2, przy obrażeniach ciężkich o +3, a przy zabójczych o +4. Jeśli dodanie efektu żywiołu zwiększy poziom obrażeń broni powyżej zabójczego, to jej Moc zwiększa się o +2 za każdy poziom powyżej Z.

Ponadto połowę (zaokrąglając w dół) Mocy zaklęcia manipulacyjnego dodaje się do poziomu Mocy broni. Mimo że przy odpieraniu większości efektów działania żywiołów używa się połowy skuteczności pancerza uderowego celu, to w wypadku przykutych do broni zaklęć działa pełna jego moc.

PRZYKUTE CZARY A PRZESTRZEŃ ASTRALNA

Jeden z poważnych minusów wynikających z przykuwania zaklęć występuje przeważnie w połączeniu z zaklęciami wywołującymi uszkodzenia lub obrażenia (czary walki lub manipulacji) o natychmiastowym efekcie. Podobnie jak węzły czarów, przykute zaklęcia są podatne na ataki z przestrzeni astralnej (choć o wiele mniej). Ich obecność, szczególnie zaś obecność powiązań, zbliża do siebie świat fizyczny (miejsce, do którego jest przykuty czar) i królestwo astralu.

Przed aktywacją przykuty czar ma efektywną moc równą połowie (zaokrąglaj w dół) swojego poziomu Mocy. Jeśli zaklęcie zostanie uaktywnione (np. w wyniku zadziałania czaru detekcji użytego jako wyzwalacz), ma poziom równy swej normalnej Mocy. Tego właśnie wskaźnika używa się przy walce astralnej (zob. **SRII**, s. 147) oraz przy rozpraszaniu (zob. **Rozpraszanie**, s. 45).

Czary przykute, które zostaną zniszczone w walce astralnej, aktywują się w momencie porażki. Jeśli zaklęcie jest podtrzymywane w normalny sposób, nie powoduje to żadnych problemów, ponieważ energia ulatnia się nieszkodliwie w ułamku czasu potrzebnego na wytworzenie efektu czaru. Jeśli jednak czar miał mieć natychmiastowy efekt, jak to się dzieje w przypadku czarów bojowych i uszkadzających manipulacji, mogą wyniknąć poważne problemy. Zaklęcie uaktywnia się tam, gdzie się znajduje, działając bezpośrednio na wszystko w zasięgu działania, niezależnie od rodzaju czaru. Jeśli czar zostanie rozproszony, to nie istnieje niebezpieczeństwo tego rodzaju ubocznych efektów.

Noszenie przy sobie przykutych czarów może być ryzykownym przedsięwzięciem.

Przykute czary służą również jako „mini-latarnie” w przestrzeni astralnej. Znałe są przypadki przyciągania do nich duchów, które potrafią „wywęszyć” coś w rodzaju „zapachu”, wywołwanego przez samo istnienie takich zaklęć.

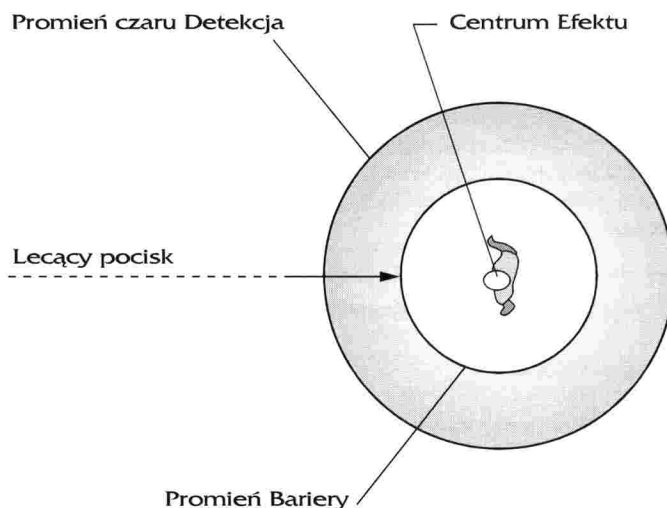
Przykuwanie a ożywianie

W niektórych przypadkach można do złączenia czaru i określonego miejsca lub przedmiotu użyć zamiast przykuwania – ożywiania. Ożywianie nie daje jednak możliwości stosowania powiązań. Ożywione zaklęcia są zawsze aktywne i będą działać, dopóki nie zostaną przełamane, ale nie mogą nigdy mieć natychmiastowych efektów jak czary przykuwane.

ZASTOSOWANIE PRZYKUWANIA

Używanie przykutych zaklęć w grze może nastroczać trudności, więc Mistrz Gry powinien najpierw dobrze zapoznać się z odpowiednimi zasadami, zanim pozwoli graczom na ich stosowanie. Najczęściej występują problemy z czasem. Na przykład pracownik korporacji posiada kombinację zaklęć wykrycie pocisku/bariera kuloodporna, przykutą do przedmiotu, który ma przy sobie. Jakiś zimnokrwisty zabójca strzela doń jak do kaczki. Czy bariera uaktywni się w porę?

Ponieważ aktywacja zaklęcia przykutego uznawana jest za natychmiastową, odpowiedź brzmi w zasadzie tak. Jednak cały układ zadziała tylko wtedy, jeśli promień działania czaru detekcji jest większy niż (w tym przypadku) promień bariery, co pokazano na rysunku:



Jeśli promień czaru detekcji jest większy niż promień bariery, to pojawi się ona w porę, aby zatrzymać nadlatujący pocisk. Gdyby odwrócić promienie obszarów działania, to kula byłaby już wewnątrz bariery w chwili spostrzeżenia jej przez czar detekcji. Taka odwrót na sytuacja mogłaby być pożądana w przypadku kombinacji wykrycie osoby/ognista bomba, pozostawionej jako pułapka. Jeśli promień eksplozji ognistej bomby przekracza promień działania wykrycia osoby, to nieszczęśnik znajdzie się całkowicie w obszarze działania pułapki, kiedy nastąpi detonacja.

Istnieje wśród czarodziejów pokusa używania czaru wykrycie wrogów jako części kombinacji z zaklęciem przykutym. Choć może to być niezwykle efektywne w pewnych okolicznościach, takie rozwiązanie jest podatne na błędy wynikające z chwilowych wpływów emocji wśród ludzi znajdujących się w obszarze działania zaklęcia („Hej, nadepnąłeś mi na nogę, ty bezczelny pala...” Łubudu.)

Wiemy, że chcielibyście teraz zapytać, więc odpowiadamy: tak, przykucie zaklęcia do broni miotanych, takich jak strzały, noże, a nawet kule jest technicznie możliwe. Wyważenie czasu jest jednak w tym przypadku tak hiperkrytyczne, że Mistrz Gry może po prostu w ogóle zakazać przykuwania czarów do takich broni. Pomyślimy... tak zwana „magiczna kula”, przykuta do nieśmiertelnej ognistej bomby musiałaby mieć powiązanie aktywacyjne na dół, złączone z czarem detekcji, ponieważ nie jest prawdopodobne, aby użytkownik chciał mieć zawsze aktywną detekcję wyzwalającą wybuch, ze względu na niebezpieczeństwo wypadku. Oznacza to, że należałoby uaktywnić czar wykrywający, załadować broń, przygotować ją i dopiero strzelać. Ale jakie są właściwie kryteria aktywacji? Czy mamy proste powiązanie opóźniające, tak że całość działa mniej więcej jak granat z zapalnikiem czasowym? (Lepiej załaduj i strzelaj, zanim będzie za późno...). A może jakiś inny warunek, taki jak wykrycie osoby o bardzo małym promieniu, które wyzwala eksplozję, kiedy kula w coś trafi? (Ale chwileczkę, to spowodowałoby wybuch w rękę osoby, która aktywuje pocisk przed strzałem...). Tak czy inaczej, chyba rozumiecie, o co chodzi. Z całą pewnością można przykuć zaklęcie do amunicji, ale czy to warte kłopotów i Karmy? Zdecydujecie sami.



GEAS

Celtyckie legendy są pełne odniesień do czegoś zwanego geas. Słowo to oznacza „więzy” w starym gaelickim. Geas było tradycyjnemu tabu, czymś, co albo trzeba czynić, albo skrupulatnie tego unikać. Podobnie jak w przypadku wielu innych starych tradycji, dopiero Przebudzenie odkryło rzeczywistość stojącą za geas, uważanymi za przesady.

Kiedy czarodziej traci punkt Magii, traci również pewną część swego połączenia z mocą, uszkodzony zostaje jego wewnętrzny obraz i zaufanie do siebie, które musi mieć, aby uprawiać magię.

Nadrabia to wynajdując pomniejsze rytuały, które mają mu pomóc w utrzymaniu skupienia. Jeśli ich nie wypełni, jego magia zaczyna się ślizgać. Te małe rytuały stają się więzami ograniczającymi jego działania i stąd znane są pod starą nazwą geas.

Geas to rytuał, który czarodziej musi podjąć aby używać magii, albo ograniczenie w jej używaniu, które przyjmuje.

NAKLADANIE GEAS

Kiedy czarodziej utraci 2 pełne punkty Magii, musi sobie wybrać geas. Aby użyć tej zasady, należy śledzić osobno sumę utraconych w czasie całej kariery punktów Magii. Kiedy następuje utrata tego drugiego (czwartego, szóstego, itd.) punktu, trzeba nałożyć sobie kolejne geas. Dopóki czarodziej tego nie uczyni, nie może w ogóle używać magii: jego moc została zamrożona przez psychologiczny ból po stracie.

Kiedy już przyjmie się geas, będzie bardzo trudno się go pozbyć. Zrzucenie geas jest możliwe tylko wtedy, kiedy czarodziej uzyska wtajemniczenie (zob. **Stopnie wtajemniczenia**, s. 38).

DROGA WYPALENIA

Nawet jeśli Mistrz Gry zdecyduje się wprowadzić reguły dotyczące geas, czarodziej wcale nie musi się do nich dostosować. Może odrzucić swoje geas. Może zdecydować, że nie ma już zamiaru dotrzymywać takich zobowiązań. Ale po wybraniu tej opcji nie ma już odwrotu. Nie można się wycofać.

Kiedy czarodziej uczyni wybór, jego geas znikają. Może je ignorować bez żadnej szkody dla swojej magii. Ale...

- Nigdy nie może zostać wtajemniczony (zob. **Wtajemniczenie**, s. 38). Jeśli jest już wtajemniczony, traci swoje stopnie. Spada na poziom 0 i nigdy już nie wzniesie się wyżej. Jeśli jest członkiem magicznej grupy, może go ona wydalic ze swych szeregów. Traktuj to tak, jakby czarodziej złamał tyle rygorów, ile wynosił jego utracony stopień wtajemniczenia (zob. rozdział **Grupy magiczne**, s. 54).

- Jego poziom Magii spada natychmiast do 6 minus suma strat Magii w całym życiu. Jeśli to uczyni go z miejsca zwyczajnym człowiekiem – trudno. Jedyny przypadek, w którym ma to naprawdę znaczenie, występuje wtedy, gdy czarodziej był wtajemniczonym wysokiego stopnia w trakcie uzupełniania straconej Magii.

Jest to ścieżka archetypu wypalonego maga (**Kontakty i archetypy, SRII, Zasłona Mistrza Gry** s. 3). Nie będąc już w stanie sprostać wymaganiom czarodziejskiego stylu życia, czarodziej spada na dno magicznego łańcucha, odrzuca w końcu całkowicie magię i dołącza do pospólstwa.

Powtórzmy: geas to rytuał, który czarodziej musi przeprowadzić, aby używać magii, albo ograniczenie, które przyjmuje w jej używaniu. Geas nie ma mocy samo w sobie – przypomina raczej normalny fetysz.

Kiedy czarodziej złamie geas, może nadal próbować zmusić magię do działania, ale następuje zwiększenie poziomu trudności

o +3 dla wszystkich testów magicznych (celowanie, unikanie Kozłtu, obrona, itd.) Jeśli złamał więcej niż jedno geas, dodaj +2 za każde z nich.

W geas dobre jest to, że nie trzeba się nimi przejmować podczas projekcji astralnej. Oznacza to, że testy przeprowadzane dla celów walki astralnej, badania przedmiotów i przy innych działaniach astralnych nie podlegają geas. Jeśli jednak czarodziej wykonuje jakiegokolwiek nieastralne testy magiczne i równocześnie działa w astralu, to testy nieastralne są utrudnione.

Jak powiedziano w rozdziale poświęconym grupom magicznym, złamanie geas nie jest wykroczeniem. Czarodziej nie musi za to pokutować. Geas jest po prostu warunkiem, który postać nakłada sobie na używanie magii. Jeśli próbuje czarować nie spełniwszy tego warunku, to spotykają ją utrudnienia za złamanie geas, ale efekt jest głównie psychologiczny. Kiedy tylko bohater zacznie znowu wypełniać geas, problemy znikną.

STANDARDOWE GEAS

GEAS STANU

Czarodziej określa stan, w którym musi się znajdować, aby móc uprawiać magię. Musi na przykład używać astralnej percepcji albo nie być zraniony, albo siedzieć w pozycji lotosu, albo być pijany, cokolwiek. Kiedy nie znajduje się w takim stanie, geas jest złamane.

GEAS DOMENY

Czarodziej określa domenę lub środowisko, w którym jego magia działa swobodnie. Większość magicznych osobników z miasta wybierze, rzecz jasna, miasto. W każdym innym otoczeniu geas jest złamane.



GEAS POSTU

Jeśli czarodziej zje coś lub wypije, jego geas będzie złamane przez najbliższe 24 godziny.

GEAS GESTÓW

To geas wymaga, aby czarodziej wykonywał swobodnie widoczne gesty w trakcie czarowania. Jeśli zostanie związany, sparaliżowany, ma nałożone kajdanki albo z innych przyczyn nie może poruszać rękami, łamie geas.

Zakłada się, że użycie nawet całkiem prostej magii wymaga pewnej aktywności ze strony czarodzieja (zob. **SRII**, s. 132, **Dostrzeganie rzucania czaru**). Geas działa niezależnie od tamtych zasad: gesty będące jego wynikiem są zawsze rozpoznawalne jako rzucanie zaklęć.

GEAS INKANTACJI

Czarodziej musi mówić głośno i wyraźnie, aby magia zadziałała. Jeżeli jest zakneblowany, stracił głos, został uciszony przez czar, lub w inny sposób nie może mówić głośno, łamie geas.

Przyjmuje się, że rzucanie nawet prostej magii wymaga jakichś czynności ze strony maga (zob. **SRII**, str. 132, **Dostrzeganie rzucania czaru**). Geas działa niezależnie od tamtych zasad, czynności będące jego wynikiem są zawsze rozpoznawane jako rzucanie zaklęć.

GEAS OFIARY

To geas odnosi się WYŁĄCZNIE do postaci Mistrza Gry. Wymaga, aby czarodziej zabił świadomą istotę, żeby móc używać magii. Jeśli nie złożył ofiary w ciągu ostatnich 24 godzin, geas jest złamane. Zabójstwa należy dokonać gołymi rękoma albo bronią osobistą (nóż, miecz, ostroga, pałka itp.) Oznacza to, że czarodziej musi mieć fizyczny kontakt z ofiarą. Zabicie czarem lub bronią działającą na odległość się nie liczy.

UWAGA DLA MISTRZA GRY: To geas stosuje się wyłącznie dla czarodziejów kontrolowanych przez Ciebie. Bohaterowie graczy NIE MOGĄ, pod żadnym pozorem, otrzymać tego geas. Wielu magicznych uczonych uważa, że krwawa magia jest niezwykle niebezpieczna i może doprowadzić jedynie do poważnych, mrocznych konsekwencji.

GEAS SZAMANA

To geas spełnia tylko magia, która uzyskuje premię za totem. Uprawianie jakiegokolwiek innego rodzaju magii łamie je. Tylko pełnej mocy szaman może przyjąć to geas. Nie jest ono dostępne dla adeptów szamańskich (zob. **SRII**, s. 124, **Adepti szamańscy**) ani dla nie-szamanów.

GEAS TALIZMANU

Do uprawiania magii czarodziej musi używać talizmanu albo osobistego fetysza. Może to być cokolwiek, z fokusem włącznie. Jeśli czarodziej nie ma przy sobie lub nie trzyma w ręku talizmanu, łamie geas. Jeśli talizman zaginie, zostanie odebrany lub zniszczony, czarodziej musi go odzyskać albo zdobyć inny, bardzo podobny do oryginału. Jeśli wybierze jako talizman jakiś zwyczajny przedmiot, to musi zastąpić go czymś tego samego rodzaju. Nie wystarczy powiedzieć „kryształ”. Określenie talizmanu musi być przynajmniej tak szczegółowe jak: „kryształ kwarcu, osadzony w srebrnym medalionie, zawieszonym na złotym łańcuchu”. Sugerujemy, aby dla każdego nie-magicznego talizmanu stworzyć przynajmniej trzy różne charakterystyki.

Jeśli czarodziej wybierze jako talizman fokus, może zastąpić go dowolnym innym fokusem tego samego typu i mocy. Jeśli deklaruje, że jego fokus Mocy (3) jest także talizmanem, to musi pa-

miętać, że jeśli cokolwiek stanie się z tym fokusem, to będzie niedobrze, dopóki nie znajdzie i nie dostroi kolejnego fokusu Mocy (3). Zauważmy, że jeśli czarodziej zużyje na stałe punkty Mocy z fokusu, to nie jest to już ten sam talizman, ponieważ jego poziom Mocy spadł.

GEAS CZASU

Czarodziej deklaruje, że jego magia działa normalnie tylko w dzień lub tylko w nocy. Jeśli spróbuje użyć magii w innym czasie, łamie geas. Może również wybrać jedną z pór roku, w czasie której wolno mu używać magii. Przez resztę roku geas jest złamane.

Rikki Szczurek paskudnie oberwał podczas akcji i mało brakowało, aby tego nie przeżył. Choć jego przyjaciele załatali dziurę po kuli, to jednak utracił punkt Magii. Później, w chwili słabości, zdecydował się na wsadzenie sobie w głowę jakichś cyberwszczepów. Łup! Straciliśmy 2 punkty Magii, Rikki, więc trzeba sobie wybrać geas. Szaman wybiera gesty.

Następnie przyłącza się do grupy szamanów Szczura i w ciągu kilku kolejnych lat osiąga 3. stopień wtajemniczenia, uzyskując 3 punkty Magii. Traci 2 z nich w wyniku eksperymentów, które przeprowadzono na nim w czasie krótkiego pobytu w najlepiej strzeżonym więzieniu klasy Omega. Jednak udało mu się zdobyć także nieco eksperymentalnych cyberwszczepów, więc może da się to uznać za remis. Tak czy inaczej, musi teraz wybrać kolejne geas. Jest chłopakiem z ulicy, wybiera więc domenę: jego magia będzie działać poprawnie tylko w mieście.

Podczas pierwszej akcji po wydostaniu się z hotelu za kratkami, Rikki łąduje w ostrej strzelaninie w gęstym parku (obszar leśny) i obrywa kulę z magnum w złamane ramię. Oprócz ramienia łamie też oba geas: jest poza swoją domeną i z całą pewnością nie może swobodnie gestykulować. Musi dodać +4 do poziomu trudności wszystkich swoich Testów Magii. Gdyby mógł się wydostać z tego diabelnego parku na ulicę, do budynku, czy jakoś podobnie, będzie tylko +2: spełni geas domeny, ale nadal będzie miał pecha, jeśli chodzi o gesty, o ile nie zdoła położyć tej ręki tak, aby móc nią machać.

TWORZENIE NOWYCH GEAS

Jakiś bystry czarowniczek może zechcieć stworzyć własne geas. Dla nas bomba, ale oto wskazówki, jak to powinno działać:

Geas musi być czymś, co wpływa na całą magię bohatera, nie tylko na czarostwo.

Jeśli jest to jakaś szczególna akcja, którą należy podjąć, to jeden akt załatwia geas na 24 godziny po jego podjęciu, jak w przypadku postu. Sugerujemy, żeby coś takiego wymagało dodatkowo udziału jakiejś innej osoby, żeby czarodziej nie zniknął i nie robił czegoś całkiem sam.

Unikanie czegoś może również być geas, łamanym na 24 godziny, jeśli bohater robi to, co zakazane. To, czego trzeba unikać musi być czymś pospolitym, ale powinno być także dla czarodzieja prawdziwą życiową koniecznością.

Jeśli jest to warunek, który musi (lub nie może) zaistnieć przy uprawianiu magii – obecność lub brak światła słonecznego, księżycowego, pora roku, stan fizyczny itp. – to warunek ów musi być zgodny z rodzajem uprawianej magii.

GRUPY MAGICZNE

Zakony, klasztory, loże, świątynie i kręgi to tylko niektóre z nazw, jakie potrafią przybierać magiczne grupy. Ludzie są stworzeniami stadnymi, nawet takie dziwaki jak czarodzieje. Pijacka kompania składająca się z czarodziejów, których rozmowy obracają się wokół magii, nie musi jednak zaraz być magiczną grupą. Nie musi to być również stowarzyszenie handlowe czy nawet wydział uniwersytetu lub zespół badawczy złożony z etatowych magów. Magiczną grupę spaja to samo co pojedynczych czarodziejów: jej członkowie uczynili rozwijanie swej sztuki naczelnym celem grupy. Po to właśnie ją utworzyli i dlatego są razem.

Aby grupa magiczna była efektywna i dawała wtajemniczenie, musi stworzyć sobie kontakt astralny. Jest to psychiczne połączenie z energią przestrzeni astralnej, która daje magii esencję. Kontakt daje grupie moc w taki sam sposób jak genetyczne powiązanie z astralem daje moc pojedynczemu czarodziejowi. Członkowie grupy dysponującej kontaktem astralnym mają prawo do znacznych kosztów Karmy przy wtajemniczaniu (zob. **Wtajemniczenie**, s. 38).

Tylko grupa posiadająca kontakt astralny jest prawdziwą grupą magiczną. Wszystko inne to tylko zebrania czarodziejów. Tworzenie grupy opisano dalej w niniejszym rozdziale.

RYGORY

Grupy mają zazwyczaj jakieś rygory. Są to podobne do geas (zob. **Geas**, s. 52) reguły, związane z magią grupy. Jeśli członek grupy złamie rygor, może to negatywnie wpłynąć na kontakt astralny grupy, dopóki winny nie zostanie wyrzucony. Stworzenie kontaktu astralnego zabiera wiele czasu (i Karmy), więc grupy magiczne nie są szczególnie zachwycone ludźmi, którzy nie potrafią przestrzegać zasad.

Niektóre z rygorów określają, co musi lub czego nie może robić pojedynczy członek grupy. Jeśli ktoś należący do grupy złamie taki rygor, Mistrz Gry powinien zanotować sobie ten fakt. Kiedy winowajca będzie podchodził do kolejnego wtajemniczenia, może się okazać, że wykroczenia te są tak poważne, że grupa zdecyduje się usunąć go ze swoich szeregów.

Nie ma znaczenia, czy ktoś był świadkiem złamania przez czarodzieja rygoru. Sam czyn wywołuje „złe wibracje” w jego aurze, które będą widoczne dla pozostałych członków grupy, kiedy zechce podejść do swego kolejnego wtajemniczenia. Problemem jest nie to, czy ujdzie mu na sucho złamanie reguł, lecz czy efekty wykroczenia są na tyle poważne, żeby zakłócić astralny kontakt grupy. Nie ma ŻADNEGO sposobu, aby czarodziej proszący o wtajemniczenie zdołał ukryć złamanie rygorów.

Aby określić, czy wykroczenie wtajemniczanego zostanie uznane za poważne, należy wykonać Test Magii. Poziom trudności to podwojony stopień wtajemniczenia, który czarodziej próbuje osiągnąć. Musi uzyskać przynajmniej tyle sukcesów, ile rygorów złamał.

Jeśli czarodziej przejdzie ten test pomyślnie, to jego błędy nie były tak poważne, żeby mogły okazać się niebezpieczne. Mistrz Gry skreśla zapiski o wykroczeniach: wtajemniczenie pozwala o nich zapomnieć.

Jeśli test się nie powiedzie, grupa musi albo wyrzucić winowajcę, albo straci swój kontakt astralny. Wiele grup nie będzie się nad tym długo zastanawiać i facet wyleci natychmiast. Niektóre z nich będą jednak skłonne zastanowić się, czy przypadkiem ich członek

nie „uczynił złej rzeczy w dobrej sprawie”. Będzie konieczne jakieś przesłuchanie lub sąd. Być może taka grupa zechce pozwolić, aby błądzący członek zachował swoją pozycję, jeśli wypełni odpowiednią misję lub spełni stosowny uczynek. Jest to niezła okazja do wprowadzania nowych pomysłów przygód i komplikacji do scenariuszy.

Jeśli grupa straci swój kontakt astralny, musi go odtworzyć. W przeciwnym wypadku wtajemniczeni członkowie nie mogą korzystać z przynależności do grupy przy redukcji kosztów wtajemniczenia (zob. **Zakładanie grupy**, s. 58).

Rikki Szczurek jest wtajemniczonym w loży szamanów Szczura, z rygorami tajemnicy i wyłączności rytuałów. Podczas ostatnich kilku akcji Rikki zagroził jakimś facetowi klątwą grupy, łamiąc tym samym zasadę tajemnicy. Pomógł również po dwakroć znajomemu magowi w rytuałach. To już trzy wykroczenia (Rikki zawsze miał problemy z przestrzeganiem zasad). Kiedy jest już gotów do kolejnego wtajemniczenia w grupie, pozostali szamani sprawdzają jego aurę i stwierdzają, że złamał rygory. Rikki ma Magię 7 i chce wtajemniczenia na 3 stopień, rzuca więc 7 kośćmi, z poziomem trudności 6 (podwojony stopień) i potrzebuje 3 sukcesów, aby zapomnieć o swoich trzech wykroczeniach. Niestety, pali test.

Usiłuje przekonać swoich kolegów, że zostałby zabity, gdyby groźba klątwy nie zmusiła tamtego do wycofania się. Jeśli chodzi o rytuał, to była to część akcji, która przyniosła mu pół miliona nuyenów i właśnie się zastanawiał, czy nie zechce dodać 20-procentowego kawałka sera do konta grupy. Pozostali uznają słuszność tego argumentu, ale nie mają czasu lub Karmy, aby odbudowywać teraz astralny kontakt. Tak więc Rikki, mimo zręcznych prób wykupienia się z kłopotów, wylatuje z loży.

Rygor grupowy to tabu, które może złamać jedynie grupa jako całość. Ograniczenia nałożone na członkostwo można na przykład złamać tylko wtedy, jeśli cała grupa zechce przyjąć kogoś, kto tym ograniczeniom nie odpowiada. Jeśli grupa złamie jeden z rygorów albo zdecyduje się na zmianę zasad, które ją obowiązują, straci swój kontakt astralny. Grupa nie jest już taka sama i musi stworzyć nowy kontakt. Niektóre grupy rozpadają się po takim zdarzeniu. Nie wszyscy członkowie mają ochotę na ponowne kłopotliwe „dostrajanie się” do przestrzeni astralnej.

RYGORY INDYWIDUALNE

Te ograniczenia wpływają na działania pojedynczych członków grupy. Większość grup nakłada trzy lub cztery rygory, podobne do następujących:

Obecność

Czarodziejskie stowarzyszenia wyznaczają regularne spotkania na grupowych rytuałach. Obecność na nich jest obowiązkowa. Większość grup z rygozem obecności naznacza tego rodzaju spotkania co jeden do trzech miesięcy, często zgodnie z fazami księżyca, początkami pór roku lub jakimś innym znaczącym, regularnie występującym okresem.

Brak kontaktu nie jest wymówką od złamania tego rygoru. To członek grupy jest odpowiedzialny za poinformowanie pozostałych, jak mogą zawiadomić go o rozkładzie spotkań.

Wiara

Wszyscy członkowie grupy muszą wyznawać pewien pogląd moralny lub filozoficzny. Wszelkie działania, które są niezgodne z tym poglądem, łamią ów rygor. Można wymyślić wiele wariacji tej zasady, ale najlepiej ograniczyć się do wierzeń moralnych lub religijnych, z którymi gracze są zaznajomieni.

O tym, czy dane działanie jest, czy nie jest zgodne z wiarą, decyduje ostatecznie Mistrz Gry. W realnym świecie napisano całe biblioteki w sporach o doktryny i dogmaty.

Wyłączność członkostwa

Członkowie grupy nie mogą należeć do żadnej innej magicznej grupy. Jeśli ktoś z danej grupy przyłączy się do innej, to znaczy przejście w niej wtajemniczenie, łamie to ograniczenie. Mogą tu wystąpić pewne komplikacje. Jeśli członek grupy z wyłącznością członkostwa wstąpi do innej grupy z takim samym rygorem, złamie zasady obu grup.

Wyłączność rytuałów

Członkowie grupy nie mogą uczestniczyć w magii rytualnej z czarodziejami, którzy nie należą do tej grupy. Za każdym razem kiedy to robią, popełniają kolejne wykroczenie.

Wspomaganie

Od członków grupy oczekuje się, że zrobią wszystko, co w ich mocy dla wspomnienia pozostałych w potrzebie i na żądanie. Odmówienie udzielenia pomocy, która leży w granicach możliwości, uznaje się za wykroczenie.

Karma

Członkowie muszą spędzać większość wolnego czasu zajmując się sprawami związanymi z grupą. Aby to uwzględnić, należy zmniejszyć uzyskiwaną w akcjach Karmę o 1 punkt. Można się zdecydować na nieoddawanie Karmy, ale jest to wykroczenie przeciw temu rygorowi.

Posłuszeństwo

Rygor posłuszeństwa wymaga, aby członkowie wykonywali polecenia i żądania grupy w sprawach nie związanych z magią. Innymi słowy, grupa może wtrącać się w prywatne życie swych członków. Większość grup z tym rygorem opracowała system rang, w którym niżsi stopniem muszą być posłuszni stojącym wyżej. Jest to zażwyczaj funkcja stopnia wtajemniczenia, albo przynajmniej liczby stopni wtajemniczenia podjętych w danej grupie. Nieposłuszeństwo wobec zwierzchnika łamie ten rygor.

Tajemnica

Grupa nie przyznaje się publicznie do istnienia. Członkowie nie wyjawiają swojej przynależności. Oczywiście, plotki krążą, więc czarodzieje, którzy chcą przyłączyć się do grupy, mogą ją znaleźć równie łatwo jak każdą inną. Tajna grupa może także zechcieć kogoś odszukać i z jakiegoś powodu ujawnić mu swoje istnienie. Jednak publiczne występy są ograniczone. Jeśli członek grupy powie komuś z nią nie związanemu, że jest częścią grupy, to łamie ten rygor. Wykroczeniem jest także powiedzenie komuś o grupie, nawet jeśli nie przyznasz się, że jesteś jej członkiem.

RYGORY GRUPOWE

Rygory grupowe może złamać jedynie grupa, działając jako całość. Jeśli grupa uczyni wyjątek od jednego ze swoich rygorów, straci automatycznie kontakt astralny. Jest możliwe, że grupa nie będzie miała żadnych grupowych ograniczeń.

Ograniczone członkostwo

Grupa może przyjmować jedynie osoby szczególnej płci, rasy, wyznające określoną religię itp. Jest to zawsze jeden rygor, nawet jeśli zawiera kilka warunków. Na przykład sabat Dianiczny byłby dostępny tylko dla kobiet, które praktykują wicca jako religię (czyli są wiedźmami — wiccan).

Powiązanie materialne

Wszyscy członkowie grupy muszą złożyć powiązanie materialne (zob. **SRII**, s. 135 oraz s. 35 niniejszego podręcznika). Może to być próbka komórek (wystarczy kilka kropel krwi), albo teza (zob. **Wtajemniczenie**, s. 38). Niektóre z grup zwracają powiązanie członkowi, który je opuszcza, inne zatrzymują je jako zagrożenie magią rytualną przeciwko takim, którzy się wychylą. Wszystko zależy od filozofii wyznawanej przez grupę.

Przysięga

Wszyscy członkowie muszą podczas pierwszego wtajemniczenia w grupie przyjąć próbę przysięgi (zob. **Próby**, s. 39). Jeśli wtajemniczony nie przechodził nigdy tej próby, to liczy się ona przy zmniejszaniu Kosztu Karmy wtajemniczenia. Jeśli już wcześniej składał przysięgę, to obecna nie liczy się jako próba, ale nadal obowiązuje wtajemniczonego, zgodnie z opisem w zasadach.



ZWYCZAJE

Poza rygorami, większość magicznych stowarzyszeń stosuje się do ogólnych zasad i zwyczajów. Złamanie zbyt wielu z nich również może spowodować, że ktoś zostanie z grupy wykopany. W odróżnieniu jednak od naruszenia rygoru, złamanie zwyczaju nie jest widoczne magicznie. Złamanie rygoru zostawia ślady w aurze winowajcy, które można dostrzec, kiedy zgłosi się do kolejnego wtajemniczenia. Nie ma znaczenia, czy ktoś go widział, kiedy łamał rygor. Za to łamanie zwyczajów nie pociąga za sobą żadnych efektów, jeśli łamie się je w tajemnicy.

Zwyczaje mogą być rozsądne lub dogmatyczne, godne bigota lub uczonego. Grupy ze szczególnymi zainteresowaniami politycznymi, religijnymi lub społecznymi ustalą zapewne zwyczaje związane z owymi zainteresowaniami. Grupa szamanów składających się ku czci Matki Ziemi będzie prawdopodobnie mieć zwyczaje silnie wspierające ochronę środowiska, może nawet praktykować eko-terrorizm. Grupa czarodziejów związana z lokalnym zakonem Poliklubu Humanis określi zapewne jakieś paskudne zwyczaje wobec metaludzi. Grupa składająca się z najlepszych etatowych magów będzie mocno podkreślała lojalność wobec korporacji. Zwyczajem może być również stosowanie symboliki grupy („Jeśli chcesz być w tej cholernej grupie, to musisz nosić nauszniki!”)

Ustalenie zwyczajów dodaje grupie nieco kolorytu i dostarcza szczegółów związanych z odgrywaniem sytuacji w grze. Zwyczaje mogą również zapobiec przekształceniu grupy w przypadkowy zestaw liczb, którymi gracze obracają tylko po to, żeby uzyskać tanie wtajemniczenia.

ZASOBY GRUP

Poza ułatwieniami we wtajemniczeniach, grupy udostępniają zazwyczaj swoim członkom także inne zasoby. Ich poziomy mierzy się w taki sam sposób jak standard życiowy (zob. **SRII**, s. 189), a utrzymuje się je ze składek członkowskich. Można również wykosztować się, aby kupić jakiś konkretny zasób. Nawet czarodzieje muszą czasem zrobić zrzutkę.

Jeśli grupa posiada opiekuna (zob. **Opiekunowie** poniżej), to zazwyczaj właśnie on załatwia rachunki za zasoby, co powoduje, że składki są albo bardzo małe, albo zgoła zerowe. Jednak w zamian za wsparcie finansowe grupa jest zwykle zobowiązana do świadczenia patronowi swych usług.

Koszta utrzymania poziomu zasobów dzielą się pomiędzy wszystkich członków grupy. Składki stanowią zazwyczaj odpowiedni ułamek kosztów utrzymania odpowiedniego poziomu życiowego: jeśli grupa licząca dziesięciu członków zdecyduje się utrzymywać wysoki poziom zasobów, to składka członkowska wyniesie 10 procent z 10 000 nuyenów miesięcznie, czyli 1000 nuyenów miesięcznie.

Niektóre grupy potrafią niestety eksploatować swoich członków, żądając składek za (powiedzmy) luksusowy poziom życia, a dając zasoby jedynie na średnim lub niższym poziomie — różnica wędruje do kieszeni kierownictwa grupy. Z drugiej strony, bogaty opiekun może dać grupie luksusowe zasoby bez żadnych opłat z jej strony. Przynajmniej nie w pieniądzu.

Oto opisy kolejnych możliwych poziomów zasobów grupy, od luksusu do ulicznego.

ZASOBY LUKSUSOWE

Grupa posiada wytworną kwaterę, być może nawet przestronną posiadłość ziemską z rezydencją, budynkiem rytualnym, ogrodami ziołowymi itp. Posiada również kilka innych nieruchomości,

przeznaczonych do magicznego użytku, lub może dać mieszkanie (na średnim poziomie, ale z pewnymi udogodnieniami, na przykład pojazdami). Dostępna jest również doskonała biblioteka i laboratoria dorównujące tym, którymi szczycą się wielkie korporacje lub uniwersytety, praktycznie bez ograniczeń poziomu mocy. Członkowie mogą uzyskać materiały potrzebne do rytuałów z 50-procentową zniżką.

ZASOBY WYSOKIE

Grupa ma gdzieś dużą kwaterę i albo kilka mniejszych pomieszczeń i święte miejsce gdzie indziej, albo może dać członkom mieszkanie na średnim poziomie (jednak bez samochodu, funduszu rozrywkowego itp.) Posiada również doskonałą bibliotekę (2k6+6) i dostarcza członkom materiały do rytuałów z 25-procentową zniżką.

ZASOBY ŚREDNIE

Grupa wynajmuje miłe miejsce i posiada niezły zestaw narzędzi do pracy magicznej (poziom 1k6+6 dla bibliotek i wigwamów). Materiały do rytuałów dostępne dla członków z 10-procentową zniżką.

ZASOBY NISKIE

Grupa posiada lub wynajmuje kwaterę i może sobie pozwolić na proste przyrządy. Ma biblioteki hermetyczne dla jednej lub dwóch umiejętności, albo trwałe wigwamy świętych przedmiotów (poziom 1k3+3), zależnie od rodzaju magii uprawianej przez członków.

ZASOBY SLUMSOWE

Grupa na poziomie slumsów ma zapewne gdzieś jakąś taną kwaterę, być może w opuszczonym rejonie Pustkowi. Z całą pewnością może udostępnić odosobnione miejsce na rytuały. PSWS (Przyniesi Swój Własny Sprzęt). Niewiele więcej.

ZASOBY ULICZNE

Grupa na tym poziomie nie ma żadnych zasobów materialnych. Za to składki są raczej niskie: udział w niczym nic nie kosztuje. Jeśli grupa musi za coś zapłacić, członkowie składają się wedle potrzeby.

OPIEKUNOWIE

Opiekun może być albo osobą(-ami), albo organizacją(-ami), która wspiera grupę materialnie w zamian za usługi magiczne. Niektórzy opiekunowie są bardziej wymagający niż inni.

Wiele korporacji wspiera grupy magiczne zrzeszające ich najlepszych etatowych magów i daje im luksusowe zasoby. W zamian za to korporacja żąda i otrzymuje ciągłe usługi członków. Rygory i zwyczaje takich grup opierają się na lojalności wobec wszechpotężnej kompanii.

Większość rządów utrzymuje jedną lub kilka grup magicznych. W niektórych przypadkach rządy czynią to w zamian za dobro, które czarodzieje wyświadczają ich narodom, jak w przypadku kręgów szamańskich finansowanych przez NAN. Krążą plotki o grupach magicznych wspieranych przez rządy i związanych z wywiadem i innymi działaniami.

Podobno Wielki Książę Tir Tairngire utrzymuje grupę składającą się wyłącznie z adeptów sztuk walki, szkolonych na zabójców. Paladyni Tir Tairngire, potężna tajna policja księcia, wspierają grupę, która w zamian świadczy usługi w tajnych operacjach.

Rząd UCAS ma ponoć utrzymywać przynajmniej jedną grupę magów, którzy są wszyscy agentami FBI. Można się spokojnie założyć, że CIA również ma swoich nadwornych czarodziejów.

Według pogłosek niektóre polikluby także utrzymują grupy magiczne. Nawet kluby, które otwarcie sprzeciwiają się użyciu magii, mogą w sekrecie wspierać czarodziejów, przypuszczalnie zgodnie z ideą zwalczania ognia ogniem.

Można bezpiecznie założyć, że wielka korporacja lub rząd jest w stanie dostarczyć dowolny potrzebny poziom zasobów. Bogata osoba lub mniejsza korporacja może się już bardziej liczyć z nuyenami. Jednostka utrzymująca grupę musi zapłacić „góścinne” za poziom zasobów, który daje: 10 procent normalnej opłaty za każdego członka grupy, zgodnie z informacjami ze s. 189, **SRII**.

ZNAJDOWANIE GRUPY

Z tym jest podobnie jak ze starym przepisem na zupę z zająca: najpierw musisz złapać zająca. Aby przyłączyć się do grupy, trzeba ją znaleźć. Jeśli czarodziej nie wejdzie w kontakt z grupą w czasie gry, to aby ją znaleźć, będzie musiał poświęcić nieco czasu, sprawdzając ślady, odwiedzając informatorów i ogólnie pracując nogami. Może jedynie mieć nadzieję, w końcu jakaś grupa przyjmie go w swoje szeregi. Oczywiście te same zasady obowiązują, jeśli ktoś szuka grupy z innych powodów.

Bazowy czas potrzebny na znalezienie grupy to 60 dni. Czarodziej powinien wykonać Test Sukcesu, używając wyższej z umiejętności: Etykiety (magia) albo Teorii magii. Poziom trudności wynosi 12 plus Magia czarodzieja. Zmniejsz poziom trud-

ności o jeden za każdego informatora, który jest również czarodziejem, talizmaniakiem lub fikserem, często handlującym z czarodziejami.

Aby stwierdzić, ile czasu zajmie zlokalizowanie grupy, podziel 60 dni przez liczbę uzyskanych sukcesów. Jeśli nie ma sukcesów, to znaczy, że bohater zmarnował właśnie 60 dni. Może znalazł grupę, która nie chce go przyjąć nawet za wszystkie nuyeny z komputerowych banków Zurich-Orbital. Czas konieczny do znalezienia grupy można podzielić na krótsze odcinki. Najlepiej byłoby, gdyby Mistrz Gry wylosował ów czas w tajemnicy. Czarodziej może poświęcić 10 dni na szukanie, potem iść na akcję, poświęcić kolejne 5 dni, popracować nad zaklęciem, poszukać jeszcze 10 dni itd.

Osoba z pospólstwa również może próbować znaleźć grupę w ten sam sposób. Potrzebuje tych samych umiejętności, ale nie ma Magii, która mogłaby zredukować poziom trudności.

Tymczasem Mistrz Gry może albo wylosować przypadkową grupę (zob. **Tworzenie grupy**, s. 58), albo wymyślić taką, która będzie pasowała do jego gry. Czarodziej powinien mieć możliwość przyłączenia się do grupy, nie twórz więc szamańskiego zgromadzenia Dianicznego (tylko dla kobiet) jeśli grupy szuka mężczyzna. Daj odetchnąć biednemu miotaczowi zaklęć, pozwalając mu znaleźć grupę, która mu odpowiada i do której może wstąpić. W miarę jak Mistrz Gry będzie tworzył nowe grupy w swoim świecie, przed czarodziejami otworzy się coraz więcej możliwości.



Całe to rzucanie kośćmi i łażenie za informatorami odbywa się przy założeniu, że czarodziej poszukuje grupy na ślepo, zdając się na przypadek. Jeśli zna nazwę grupy albo osobiście przynajmniej jednego z jej członków, to prawdopodobnie odnajdzie ją po prostu popytawszy ludzi. W najgorszym wypadku, jeśli wie, czego szuka, może ograniczyć czas poszukiwań do 30 dni. A jeśli jest miłym facetem, to może się nawet zdarzyć, że to grupa odszuka jego i proponuje mu przyłączenie się.

WSTĘPOWANIE DO GRUPY

Przyłączenie się do grupy kosztuje nowego członka 3 punkty Karmy i składki za pierwszy miesiąc, więc trzeba mieć przynajmniej tyle na rękę. Karmę może jednak dać inny członek lub członkowie. Wydatek Karmy odzwierciedla czas poświęcony na przygotowania do członkostwa, uczenie się rytuałów właściwych danej grupie i innych preliminarzów. Pieniądże na pierwszą składkę może również pożyczyć lub zgoła podarować jakiś członek grupy, zwłaszcza w przypadku, gdy grupa sama chce przyjąć kandydata.

Jeśli bohater posiada Karmę i gotówkę, grupa sprawdza go, aby określić, czy jego „wibracje” wtapiają się dostatecznie dobrze w jej strukturę i czy nie naruszają kontaktu astralnego. Należy wykonać Test Sukcesu, używając najlepszego poziomu umiejętności magicznych albo cechy Magia, na poziomie trudności równym aktualnej liczbie członków w grupie. Jeśli kandydat jest już wtajemniczony, zmniejsz poziom trudności o stopień wtajemniczenia. Do przyjęcia wystarcza 1 sukces. Jeśli test się nie powiedzie, grupa nie może w tej chwili przyjąć nowego członka. Można próbować znowu za 1k6 miesięcy, zmniejszając poziom trudności o połowę. Jeśli znowu się nie uda, grupa po prostu nie może przyjąć czarodzieja.

ZAKŁADANIE GRUPY

Jest możliwe, że kilku bohaterów graczy zdecyduje, iż nie chcą przyłączyć się do jakiejś grupy i postępować zgodnie z czymiś zasadami. Wolą sami stworzyć grupę i przy okazji uzyskać tanie wtajemniczenie.

Nieźle, chłopaki.

Pamiętajcie, że tylko grupy z kontaktem astralnym są prawdziwymi grupami magicznymi, a stworzenie kontaktu nie jest łatwe. Bez niego członkowie nie mają zniżek przy wtajemniczeniach.

Co więc należy zrobić, żeby stworzyć prawdziwą magiczną grupę? Na wstępie trzeba dwóch lub więcej członków, z których każdy zapłaci 3 punkty Karmy za przyłączenie się. Następnie, co miesiąc, grupa próbuje stworzyć kontakt astralny. Wykonuje rzut tyłoma kośćmi, ilu członków liczy. Można „kupić” dodatkową kość do tego testu za 3 punkty Karmy, jednak jeśli test się nie uda, nie można tych dokupionych kości wykorzystać w następnym. Za miesiąc dodatkowa kość będzie kosztować kolejne 3 punkty Karmy. Członkowie mogą złożyć swoją Karmę na zakup dodatkowych kości. Poziom trudności Testu Kontaktu Astralnego wynosi 12; stosuje się następujące modyfikatory:

Grupa przyjmuje zarówno szamanów, jak i magów	+2.
Za każdy rygor, który grupa przyjmie	-1.
Któryś z członków brał udział w grupie z kontaktem astralnym	-2.
Za każdy miesiąc wytrwałej pracy wszystkich członków	-1.

Wytrwała praca oznacza jak zwykle, że nie można robić przez cały miesiąc nic innego poza rytuałami i medytacjami koniecznymi przy próbie stworzenia astralnego kontaktu. Żadnego treningu, lekczenia czy shadowrunu.

Mag Neddy i Śpiewający-do-Chmur, szaman, zdecydowali się założyć magiczną grupę. Każdy płaci 3 punkty Karmy. Wybierają rygory tajemnicy i przysięgi. Wcześniej Neddy był wtajemniczonym hermetycznego zakonu, ale miało miejsce niefortunne nieporozumienie. W pierwszym miesiącu rzucają 2 kośćmi (2 członków), próbując stworzyć astralny kontakt. Bazowy poziom trudności wynosi 12 i jest zmodyfikowany w następujący sposób:

+2 za dopuszczanie zarówno szamanów, jak i magów;
-2 za dwa rygory;

-2 za wcześniejsze wtajemniczenie Neddy'ego w grupie z kontaktem astralnym.

Ostatecznie poziom trudności wyniesie 10. Wyniki rzutu to 5 i 3. W tym miesiącu nie będzie kontaktu.

Obaj czarodzieje naradzają się i decydują na spędzenie kolejnego miesiąca w ukryciu prywatnej rezydencji Neddy'ego, pracując nad rytuałami. Kiedy nadchodzi właściwy czas, każdy z nich poświęca 3 punkty Karmy, aby uzyskać dodatkową kość, rzucają więc teraz 4 kośćmi. Ponieważ poświęcili dodatkowo miesiąc na rytuały, poziom trudności testu spadł do 9. Wynik rzutu: 8, 7, 4, 4. Kurczę!

Tym razem czarodzieje ruszają każdy w swoją stronę na miesiąc. Neddy idzie na akcję z Sereną, znajomą czarodziejką. Pracowało im się wspólnie tak dobrze, że Neddy przekonuje Śpiewającego-do-Chmur, iż Serena powinna przyłączyć się do nowej grupy. Ona się zgadza, ale brak jej Karmy. Neddy wzdycha i wyklada za nią 3 punkty. Przy 3 członkach test wymaga rzutu 3 kośćmi, ale poziom trudności pozostaje 9. Tym razem im się udaje, wyrzucają 9, 3, 5. Grupa uzyskuje kontakt astralny i może wtajemniczać swych członków za mniej Karmy.

TWORZENIE GRUPY

Choć gracze mogą tworzyć swoje grupy, Mistrz Gry będzie prawdopodobnie także musiał mieć kilka własnych.

Grupy magiczne nie pojawiają się spod ziemi. Zazwyczaj mają określone cele. Mistrz Gry zechce zapewne stworzyć raczej jedną lub dwie dobrze przemyślane grupy niż tuzin przypadkowych.

Do przypadkowego generowania grup można użyć poniższych tabel, ale najlepiej korzystać z nich przy wypełnianiu mniej istotnych szczegółów albo wtedy, kiedy trzeba stworzyć grupę na poczekaniu.

Grupy tworzy się zazwyczaj wtedy, kiedy Mistrz Gry chce pomóc lub zagrozić bohaterom, albo gdy postać chce się przyłączyć do grupy. W każdym przypadku należy zadać sobie pytanie, dlaczego grupa miałaby chcieć pomóc bohaterowi, skrzywdzić go lub się z nim związać.

Pomocne grupy mogą mieć taki sam cel jak bohaterowie (choć ci wcale nie muszą o tym wiedzieć). Na przykład jeśli akcja ma przeciwdziałać korporacyjnemu planowi „maksymalizacji zasobów naturalnych” (czytaj: wyeksploatowania kopalni i wykadzenia z okolicy wszystkiego, co żywe), grupa szamańska zainteresowana ochroną Matki Ziemi może zechcieć wspomóc shadowrunnerów, nawet jeśli ich pracodawcą jest konkurująca korporacja, która próbuje zablokować projekt dla swoich własnych celów, a bohaterowie wykonują tylko to, za co im zapłacono.

Grupy wrogie zachowują się nieprzyjemnie, ponieważ bohaterowie przeszkadzają w jakimś planie ich opiekunów lub ich samych. Takie grupy nie muszą wcale być „złe”. Na przykład grupa korporacyjnych magów zechce bronić interesów pracodawców przed ulicznymi śmieciarzami, którzy usiłują ich ograbić. Albo bohaterowie mogą być pionkami w jakimś wrednym planie korporacji i to skonfrontuje ich z magiczną grupą sprzeciwiającą się rzeczywistości celowi akcji (którego, rzecz jasna, gracze nawet nie podejrzewają).

Jeśli Mistrz Gry tworzy grupę, do której ma się przyłączyć jeden z bohaterów graczy – czarodziejów, to najlepiej, jeśli będzie ją tworzyć wspólnie z tym graczem. Gracz określa ogólnie, czego szuka w grupie magicznej, a Mistrz Gry zachowuje dla siebie prawo dodania rygorów i wymyślenia zwyczajów, które wcale nie muszą się zbytnio podobać graczowi. Jest to działanie wspólne, ale Mistrz Gry ma pełne prawo dodać coś, co może prowadzić do interesujących pobocznych przygód i zwiększyć dramatyczne napięcie gry.

CEL GRUPY

Grupa powinna mieć jakiś powód istnienia odrębny od jej związku z postacią gracza. Niewiele jest grup, jeśli w ogóle można jakieś znaleźć, które zaprzysięgły sobie jedynie „utrudnianie życia shadowrunnerom”.

Oto kilka ogólnych celów, które mogą motywować magiczne grupy:

Grupa wtajemniczająca stawia sobie za główny cel zdobywanie magicznej wiedzy oraz rozwój indywidualności członków. Tego rodzaju stowarzyszenie może mieć jakąś agendę socjalną, polityczną lub religijną, ale głównym powodem jego istnienia jest rozwój magicznej sztuki oraz dzielenie się doświadczeniami i zasobami wśród członków. Grupy takie mogą być otwartymi organizacjami, chętnie przyjmującymi zdolnych poszukiwaczy wiedzy, ale mogą stanowić tajną organizację twardogłowych, gardzącą obcymi i nie potrafiącą znieść jakiegokolwiek krytyki własnego modelu rzeczywistości. Poziom magicznej wiedzy i stopień wtajemniczenia określa zazwyczaj formalną lub nieformalną rangę poszczególnych członków tego rodzaju grup.

Grupa poświęcona czemuś reprezentuje przeważnie określone stanowisko moralne albo religijne, a jej magia jest ściśle połączona z tym duchowym kodeksem. Taka grupa będzie zapewne wykorzystywać magię do tym skuteczniejszego dążenia do swego szczególnego ideału oraz do nauczania i demonstracji swoich wierzeń reszcie świata. Grupy tego rodzaju mogą być organizacjami, które pomagają ludzkości i ochraniają ją za pomocą magii, ale także stowarzyszeniami fanatyków pragnących użyć magii do wymuszenia na innych wiary w swoje przekonania. Głównym czynnikiem, określającym pozycję w tego rodzaju grupach są zazwyczaj umiejętności magiczne członka, ale „poprawne” zachowania mogą liczyć się bardziej niż stopień czy zdolności.

Grupa konspiracyjna dąży do określonego celu, zazwyczaj związanego z władzą i bogactwem, używając bezwzględnie swej mocy, aby ten cel osiągnąć. Magia jest dla niej narzędziem i bronią. Tego rodzaju grupy działają zazwyczaj w sekrecie i próbują utrzymywać kontrolę nad swoimi członkami, używając do tego takich rygorów jak przysięga, powiązanie i posłuszeństwo. Umiejętności i stopień wtajemniczenia mają znikome znaczenie przy ustalaniu hierarchii. Najbardziej liczy się polityka i poświęcenie dla „sprawy”. Grupy konspiracyjne przybierają różne formy: od gorliwych bojowników o wolność, próbujących wyzwolić masy od tyranii (niezależnie od tego, czy „masy” chcą tego zbawienia, czy nie), po zamaskowanych osobników, spotykających się w sekrecie i planujących zniewolenie świata.

Wymienione trzy kategorie to oczywiście ogromne uproszczenie. Niektóre grupy mogą łączyć wszystkie wymienione cechy, ale określenie ogólnej ich natury jest istotne, kiedy trzeba zdecydować, jakie rygory i zwyczaje będą miały sens.



WIELKOŚĆ GRUPY

Większość grup liczy około tuzina członków. Wiele jest mniejszych, kilka może się okazać dużo większych. Mistrz Gry może określić liczbę członków dowolnie albo wykonać rzut 2k6 i sprawdzić wynik w tabeli wielkości grup poniżej. Mogą istnieć większe grupy, liczące setkę lub więcej członków, ale na całej Ziemi nie znajdzie się więcej takich stowarzyszeń niż dwa lub trzy. Nie można wyobrazić sobie aż tak wielu czarodziejów zgadzających się w jakimkolwiek sprawie, a co dopiero w kwestii magicznej praktyki...

TABELA WIELKOŚCI GRUP

Wynik rzutu	Wielkość grupy
2-3	2-4 (1k3 + 1)
4-5	2-7 (1k6 + 1)
6-8	8-13 (1k6 + 7)
9-11	12-22 (2k6 + 10)
12	10-60 (2k6 x 5)

OGRANICZENIA CZŁONKOSTWA

Większość grup przyjmuje rygor ograniczonego członkostwa. Nawet zwykłe grupy społeczne wolą ludzi podobnie myślących, a magiczne stowarzyszenia cenią tę cechę jeszcze bardziej. Najbardziej rozpowszechnionym ograniczeniem jest zgodność tradycji magicznej: większość grup składa się albo wyłącznie z magów, albo wyłącznie z szamanów. Można mieszać tradycje, ale napięcia psychologiczne przez to wywołane jeszcze bardziej utrudniają zdobywanie kontaktu astralnego.

Mistrz Gry decyduje arbitralnie o tym, jakie ograniczenia będą odpowiednie dla nowo tworzonej grupy, albo może wykonać rzut 2k6 i zajrzeć do tabeli członkostwa. Znajdzie tam ogólne pomysły, które można zmodyfikować albo użyć ich jako podstawy do własnych wynalazków.

TABELA OGRANICZEŃ CZŁONKOSTWA

Rzut kością	Ograniczenia
2	Brak ograniczeń.
3-4	Ograniczenia biologiczne: członek musi być określonej płci lub rasy.
5-6	Ograniczenia religijne/moralne: członek musi być wyznawcą określonej religii lub kodeksu moralnego. Dotyczy to także członków grup aktywistów politycznych.
7-8	Tradycja: do grupy mogą należeć albo tylko szamani, albo tylko magowie.
9-10	Ograniczenia społeczne: członkowie muszą utrzymywać określony styl życia, oparty na szczególnej kulturze, pracy dla określonej korporacji itp.
11-12	Dwa ograniczenia: rzuć dwukrotnie 2k6 + 3.

RYGORY CZŁONKOSTWA

Po określeniu podstawowych celów grupy i ubarwieniu jej ograniczeniami członkostwa, niektóre z rygorów powinny się same narzucać. Można określić rygory przypadkowo albo zorientować się, które z nich będą odpowiednie dla danej grupy, korzystając z tabeli rygorów pokazującej szansę (na 1k6), że danego rodzaju grupa będzie miała taki rygor. Aby uzyskać w pełni przypadkowy wybór, rzuć po prostu 1k6 na każdy z rygorów, aby stwierdzić, czy stosuje się on do twojej grupy. Możesz losować rygory w takiej kolejności, która wyda ci się najbardziej właściwa dla grupy.

TABELA RYGORÓW

Rygor	Grupa wtajemniczająca	Grupa poświęcona	Grupa Konspiracyjna
Obecność	1-2	1-4	1-3
Wiara	1	zawsze	1-5
Wyłączność członkostwa	1-2	1-5	1-4
Wyłączność rytuałów	1-3	1-5	1-5
Wspomaganie	1-4	1-4	1-5
Karma	1-5	1-4	1-4
Powiązanie	1	1-2	1-5
Przysięga	1-2	1-5	zawsze
Posłuszeństwo	1	1-4	1-5
Tajemnica	1-2	1-3	1-5

ZASOBY, SKŁADKI I OPIEKUN

Zasoby, składki oraz opiekunowie będą zależeć od tego, jak grupa pasuje do kampanii. Jeśli Mistrz Gry woli określić te czynniki przypadkowo, należy rzucić 2k6 i zajrzeć do tabeli zasobów. Aby sprawdzić, czy grupa posiada opiekuna, rzuć 1k6 i sprawdź w kolumnie Szansa na opiekuna.

Miesięczne składki będą równe kosztowi utrzymania standardu życiowego (zob. **SRII**, s. 189), podzielonemu przez liczbę członków grupy.

TABELA ZASOBÓW

Rzut kostką	Zasoby grupy	Szansa na opiekuna (rzut 1k6)
2	ulica	brak
3-4	slumsy	brak
5-6	niskie	1
7-8	średnie	1
9-11	wysokie	1-2
12	luksus	1-4

GOTOWE GRUPY MAGICZNE

Poniższe opisy mogą się okazać użyteczne dla Mistrzów Gry, którzy chcą popracować z przygotowanymi grupami, zanim zaczną tworzyć własne. Mogą również posłużyć jako przykłady albo do wykorzystania na poczekaniu.

SIOSTRZEŃSTWO ARIADNY

Jest to grupa poświęcona, z członkostwem ograniczonym do kobiet, które są wiedźmami (*wiccan*). Wicca to inna nazwa, niektórzy twierdzą, że prawdziwa, określająca religię wyznawaną przez wiedźmy. Wbrew propagandzie przeróżnych rządów i kościołów, uprawianej przez całe wieki, wicca nie ma NIC wspólnego z kultem diabła czy złą magią. W każdym razie magia uprawiana przez siostry jest rodzajem religii zorientowanej na oddawanie czci Ziemi lub Naturze. Siostrzeństwo przejawia również tendencje wojownicze, wynikające z przekonania, że to patriarchat (męska władza w społeczeństwie) jest odpowiedzialny za większość nieszczęść planety. Członkinie tej grupy wierzą, że matriarchat, władza kobiet, jest stanem bardziej naturalnym i pełnym harmonii. To stawia je wśród „Dianicznych” lub silnie matriarchalnych wiedźm.

Siostrzeństwo sprzeciwia się również zanieczyszczeniu środowiska i eksploatacji Ziemi i jeśli zawiodą łagodne środki, używa magii, aby temu zapobiec.

Nazwa: Siostrzeństwo Ariadny

Rodzaj: poświęcona (religia: wicca)

Członkowie: 13

Ograniczenia: tylko kobiety, tylko wiedźmy

Rygory:

Obecność: comiesięczne sabaty (rytuały odbywane przy pełni księżyca)

Braterstwo (w tym przypadku czytaj żeńska solidarność)

Obowiązująca religia: Wicca. Chronić Ziemię, bronić praw kobiet, żadnej szkodliwej magii poza obroną własną i Ziemi

Tajemnica.

Zasoby/składki: średni poziom. Składki wynoszą obecnie około 450 nuyenów miesięcznie. Zakon wynajął niewielki dom w mniej zurbanizowanej części miasta, zapewniający dość odosobnienia, żeby podejmować niektóre rytuały na wolnym powietrzu. Siostrzeństwo kupuje hurtowo magiczne komponenty dla członkiń. W domu

znajduje się również niezła biblioteka hermetycznych ksiąg (Czarostwo 8, Przywoływanie 4), ponadto siostry posiadają przenośny wigwam świętych przedmiotów o poziomie 5.

Zwyczaje: silnie feministyczna polityka. Liczba członków ograniczona do 13, zgodnie z tradycją wicca. Męscy goście nie mają wstępu na rytuały. Wiele członkiń zajmuje się również aktywnie promocją praw metaludzi: w grupie są trzy orczyce, kobieta-troll i elfka. Mimo otwarcia na obie tradycje, cała grupa skłania się ku szamanizmowi, tylko dwie członkinie są magami. Siostry utrzymują luźne kontakty z poliklubami aktywistów ekologicznych, takimi jak Greenwar, podejrzewanymi o działalność terrorystyczną. Członkinie często udzielają magicznej pomocy w akcjach przeciwko korporacjom próbującym zanieczyszczać lub eksploatować zasoby naturalne.

HERMETYCZNY ZAKON ZŁOTEJ JUTRZENKI

Grupa ta, założona we wczesnych latach 90. XX wieku w Seattle, poświęca się magicznym badaniom i rozwijaniu umiejętności swych członków. Choć koncentrują się oni na studiowaniu magicznej sztuki, potrafią także użyć swojej mocy do przeciwstawiania się magii wykorzystywanej do dręczenia i szkodenia. Krążą pogłoski, że magowie pomogli grupie, która rozbiła gang „czarodziejskich dzieci”, próbujący wymusić od mieszkańców Redmond na skraju Pustkowi reket, oparty na magicznej ochronie.

Nazwa: Hermetyczny Zakon Złotej Jutrenki

Rodzaj: wtajemniczająca

Członkowie: 25

Ograniczenia: tylko magowie

Rygory: wspomaganie, Karma, przysięga, tajemnica.

Zasoby/składki: średni poziom. Składki wynoszą obecnie 200 nuyenów miesięcznie. Biblioteki hermetyczne z czarostwa, przywoływania i umagiczniania, wszystkie na poziomie 9. Warsztat do umagiczniania. Zakon działa w domu swojego przywódcy, pokazanej budowli w pobliżu Uniwersytetu Pacyfiku. Piwnica służy jako miejsce rytualne. Na parterze znajduje się niewielki sklep, znany dobrze poinformowanym jako miejsce, w którym można dostać doskonale rzeczy. Pokoje mieszkalne na piętrze. Członkowie zakonu mają 25 procent zniżki przy zakupach w sklepie.

Zwyczaje: Zakon wysoko ceni osobistą wolność. Preferuje spokojne, uczone podejście do magii i nieprzychylnie patrzy na pełne gwałtu akcje shadowrunnerów. Członkowie zajmują się głównie leczeniem i magicznym wspomaganiem potrzebujących oraz studiowaniem i uzyskiwaniem wtajemniczenia. Choć zakon nie posiada formalnego rygoru określającego kodeks etyczny, to grupa jako całość utrzymuje wysokie standardy.

MITSUHAMA ZESPÓŁ BADAWCZY 12

Zespół Badawczy 12 jest typową grupą korporacyjną składającą się z magów etatowych lojalnych wobec kompanii i hojnie finansowaną przez MCT. Jest częścią systemu wewnętrznego bezpieczeństwa MCT i służy jako „oddział szybkiego reagowania” jeśli przeciw korporacji zostanie użyta magia.

Zespół Badawczy 12 przeprowadza również wyrывkowe kontrole bezpieczeństwa, używając kontroli umysłów i zaklęcia sondowanie umysłu do „oceny” morale pracowników oraz utrzymywania astralnej obserwacji ważnych i/lub niepewnych członków zespołów badawczo-rozwojowych.

Nazwa: MCT Zespół Badawczy 12

Rodzaj: poświęcona/konspiracyjna (chronić i wspierać interesy MCT)

Członkowie: 6

Ograniczenia: tylko magowie, tylko pracownicy MCT.

Rygory: wyłączność członkostwa, wyłączność rytuałów, powiązanie, przysięga, posłuszeństwo (wobec zwierzchników w korporacji oraz w ZB 12).

Zasoby/składki: poziom luksusowy; żadnych składek.

Oplekun: Mitsuhamu Computer Technology.

Zwyczaje: Członkowie mają być lojalni wobec MCT, choć pielęgnują cyniczne podejście do bardziej sentymentalnych aspektów korporacyjnej kultury: działań grupowych, śpiewania hymnu kompanii itp. Jedyną miarą statusu jest sukces. Porażka jest nie do przyjęcia. Zespół 12 użyje wszelkich środków koniecznych do zapewnienia sukcesu. Kiedy członkowie zgłaszają się do wtajemniczenia, oczekuje się od nich bogatych „prezentów” dla zwierzchników. Obecna stawka to pieniądze lub dobra warte 1000 nuyenów razy stopień wtajemniczenia zwierzchnika.

STOWARZYSZENIE NIEDŹWIEDZIA

Jest to typowa grupa plemiennych szamanów, poświęcająca się magii leczącej, w której celuje totem Niedźwiedzia. Opisywana grupa ma siedzibę na ziemiach Salish, ale podobne stowarzyszenia kwitną na całym terytorium NAN.

Nazwa: Stowarzyszenie Niedźwiedzia

Rodzaj: wtajemniczająca

Członkowie: 8

Ograniczenia: tylko szamani totemu Niedźwiedzia, tylko członkowie plemienia Salish.

Rygory: wspomaganie, przysięga, zobowiązanie moralne (zob. **Zwyczaje**).

Zasoby/składki: wysoki poziom. Członkowie płacą połowę normalnych składek, resztę wyklada społeczność. Aktualnie składki wynoszą 625 nuyenów miesięcznie. Stowarzyszenie utrzymuje wigwam Niedźwiedzia o poziomie 8 oraz szpital na 20 łóżek z pokojami mieszkalnymi dla członków grupy. Oczywiście dotyczy to terytorium Salish.

Oplekun: plemię Salish.

Zwyczaje: Większość członków to wykształceni biotechnolodzy lub ludzie znający inne nauki biologiczne. Stowarzyszenie jest na bieżąco zarówno z metodami współczesnej medycyny, jak i z magiczną oraz tradycyjną sztuką leczniczą plemienia. Chorzy z plemienia Salish mają zapewnione bezpłatne leczenie, podobnie jak wszyscy pacjenci, którzy nie mają czym zapłacić. Stowarzyszenie poświęca się ochronie życia i zakazuje niepotrzebnego zabijania. Wymagania stawiane przez totem Niedźwiedzia uznawane są za moralne zobowiązania.

KSIĘŻYCOWE CIERNIE

Księżycowe Cierne to grupa złożona z adeptów sztuk walki, prywatna gwardia przyboczna wysokiego szlachcica z Tir Tairngire. Ponoć są także jego elitarnymi zabójcami.

Nazwa: Księżycowe Cierne

Rodzaj: konspiracyjna

Członkowie: 5

Ograniczenia: tylko elfy, tylko adepci sztuk walki.

Rygory: wyłączność członkostwa, powiązanie, przysięga, posłuszeństwo (zarówno w stosunku do władcy, jak i do zwierzchników w grupie), tajemnica.

Zasoby/składki: poziom luksusowy; żadnych składek. Członkowie mają luksusowe kwatery w majątku swego opiekuna, gdzie posiadają również dobrze wyposażone *dojo* oraz zbrojownię. Grupa utrzymuje również bezpieczne schronienia wedle potrzeby.

Oplekun: szlachcic z Tir Tairngire.

Zwyczaje: Członkowie są fanatycznie oddani swojemu opiekunowi, niektórzy z nich poświęcili życie, aby go uratować. Zgodnie z krążącymi pogłoskami o Cierniach jako zabójcach, żaden z nich nie powróci żywy z nieudanej misji: zabijają swoje ofiary albo sami giną.

ISTOTY

***Życie w materialnym świecie byłoby prawdziwą udrę-
ką, gdyby nie ludzie. Jesteście tak cholernie zabawni!***
— wywiad z Artsnletters, Protokoły paranaturalne,
Tom 4, Numer 8

F

ilozofowie nie bardzo wiedzą, co z nimi począć. Niektórzy z teologów robią się lekko zieloni, kiedy rozmowa schodzi na ten temat. Ale kiedy czarodzieje wzywają, one przy-
bywają. Duchy.

Czy są niezależnymi istotami, czy jedynie wolą czarodzieja, wcieloną w podatne energie
astralnej przestrzeni? Czy są świadome, czy stanowią odbicie intelektu przywołującego?
Czy są echem naszej psyche, czy może Czegoś większego?



DUCHY

Duchy pływają w magicznej energii jak delfiny — czy może rekiny — w odmętach oceanu. Umiejętność Przywoływania otwiera bramy pomiędzy płaszczyznami egzystencji i wpuszcza duchy do świata materialnego.

Podstawowe zasady drugiej edycji podręcznika **Shadowrun (SRII)** podają informacje o żywiołach i duchach natury. **Księga magii** wprowadza nowe rodzaje istot. Wyjaśnia, w jaki sposób czarownicy mogą przywoływać opiekunów, zwykłe sługi oraz posłańców, którzy potrafią wykonywać zadania w przestrzeni astralnej. Odkrywa sekret tworzenia sprzymierzeńców, znanych z legend potężnych familiarów — szczególnych towarzyszy lub niewolników. Opisuje również wolne duchy, istoty, które stały się panami samych siebie i dążą do swoich własnych tajemniczych celów w Szóstym Świecie.

Zanim jednak opowiemy o owych tajemniczych osobistościach, należy podać nieco rozszerzeń i wyjaśnień reguł koniecznych do przedstawienia duchów w lepszej perspektywie.

FORMY DUCHOWE

Duchy natury oraz żywioły mogą się pojawić w jednej z trzech form: astralnej, manifestacji fizycznej i wielkiej. Formy astralną i manifestacji fizycznej opisano w podręczniku **SRII** na s. 142. Formę wielką opisujemy poniżej.

FORMA WIELKA

Wtajemniczony może przyzwać ducha w jego wielkiej formie. Aby to uczynić, trzeba przywołać ducha i oprzeć się skutkom działania Kosztu tej akcji. Następnie czarodziej musi przedsięwziąć misję astralną, zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale **Wtajemniczenie**, na s. 38. Misja owa nie zabiera w ogóle mierzalnego czasu w świecie materialnym, niezależnie od tego, jak długa mogłaby się wydawać. Poziom trudności misji jest równy Mocy ducha.

Duch w wielkiej postaci może oddziaływać swoją mocą na znacznie większy obszar i znacznie bardziej efektywnie niż w formie astralnej czy manifestacji.

Podobnie jak duchy manifestujące się, duchy wielkie są odporne na ataki z broni strzeleckich, broni dalekiego zasięgu i na wybuchy.

Wielkie Żywioły

Wielkie żywioły pojawiają się jako ogromne wersje swoich form manifestacji fizycznej (zob. **SRII**, s. 142). Mogą wykonywać ataki na obszar ze zdolnością pochłaniania działającą na wszystkie cele w promieniu równym Mocy ducha w metrach. Duch musi znajdować się pośrodku obszaru, w którym działa efekt jego ataku. Może zdecydować, że jego atak nie obejmuje przyjaznych istot znajdujących się w pobliżu.

Wielkie żywioły potrafią także wywoływać widowiskowe i często niebezpieczne efekty specjalne w swoim polu widzenia, odpowiednio do dziedziny, którą władają. Na przykład wielki żywioł ognia może zapalać łatwopalne substancje. Wielki żywioł wody może powodować pękanie wodociągów i rur kanalizacyjnych i przeciekanie uszczelnień; potrafi również sterować przepływem wody niczym wąż strażacki. Wielki żywioł powietrza może wytwarzać wokół siebie gwałtowne podmuchy wiatru, co ogromnie utrudni poruszanie się w jego pobliżu (teren dokoła staje się „trudny”). Wielki żywioł ziemi może wywołać serię słabych wstrząsów tektonicznych (0,4 lub 0,5 stopnia w skali Richtera), uszkadzając delikatne konstrukcje i przedmioty oraz utrudniając poruszanie się na dotkniętym minikataklizmem terenie (teren „trudny”).

Wielkie Duchy Natury

W odróżnieniu od innych duchów, wielkie duchy natury mogą przekraczać granice dziedzin (zob. **SRII**, s. 140 oraz s. 65 w niniejszym rozdziale). Poza tym, tylko wielkie formy duchów natury mogą używać nowej mocy — sztormu. Duchy człowieka nie mogą wykorzystywać tej mocy.

ROZSZCZEPIENIE

Kiedy duch zostanie „zabity” przez odesłanie lub fizyczne obrażenia odniesione w walce astralnej, tylko najpotężniejsza magia może zapobiec jego zniszczeniu. Niektóre z wolnych duchów mogą przetrwać takie nieszczęście, co opisano w rozdziale **Wolne duchy**, s. 76.

Jeśli forma ducha zostanie zniszczona przez ogłuszenia w walce astralnej, przez czar lub zwyczajną broń, duch jest rozszczepiony. Rozszczepiony duch nie może się pojawiać w światach astralnych ani fizycznych w żadnej formie przez 28 dni minus jego Moc. Taki czas sugeruje jakiś wpływ księżyca na ponowne pojawianie się duchów, ale nie stworzono jak dotąd żadnej ścisłej teorii na ten temat. Minimalny czas, jakiego potrzeba, aby rozszczepiony duch mógł się ponownie pojawić, wynosi 24 godziny.

Przywiązane żywioły, które nie są dostępne dla maga, ponieważ zostały rozszczepione, nadal ograniczają liczbę duchów, które można jednocześnie przywołać (równą Charyzmie czarodzieja). Mag, który wyczerpał swój limit przywiązanych duchów, a którego „stajnia” żywiołów została w całości rozszczepiona, musi zwolnić jedną z istot, zanim będzie mógł przywołać nowych pomocników.

Opiekunowie nie mogą zostać po prostu rozszczepieni. Pokonanie niszczy trwale ich delikatną energię. Jedynym sposobem przywrócenia rozszczepionego ducha z wygnania zanim upłynie jego czas (28 dni — Moc) jest wykonanie misji astralnej w rodzimym świecie ducha. Poziom trudności takiej misji równa się Mocy ducha.



LECZENIE DUCHÓW

Jeśli duch zostanie zraniony przy wykonywaniu usługi, to jego obrażenia będą wyleczone do następnego razu, kiedy czarodziej znowu zażąda usługi.

Ten, kto przyzywał ducha natury lub żywiołu, może również go „leczyć”. Potrzeba na to akcji i jednej usługi, którą jest winny dany duch. Nie można wyleczyć rozszczepienia ani utraty Esencji spowodowanej przez odesłanie (zob. **SRII**, s. 143), które nie powodują obrażeń w zwyczajnym sensie. Jeśli leczenie ducha spowoduje zużycie ostatniej usługi, którą był on winien czarodziejowi, to duch wykona tę usługę, po czym zniknie.

Każdy duch odzyskuje 1 punkt (1 kratkę) obrażeń na swojej Kontrolce Kondycji po każdej pełnej minucie, podczas której nie walczy. W końcu kilka dziur po pociskach niewiele może zrobić czemuś, co jest zbudowane z osnowy wszechświata.

ŻYWIÓŁY

Jeśli mag chce zwiększyć liczbę usług, których będzie mógł zażądać od przywołanego już żywiołu, może podjąć kolejny rytuał przywoływania – specjalnie w celu skłonienia danego ducha na nowo do posłuszeństwa. Każde 2 sukcesy uzyskane w teście przywoływania dodają 1 do liczby usług i przedłużają przywołanie ducha do czarodzieja.

Jeśli żywioł stracił punkty Mocy, to czarodziej może je odtworzyć w identyczny sposób, ponownie przywołując ducha, używając jego pierwotnej mocy jako poziomu trudności przy teście. Zamiast dodawać usługi, każde 2 uzyskane sukcesy dodają 1 punkt do Mocy ducha, aż powróci ona do pierwotnego poziomu. Wszelkie sukcesy uzyskane ponad to przepadają. **NIE ZWIĘKSZAJĄ** one liczby usług, które duch będzie musiał wykonać dla czarodzieja.

W obu przypadkach czarodziej musi oprzeć się działaniu Kosztu. Jeśli zemdleje lub umrze, duch natychmiast się uwolni. Zgodnie z Regułą Jedynki (**SRII**, s. 32), Test Przywoływania, w którym wyrzucano same jedynki, nie udaje się i powoduje uwolnienie żywiołu.

Jeśli w walce astralnej spotkają się ze sobą związane z magami żywioły przeciwnych rodzajów (ogień przeciwko wodzie, powietrze przeciwko ziemi), to należy rozstrzygnąć pojedynek jako proste zderzenie. Żywioł o mniejszej Mocy zostaje całkowicie zniszczony. Mocniejszy żywioł traci tyle punktów Mocy, ile ich miał pokonany. Przeciwnie żywioły o równej mocy niszczą się wzajemnie.

Wolne żywioły są mniej wrażliwe. Mogą normalnie walczyć astralnie z przeciwnymi żywiołami, ale oczywiście każdy z nich jest w razie trafienia podatny na swoje słabości (zob. **Słabości Istot Przebudzonych**, **SRII** s. 220).

Żywioły posiadają pewne moce przysługujące tylko im jako duchom. Dokładne opisy znajdziesz w rozdziale **Moce wolnych duchów**, na s. 79.

DUCHY NATURY

Różne rodzaje duchów natury opisano na s. 144 podręcznika **SRII**. Oto pewne rozszerzenia i wyjaśnienia:

DZIEDZINY

Pamiętaj, że każde miejsce leży w jednej tylko dziedzinie. Krok dalej i już możesz się znaleźć w zupełnie innej. Mistrz Gry określa, w jakiej dziedzinie znajduje się szaman, kiedy ma zamiar rzucić czar. Jedną z ostatnich spraw w Seattle sprowadzała się do kwestii, czy szaman siedział na przednim siedzeniu limuzyny (która utkwiała w oknie wystawowym piekarni, a zatem w dziedzinie ducha do-

mowego ogniska), czy też na tylnym (nadal na chodniku, czyli w dziedzinie ducha miasta).

Wielkie duchy natury są w stanie przekraczać granice dziedzin, ale mniejsze formy nie potrafią opuścić swej dziedziny ani sięgnąć swoimi mocami poza jej granicę.

Opisy form manifestacji fizycznej w podstawowych zasadach powinny jasno podkreślać, że duchy natury mogą się manifestować na wiele różnych sposobów. Niektóre wolą postać bardziej naturalistyczną: chmury, masy ziemi lub wody, wiry powietrzne i diabły piaskowe itp. Inne mogą przyjmować bardziej humanoidalne kształty, co dało podstawę do powstania legend o „małym ludku” w kulturach całego świata. Najchętniej przyjmują ludzką postać duchy człowieka, ale w żadnym wypadku nie oznacza to, że są one wszystkie małymi, pięknymi pieszczochami. Najczęściej przyjmują ludzką postać duchy głębokiej dziczy, burzy i otwartego morza.

WIELE DUCHÓW W DZIEDZINIE

Natura to zbiornik nieskończonej energii, której ludzka magia nie zdoła wyczerpać. Jeśli w tym samym miejscu znajdzie się wielu szamanów i każdy z nich zechce przywołać własnego ducha natury, może to uczynić. Żaden szaman nie może jednak wywołać więcej niż jednego ducha naraz w danej dziedzinie.

MOCE DUCHÓW NATURY

Duchy manifestujące się mogą używać swych mocy przeciwko jednostce lub całej grupie. Za każde użycie mocy płaci się jedną usługą. Jednak rozkazanie duchowi, żeby walczył w imieniu przywołującego, jest tylko jedną usługą, niezależnie od liczby przeciwników. Poniżej opisujemy moce Szukania i Sztoru.

Szukanie

Aby wykorzystać moc Szukania, przywołujący musi być zdolny do odtworzenia w wyobraźni jasnego obrazu przedmiotu poszukiwań. Poprzez astralne połączenie pomiędzy duchem a czarodziejem, istota potrafi odczytać ten obraz wprost z jego umysłu. Jeśli polecenie jest zbyt niejasne, powiedzmy „znajdź wszystkich strażników korporacji w promieniu dwóch ulic”, duch może wykonać je „po lebkach” albo wcale. Czarodziej nie musi znać wszystkich strażników z widzenia, ale musi dać duchowi coś bardziej konkretnego: wygląd munduru albo „ogólny” obraz ciężko uzbrojonego, ubranego w zwyczajne ubranie korporacyjnego zbira.

Duchy natury nie radzą sobie dobrze z zaawansowaną technologią. Duch domowego ogniska, wysłany w celu przeszukania budynku biurowego i odnalezienia w nim tajnego pliku danych, może prawdopodobnie zlokalizować wydruk, jeśli przywołujący zna jego tytuł (i jeśli duch na tyle interesuje się ludźmi, że potrafi pojąć tego rodzaju koncepcje), ale będzie miał kłopoty z informacją elektroniczną. Może wiedzieć, jak włączyć się do systemu przez stację roboczą (w końcu jest duchem biurowca), ale raczej nie będzie znakomitym hackerem.

Duch wykonuje standardowy Test Sukcesu, używając tylu kości, ile wynosi jego podwojona Moc. Poziom trudności przy znajdowaniu czegoś żywego wynosi 4. W przypadku przedmiotów nieożywionych należy odczytać poziom trudności z tabeli odporności przedmiotów (**SRII**, s. 130).

Poniżej prezentujemy rozszerzony system rozstrzygania użycia mocy Szukanie przez duchy natury. Sugerujemy jednak, żeby Mistrz Gry wybierał pomiędzy uproszczonym i zaawansowanym systemem zależnie od odgrywanej historii.

We własnej dziedzinie duch potrafi przeszukać obszar 1000 metrów kwadratowych pomnożonych przez poziom jego Mocy. Aby przeszukać dwa razy większy obszar, należy dodać +2 do poziomu trudności (określonego poniżej). Kolejne +2 do poziomu trud-



ności dodaje się przy każdym podwojeniu przeszukiwanego obszaru.

Aby określić poziom trudności szukania:

1. Policz obszar, który należy sprawdzić. Dla orientacji: blok domów w mieście zajmuje mniej więcej 50 na 50 metrów, czyli 2500 metrów kwadratowych. Powiedzmy jednak, że duch ma przeszukać 30-piętrowy biurowiec. Budynek zajmuje około jednej czwartej bloku (jakieś 400 metrów kwadratowych na każdym piętrze), więc obszar wynosi $400 \times 30 = 12\,000$ metrów kwadratowych.

2. Podziel obszar do zbadania przez 1000. Liczba, którą otrzymasz, to końcowy modyfikator poziomu trudności. Podziel ten modyfikator przez Moc ducha. Zaokrąglaj ułamki. Pomnóż wynik przez 2. Dodaj to do podstawowego poziomu trudności. Na przykład duch domowego ogniska o Mocy 4, szukający w budynku o powierzchni 12 000 metrów kwadratowych kogoś, kto według przywołującego jest w tym budynku uwięziony, ma bazowy poziom trudności 4 (szuka żywej osoby). Formuła, z której wylicza się modyfikator, wygląda następująco: $12\,000 : 1000 = 12$. $12 : 4 = 3$. $3 \times 2 = 6$. Ostatecznie poziom trudności wyniesie $4 + 6 = 10$.

Jeśli duch nie uzyska w teście żadnych sukcesów, nie zdoła odnaleźć poszukiwanego obiektu.

Bazowy czas w minutach, potrzebny na poszukiwania wynosi tyle, co obszar do przeszukania, podzielony przez Moc ducha $\times 5$ (normalna prędkość ducha w przestrzeni astralnej). Dla wielkich duchów obszar należy podzielić przez $10 \times$ Moc. Po obliczeniu bazowego czasu, podziel go przez liczbę sukcesów uzyskanych w Teście Szukania. Wynik to czas, jaki zajmie duchowi zlokalizowanie celu. Jeśli test się nie udał, duch będzie szukał przez cały bazowy czas, zanim powróci z pustymi „rękami”.

Jeśli poszukiwany obiekt nie znajduje się w dziedzinie ducha, to udane Szukanie odkryje ten fakt. Nieudany test oznacza, że duch nie jest w stanie stwierdzić, czy cel znajduje się na danym obszarze, czy też nie.

Sztorm

Sztorm to moc dostępna jedynie wielkim duchom natury. Duchy człowieka nie mogą jej używać. Duch może wywołać sztorm w dowolnym miejscu w swojej dziedzinie, czy to w postaci niewielkiego gejeru na jeziorze, czy też burzy obejmującej spory obszar (ograniczony jednak promieniem równym Mocy ducha pomnożonej przez 100 metrów). Duchy burzy potrafią wytworzyć sztorm niezależnie od zastanej dziedziny.

Sztorm może poczynić wielkie szkody, zależne od rodzaju. Jednak za każdym razem, kiedy czarodziej wzywa ducha, aby spowodować tego rodzaju zniszczenia, musi opierać się Kosztowi, jakby od nowa go przywoływał. Każde uderzenie sztormu liczy się jako oddzielna usługa.

Jeśli sztorm zechce wywołać nie kontrolowany duch, to za każdym uderzeniem musi oprzeć się obrażeniom równym (poziom Mocy)Z, rozpętanie żywiołów zużywa bowiem mnóstwo jego energii.

Obrażenia zadawane przez uderzenie sztormu wynoszą (poziom Mocy)P. Pancerze nie zapewniają żadnej ochrony. Uszkodzenia działają także na pojazdy, ale z połową Mocy i jako (Ś)rednie.

Wszyscy i wszystko w zasięgu sztormu podlega jego niszczycielskiemu działaniu, o ile nie jest chronione przez moc Straży ducha o równej lub większej Mocy. Może to być duch, który wywołuje sztorm, albo inny. Nie musi być wielki. Pamiętaj, że duch dziedziny, w której znajduje się cel ducha wywołującego sztorm, może chronić ów cel albo przeciwstawić się użyciu przez atakującego ducha mocy Sztormu. Na przykład duch gór może ochronić postać, która stanie się celem ataku sztormem wielkiego ducha w górach.

Sztormy mogą być standardowe, z wyjątkiem wichrem, piorunami, ulewą i powietrznymi wirami, mogą również wykorzystywać inne, właściwe dla dziedziny niszczycielskie zjawiska, takie jak fale pływowe, trzęsienia ziemi, lawiny i błyskawiczne powodzie.

SPRZYMIERZEŃCY

Czarodziej przywołuje ducha-sprzymierzeńca, aby uzyskać dodatkową moc albo zdobyć sługę czy towarzysza. Sprzymierzeniec może dać mu cenną, dodatkową siłę ognia, czy to fizycznie czy magicznie. W tradycji magicznej zwie się owe duchy *familiarami*, od łacińskiego *famulus* — zaufany sługa rodziny.

Każdy ze sprzymierzeńców jest jedyny w swoim rodzaju, stworzony zgodnie ze szczególną formułą przy użyciu rytuałów związanych z umiejętnością Przywoływanie. Czarodziej ożywia ducha, oddając mu 1 punkt swej własnej Magii (cechy). Nadaje mu również cechy i umiejętności, płacąc za nie Karma. Na początku sprzymierzeńcy nie mają zbyt silnej osobowości i bez wahania słuchają rozkazów swego twórcy. W miarę jak rosną w siłę, mogą się stawać coraz silniejsi, być może w końcu zbyt silni, żeby czarodziej był w stanie ich kontrolować.

Jeśli sprzymierzeniec wyzwole się spod kontroli swojego twórcy, staje się wolnym duchem (zob. **Wolne duchy**, s. 76). Ponieważ twórca wciąż ma nad nim wielką władzę, wolny duch może poświęcić się sprowadzeniu śmierci na swego dawnego pana. Większość czarodziejów zadaje sobie pytanie, czy odesłać sprzymierzeńca, którego wciąż jeszcze mogą kontrolować, tracąc tym samym dostęp do jego zdolności, czy raczej powinni próbować utrzymać kontrolę nad istotą o coraz silniejszej woli.

Kiedy czarodziej chce stworzyć sprzymierzeńca, gracz kontrolujący postać planuje, jaką duch będzie miał charakterystykę. Czarodziej musi poświęcić mnóstwo czasu, mocy i Karmy, aby stworzyć familiara.

Tworzenie następuje w rytuale przywoływania. Później można zmodyfikować sprzymierzeńca przez rytuał zmiany, opisany poniżej. Posiadanie umiejętności Przywoływanie oznacza automatycznie znajomość tych rytuałów.

Sprzymierzeńcy nie mają jakichś przyrodzonych cech. To czarodziej, który ich tworzy, decyduje o tym, jacy będą.

RODZIME ŚWIATY SPRZYMIERZEŃCÓW

Czarodziej musi określić rodzinny świat swojego sprzymierzeńca. Szamani ściągają duchy z metaświata szamańskiego, magowie zaś — z metaświata hermetycznego. Duch nie otrzymuje żadnych mocy czy zdolności ze względu na miejsce swego pochodzenia, ale czarodziej może go zniszczyć, jeśli odbędzie stosowną misję astralną w danym świecie.

MOCE SPRZYMIERZEŃCÓW

Istnieje wiele mocy dostępnych sprzymierzeńcom, choć niektóre z nich się wzajemnie wykluczają.

ZAMIESZKANIE

Sprzymierzeniec może objąć w posiadanie fizyczne ciało, przygotowane dlań przez tego, który go przywołał. Ta zdolność różni się od opętania, które pozwala duchowi na próbę zamieszkania w dowolnym żywym ciele. Czarodziej sam dba o zapewnienie dostępu do stosownego ciała. Zamieszkanie ogranicza nieco ducha, ale czyni go silniejszym w świecie fizycznym.

Dopóki fizyczne ciało żyje, duch nie może go opuścić. Mieszkać w fizycznej powłoce, sprzymierzeniec działa jak istota dualna i pozostaje aktywny astralnie. Nie może się jednak manifestować, ponieważ jest zamknięty w ciele. Czarodziej może dać sprzymierzeńcowi ciało człowieka bądź zwierzęcia, używając do tego

dowolnego normalnego stwora. Zwierzęta paranaturalne są zbyt silnie magicznie, żeby można je było do tego celu wykorzystać, podobnie jak istoty myślące (np. ludzie). Sprzymierzeniec dodaje swoją Moc do wszystkich cech fizycznych ciała, które zamieszkuje. Po zamieszkaniu ciało zwierzęce uzyskuje dodatkowe cechy: niewrażliwość na starzenie i odporność na patogeny.

Bardziej efektywna jest możliwość wykonania specjalnego fokusu (zob. **Fokus ducha**, s. 23) i stworzenia *homunculusa*, który zostanie ciałem dla sprzymierzeńca. Jest to przedmiot magiczny, posąg. Posiada zarówno pancerz udarowy, jak i balistyczny, o skuteczności zależnej od materiału, z jakiego go wykonano (zob. **tabela homunculusów** poniżej). Formuła fokusu dla homunculusa wymaga znajomości formuły sprzymierzeńca (zob. **Formuła sprzymierzeńca**, s. 70).

Jeśli ciało zostanie zniszczone, sprzymierzeniec wycofuje się do swego rodzimego metaświata. Później czarodziej może stworzyć nowe ciało tego samego typu i podjąć rytuał zmiany, aby z powrotem sprowadzić ducha do nowego ciała. Taki rytuał nie pociąga za sobą kosztów w Karmie. Czarodziej może również spróbować po prostu przywołać ducha ponownie, rezygnując na stałe z jego zdolności zamieszkiwania. Taki wybór wymaga podjęcia misji astralnej do rodzimego metaświata ducha, o poziomie równym Mocy sprzymierzeńca. Jeśli misja się nie powiedzie, duch się uwolni.

Jeśli duch się uwolni, kiedy zamieszkuje jakieś ciało, musi w tym ciele pozostać. Jeśli ciało zostanie zniszczone, sprzymierzeńca można „uratować” tylko wówczas, gdy przyjazny czarodziej podejmie rytuał zmiany albo misję astralną. Aby tego dokonać, konieczna jest znajomość prawdziwego imienia sprzymierzeńca, duch musi więc całkowicie ufać czarodziejowi.

TABELA HOMUNCULUSÓW

Materiał	Pancerz
Gлина*	2
Drewno**	3
Brąz	5
Żelazo	8
Kamień	6

* Alergia (woda, poważna): mięknie i rozplywa się. Traktuj zanurzenie w wodzie jak obrażenia 4S na akcję. Strumień pod wysokim ciśnieniem (np. z węża strażackiego) działa jak broń 6P.

** Alergia (ogień, poważna)

ODPORNOŚĆ NA NORMALNĄ BRŃ

Sprzymierzeńcy w formie manifestacji fizycznej są podobnie jak inne duchy odporni na ataki wykonywane normalną bronią (zob. **SRII**, s. 219). Sprzymierzeńcy z mocą Zamieszkania i e posiadają tej odporności.

MANIFESTACJA

Manifestację opisano w **SRII**, na s. 142. Tworząc sprzymierzeńca, czarodziej wybiera dla niego prawdziwą postać. Może również określić dodatkowe formy ducha. Sprzymierzeniec może manifestować się w dowolnej z tych form, ale jego cechy będą miały wartości określone w formule tworzącej (zob. **Projektowanie sprzymierzeńca**, s. 69). Sprzymierzeńcy ze zdolnością zamieszkiwania nie mogą dokonać manifestacji, ponieważ są uwiązani do swego ciała.

Sprzymierzeniec nie może pojawić się w formie wielkiej.

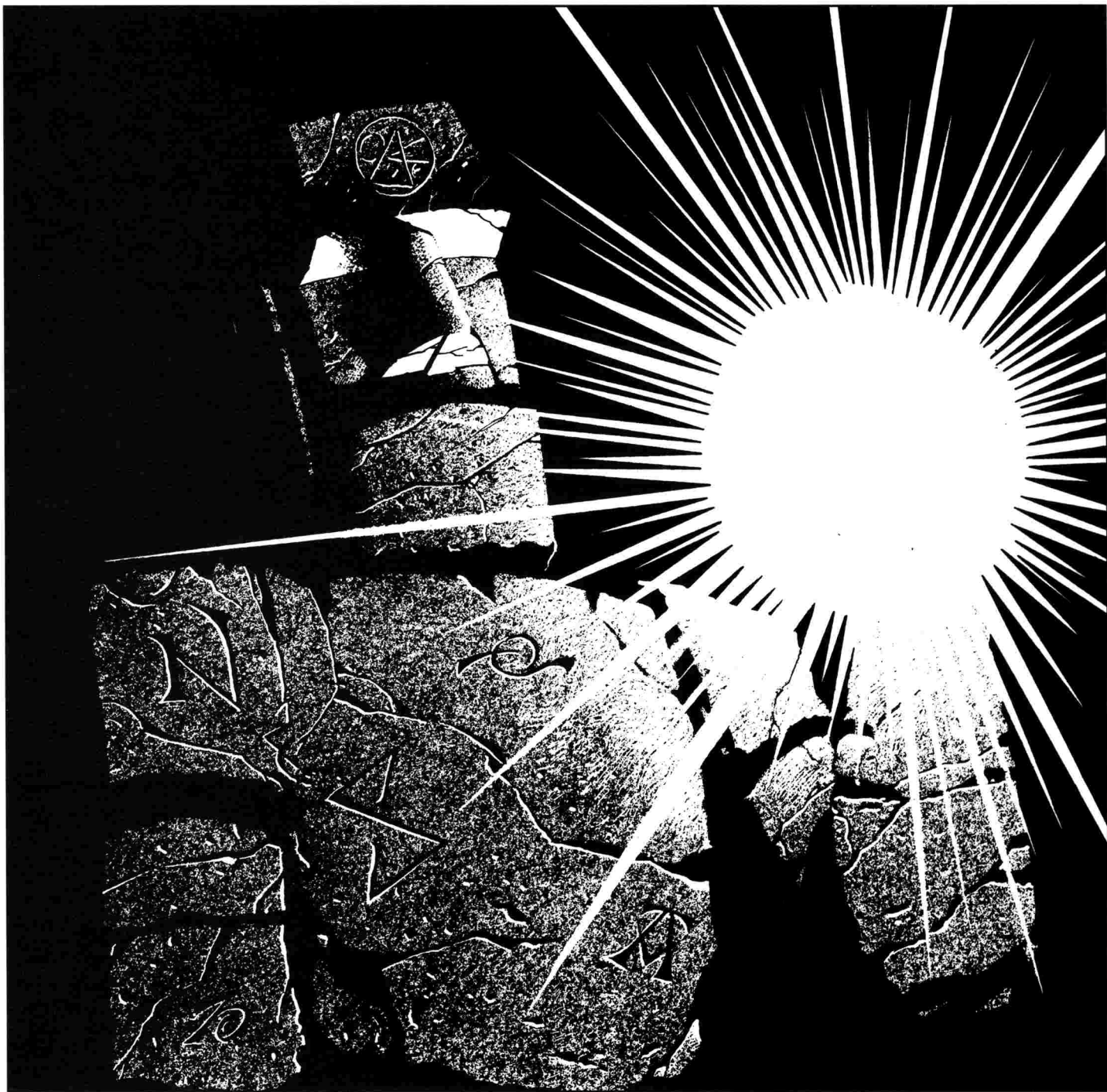
POŁĄCZENIE ZMYŚŁÓW

Jeśli czarodziej wybierze dla swojego sprzymierzeńca tę moc, będzie w stanie postrzegać zmysłami ducha, niezależnie od tego, jak wielka fizyczna odległość będzie ich dzielić. Własne zmysły czarodzieja wyłączają się, kiedy używa on połączenia. Jeśli sprzymierzeniec manifestuje się albo zamieszkuje ciało, czarodziej może używać połączenia zmysłów do obserwacji świata materialnego. Jeśli sprzymierzeniec znajduje się w świecie astralnym, czarodziej może dokonywać astralnego badania tego, co widzi duch, mimo że sam nie jest astralnie aktywny. Przez połączenie zmysłów nie można osiągnąć czarodzieja atakiem astralnym.

CZAROSTWO

Mając tę moc, sprzymierzeniec posiada umiejętność Czarostwo, a jej poziom jest równy poziomowi tej umiejętności u twórcy w czasie tworzenia ducha. Dopóki sprzymierzeniec pozostaje pod kontrolą czarodzieja, nie może się nauczyć własnych zaklęć. Wolne duchy mogą za to poznawać własne czary.

Sprzymierzeniec może się nauczyć czaru tylko wtedy, jeśli jego pan nauczy się go specjalnie dla ducha. Pamiętaj, że jeśli czarodziej uczy się zaklęcia dla sprzymierzeńca, to sam nie uzyskuje do niego dostępu. Jeśli także chce poznać dane zaklęcie, musi się go nauczyć oddzielnie.



Sprzymierzeńcy podlegają normalnym zasadom dotyczącym czarostwa, z Kosztem włącznie. Jeśli duch otrzyma ogłuszenie w wyniku działania Kosztu, następuje jego rozszczepienie (zob. **Rozszczepienie**, s. 64). Jeśli poziom Kosztu spowoduje obrażenia fizyczne, sprzymierzeniec znika na dobre.

POŁĄCZENIE TELEPATYCZNE

Połączenie telepatyczne pozwala sprzymierzeńcowi komunikować się ze swoim panem. Łączność ogranicza się do pola widzenia. Jeśli w przestrzeni astralnej występuje jakaś moc otoczenia w chwili, kiedy duch próbuje skontaktować się z czarodziejem, to do udanego kontaktu konieczny jest przynajmniej 1 sukces w Teście Sukcesu Mocy ducha, na poziomie trudności równym poziomowi Mocy otoczenia. Test należy wykonywać podczas każdej z akcji, w której duch i czarodziej próbują się skomunikować. Niezależnie od tego, który z nich próbuje wysłać myśli, test zawsze wykonuje się dla ducha.

TRÓJWYMIAROWE PORUSZANIE

Ta zdolność pozwala sprzymierzeńcowi w postaci manifestacji fizycznej lub zamieszkującemu ciało, na poruszanie się w trzech wymiarach, w tym „chodzenie w powietrzu” z normalną prędkością. Oczywiście sprzymierzeńcy aktywni tylko w przestrzeni astralnej i tak mogą to czynić, poza poruszaniem się z błyskawiczną prędkością, dostępną istotom astralnym.

USŁUGI SPRZYMIERZEŃCÓW

Sprzymierzeńcy są w zasadzie zawsze obecni astralnie przy boku swojego pana. Ci, którzy zamieszkują fizyczne ciała, nie zawsze mogą towarzyszyć swemu twórcy. Rzecz jasna, nie można być w dwóch miejscach naraz — jeśli czarodziej wyśle sprzymierzeńca, aby ten wykonał jakieś zadanie, to nie może równocześnie mieć go przy sobie.

Rozkazanie duchowi, żeby wykonał jakąś usługę, wymaga poświęcenia akcji, choć czarodziej może polecić sprzymierzeńcowi, żeby był gotów do jakiejś usługi, nie wykonując akcji. W miarę jak duch staje się coraz bardziej niezależny, może podejmować pewne konieczne usługi nie proszony. Oczywiście, duch, któremu nie odpowiada sposób, w jaki jego pan go traktuje, raczej nie będzie tego czynił.

STRAŻ ASTRALNA

Wykonując tę usługę, sprzymierzeniec przepatruje dla swego pana przestrzeń astralną, próbując telepatycznego kontaktu, gdyby wydarzyło się coś ważnego. Pan może również rozkazać duchowi, aby strzegł określonego miejsca i atakował astralnych intruzów. Jeśli sprzymierzeniec musi wykonać Test Percepcji, rzuci tyłoma kośćmi, ile wynosi jego Moc.

DODANIE MOCY

Sprzymierzeniec służy jako fokus mocy, dodaje swoją Moc do Magii swego pana oraz do Puli Magii.

UNIKNIĘCIE KOSZTU

Kiedy czarodziej rzuci zaklęcie, może zdecydować się na przetrwanie Kosztu na sprzymierzeńca. Duch odpiera na rozkaz normalne efekty Kosztu, zależne od Mocy zaklęcia, którego użył czarodziej. Jeśli sprzymierzeniec posiada umiejętność Czarostwa, to może przy unikaniu Kosztu wykorzystać Pulę Magii czarodzieja.

Jeśli mag próbował uniknąć Kosztu i nie udało mu się to, może na stałe poświęcić Moc swego sprzymierzeńca, aby ku-

pić dodatkowe kości, których będzie mógł użyć w Teście Uniknięcia Kosztu. Każdy poświęcony punkt Mocy to dodatkowa kość, którą czarodziej może dodać do testu. Sukcesy sumują się. Jeśli poziom Mocy ducha spadnie do 0, duch zostanie zniszczony. Jeśli przetrwa, regeneruje Moc w tempie 1 punktu na godzinę. Moc zmniejszona w dowolnych innych okolicznościach nie da się odtworzyć — regeneracja zachodzi tylko w opisanej wyżej sytuacji.

Jeśli bohater często korzystał z tej możliwości, a później sprzymierzeniec zdołał się wyzwolić, to czarodziej powinien bardzo uważać. Ta usługa sprawia duchowi wielką mękę, może więc zdecydować się na zemstę na swym niegdysiejszym panu za wycierpiany ból. W końcu nikt nie lubi wysysania własnej Esencji po to, żeby uratować czyjś tyłek!

INNE USŁUGI

Czarodziej może wysłać sprzymierzeńca, aby wykonał jakąś pracę fizyczną, przeprowadził astralny zwiad na potrzeby magii rytualnej, walczył astralnie itp.

PROJEKTOWANIE SPRZYMIERZEŃCA

Zanim bohater będzie mógł przywołać sprzymierzeńca, gracz musi określić jego cechy, umiejętności i poziomy Mocy, zależnie od tego, jak wiele Karmy postać może poświęcić.

WYGLĄD

Można wybrać dla sprzymierzeńca jedną formę manifestacji za darmo. Jeśli duch ma posiadać moc Zamieszkania, to jest to forma jego fizycznego ciała. Poza tym, prawdziwa postać ducha i wszelkie jego dodatkowe formy mogą być zupełnie dowolne, wymaga to tylko zgody Mistrza Gry.

Duch może manifestować się fizycznie w dowolnej formie, ale nie będzie to miało wpływu na jego cechy, które zachowują wartości określone przez twórcę. Sprzymierzeniec z Budową 5 będzie miał właśnie taką wartość Budowy, niezależnie od tego, czy pojawi się jako gulgoczący niemowlak, czy jako dwumetrowy biały królik.

KARMA

Prawdziwa postać (pierwsza forma): 0 punktów Karmy

Dodatkowe postaci: 1 punkt Karmy za każdą.

CECHY

Podobnie jak wszystkie duchy, także sprzymierzeniec posiada Moc. Czarodziej oddaje 1 punkt własnej Magii, aby stworzyć pierwszy punkt Mocy dla swego sprzymierzeńca.

Podniesienie Mocy sprzymierzeńca do kolejnego, wyższego poziomu kosztuje 5 punktów Karmy razy obecna Moc. Tak więc podniesienie z 1 na 2 kosztuje 5×1 lub 5 punktów Karmy, podniesienie z 2 na 3 to $5 \times 2 = 10$ punktów itd. Moc można zwiększyć albo przy tworzeniu sprzymierzeńca, albo przez rytuał zmiany po jego przywołaniu.

Wszystkie cechy fizyczne są równe Mocy sprzymierzeńca w chwili jego tworzenia. Późniejsze zwiększanie Mocy nie wpływa na poziomy cech. Czarodziej może zwiększyć cechy fizyczne w dowolnym czasie — albo przy tworzeniu ducha, albo później, w rytuale zmiany. Każde zwiększenie o 1 kosztuje tyle Karmy, ile wynosi obecny poziom danej cechy sprzymierzeńca. Na przykład podniesienie Siły z 4 na 5 kosztuje 4 punkty Karmy.

Cechy umysłowe są identyczne z cechami czarodzieja w chwili tworzenia sprzymierzeńca. Nie można ich zmienić. Nawet jeśli ce-



chy czarodzieja zmienia się po przywołaniu, cechy sprzymierzeńca pozostaną na starym poziomie.

Karma

Moc: pierwszy punkt opłacony przez 1 punkt Magii, poświęcony przy tworzeniu

Za +1 do Mocy: 5 punktów Karmy x obecna Moc

Cechy fizyczne: wstępnie równe Mocy: 0 punktów Karmy

Za +1 do cechy: tyle Karmy, ile obecnie wynosi cecha

Cechy umysłowe: wstępnie równe cechom twórcy: 0 punktów Karmy
Nie można ich zmienić.

UMIĘTNOŚCI

Jak już wspomniano, sprzymierzeniec otrzymuje umiejętność Czarostwo na poziomie takim samym jak miał jego twórca w chwili przywołania. W tym samym momencie można również dokupić inne niemagiczne umiejętności, za cenę 1 punktu Karmy za każdy punkt umiejętności. Właściciel sprzymierzeńca może później zwiększyć poziom umiejętności ducha aż do maksimum równego jego własnemu poziomowi, płacąc punktami Karmy i przeprowadzając rytuał zmiany. Czarodziej nie może zwiększyć umiejętności sprzymierzeńca powyżej poziomu, który sam posiada. Duch może mieć tylko takie umiejętności, jakimi legitymuje się jego pan.

Zwiększenie poziomu dowolnej umiejętności o 1 wymaga wydania tylu punktów Karmy, ile wynosi obecny poziom. Na przykład zwiększenie poziomu umiejętności sprzymierzeńca z 3 na 4 wymaga wydania 3 punktów Karmy – albo w czasie wstępnego przywoływania, albo później, w rytuale zmiany.

Karma

Umiejętności: wstępne umiejętności równe umiejętnościom twórcy: 1 punkt Karmy za każdy punkt poziomu umiejętności

Za +1 do poziomu: tyle punktów Karmy, ile wynosi obecny poziom.

MOCE

Nadanie sprzymierzeńcowi mocy Zamieszkania, Odporności na normalną broń, Manifestacji, Czarostwa, Połączenia telepatycznego oraz Trójwymiarowego poruszania się nie kosztuje nic. Połączenie zmysłów kosztuje 5 punktów Karmy.

Karma

Moce: Połączenie zmysłów: 5 punktów

Inne moce: 0 punktów.

Wędruje-z-Duchami, szaman Orła, pragnie poszukać sprzymierzeńca, który towarzyszyłby mu i wspomagał na ścieżce mocy. Gracz prowadzący szamana projektuje ducha, ponieważ magiczne działania w grze nie mogą się odbyć, dopóki tego nie uczyni.

Decyduje, że prawdziwa postać familiara będzie taka jak jego totemu: wielki orzeł. Daje mu również do dyspozycji dwie inne formy, za 2 punkty Karmy. Poza postacią orła może także pojawić się jako potężnie zbudowany wojownik, uzbrojony do bitwy i pomalowany w barwy wojenne, oraz jako piękna kobieta, ubrana w suknię i pióropusz z orlich piór.

Wędruje-z-Duchami daje sprzymierzeńcowi wstępną Moc 4. Pierwszy punkt dostaje za darmo. Za kolejne przyjdzie mu zapłacić Karmą: $5 \times (3 + 2 + 1) = 30$.

Wszystkie cechy fizyczne sprzymierzeńca mają poziom 4, taki sam jak jego Moc. Gracz decyduje się na zwiększenie Siły do 7, co będzie kosztować $4 + 5 + 6$, czyli 15 punktów Karmy.

Ostateczny koszt przywołania sprzymierzeńca wyniesie $2 + 30 + 15$, czyli 47 punktów Karmy.

FORMUŁA SPRZYMIERZEŃCA

Zanim będzie można przywołać sprzymierzeńca, czarodziej musi stworzyć formułę rytuału. Aby to uczynić, gracz musi wykonać Test Teorii Magii z poziomem trudności równym złożoności sprzymierzeńca. Złożoność równa jest kosztowi przywołania w Karmie, podzielonemu przez 5. Zaokrąglij ułamki w górę lub w dół, do najbliższej liczby całkowitej.

Bazowy czas tworzenia formuły (mierzony w dniach) to złożoność sprzymierzeńca razy 2. Aby określić, ile czasu naprawdę zajmie projektowanie sprzymierzeńca, podziel tę liczbę przez liczbę sukcesów uzyskanych w Teście Teorii Magii. Jeśli gracz nie uzyskał żadnych sukcesów, to projektowanie zajmie podwójny czas bazowy. Nieudany rzut (same jedynki) oznacza, że zadanie przerosło czarodzieja. Zanim będzie mógł znowu spróbować, powinien albo zmniejszyć złożoność sprzymierzeńca, albo podnieść poziom swej wiedzy o teorii magii.

Szaman musi tworzyć formułę w wigwamie świętych przedmiotów o poziomie co najmniej równym złożoności formuły. Mag musi używać biblioteki do przywoływania, tak samo o mocy większej lub równej złożoności sprzymierzeńca.

Każda formuła jest unikalna i można jej użyć jedynie do przywołania sprzymierzeńca o określonych formach, cechach, itp. Jeśli czarodziej przetłumaczy formułę z jednej tradycji na drugą, to może zmienić się rodzimy świat sprzymierzeńca, ale wszystko inne pozostanie takie samo.

Po stworzeniu formuły czarodziej może podjąć rytuał przywoływania. Wymaga to posiadania kopii formuły, ponieważ jest ona zbyt skomplikowana, aby dało się ją zapamiętać.

Wędruje-z-Duchami będzie przywoływał sprzymierzeńca kosztującego 47 punktów Karmy. Złożoność tego ducha wynosi $47 : 5$, czyli 9,4, co zaokrąglił się do 9. Wędruje-z-Duchami opanował teorię magii na poziomie 4, co pozwala mu rzucić 4 kośćmi. Uzyskuje tylko jeden sukces. Bazowy czas projektowania wynosi złożoność razy 2 dni: $2 \times 9 = 18$ dni. Ponieważ szaman uzyskał tylko 1 sukces, stworzenie formuły zabiera mu cały bazowy czas. Po 18 dniach tańców, śpiewania, wyczerpujących ćwiczeń i częstego uciekania się do kufia z piwem (pamiętaj, przy rytuałach szamańskich wieczór kawalerski to sala wykładowa), dokonuje wreszcie ostatnich poprawek na tarczy, bogato usianej muszelkami i ozdobionej dwoma piórami górskiego orla. Skomplikowane, spiralne wzory zdają się pulsować życiem, choć może to tylko efekt wczorajszej bezsennej nocy, którą poświęcił, aby doprowadzić magiczne wzory do pełnego porządku.

RYTUAŁ PRZYWOŁYWANIA

Przywoływanie wymaga, aby czarodziej wykonał Test Przywoływania na poziomie trudności równym Moc sprzymierzeńca. Szaman musi przeprowadzić rytuał w wigwamie świętych przedmiotów, którego poziom jest równy przynajmniej Moc ducha. Analogicznie, mag musi mieć dostęp do odpowiednio obszernej biblioteki o przywoływaniu. Dodatkowo potrzeba tylu jednostek materiałów rytualnych, ile ma wynosić Moc sprzymierzeńca. Każda jednostka kosztuje 1000 nuyenów.

Bazowy czas trwania rytuału to tyle dni, ile ma wynosić Moc ducha. Wykonaj Test Przywoływania i podziel bazowy czas przez liczbę uzyskanych sukcesów. Jeśli nie ma żadnych sukcesów, rytuał zajmuje cały bazowy czas, po czym okazuje się, że nie wyszedł.

Każdego dnia rytuału należy sprawdzić, czy ciągle wydatkowanie energii nie zmoże czarodzieja. Codziennie trzeba się oprzeć ogłuszeniu (Moc + suma dni)L. Zatem z każdym dniem test staje się coraz trudniejszy, coraz trudniej oprzeć się zmęczeniu.

Wykonaj normalny Test Uniknięcia Kosztu dla przywoływania (SR11, s. 139). Do oparcia się efektem Kosztu można użyć wyśrodkowania (zob. **Metamagia**, s. 42). Jeśli rytuał nie uda się lub zostanie przerwany, można później zacząć od początku.

Jeśli czarodziej zdoła uzyskać przynajmniej 1 sukces w Teście Przywoływania, to pod koniec rytuału pojawi się duch. Trzeba teraz zapłacić wymaganą Karmę oraz poświęcić 1 punkt Magii, aby doprowadzić go do pełni mocy.

Aby określić, czy nowy sprzymierzeniec został przywiązany do czarodzieja, należy wykonać Test Uniknięcia Kosztu. Jeśli Koszt nie obezwładnił czarodzieja, to kontroluje on ducha, czyniąc z niego swego sprzymierzeńca. Jeśli czarodziej zostanie ogłuszony lub zabity przez Koszt, duch się uwalnia (zob. **Wolne duchy**, s. 76). Niezależnie od ostatecznego wyniku rytuału, czarodziej nie dostanie z powrotem swojego punktu Magii!

Wędruje-z-Duchami wchodzi do wigwamu totemu Orła, uzbrojony w woreczek pełen rzadkich ziół i obrzędową tarczę, na której ułożył formułę sprzymierzeńca, którego ma nadzieję przyciągnąć za pomocą rytuału. Ponieważ duch ma mieć Moc 4, szaman niesie 4 jednostki materiałów rytualnych, wartość 4000 nuyenów.

Wędruje-z-Duchami wykonuje Test Przywoływania, posługując się odpowiednią umiejętnością (poziom 5). Poziom trudności wynosi 4, tyle ile Moc sprzymierzeńca. Gracz uzyskał 2 sukcesy. Bazowy czas trwania rytuału to 4 dni podzielone przez 2, co daje 2 dni.

Po pierwszym dniu szaman musi się oprzeć ogłuszeniu 5L. Ma Budowę 4, więc nie ma z tym większych kłopotów. Po drugim dniu Koszt wynosi już 6L. Wykonując Test Uniknięcia Kosztu, Wędruje-z-Duchami uzyskuje tylko 1 sukces, odnosi więc lekkie ogłuszenie.

Po 48 godzinach odosobnienia w wigwamie świętych przedmiotów czuje wreszcie podmuch zimnego, górskiego powietrza, przebijający się przez gęstą zasłonę dymu z podsycanego ziołami ogniska. Wielki, widmowy orzeł opada w dół przez otwór nad paleniskiem i ląduje na ramieniu młodego szamana. Jego okrutnie zakrzywione pazury zaciskają się na skórze czarodzieja, ale jej nie przebijają. Przeszywające ślepią drapieżcy patrzą w zacerwienione zęby zmęczenia oczy człowieka, który go przywołał.

Wędruje-z-Duchami ma Charyzmę 6, odpowiednią dla kogoś, kto chce celować w przywoływaniu. Ponieważ jego Charyzma jest większa niż Moc sprzymierzeńca, Koszt wyniesie ogłuszenie 4P. Mimo zmęczenia, które odczuwał już w trakcie rytuału, nowe obrażenia nie ogłuszają szamana, więc automatycznie kontroluje ducha.

Ostro zakończony dziób opada w kierunku twarzy młodego czarodzieja, po czym z miękkim świergotem wielki drapieżnik ociera łagodnie głowę o policzek człowieka. Zbierając swe roztańczone zmysły, Wędruje-z-Duchami wita uprzejmie sprzymierzeńca i pyta, czy imię Podniebny Wojownik mu odpowiada. Orzeł sadowi się wygodniej na jego ramieniu, wydając ciche dźwięki ukontentowania. Niezdolny do całkowitego zamaskowania uśmiechu tryumfu na złanej potem twarzy, szaman opuszcza wigwam nucąc magiczne pieśni swego ludu.

RYTUAŁ ZMIANY

Wszelkie wymagania i koszty związane z rytuałem przywoływania sprzymierzeńca stosują się również do rytuału zmiany. Poziom trudności Testu Przywoływania zwiększa się o sumę punktów, które rytuał ma dodać do poziomów ducha. Na przykład dodanie 2 punktów jakiegokolwiek cechy oraz 1 punktu dowolnej umiejętności duchowi o Moc 4 oznacza poziom trudności 7.

Czarodziej używa rytuału zmiany, jeśli chce zmienić charakterystykę sprzymierzeńca. Zanim rozpocznie się rytuał, trzeba mieć odpowiednią ilość Karmy, żeby zapłacić za wszelkie zmiany.

Chociaż czarodziej zmienia projekt ducha, musi jednak przy rytuale zmiany używać pierwotnej formuły, zgodnie z którą go stworzył. Nie można zmienić formuły, co więcej, trzeba posiadać oryginał, aby rytuał się powiódł. Inaczej niż przy przywoływaniu, podczas którego duch zawsze się uwalnia, jeśli Koszt powali czaro-

dzia, w czasie rytuału zmiany sprzymierzeniec może jedynie próbować uzyskać wolność.

Jeśli rytuał zmiany nie powiedzie się, czyli gracz nie uzyska żadnego sukcesu, sprzymierzeniec będzie próbował się uwolnić. Co gorsza, czarodziej musi jeszcze uniknąć Kosztu, a jeśli nie zdoła tego uczynić (zostanie ogłuszony), to duch znowu zechce spróbować się wyzwolić.

Jeśli rytuał się powiedzie, czarodziej musi zapłacić Karmę za zmianę sprzymierzenia i oprzeć się efektom Kosztu. Podobnie jak w przypadku nieudanego rytuału, jeśli Koszt go ogłuszy, duch będzie próbował się uwolnić.

Sprzymierzeniec nie musi służyć swemu panu przy próbie oparcia się Kosztowi podczas rytuału zmiany. Może pomóc, jeśli chce, ale jest to jedyna okoliczność, w której może odmówić żądaniu swego twórcy.

Po pewnym czasie od przywołania Wędruje-z-Duchami decyduje się na zwiększenie Budowy Podniebny Wojownika, obecnie wynoszącej 4. Szaman może poświęcić dość Karmy, aby uzyskać 6. Zwiększenie Budowy do 5 kosztuje 4 punkty Karmy, zaś dalszy wzrost do 6 — kolejne 5 punktów. Ostatecznie zmiana będzie kosztowała $4 + 5 = 9$ punktów Karmy.

Wędruje-z-Duchami ponownie przygotowuje rytuał w wigwamie świętych przedmiotów o Mocy 4, szykując kolejne 4 jednostki potrzebnych materiałów. Wydobywa również z ukrycia obrzędową tarczę z formułą Podniebny Wojownika.

Szaman wykonuje Test Przywoływania, rzucając 5 kośćmi na poziomie trudności 6, dodaje bowiem 2 punkty Budowy duchowi o Mocy 4. Użykuje 1 sukces. Rytuał potrwa 4 dni. Szaman będzie musiał czterokrotnie próbować uniknąć Kosztu o Sile 5L, 6L, 7L i wreszcie 8L. Nawet gdyby spalił wszystkie cztery testy, połączone ogłuszenie od Kosztu i wyczerpania go nie powali. W najgorszym razie doda mu to 4 kratki ogłuszenia na Kontrolce Kondycji. Rytuał udaje się i Podniebny Wojownik ma Budowę 6.

UTRATA SPRZYMIERZEŃCA

Dopóki Moc sprzymierzenia pozostaje mniejsza lub taka sama jak Charyzma jego pana, może on próbować uciec tylko wtedy, gdy jego twórca jest umierający, tzn. kiedy zapełni się wszystkie 10 kratek na Kontrolce Kondycji Fizycznej. Obrażenia nie muszą przekroczyć kontrolki (zob. **SRII**, s. 111), żeby sprzymierzeniec próbował się wyrwać na wolność.

Jeśli Moc sprzymierzenia przewyższa Charyzmę czarodzieja, to duch może się próbować uwolnić, kiedy jego pan jest nieprzytomny od ran, zmęczenia, Kosztu itp. Innymi słowy, jeśli zapełni się wszystkie 10 kratek Kontrolki Kondycji Fizycznej lub Umysłowej, duch będzie próbował wyzwolić się spod kontroli swego pana.

W każdym przypadku należy wykonać Test Sukcesu. Czarodziej rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi jego umiejętność Przywoływania plus Charyzma na poziomie trudności równym Mocy sprzymierzenia. Sprzymierzeniec zaś rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi jego Moc na poziomie Charyzmy czarodzieja. Jeśli duch uzyska więcej sukcesów niż czarodziej, uwalnia się. Czarodziej traci wówczas wydatkowany przy tworzeniu punkt Magii oraz dostęp do wszelkich zdolności sprzymierzenia.

Pamiętaj, że duch nie musi próbować ucieczki. Jeśli czarodziej traktował go dobrze, uczył się dla niego zaklęć i ogólnie był dobrym przyjacielem i panem, duch może nie chcieć odejść na wolność. Uwolniwszy się, może również pozostać ze swym twórcą jako towarzysz: wolny duch może wspomagać, kogo zechce. Jednak tylko jeśli naprawdę kocha swego pana, zechce dobrowolnie poświęcić własną Moc, aby ochronić go przed Kosztem.

Jak bardzo wolny duch poświęci się dla swojego byłego pana pozostaje decyzją grających. Nie powinno być to określane przez rzut kością.

Wędruje-z-Duchami próbuje uskokczyć na bok, ale zbyt wolno i za późno. Wściekła seria z broni maszynowej rzuca nim o ziemię. Brocząc krwią, śmiertelnie raniony szaman osuwa się na bruk. Gdy towarzysze gorączkowo próbują ratować rannego, ponad nimi pojawia się mglisty kształt unoszący się na potężnych skrzydłach. Chwieje się niezdeterminowanie, przybierając formę w bladym miejskim zmierzchu. Wisi w powietrzu, jakby nie mógł się zdecydować, czy opaść w dół, czy wznieść się wyżej, ku wolności. Potem, wydając rozdzierający okrzyk, Podniebny Wojownik zaczyna wlatywać w niebo, które przemawia do jego prawdziwej natury.

Wędruje-z-Duchami odniósł śmiertelne obrażenia. Oznacza to, że Podniebny Wojownik może się uwolnić spod kontroli i odejść na wolność. Szaman rzuca 11 kośćmi: 6 za Charyzmę i 5 za umiejętność Przywoływania. Poziom trudności wynosi 4. Podniebny Wojownik rzuca 4 kośćmi na Poziomie trudności 6. Nie należy się dziwić, że sprzymierzeniec uzyskał mniej sukcesów.

Z cieni ponownie wynurza się potężna postać i opada w dół, niewidzialna dla shadowrunnerów skupionych wokół powalonego szamana. Ładując lekko na chodniku obok swego pana, wielki orzeł ociera lekko dziób o policzek rannego.

— Wyczuwam puls. — mówi jeden z jego towarzyszy z ulgą w głosie. — Myślę, że z tego wyjdzie.

ODEŚLANIE SPRZYMIERZEŃCA

Podobnie jak dowolnego innego ducha, także sprzymierzenia można odesłać. Ponieważ twórca ducha przywołał go po raz pierwszy, może przy odsyłaniu dodać do Testu Przywoływania tyle kości, ile wynosi jego Charyzma. Otrzymuje tę premię niezależnie od tego, czy kontroluje ducha, czy też jest on wolny.

Jeśli czarodziej odesła sprzymierzenia, którego stworzył, odzyskuje włożony w przywołanie punkt Magii, ale nic więcej. Jeśli duch zostanie zniszczony innym sposobem, czarodziej traci punkt Magii. Jeśli odsyłanie nie uda się albo jeśli duch zdoła pokonać swego twórcę, automatycznie odzyskuje wolność.

Czarodziej może również próbować zniszczyć sprzymierzenia w walce astralnej. Jeśli przegra lub przerwie starcie, postępujemy według takich samych zasad, jak gdyby nie zdołał go odesłać.

Kiedy sprzymierzeniec uwalnia się, jego dawny pan często poświęca sporo czasu na pościg i próby odesłania, aby odzyskać zainwestowany punkt Magii. Pamiętaj, że aby odesłać ducha, czarodziej musi poznać jego prawdziwe imię (zob. **Wolne duchy**, s. 76) albo zwyciężyć w walce astralnej w rodzimym świecie sprzymierzenia. Oczywiście wolny sprzymierzeniec, na którego nastaje dawny pan, może zechcieć odplacić mu pięknym za nadobne i również nastawać na jego życie.

OPIEKUNOWIE

Jajogłowi doktorkowie z MITM-u wykombinowali nowy sposób użycia umiejętności Przywoływanie. Wieści dotarły już do wszystkich czarodziejów na świecie. Teraz prawie każdy czarodziej w Szóstym Świecie, który posiada umiejętność Przywoływanie, wie, jak przywołać opiekuna.

Opiekun to nieskomplikowany, niewielki duch. Niektórzy twierdzą, że jest po prostu częścią świadomości przywołującego działającą na osnovę astralnej przestrzeni. Cokolwiek to jest, czarodziej może wezwać opiekuna i dać mu do wykonania jakieś proste zadanie.

Zazwyczaj rytuał przywołania nie wymaga żadnych specjalnych składników i można go wykonać gdziekolwiek i o każdym czasie. Aby przywołać opiekuna, czarodziej wykonuje Test Przywoływania na poziomie trudności równym liczbie godzin, przez które duch ma mu służyć. Każde 2 sukcesy dają duchowi 1 punkt Mocy. Można świadomie zmniejszyć Moc przywoływanego opiekuna, ułatwiając sobie zniesienie Kosztu.

Koszt przywołania opiekuna to zawsze $(Moc \times godziny)L$ i zawsze jest to Ogluszenie, nigdy obrażenia fizyczne. Jak zwykle, uniknięcie Kosztu przywoływania wymaga wykonania standardowego Testu Charyzmy. Czarodziej może użyć metamagicznej umiejętności Wyśrodkowanie, aby wspomóc się w odpieraniu efektów Kosztu (zob. **Metamagia**, s. 42).

W dowolnej chwili czarodziej może utrzymywać tyłu opiekunów, ile wynosi jego Charyzma. Opiekunowie nie ograniczają limitu żywiołów, które można utrzymywać pod kontrolą. Jeśli to konieczne,

notuj obie liczby osobno. Czarodziej może rozproszyć opiekuna, którego przywołał, kiedy zechce, nawet zanim upłynie czas jego służby i niezależnie od tego, czy znajduje się on w pobliżu, czy też nie.

Opiekunów można wezwać na dłuższy czas wydając Karmę albo zużywając materiały rytualne, lub łącząc oba te sposoby. Można przywołać opiekuna, który pozostanie przez kilka dni, wydając tyle punktów Karmy, ile dni ma działać opiekun, albo zużywając tę samą ilość materiałów rytualnych o cenie 1000 nuyenów za jednostkę. Na przykład czarodziej przywołujący opiekuna na 5 dni może zapłacić 5 punktów Karmy albo użyć 5 jednostek materiałów rytualnych, albo dowolnie połączyć oba czynniki (powiedzmy, 3 jednostki i 2 punkty Karmy). Kiedy czas opiekuna upłynie – niezależnie czy mierzony w dniach, czy w godzinach – rozplywa się on w bezkształtnej energii przestrzeni astralnej.

Mając umiejętność Przywoływanie 7, siostra Zuzanna sprowadza duchy błyskawicznie. Chce, aby opiekun wykonał dla niej zadanie; oceniła, że zajmie mu to w przybliżeniu 4 godziny. Siostra Zuzanna wykonuje Test Przywoływania na poziomie trudności 4. Rzuciła 1, 1, 2, 3, 4, 4 oraz 6, co daje jej 3 sukcesy i opiekuna o Mocy 1. Siostra musi teraz wykonać Test Uniknięcia Kosztu. Używając formuły $(Moc \times godziny)L$, uzyskujemy Kod Kosztu 4L. Z Charyzmą 4 rzuciła 4 kości, uzyskując 2, 2, 3 oraz 5. Ponieważ Zuzanna uzyskała tylko 1 sukces, doznaje lekkiego ogłuszenia, wypełniając jedną kratkę na Kontrolce Ogłuszenia.



CECHY OPIEKUNÓW

Opiekunowie istnieją wyłącznie na płaszczyźnie astralnej, w astralnej przestrzeni. Nie mogą opuścić świata eterycznego ani w celu manifestacji fizycznej, ani wchodząc do metaświata.

Potrafią słyszeć i widzieć w świecie materialnym, mogą nawet dokonać widzialnej manifestacji i przemawiać do istot fizycznych. Jednak podobnie jak widma nie są w stanie dotykać przedmiotów materialnych ani wpływać bezpośrednio na obiekty materialne.

Cechy opiekuna są wszystkie równe jego Mocy. Jednak niezależnie od wartości swoich cech umysłowych takie duchy będą zawsze myślały nieco powoli. Potrafią skoncentrować się całkowicie i mądrze wypełnić przydzielone im zadanie, ale wszystko inne przekracza możliwości ich małych astralnych mózgów. Poziom ich inteligencji można by porównać do dobrze wytresowanego, oddanego, choć tępego psa.

Opiekunom lepiej idzie rozpoznawanie istot żyjących i energii magicznej niż złożona nawigacja w przestrzeni astralnej. Ich mocną stroną jest energia, a nie geografia. Poruszają się w przestrzeni astralnej z normalną prędkością $5 \times \text{Moc}$ albo szybko: $\text{Moc} \times 1000 \text{ km/h}$.

Opiekunowie nie radzą sobie rewelacyjnie z nieprzewidywanymi trudnościami. Jeśli na przykład wysłany gdzieś duch napotka na swojej drodze barierę astralną, której nie potrafi przełamać, biedaczek prawdopodobnie pozostanie tam, trzęsąc się jak galareta, dopóki nie upłynie jego czas i nie nastąpi rozproszenie.

Opiekunów można normalnie odsyłać i walczyć z nimi astralnie. Ponieważ jednak opiekun jest ściśle związany z czarodziejem, który go przywołał, inny czarodziej nie może przejąć nad nim kontroli.

OPIEKUN A TROPIENIE ASTRALNE

Opiekun może wysledzić dowolną osobę lub miejsce znane jego twórcy. Nie potrafi znaleźć przedmiotu nieożywionego, nawet jeśli czarodziej zna go doskonale. Potrafi jednak odnaleźć przedmiot magiczny, jeśli czarodziej badał wcześniej astralnie jego aureę.

Mistrz Gry wykonuje dla opiekuna w tajemnicy Test Mocy na poziomie trudności 9 minus Inteligencja przywołującego. Jeśli duch ma szukać wtajemniczonego, zwiększa się poziom trudności o stopień wtajemniczenia poszukiwanego, ponieważ opiekunowie nie radzą sobie zbyt dobrze ze skomplikowanymi wzorcami metamagicznej energii. Jeśli duch szuka swojego pana, nie uwzględnia się tego modyfikatora.

Duch używa swojej magicznej mocy do szukania w przestrzeni astralnej mentalnego obrazu, który otrzymał od swojego pana. Bazowy czas szukania wynosi 120 minut, jeśli duch poszukuje żywej istoty, 240 minut dla magicznego przedmiotu i 360 minut dla lokacji. Ostateczny czas poszukiwań otrzymasz dzieląc czas bazowy przez liczbę sukcesów uzyskanych w teście. Jeśli test jest nieudany, to duch będzie krążył bez sensu, dopóki nie upłynie jego czas.

Jeśli cel znajdzie się za jakąś barierą w dowolnym momencie w czasie poszukiwań, duch straci trop przy tej barierze. Jeśli obiekt dokona projekcji do metaświata, opiekun także straci trop, ponieważ ślad będzie prowadził w miejsce, do którego biedak nie może podążać. W takiej sytuacji należy wykonać Test Mocy na poziomie trudności 4. Jeśli duch uzyska jakieś sukcesy, spróbuje powrócić do swego pana i zameldować o niepowodzeniu. W przeciwnym wypadku będzie się wahał bez celu po przestrzeni astralnej, dopóki nie nastąpi rozproszenie.

Jeśli zajdzie taka potrzeba, opiekun może śledzić swojego pana. Poziom trudności tego zadania to 6 minus Magia czarodzieja. Podziel 120 minut przez liczbę sukcesów uzyskanych w teście, aby stwierdzić, jak wiele czasu będzie potrzebował duch, żeby podążyć śladem swego pana.

Janos chce przesłać szybko i cichą wiadomość do swej przyjaciółki Katzchen. Wie, że jest w mieście, ale nie wie, gdzie dokładnie. Jest jednak czarodziejem, przywołuje więc opiekuna. Uznawszy, że 3 godziny powinny wystarczyć, wykonuje Test Przywoływania i ściąga ducha o Moc 3. Nakazuje mu przekazać Katzchen wiadomość, wysłuchać jej odpowiedzi i powrócić z informacją niezależnie od miejsca pobytu pana.

Mamrocząc wciąż od nowa treść wiadomości, opiekun zaczyna krążyć w poszukiwaniu astralnego śladu Katzchen. Rzucając trzema kośćmi na poziomie trudności 4 duch uzyskuje 1 sukces, będzie więc potrzebował 120 minut, aby znaleźć cel.

– Och... Chyba się spóźnię... – jęczy łapiąc w końcu jej trop.

Ponieważ Katzchen znajduje się tylko o 100 kilometrów od niego, duch potrzebuje zaledwie kilku minut, żeby ją dopaść. Malec przekazuje wiadomość Janosa, wysłuchuje odpowiedzi Katzchen (co zajmuje prawie 20 minut), po czym zaczyna szukać swego pana. Janos ma Magię 7, więc poziom trudności tego zadania wynosi 2 (nie może być niższy). Duch uzyskuje 3 sukcesy, co oznacza, że może odnaleźć Janosa w $120 : 3 = 40$ minut. Zobaczmy... $120 + 20 + 40 = 180$ minut. Oops... Pojawiwszy się przed Janosem, opiekun mówi:

– Znalazłem ją, szefie. Mówi, że... Plip! – Czas ducha skończył się, więc opiekun zniknął. Janos nie jest zadowolony.

ZADANIA DLA OPIEKUNÓW

Opiekunowie mogą wykonywać wiele zadań. Mogą być astralnymi strażnikami lub systemami alarmowymi. Potrafią przekazywać wiadomości i przynosić odpowiedzi. Ale jeśli przeładujesz któregoś zbyt wieloma instrukcjami, może zgłupieć. Poniżej podajemy typowe zadania, odpowiednie dla opiekunów.

WSPARCIE POWIETRZNE

Przywołujący wysyła ducha za czarodziejem, każąc mu go śledzić i atakować, kiedy spróbuje użyć astralnej percepcji lub projekcji. Jeśli cel przejdzie przez magiczną barierę lub dokona projekcji do metaświata, opiekun straci trop i zgubi się.

Opiekunowie zadają obrażenia (Moc)5. Przy ataku stosuj się do zasad walki w zwarciu (SRII, s. 100).

ALARM

Przywołujący nakazuje opiekunowi strzec jakiegoś miejsca w przestrzeni astralnej. Duch reaguje jedynie na intruzów w astralu. Patrolowany obszar może wynosić do 10 000 metrów kwadratowych (zob. **Astralny patrol**, s. 92). Można podać konkretne osoby, które mają prawo przejść swobodnie. Maksymalna liczba uprawnionych, których duch może rozpoznać, równa jest jego Mocy.



Opiekun patroluje wskazany obszar, poruszając się ze swoją normalną prędkością (5 x Moc w metrach w każdej akcji). Jeśli zobaczy w tym obszarze astralu jakiegoś intruza, uda się do wskazanej osoby, aby ją o tym poinformować. Jeśli ta osoba przebywa poza strzeżonym obszarem, duch wysledzi ją i przekaże swoją wiadomość. Przywołujący czarodziej może poinstruować opiekuna, żeby ten informował o intruzach dowolną osobę, którą znajdzie w określonym miejscu (na przykład w wartowni).

PIES PODWÓRZOWY

Opiekun ma za zadanie strzec określonego miejsca w przeszerzeni astralnej. Reaguje jedynie na intruzów w astralu, atakując ich zjadle. Patrolowany obszar może wynosić do 10 000 metrów kwadratowych (zob. **Astralny patrol**, s. 92). Można podać konkretne osoby, które mają prawo przejść swobodnie. Maksymalna liczba uprawnionych, których duch może rozpoznać, równa jest jego Mocy. Opiekun patroluje wskazany obszar, poruszając się ze swoją normalną prędkością (5 x Moc w metrach w każdej akcji).

Opiekunowie zadają obrażenia (Moc)Ś. Przy ataku stosuj się do zasad walki w zwarcu (**SRII**, s. 100).

PLUSKWA

Można wysłać opiekuna do jakiegoś miejsca lub za osobą znaną przywołującemu. Będzie obserwował wszystko, co się dzieje przez zadany czas, po czym powróci do czarodzieja zdać raport. Opiekun potrafi opowiedzieć dokładnie o zdarzeniach magicznych i rozmowach pomiędzy żywymi osobami. Wszystko, co dotyczy technologii, rozmów przez komunikatory, materiałów drukowanych lub matematyki, robi się niejasne.

Czarodziej może nakazać, aby duch obserwował jakieś miejsce lub osobę, dopóki nie zajdzie określone wydarzenie. Na przykład: „Podążaj za nią, dopóki nie weźmie skórzanej aktówki, patrz, gdzie ją zabierze. Potem wróć i powiedz mi gdzie.” Przy tego rodzaju rozkazach duch może się jednak pogubić lub przekroczyć dany mu czas, zanim zdoła je wypełnić.

KURIER

Opiekun udaje się w określone miejsce i/lub do określonej osoby, znanej jego panu, i przekazuje ustną wiadomość. Potrafi również pokazać proste obrazy, o złożoności nie większej niż dwuwymiarowa, nieruchoma fotografia, pokazana mu przez zleceniodawcę. Duch może również wysłuchać odpowiedzi i zanieść ją swemu panu.

Jeśli przywołujący nie potrafi podać dokładnych instrukcji, jak dostać się z miejsca, w którym znajduje się duch, do miejsca, w którym należy przekazać wiadomość, opiekun musi podjąć śledzenie (zob. **Opiekun a tropienie astralne**, s. 74). Następnie powinien przekazać wiadomość i uzyskać odpowiedź (jeśli taki ma rozkaz). Gdyby jego pan zmienił tymczasem miejsce pobytu, opiekun musi go wysledzić, żeby przekazać odpowiedź.

KRZYKACZ

Przywołujący może rozkazać opiekunowi, żeby znalazł jakąś osobę i podążał za nią powtarzając głośno jakiś obraźliwy slogan albo zniewagę, czy nawet tocząc dyskusję. W tym celu opiekun manifestuje się widzialnie i słyszalnie w świecie materialnym. Na przykład czarodziej, którego zdenerwował pan Johnson, może wysłać opiekuna, który będzie za nim laził i powtarzał: „Wiesz co? To naprawdę zaszczyt spotkać faceta, który nagłośnił tę plotkę o Mitsuhamie tak sprawnie, że zepsuł im zdobycie samolotu Garuda. Swoją drogą, ile dostał deker za tę akcję? Myślę, że pokazałeś tym palantom, że nie należy zadzierać z Boeingiem, co?”

Opiekun może również zostać wysłany w określone miejsce, żeby tam wygłaszać przydzieloną rolę: „Cześć! Witajcie w Grillu Hannibala. Słyszałem, że dzisiaj ratburgery są wyjątkowo smaczne. Hej, witajcie w Grillu Hannibala. Czy opłaciłeś już swoją kartę DocWagon?” I tak dalej...

Czarodziej może użyć odpowiednio poinstruowanego opiekuna do czegokolwiek — od dowcipu, poprzez wymuszanie reketu, aż po wypowiedzenie wojny.

WOLNE DUCHY

Jeśli duch wyrwie się spod kontroli tego, który go przywołał (zob. **SRII**, s. 143), może zdecydować się pozostać w świecie materialnym, zamiast zniknąć wracając tam, skąd się wziął. Takie duchy nazywane są wolnymi. Od czasu Przebudzenia niewielka, ale wciąż rosnąca ich liczba zamieszkuje materialny świat. Niektóre z nich utrzymują, że były tu już od setek lub nawet tysięcy lat przed Przebudzeniem.

Wszyscy sprzymierzeńcy, żywioty i duchy natury mogą zostać wolnymi duchami. O ile wiadomo, opiekunowie nie są na tyle stabilni, żeby przetrwać jako wolne duchy.

Z punktu widzenia Mistrza Gry, wolny duch to po prostu bohater niezależny, posiadający wolną wolę, własne cele i gusta oraz wszystko, co czyni postać odmienną. Ponieważ jednak istnieje ich tak niewiele, nie ma standardowego kontaktu ani archetypu wolnego ducha.

NARODZINY WOLNOŚCI

W pewnym sensie chwila, w której duch staje się wolny, może być uważana za moment jego „narodzin”.

Zawsze kiedy duch uwalnia się spod kontroli, Mistrz Gry może zdecydować, czy stanie się wolnym duchem, czy po prostu zniknie z fizycznego świata. Większość potężnych duchów, posiadających Moc 6 lub większą, staje się wolnymi duchami. Poza tym status ten przyjmują również takie, które przez długi czas były związane z ludźmi: żywioty, które były związane dłużej niż przez kilka tygodni, sprzymierzeńcy i duchy człowieka.

Jeśli chcesz, aby o rozwiązaniu tego problemu zdecydował przypadek, rzuć 2k6, kiedy duch zacznie się wyrwać spod kontroli. Jeśli wynik będzie mniejszy lub równy Mocy uciekiniera, zostaje on wolnym duchem. W przeciwnym wypadku po prostu zniknie.

Jeśli duch jest opisany jako jeden z tych, które chętnie stają się wolne, dodaj przy tym teście +2 do jego Mocy.

MOTYWACJE

Nikt nie wie, dlaczego wolne duchy decydują się na pozostanie w materialnym świecie. Być może wszystkie nie kontrolowane duchy stają się wolne, ale tylko niektóre z nich pozostają tutaj, reszta zaś udaje się do jakiegoś całkiem nieznanego świata.

Wydaje się, że wolne duchy należą do kilku ogólnych kategorii. Choć opisany poniżej podział nie jest ścisłą i dokładną klasyfikacją, to jednak pozwala wygodnie opisać zachowania poszczególnych duchów.

FIGLARZE

Takie duchy cieszą się ze swej zwiększonej swobody, postrzegając świat fizyczny jako wielki plac zabaw. Mieszkają się zazwyczaj do działań ludzi, często wymyślając i przygotowując bardzo skomplikowane psikusy dla własnej rozrywki. W poszukiwaniu tego, co nazywają zabawą, mogą być bezlitosne, niszczyć czyjąś reputację, karierę, a nawet doprowadzając ofiarę do samobójstwa. Mogą także przyjąć mniej lub bardziej ludzkie podejście i działać jak duchowy Robin Hood, używając swoich mocy do uziemiać arogancję korporacji i innych nadętych waśniaków w społeczności ludzkiej.

Figlarzami mogą być wszystkie wolne duchy: żywioty, duchy natury lub sprzymierzeńcy.

CIENIE

Są groźniejsze niż figlarze, bawi ich bowiem straszenie i sprawianie ludziom cierpienia; potrafią nakłaniać psychopatów do pomocy przy swych okrutnych zabawach. Niektórzy okultyści i paranaturaliści teoretyzują, że być może duchy te są w jakiś sposób uzależnione od psychicznej energii torturowanych ludzi i innych istot. Podobnie jak figlarze, cienie mogą aranżować skomplikowane sytuacje z powodów, których żaden ludzki umysł nie jest w stanie pojąć. Inne po prostu radują się przelewem krwi: przemoc i terroryzm dają im pożywienie.

Cienie to zazwyczaj wolne żywioty i sprzymierzeńcy.

STRAŻNICY

Wydaje się, że duchy strażnicze poświęciły się ochronie żyjącej Ziemi przed eksploatacją. Ludzie rzadko ich obchodzą, choć niektórzy strażnicy zawiązywali sojusze z chroniącymi naturę ludami plemiennymi, aby powstrzymać żądne surowców korporacje. Strażnicy najmowali także czasami shadowrunnerów, aby ci pomogli w pokrzyżowaniu korporacyjnych planów inwazji na nieskażone środowisko.

Strażnicy to niemal wyłącznie wolne duchy natury.

ANIMUS/ANIMA

Duchy te identyfikują się silnie z ludzkością i często wspomagają ludzi w potrzebie lub niebezpieczeństwie. Jak sugeruje ich nazwa, duchy takie mają zazwyczaj określoną płeć. Nawet w przestrzeni astralnej ich aura przybiera ludzką postać, choć nadal w oczywisty sposób należy do ducha. Animus przyjmuje charakterystykę męską, anima zaś – żeńską. Krążą niejasne plotki, że niektóre z takich duchów nawiązywały romanse z (meta)ludźmi. Inne wędrują po Ziemi, pragnąc zaspokoić swą ogromną ciekawość ludzkich zachowań.

Choć *animus* lub *anima* może zostać każdy wolny duch, najczęściej wybierają takie życie żywioty, sprzymierzeńcy i duchy człowieka.

GRACZE

Gracze są ostatnim rodzajem wolnych duchów. Podobnie jak animus/anima, gracze identyfikują się z ludźmi, ale ich główne zainteresowania kierują się w stronę władzy, bogactwa i przyjemności świata materialnego. Gracze wykazują zachcianki typowe dla śmiertelników, od tak niewinnych jak upodobanie do wytrawnego jedła i napoju, aż po dziwaczne, jak chipy BTL i inne ludzkie nałogi. Gracze tworzą zazwyczaj organizacje, aby zapewnić sobie dostęp do tego, czego potrzebują. Plotka głosi, że szefem przynajmniej jednej z organizacji przestępczych jest gracz.

Graczem może zostać każdy wolny duch.

WOLNE DUCHY A KARMA

Wolne duchy potrzebują Karma, aby rosnąć w Moc, ale nie mogą uzyskać jej samodzielnie. Muszą ją otrzymać jako dobrowolną ofiarę od żywych, fizycznych istot. Karma jest w końcu podobna szczęściu i zdolności żywej duszy do wpływania na własne przeznaczenie. Jest również związana z doświadczeniem życia, a takie rzeczy są charakterystyczne tylko dla duszy obdarzonej ciałem. Duchy nie mogą zabrać Karma, musi ona zostać dobrowolnie oddana. Oczywiście ludzie opowiadają bajki o czarodziejach z doskonałymi umiejętnościami i nieco mniej doskonałym sumieniem, którzy znaleźli sposób na transfer Karma od nie życzącej sobie tego ofiary do wolnego ducha, ale nie istnieją żadne dowody, że takie opowieści to coś więcej niż baśnie.

Jeśli bohaterowie graczy muszą negocjować układ z wolnym duchem, to właśnie Karma jest zwyczajową walutą. Oczywiście, niektóre z wolnych duchów mogą zażądać innych opłat, takich jak usługi, kontakty, rzadkie dobra, unikalne umagicznienia, a nawet stare dobre nuyeny. Niektóre z wolnych duchów posiadają nawet karty kredytowe zarządzane przez ludzkich agentów. Wszystko zależy od celów istoty. Karma nie jest jedyną rzeczą, której chcą wolne duchy, ale cenią ją sobie ponad wszystko.

Czarodzieje mogą bardziej efektywnie niż pospólstwo dawać Karmę wolnym duchom. Dojrzały czarodziej robią to oczywiście lepiej niż adepci.

- W pełni wyszkolony czarodziej może przekazywać wolnemu duchowi Karmę w stosunku 1:1, co oznacza, że jeśli czarodziej odda 1 punkt Karmy, to duch uzyska również 1 punkt.
- Adepci wszelkiego typu mogą oddawać wolnemu duchowi Karmę w stosunku 2:1, co oznacza, że duch uzyskuje 1 punkt Karmy za każde 2 punkty poświęcone przez adepta.
- Pospólstwo oddaje Karmę w stosunku 3:1. Innymi słowy, duch otrzymuje 1 punkt Karmy za każde 3 wydane przez bohatera.

Bohater posiadający umiejętność Przywoływanie może spróbować prostego rytuału, aby poprawić ten stosunek, nawet jeśli nie wolno mu użyć tej zdolności do innych celów. Nawet zwykły człowiek może skorzystać z tego sposobu. Gracz wykonuje Test Przywoływania na poziomie trudności równym Mocy ducha plus jego Energia (zob. **Energia duchowa**, s. 79). Jeśli test się powiedzie, proporcja poprawia się o 1. Na przykład adept, któremu uda się użyć umiejętności Przywoływanie, może przekazywać duchowi Karmę w stosunku 1:1, zaś zwykły człowiek w stosunku 2:1. Czarodziej, który wykona udany Test Przywoływania, ma naprawdę sporo szczęścia: za każdy punkt Karmy, który poświęci, duch otrzyma 2 punkty.

Pospólstwo i adepci mogą używać swej umiejętności Przywoływania do polepszania proporcji transferu Karmy tylko dla siebie samych. Pełni czarodzieje mogą to robić także w imieniu innych postaci. W przypadku kiedy czarodziej używa swych umiejętności do wyrównania proporcji przy przekazywaniu wolnym duchom Karmy dla innej postaci, należy dodać +2 do poziomów trudności wszelkich Testów Przywoływania. Trzeba również pamiętać, że jeśli używa się swoich zdolności do polepszania proporcji innych postaci, to poprawa następuje w stosunku do proporcji dawcy, a nie czarodzieja. Na przykład jeśli czarodziej próbuje wspomóc zwyczajnego człowieka, to w razie udanego testu dawca płaci w proporcji 2:1 a nie 1:2.

Test Przywoływania można przeprowadzać zawsze, kiedy bohater „płaci” duchowi, ale wykonuje się tylko jedną próbę. Powiedzmy, że układ z wolnym duchem opiewał na 3 punkty Karmy. Oznacza to, że duch ma mieć po transakcji 3 punkty Karmy więcej. Przy stosunku 3:1, zwyczajny człowiek potrzebowałby 9 punktów Karmy, aby dać duchowi jego 3 punkty. Jeśli wykona udany Test Przywoływania, płaci w stosunku 2:1, czyli 4,5 punktu. Ponieważ w **SRII** wszystkie ułamki zaokrągla się w dół, straci tylko 4 punkty. Jeśli spali test, traci pełnych 9 punktów. Wolne duchy nie wierzą w plany kredytowe. Nie chcą przyjmować zapłaty punkt po punkcie, co pozwoliłoby bohaterowi oszczędzić Karmę. Tak to już jest z wolnymi duchami: wszystko albo nic, koleś.

Pamiętaj, że Bohaterowie niezależni nie używają Karmy. Oznacza to, że wszelkie ich układy z wolnymi duchami rozstrzyga wyłącznie Mistrz Gry. Najlepiej decydować w zależności od tego, jakie rozwiązanie najlepiej pasuje do danej historii i sytuacji. W razie potrzeby można dokonać zgrubnego przeliczenia, poświęcając 1 punkt stopnia zagrożenia postaci Mistrza Gry za 2 punkty Karmy. Do tej ostatniej metody można się uciec tylko w przypadku absolutnej konieczności.

PRAWDZIWE IMIONA

Każdy wolny duch uzyskuje prawdziwe imię w chwili, w której staje się wolny. Prawdziwe imię, jakkolwiek dziwaczne lub pospolite mogłoby się wydawać człowiekowi, wyraża złożoną formułę astralną, definiującą Esencję ducha. Teoria mówi, że imię generują lokalne warunki, panujące w przestrzeni astralnej w czasie i miejscu uwolnienia się ducha. Być może. Nikt nie wie zbyt wiele o wolnych duchach, które zostały dotąd rozpoznane, a one same nie podają swoich prawdziwych imion badaczom.

Każdy, kto zna prawdziwe imię wolnego ducha, może próbować go zniewolić, używając umiejętności Przywoływanie. Tradycja czarodzieja nie ma znaczenia. Na przykład mag może zniewolić wolnego ducha natury, a szaman – żywioł. Jeśli osoba z pospólstwa posiada umiejętność Przywoływanie, to nawet ona może spróbować takiego wyczynu.

Tylko ktoś, kto zna prawdziwe imię wolnego ducha, może go zabić lub odesłać. Niezależnie od tego, czy bohater walczy z duchem astralnym w jego rodzimym świecie, czy też próbuje go odesłać, nie może go zniszczyć jeśli nie zna prawdziwego imienia. Może co najwyżej rozszepić go na jakiś czas.

Wolne duchy chronią swoje prawdziwe imiona. Jeśli duch przedstawia się komuś, używa podobnie jak shadowrunnerzy swojego „przezwiaka”, z bardzo podobnych powodów.

POZNAWANIE PRAWDZIWEGO IMIENIA

Bohater może poznać prawdziwe imię wolnego ducha na kilka sposobów. Duch może je sam wyjawić (marne szanse). Można je również znaleźć, zapisane przez kogoś, kto je znał. Nie będąc w stanie zniszczyć samodzielnie takiego zapisu, duch może najać ludzkiego pomocnika, który zrobi to dla niego. Musi jednak być bardzo ostrożny przy tego rodzaju przedsięwzięciach. Gdyby najał shadowrunnera, aby ten zniszczył informację, najemnik mógłby sam poznać prawdziwe imię ducha i postawić go z powrotem na początku drogi.

I wreszcie czarodziej może użyć swej mocy do poznania prawdziwego imienia ducha (to zdarza się najczęściej). Wystarczy wypełnić dwa warunki.

Określenie rodzimego świata

Po pierwsze, należy określić, jaki jest rodzimy świat ducha. Czarodziej zazwyczaj potrafi to wydedukować. Na przykład nie trzeba być geniuszem, żeby się zorientować, że gigantyczny ptak burzy¹, który właśnie zmoczył otwarty kabriolet czarodzieja, jest zapewne mieszkającym metaświata nieba. Jeśli nie ma tak subtelnych wskazówek, czarodziej musi poddać astralnej obserwacji ducha, jakieś miejsce, w którym ten ostatnio przebywał, lub przedmiot, którego często dotykał. Delikatne ślady energii ducha zanikają zazwyczaj w miejscu lub na przedmiocie w ciągu kilku dni, ale lokalizacja lub obiekt, z którym duch miał częsty, długotrwały kontakt, może nosić jego „znamie” na stałe.

Jeśli czarodziej bada astralnie osobistą aurę ducha, poznaje natychmiast jego rodzimy świat, co jednak nie skutkuje w sytuacji, gdy duch posiada zdolność maskowania aury (zob. s. 79). Taką moc pozwalającą duchowi „ukryć” prawdziwą aurę przed obserwatorami w świecie eterycznym, jest w stanie przełamać tylko wtajemniczony.

Oczywiście duch może spostrzec, że znalazł się pod astralną obserwacją. Każdy wolny duch pod obserwacją wykonuje Test Percepcji na poziomie trudności równym podwojonej Magii obserwatora. Jeśli test się powiedzie, duch wie, że czarodziej próbuje odczytać jego aurę.

¹ Wielki, podobny do orla ptak z legend Indian amerykańskich, potrafiący wywoływać grzmoty, błyskawice i deszcze. (przyp. tłum.)

Jeśli czarodziej bada astralnie miejsce lub przedmiot, chcąc z niego wyczytać rodzimy świat ducha, musi spędzić 1k6 godzin, studiując temat, aby uzyskać potrzebne informacje. Jeśli coś mu przeszkodzi, musi zacząć od nowa. Typowe obiekty takich badań to:

- przedmiot, na który duch oddziaływał swoją magią;
- osoba, którą duch opętał;
- miejsce, w którym duch manifestował się fizycznie;
- osobista domena ducha (zob. **Moce wolnych duchów**, s. 79)

Misja w poszukiwaniu imienia

Aby poznać prawdziwe imię ducha, czarodziej musi odbyć misję astralną w rodzimym metaświecie ducha. Poziom trudności misji jest równy Energii Duchowej celu (zob. **Energia Duchowa**, s. 79). Jeśli czarodziej wypełni misję, poznaje prawdziwe imię ducha. Jeśli szukał tej informacji w złym metaświecie, musi zakończyć misję, żeby zorientować się w pomyłce. Innymi słowy, tylko jeśli misja „powiedzie się”, tajemne moce danego metaświata powiedzą mu, że oszczekuje nie-właściwe astralne drzewo.

ZWIĄZYWANIE WOLNEGO DUCHA

Bohater gracza, który posiada umiejętność Przywoływanie, może znie-wolić wolnego ducha, jeśli zna jego prawdziwe imię. Może tego próbować każda postać z umiejętnością Przywoływania, niezależnie od tego, czy wolno jej przywoływać inne duchy, czy nie. Potęga prawdziwego imienia dostarcza energii koniecznej przy sprowadzaniu jego właściciela, nawet jeśli rytuał przeprowadza zwyczajny człowiek.

Aby podjąć próbę, postać potrzebuje dostępu do biblioteki o przywoływaniu i musi przygotować krąg hermetyczny; zarówno biblioteka, jak i krąg musi mieć poziom równy Mocy wolnego ducha. Szamani muszą przeprowadzać rytuał w wigwamie świętych przedmiotów o poziomie równym Mocy ducha.

Adepti i pospółstwo używają zazwyczaj technik hermetycznych. Jeżeli Mistrz Gry się zgodzi, ktoś pochodzący z kultury plemiennej może użyć do związania wolnego ducha techniki szamańskiej.

Jeśli duch wie o planach czarodzieja, prawie na pewno będzie próbował go powstrzymać, uniemożliwiając mu dostęp do zasobów potrzebnych do rytuału. Będzie jednak ostrożny w postępowaniu z czarodziejem, który zna jego prawdziwe imię, włada on bowiem mocą zdolną na zawsze go odesłać. Zwyczajny człowiek lub adept podejmuje większe ryzyko przy próbie poznania prawdziwego imienia ducha. Ponieważ ani pospółstwo,

ani adepci nie potrafią odsyłać duchów, te boją się ich znacznie mniej niż pełnych czarodziejów i o wiele łatwiej mogą im zaszkodzić.

Rytuał przywoływania zabiera tylko kilka minut, ponieważ moc prawdziwego imienia zmusza ducha do stawienia się. Właściwie rytuał spowoduje pojawienie się ducha niezależnie od tego, czy przywołującemu wyszedł Test Przywoływania, czy też nie. Użycie prawdziwego imienia bardzo skutecznie zachęca ducha do przybycia. Kiedy już się zjawi, Test Przywoływania określa, czy przywołujący zdoła przejąć nad nim kontrolę, czy nie.

Gracz musi wykonać Test Przywoływania na poziomie trudności równym Mocy ducha plus jego Energia Duchowa. Jeśli uzyska choć 1 sukces, duch będzie posłuszny woli przywołującego. Jeśli nie, duch może z miejsca go zaatakować i zazwyczaj to czyni – o ile przywołujący nie zdoła natychmiast wynegocjować z nim paktu. Ta możliwość NIE dotyczy jednak magicznych szarlatanów, z minimalną umiejętnością Przywoływania. Zagrożenie wolności bardzo denerwuje wolne duchy.

Ponieważ po nieudanych teściu przywołujący nigdy już nie będzie mógł próbować zniewolić ducha, ten może zrezygnować z natychmiastowego mordu na nieszczęsnym kłownie. Jednak duch pozostaje w niebezpieczeństwie dopóki ktoś zna jego prawdziwe imię. Niedoszły wywoławca duchów może wszak przekazać tę informację komu innemu.

Jeśli Test Przywoływania się powiedzie, duch nie może odmówić wykonywania poleceń. Nie może także bezpośrednio zaatakować lub zranic tego, który go przywołał. Musi zawsze przyjść na wołanie, podobnie jak związane duchy, ale w odróżnieniu od nich NIE MOŻE zakończyć służby po wykonaniu określonej liczby zadań. Musi służyć jak oddany niewolnik, dopóki jego pan nie umrze albo go nie wypuści. Może jednak działać przeciw swemu panu pośrednio, knując intrygi lub pakując go w sytuacje, w których może zginąć. Wolne duchy to cenni sprzymierzeńcy, ale niebezpieczni słudzy.

Kiedy czarodziej pozwoli wolnemu duchowi odejść, nigdy już nie będzie mógł ponownie go zniewolić. Oczywiście, nadal zna jego prawdziwe imię, może więc odesłać ducha, gdyby zaszła taka potrzeba. Może sprzedać imię albo dać je komuś w zamian za jakąś usługę. Mądrzy czarodzieje wymuszają na duchach przed wypuszczeniem na wolność przysięgę, że nie będą one próbowały ich zabić ani spowodować ich śmierci. Duch musi przestrzegać takiego paktu co do joty. Z drugiej strony, nic nie powstrzymuje go przed szukaniem luki w jego warunkach.



W sumie lepiej zaprzyjaźnić się z wolnym duchem niż próbować nad nim zapanować. Fakt, że czarodziej zna prawdziwe imię ducha, nie musi jeszcze uczynić ich śmiertelnymi wrogami. W końcu wielu shadowrunnerów wie o swoich towarzyszach rzeczy, za które można zginąć, a jednak zawierzają sobie wzajemnie własne życie.

INNE KORZYŚCI Z PRAWDZIWYCH IMION

Każdy czarodziej, który zna prawdziwe imię ducha, może próbować go odesłać, podobnie jak w przypadku dowolnego innego ducha (**SRII**, s. 143). Dwaj czarodzieje, którzy znają prawdziwe imię wolnego ducha, mogą walczyć o kontrolę nad nim, zgodnie z normalnymi zasadami. Jeśli w wyniku takiego „pojedynku” duch wymknie się spod kontroli zarówno jednego, jak i drugiego, to żaden z czarodziejów nie może ponownie go zniewolić. Jeśli jeden z czarodziejów stojących do pojedynku uwolnił już ducha ze służby i wygrał, to duch został zwolniony z wszelkich zobowiązań w stosunku do obu walczących.

Aby odesłać lub kontrolować ducha, czarodziej musi posiadać umiejętność Przywoływanie, ale jego tradycja nie ma znaczenia. Na przykład szaman może próbować kontrolować lub odesłać wolny żywioł. Adept, któremu nie wolno używać umiejętności Przywoływanie, nie może zazwyczaj próbować odsyłania lub przejmowania wolnych duchów.

Jeśli bohater zna prawdziwe imię ducha, to może użyć umiejętności Umagicznianie, aby stworzyć fokus ducha działający na tę konkretną istotę. Normalne fokusy duchów NIE SĄ skuteczne przeciwko wolnym duchom. Jeśli jednak bohater zna prawdziwe imię ducha, może próbować stworzyć różne „unikalne” przedmioty magiczne, aby mu grozić lub nagradzać.

ENERGIA DUCHOWA

Jednym z czynników, które powodują, że wolne duchy są potężniejsze niż inne, jest ich zdolność do gromadzenia Energii Duchowej. Energia ta wspomaga na różne sposoby Moc ducha, dając mu większą potęgę w świecie materialnym. Jest to w rzeczywistości miara materialnej mocy, jaką duch zgromadził.

Wszystkie normalne moce duchów (**SRII**, s. 214-19), którymi władają wolne duchy, działają z siłą równą Mocy ducha plus jego Energia Duchowa. Na przykład wolny żywioł ognia, mający Moc 4 i Energię Duchową 3 używa swej mocy projekcja ognia tak, jakby miał Moc 7, zadając obrażenia 7L. Z premii tej korzysta również fizyczna manifestacja ducha. Wolny duch leśny, duch Ziemi, z Mocą 5 i Energią Duchową 5, będzie miał cechy oparte na sumarycznej Mocy 10, a nie 5.

Wszystkie wolne duchy uzyskują 1 punkt Energii Duchowej w chwili, kiedy się uwalniają, i mogą uzyskać więcej Energii za pośrednictwem Karmy. Podniesienie Energii Duchowej o 1 kosztuje tyle Karmy ducha, ile wynosi nowy poziom Energii. Na przykład duch posiadający 1 punkt Energii może uzyskać drugi punkt wydając 2 punkty Karmy. Duch nie może mieć wyższej Energii niż jego własna Moc.

Wolny duch może również podnieść swoją Moc, ale musi w tym celu poświęcić Energię Duchową. Podniesienie Mocy o 1 punkt wymaga tyle Energii, ile wynosi obecna Moc. Zatem, aby zwiększyć swoją Moc, duch musi nagromadzić Energię do poziomu równego Mocy, po czym wydać ją w całości, żeby dodać 1 do poziomu Mocy. Potem może znowu zacząć gromadzić Energię Duchową.

Niektóre ze specjalnych manifestacji fizycznych, opisane poniżej, dysponują cechami i mocami odmiennymi niż te, których zazwyczaj używają duchy.

MOCE WOLNYCH DUCHÓW

Poza normalnymi mocami duchów ze swojej kategorii, wolne duchy uzyskują w świecie materialnym pewne specjalne możliwości. Wolny duch automatycznie uzyskuje 1k3 takich mocy w chwili „narodzin”, kiedy staje się wolny. Może uzyskać dodatkowe zdolności, kiedy zwiększa swoją Moc. Aby sprawdzić, czy tak się stanie, rzuć 2k6. Jeśli wynik jest większy lub równy nowej Mocy ducha, uzyskuje on nową zdolność. Powinno być oczywiste, że istnieje tutaj pewna granica, duchowe „prawo malejących dochodów”. Im bardziej potężny staje się duch, tym bardziej sztywna jest jego manifestacja i tym trudniej mu nauczyć się czegoś nowego.

Wolne duchy, które zaczynają z mniejszą Mocą i wzrastają stopniowo, mogą w ostatecznym rozrachunku uzyskać więcej zdolności niż takie, które były już potężne w chwili uwolnienia.

POSTAĆ ZWIERZĘCA

Wolny duch może pojawić się w postaci niemagicznego zwierzęcia (zob. **tabela charakterystyki drapieżców**, **SRII**, s. 243). W postaci zwierzęcej duch wygląda jak zmiennokształtny, jest większą i silniejszą wersją stworzenia. W terminach gry należy dodać Energię ducha do normalnych cech fizycznych stwora, a zamiast cech umysłowych użyć jego Mocy. Forma zwierzęca posiada także moc Odporność Na Normalną Broń (**SRII**, s. 218) z poziomem Esencji równym Energii Duchowej. W takiej postaci duch zachowuje wszelkie inne moce i może mówić, jeśli zechce.

Duchy natury pojawiają się najczęściej w postaci zwierząt charakterystycznych dla ich dziedziny. W rzadkich przypadkach, kiedy form zwierzęcych używają żywioły, przybierają one zazwyczaj jedną, wielką i potężną postać.

Zabicie postaci zwierzęcej powoduje rozszczepienie ducha.

BRAMA ASTRALNA

Duch może użyć mocy brama astralna, aby zbliżyć oba światy. Ta zdolność umożliwia każdemu, niekoniecznie czarodziejowi, projekcję w przestrzeni astralnej, czy to w świat eteryczny, czy też w rodzimy metaświat ducha. Podróżnik wpada w trans, jego fizyczne ciało pozostaje w świecie materialnym. Dopóki duch trzyma straż nad ciałem, nie następuje utrata Esencji.

Jeśli jednak duch opuści posterunek przy ciele podróżnika, brama zamyka się. Czarodziej może próbować powrócić do ciała w normalny sposób, ale nie-czarodzieje natychmiast umierają. Niewtajemniczeni, których takie zdarzenie zastanie w metaświecie, także umierają.

MASKOWANIE AURY

Ta zdolność pozwala duchowi maskować swoją aurę na dwa sposoby. Może ją dopasować do obecnej postaci fizycznej (zwierzęcej lub ludzkiej), albo spowodować, że będzie wyglądała jak aura ducha przywołanego lub związanego. Duch dokonuje tego przenosząc swoją prawdziwą aurę do rodzimego metaświata.

Zdolność ta przypomina metamagiczną zdolność maskowania (zob. **Maskowanie**, s. 46). Prawdziwą naturę zamaskowanej aury może odkryć jedynie wtajemniczony. Aby to uczynić, musi wykonać Test Sukcesu na poziomie trudności równym Mocy ducha. Aby określić, jak wiele sukcesów potrzeba na przejrzenie maskowania, użyj Energii Duchowej jako poziomu wtajemniczenia.

Jeśli wtajemniczonemu uda się test, dowie się, że aura ducha jest zamaskowana, oraz w którym metaświecie należy szukać jego prawdziwej natury.

Znajomość lokacji aury ducha wystarcza zazwyczaj do określenia jego typu. Jeśli czarodziej potrzebuje więcej informacji o istocie, na przykład chciałby obejrzeć sobie jej prawdziwą aurę, musi podjąć misję astralną z poziomem trudności równym Moc ducha.

Jeśli czarodziej zdoła wypełnić tę misję, będzie znał prawdziwe imię ducha. W trakcie obserwacji prawdziwej aury uzyskuje się również informacje normalnie dostępne w przestrzeni astralnej (zob. **SRII**, s. 145 oraz **Informacje z przestrzeni astralnej** na s. 88 w niniejszym podręczniku).

Wolne duchy posiadające moc maskowania potrafią także odkrywać prawdziwą naturę zamaskowanej aury innej istoty. Mistrz Gry może w tajemnicy wykonać test sprawdzający, czy duchowi uda się taki wyczyn, zgodnie z zasadami opisanymi na s. 42 w rozdziale **Metamagia**, albo może po prostu założyć, że duch automatycznie przebija się przez maskę. Wyobraź sobie rozczarowanie jakiegoś starannie przebranego wtajemniczonego, kiedy duch, którego próbował oszukać, zachichocze nagle i zapyta go, czemu kryje swoją moc przed światem.

ROZPRASZANIE

Duch posiada metamagiczną moc znaną jako rozpraszanie (zob. **Metamagia**, s. 42). Używa jej identycznie jak wtajemniczeni, wykonując Test Sukcesu Czarostwa z poziomem umiejętności równym Energii Duchowej oraz Mocą jako stopniem wtajemniczenia.

UKRYTE ŻYCIE

Za pomocą tej zdolności duch może ukryć swoją siłę życiową w jakimś miejscu lub przedmiocie. Kiedy to uczyni, nie może już przemieścić swego życia. Zniszczenie kryjówki spowoduje zniszczenie ducha. Dopóki jednak pozostaje ona bezpieczna, ducha nie da się trwale odesłać ani zniszczyć żadnym sposobem, a wszystkie jego fizyczne postaci i manifestacje posiadają moc regeneracji (zob. **SRII**, s. 219). Nawet jeśli zawiedzie regeneracja, duch nie zostanie zniszczony, lecz zaledwie na pewien czas odpędzony. Nawet ktoś, kto zna prawdziwe imię ducha, nie zdoła go zniszczyć, jeśli ten ukrył swoje życie.

Choć ten sposób zapewnia sile życiowej ducha ochronę przed większością zwyczajnych zagrożeń, wiele zależy od natury kryjówek. Wszystkie takie miejsca są chronione przed uszkodzeniami magicznymi lub zwyczajnymi „zbroją” o sile równej Moc ducha.

Duch może również ukryć swoją siłę życiową w zwierzęciu, dając mu tym samym niewrażliwość na starzenie się, odporność na zwyczajną broń, patogeny i toksyny. Oprócz tego, cechy zwierzęcia zwiększają się wówczas o Moc ducha. Takie stworzenia stają się jego marionetkami.

Krąży plotki, że bardzo potężne duchy potrafią ukrywać swoją siłę życiową w ludziach. Przypuszczalnie osoba taka uzyskalaby takie same korzyści jak zwierzę służące za kryjówkę, ale działanie takiego związku na wolę i umysł człowieka nie jest jeszcze znane.

POSTAĆ LUDZKA

Duch może przybrać postać dowolnego człowieka lub meta-człowieka. Mając taką postać dysponuje normalnymi w jej przypadku cechami wraz ze standardowymi premiami przysługującymi wolnym duchom: jego efektywna Moc jest równa sumie Moc ducha i Energii Duchowej. Oprócz tego forma ludzka jest odporna na zwyczajną broń (**SRII**, s. 218) na poziomie równym Energii Duchowej. Szczegółowy wygląd takiej postaci (kobieta lub mężczyzna, stary lub młody, piękny lub odrażający) zależy całkowicie od ducha.

Zabicie ludzkiej postaci powoduje rozszczepienie ducha.

OSOBISTA DZIEDZINA

Duch wybiera specjalny, ograniczony obszar, w którym jego moc będzie większa niż normalnie. Duch natury musi wybrać miejsce w dziedzinie odpowiedniej dla jego typu. Maksymalna powierzchnia dziedziny wynosi do 10 000 metrów kwadratowych razy Moc ducha.

W obrębie osobistej dziedziny ducha jego Energia Duchowa ulega podwojeniu. Premia ta dotyczy wszelkiej mocy, na które Energia wpływa, włączając te, które dodają Energię do Moc ducha. Duch z Mocą 4 i Energią Duchową 3 miałby efektywną Moc 10, gdyby zechciał użyć odpowiednich zdolności w swojej osobistej dziedzinie.

Po dokonaniu wyboru nie można już zmienić osobistej dziedziny. Jeśli zostanie ona fizycznie zniszczona lub drastycznie zmieniona, duch utraci swą dodatkową moc. Na przykład jeśli duch mokradła wybierze szczególne bagno jako swą osobistą dziedzinę, to zamiana tego bagna w wysypisko śmieci zniszczy ją. Duch będzie oczywiście zaciekle walczył, aby zapobiec takiemu zdarzeniu.

Niektórzy sądzą, że wolne duchy, których osobiste dziedziny zostały zniszczone stają się czasami duchami toksycznymi, szczególnie jeśli dziedzina uległa zniszczeniu z powodu zanieczyszczeń (zob. **Duchy toksyczne**, s. 100).

OPĘTANIE

Moc opętania pozwala duchowi przejąć kontrolę nad żywą istotą. Wolno jej użyć w następujących okolicznościach:

Duch może próbować opętać każdego, kogo pokonał w walce astralnej. Aby było to możliwe, ofiara musi posiadać fizyczne ciało.

Duch może zamieszkać w ciele, którego gospodarz się na to zgodzi, niezależnie od tego, czy jest on zdolny do podróży astralnych, czy nie. Choć gospodarz zaprasza ducha dobrowolnie, to duch decyduje o tym, kiedy opuści ciało, o ile nie zostanie wyegzorcyzmowany.

Wolny duch z osobistą dziedziną może w tej dziedzinie próbować opętać każdego, niezależnie od jego woli i zdolności do działań astralnych. Duch zmusza ofiarę do walki astralnej i jeśli wygra, może opętać ciało.

Opętana postać zachowuje swoją wiedzę i umiejętności, uzupełnione wiedzą i umiejętnościami ducha. Wszystkie jej cechy fizyczne zwiększają się o Energię Duchową opętującego, a wszystkie cechy umysłowe zostają zastąpione cechami ducha.

Jeśli ofiara zostanie ogłuszona albo obezwładniona przez obrażenia fizyczne, to duchowi nie dzieje się krzywda, ale musi z powrotem przyjąć postać astralną. Odesłanie opętującego nie zabija go, lecz jedynie rozszczepia, nawet jeśli egzorcysta użyje prawdziwego imienia. Zaklęcia rzucane na ducha zawsze są uziemiane do ciała-gospodarza.

Jeśli gospodarz nie poddał się dobrowolnie opętaniu, należy dodać +2 do wszystkich poziomów trudności przy akcjach wykonywanych przez opętanego.

Kiedy duch opuszcza ciało, gospodarz musi oprzeć się ogłuszeniu (Moc)Z przy użyciu Siły Woli.

CZAROSTWO

Duch używa umiejętności Czarostwo dokładnie tak, jak czynią to czarodzieje. Sprzymierzeńcy zawsze posiadają tę umiejętność.

Podobnie jak wszystkie inne postaci, duch także wydaje Karmę, aby zwiększyć swoje umiejętności i nauczyć się nowych zaklęć (zob. **SRII**, s. 132). Nie są mu jednak konieczne narzędzia ani gadzety zazwyczaj używane przez magów i szamanów. Duch nie potrzebuje również nauczyciela, który przekazałby mu formułę zaklęcia, ponieważ sam zawsze jest dostrójony do przestrzeni astralnej, serca i źródła magii. Musi jednak poświęcić tyle samo czasu, ile musiałby poświęcić czarodziej, który chce się nauczyć zaklęcia. Oprócz tego podczas rzucania czaru duch musi przestrzegać następujących specjalnych zasad:

- Na ducha nie działa Koszt. Nie może za to dać zaklęciu Mocy większej niż jego własna.
- Aby użyć Czarostwa w świecie materialnym, duch musi manifestować się fizycznie. Nie może rzucać zaklęć, które wpływają na świat fizyczny, pozostając w przestrzeni astralnej.

BOGACTWO

Bogactwo daje duchowi moc tworzenia cennych klejnotów lub metali. Duchy obeznane z ludzkimi gustami mogą tworzyć egzotyczne tkaniny, dzieła sztuki itp., podobnie jak dżiny z *Baśni tysiąca i jednej nocy*. Czary detekcji lub badania astralne ujawniają magiczny charakter stworzonych w ten sposób materiałów.

Oczywiście, warunki rynkowe ulegają zmianom. Wielka fortuna z czasów legendarnych może być tylko umiarkowaną sumką na karcie kredytowej w roku 2050. Złoto, szlachetne kamienie i inne drogocenne przedmioty, które wytworzył duch, mogą być trudne do sprzedania. Nawet jeśli bohater znajdzie kupca, który da uczciwą cenę, ludzie mogą się dziwić, skąd wziął takie błyskotki.

Duch generuje bogactwa o bazowej wartości 1000 nuyenów razy Moc. Rzuć tyloma kośćmi, ile wynosi Energia Duchowa i pomnóż wynik przez wartość bazową. Na przykład duch z Mocą 4 i Energią 3 może wydusić z siebie skarb wart $3 \times 6 \times 4000$ nuyenów.

Tej sztuczki można próbować tylko raz na 30 dni.

Wolne duchy, które działają aktywnie w społeczności ludzi – na przykład gracze – wykorzystują tę moc do finansowania swej działalności. Inne wolne duchy nie używają jej zazwyczaj dla siebie i mogą nawet drwić z podniecenia, jakie okazują ludzie, kiedy demonstrować im swoją moc.

PROJEKTOWANIE WOLNYCH DUCHÓW

Być może Mistrz Gry zechce zaprojektować wolne duchy w następujących dwóch przypadkach: po pierwsze, może chcieć stworzyć od zera ducha jako element przygody. Najlepiej stworzyć ducha stosownie do historii, ale można także użyć przedstawionego poniżej systemu losowego, jeśli zawiedzie wyobraźnia.

Drugi przypadek ma miejsce wówczas, kiedy duch przywołany w trakcie przygody uwalnia się spod kontroli. Nie ma znaczenia, czy przywołał go któryś z bohaterów graczy. Mistrz Gry może po prostu zdecydować, że duch staje się wolny, albo idzie do domu (gdziekolwiek się ów dom znajduje). Jeśli istota pozostaje w świecie materialnym jako wolny duch, Mistrz Gry musi określić pewne czynniki definiujące jego naturę: Jakie moce posiada? Co go motywuje? Jak będzie się zachowywał? Poniżej przedstawiamy kilka pomysłów odpowiedzi na takie pytania.

RODZAJ DUCHA

Przy tworzeniu wolnego ducha Mistrz Gry powinien zadać sobie pytanie, w jaki sposób istota przedostała się do materialnego świata. Odpowiedź może usunąć konieczność przypadkowego rzucania kośćmi. Jeśli nie, rzuć 1k6 i sprawdź wynik w **tabelach generacji duchów** poniżej.

Rzuty kośćmi są bardzo odpowiednie dla żywiołów, mogą one bowiem znaleźć się gdziekolwiek i dobrze się tam czuć. Jeśli natomiast mamy do czynienia z wolnym duchem natury, to najprawdopodobniej będzie mu najlepiej tam, gdzie dzieje się scenariusz. Skoro potrzeba wolnego ducha natury strzegącego starej kopalni pośrodku pustyni, to po co rzucać kośćmi, żeby określić, co to za duch?

Po zdefiniowaniu rodzaju ducha przejdź do kolejnej sekcji, w której określa się jego Moc i Energię Duchową.



TABELE GENERACJI DUCHÓW

TABELA 1: Rodzaj ducha

Rzut kością	Rodzaj
1-3	Żywiół. Rzuć 1k6 i sprawdź w Tabeli 2.
4-5	Duch natury. Rzuć 1k6 i sprawdź w Tabeli 3.
6	Sprzymierzeniec.

TABELA 2: Rodzaj żywiołu

Rzut kością	Rodzaj
1-3	Ogień lub woda. Rzuć 1k6: 1-3 = Ogień. 4-6 = Woda.
4-6	Powietrze lub ziemia. Rzuć 1k6: 1-3 = Powietrze. 4-6 = Ziemia.

TABELA 3: Rodzaj ducha natury

Rzut kością	Rodzaj
1-2	Duch człowieka. Rzuć 1k6 i sprawdź w Tabeli 3A.
3-4	Duch ziemi. Rzuć 1k6 i sprawdź w Tabeli 3B.
5	Duch nieba. Rzuć 1k6 i sprawdź w Tabeli 3C.
6	Duch wody. Rzuć 1k6 i sprawdź w Tabeli 3D.

Tabela 3A: Duchy człowieka

Rzut kością	Rodzaj ducha
1-3	Duch miasta
4-5	Duch domowego ogniska
6	Duch pól

Tabela 3B: Duchy ziemi

Rzut kością	Rodzaj
1	Duch pustyni
2-3	Duch lasu
4	Duch gór
5-6	Duch prerii

Tabela 3C: Duchy nieba

Rzut kością	Rodzaj
1-4	Duch mgły
5-6	Duch burzy

Tabela 3D: Duchy wody

Rzut kością	Rodzaj
1-2	Duch jeziora
3-4	Duch rzeki
5	Duch morza
6	Duch bagna

Jasio Gracz potrzebuje przypadkowego ducha do przygody. Rzut 1k6 daje 2, co oznacza, że jego duch to żywioł. Zglądając do Tabeli 2, Rodzaj żywiołu, rzuca ponownie 1k6, uzyskując 3, a następnie 1, czyli żywioł ognia.

CECHY DUCHÓW

Określiwszy rodzaj ducha, Mistrz Gry musi zdecydować, jaką Mocą będzie on dysponował i jaką będzie miał Energię Duchową. Jeśli nie mamy pomysłu na określoną Moc, można przyjąć, że wolne duchy mają Moc 2k6.

Energia Duchowa będzie wynosiła 2k6 x 10 procent Mocy. Jeśli duch uzyska 11 lub 12 (110 lub 120 procent), to podnieś jego Moc o 1, Energię zaś ustal odpowiednio na 10 lub 20 procent nowej Mocy.

Duch uzyskuje tu premię, ponieważ Mistrz Gry zaokrąglił ułamek do najbliższej liczby całkowitej, a nie, jak zwykle, w dół.

Po określeniu tych dwóch cech, wybierz moce ducha.

Jasio Gracz rzuca dla swojego żywiołu ognia 2k6, uzyskując 8, co daje duchowi Moc 8. Całkiem potężny chłopcaś, no nie? Ponownie rzuca 2k6, uzyskując 7, więc Energia Duchowa wynosi 70 procent Mocy: $8 \times 0,7 = 5,6$. Po zaokrągleniu do najbliższej liczby całkowitej, duch uzyskuje Energię 6. Wolny żywioł ognia z Mocą 8 i Energią 6 powinien wywołać nagły atak uprzejmości u każdego, kto go spotka...

MOCE

Wolne duchy władają wszelkimi mocami charakterystycznymi dla duchów ich rodzaju. Wolny duch miasta będzie władał mocą powodowania wypadków, alienacji, ukrycia itd. Moce duchów podano w głównym podręczniku **SRII**, na s. 144.

Sprzymierzeńcy mają moce, które dali im ich twórcy (zob. **Projektowanie sprzymierzeńca**, s. 69). Projektując wolnego sprzymierzeńca, Mistrz Gry tworzy go tak, jakby był on po raz pierwszy przywoływany. Koszt w Karmie przywołania sprzymierzeńca można w tym wypadku określić zgrubnie, rzucając tyłoma kośćmi, ile wynosi jego Moc. Wynik określa ilość Karmy konieczną do zaprojektowania ducha.

Następnie należy rzucić 1k6, aby stwierdzić, jak wiele mocy posiada duch. Mistrz Gry może wybrać je sam albo rzucić 3k6 i zająrzeć do odpowiedniej tabeli poniżej. Jeśli wynik wskazuje na moc, którą duch już posiada, rzuć ponownie.

MOCE WOLNYCH ŻYWIÓŁÓW

(rzuć 3k6)

Rzut kością	Moc
3-4	Postać zwierzęca
5-7	Brama astralna
8-9	Maskowanie aury
10-11	Postać ludzka
12	Opętanie
13	Rozpraszenie
14	Bogactwo
15-16	Ukryte życie
17	Czarostwo
18	Osobista dziedzina

MOCE WOLNYCH DUCHÓW NATURY

(rzuć 3k6)

Rzut kością	Moc
3-4	Postać ludzka
5-6	Opętanie
7	Brama astralna
8-9	Maskowanie aury
10-12	Postać zwierzęca
13-14	Osobista dziedzina
15	Ukryte życie
16	Bogactwo
17	Rozpraszenie
18	Czarostwo

MOCE WOLNYCH SPRZYMIERZEŃCÓW*

(rzuć 3k6)

Rzut kością	Moc
3-5	Postać zwierzęca
6	Brama astralna
7-8	Rozpraszenie
9	Postać ludzka
10-11	Ukryte życie
12-14	Maskowanie aury
15	Opętanie
16-17	Bogactwo
18	Osobista dziedzina

* Sprzymierzeńcy zawsze posiadają umiejętność Czarostwo.

Jasio rzuca 1K6, otrzymując 3. Jego wolny duch będzie miał 3 moce. Rzuca znowu na tabelę Mocy Wolnych Żywiółów i otrzymuje 9, 4 i 14. Te rzuty dają duchowi moce: maskowanie aury, zwierzęca postać i bogactwo.

BIAŁE PLAMY

Od tego momentu niewiele już można zdziałać przypadkowymi rzutami. Mistrz Gry musi sam zdecydować, jakie motywy kierują duchem, czy to wymyślając je od zera, czy też używając wskazówek podanych wcześniej w tym rozdziale. Trzeba zdecydować, w jaki sposób duch wpisze się w przygodę, po czym obdzielić go zwyczajami, kaprysami i celem.



Nie musi to być nadzwyczaj spójne i logiczne: duch jest obcą inteligencją. Jeśli Mistrz Gry chce mieć ducha miasta, który nosi trenz i wygląda jak Humphrey Bogart, to może go stworzyć.

Dla kolorytu dodaj duchowi pomniejszych zdolności. Na przykład samotny dźwięk saksofonu albo stłumionej trąbki, grającej bluesa, gdy mgła znad zatoki kłębi się na ulicach, a latarnie świecą ponad śliskimi od deszczu ulicami, może zawsze towarzyszyć duchowi-detektywowi.

Wyznaczywszy cechy dla wolnego żywiołu ognia, Jasio zasiada do kolejnego ważnego zadania – opowiedzenia jego historii. Duch został oczywiście przywołany przez maga i uwolnił się, kiedy przeciwnicy zabili jego pana. Spopielił ich i zdecydował się pozostać w materialnym świecie. Mag traktował go dostatecznie uprzejmie, a przejawy ludzkiej działalności, których był świadkiem kiedy wzywano go do pracy, niezmiennie go zaintrygowały.

Jako pan samego siebie, żywioł chce dowiedzieć się więcej o ludziach. Ponieważ jego zmarły pan przywoływał go najchętniej jako piękną, rudowłosą kobietę, duch staje się *anima*. Pod przezwiskiem Rebeka działa na wolności już od pięciu lub sześciu lat. Czasem odkrywa swoje istnienie odpowiedniemu człowiekowi i — jeśli ten się zgodzi — opętuje go na jakiś czas, żyjąc jego doświadczeniami.

Ostatnio jednak Rebeka jest zasmucona, ponieważ yakuza zabił jej ostatniego gospodarza. Nie rozumie, dlaczego ludzie tak się zachowują. Słyszała o shadowrunnerek i chce znaleźć kogoś, kto pomoże jej odszukać łobuza, który popełnił zbrodnię.

MIEJSCA

Jaka Prawda znajduje się poza światem? Trudne pytanie, ale znamy prostą odpowiedź: każda. Teraz kolejne pytanie: czy odważymy się na nią spojrzeć?

— Alain Vespair, metafizyk, 2048

Wygląda na to, że ludzkość zawsze chciała być samotna w uniwersum. Kiedyś ludzie ginęli, jeśli się odważyli bodaj zasugerować, że gwiazdy to nie anioły. Dziś sądzimy, że wiemy więcej. Ale czy rzeczywiście tak jest?

Wiemy, że istnieją inne światy poza znanym nam materialnym: siedliska energii, duchów i emocji. Tylko ci, którzy zaczęli rozumieć swą prawdziwą naturę, mogą mieć nadzieję na dostęp do tych miejsc. Ci, którzy całe dnie gapią się w ziemię, po której chodzą, nigdy tego nie zrozumieją.

Ale są jeszcze miejsca, które widzą ci mniej uzdolnieni, dalekie punkty światła tańczące na niebie. Czy one też znajdują się poza naszym zasięgiem, czy może przez cały czas istniały w naszych duszach?



PRZESTRZEŃ ASTRALNA

Czarodzieje zawsze uważali, że przestrzeń astralna jest podzielona na wiele różnych światów. Podobnie jak w przypadku wielu magicznych teorii, które przetrwały od stuleci przed Przebudzeniem, współczesne badania dowiodły, że to częściowo prawda.

Opisy przestrzeni astralnej w podstawowych zasadach **SRII** odnoszą się do świata eterycznego. Ten poziom astralu jest najbliższy światu materialnego i służy jako przekaznik dla energii magicznej, która działa w naszym świecie. Nie jest to jednak jedyny świat w przestrzeni astralnej.

Każdy z żywiołów hermetycznych – ogień, woda, powietrze i ziemia – posiada swój własny świat, odmienny „wymiar” w uniwersum astralu. Również moce szamańskie pochodzą z jednego z czterech światów: człowieka, wody, nieba i ziemi.

Nie każdy czarodziej może się dostać do tych miejsc. Żeby tego dokonać, trzeba być wtajemniczonym. Ponieważ projekcja do tych szczególnych światów jest rodzajem metamagii, zwie się je metaświatami.

Wszystko, co istnieje w świecie materialnym, jest widoczne w świecie eterycznym, nawet jeśli nie jest tam dotykalne. Innymi słowy, wszystko ma jakieś ciało astralne. Ciała astralne czarodziejów potrafią podróżować do metaświatów. W szczególnych okolicznościach mogą to również czynić inni.

CIAŁA ASTRALNE

Kiedy ktoś „wchodzi” w przestrzeń astralną, nie następuje bynajmniej przeniesienie jego ciała materialnego w świat eteryczny lub metaświat. Fizyczne ciało pozostaje w świecie materialnym, za to bohater przenosi swoją świadomość w ciało astralne, używając jego zmysłów (badanie astralne) i przemieszczając się nie w swoim, lecz w astralnym świecie.

Co to właściwie jest to ciało astralne? Wszystko je w jakiś sposób posiada. Niektóre byty, jak na przykład ludzie, mogą oddzielić swoje ciało fizyczne od astralnego. Inne, jak duchy, nie mają niczego poza ciałem astralnym, choć mogą stworzyć tymczasową materialną powłokę, kiedy dokonują manifestacji.

Większość rzeczy, żywych lub nie, posiada przynajmniej ciało eteryczne, czyli ciało astralne w świecie eterycznym. Im bardziej żywa istota, tym bardziej trwale jest jej ciało eteryczne.

LUDZIE W ASTRALU

Zobaczmy, jak będzie wyglądała postać gracza w przestrzeni astralnej. Najprawdopodobniej to członek gatunku *homo sapiens*: człowiek, ork, troll, elf lub krasnolud. Pamiętaj, że ludzkość nie jest w naturalny sposób „aktywna astralnie”. Podróże astralne nie są czymś wrodzonym, lecz wyuczonym. Kiedy ktoś używa astralnej projekcji lub percepcji, jego ciało astralne oddziela się od fizycznego. Podczas astralnej percepcji następuje tylko nieznaczne „przesunięcie w fazie”, podczas projekcji – całkowite rozdzielenie. W tym momencie osoba staje się aktywna astralnie, ponieważ jej świadomość może odbierać przestrzeń astralną i oddziaływać na nią.

Ludzie w przestrzeni astralnej używają astralnej wersji swych cech fizycznych. Cechy ciała astralnego zależą od cech umysłowych (**SRII**, s. 146). Same atrybuty umysłowe nie zmieniają się. Jeśli ktoś ma Inteligencję 1, to nie stanie się bystrzejszy po wejściu w astral.

Cechy specjalne nie zmieniają się w przestrzeni astralnej, co stawia ciekawy problem Reakcji. Czy ktoś z Reakcją wspomaganą sztucznie będzie miał zwiększoną Reakcję i dodatkową Inicjatywę także w przestrzeni astralnej?

Odpowiedź brzmi: nie. Cyberwyszczepy zmieniają fizyczne mięśnie i nerwy, które pozostają w świecie materialnym, kiedy ich właściciel przenosi się do przestrzeni astralnej. Reakcja Astralna różni się zatem od Reakcji Fizycznej i zawsze jest równa Inteligencji. Ogólnie, cyberwyszczepy i biowszczepy, które podnoszą Inteligencję, nie wpływają na fizyczne cechy w astralu. Większość czynników, włączając nie utrwaloną magię (podtrzymywaną, powiązaną lub ożywioną) nie wpływa na poziom cech w przestrzeni astralnej. Działają jednak premie dostępne adeptom sztuk walki.

Wtajemniczeni dodają swój stopień wtajemniczenia do Inicjatywy Astralnej.

ASTRALNA PERCEPCJA

Kiedy czarodziej używa percepcji astralnej, jest astralnie aktywny. Oznacza to, że może dotknąć innych astralnych rzeczy i zostać przez nie dotkniętym. Zgadza się, oznacza to również, że może podjąć walkę, jeśli tylko przeciwnik znajdzie się w jego zasięgu. Ciało astralne pozostaje jednak przywiązane do ciała fizycznego. Nie można sięgnąć przez ścianę, żeby dotknąć przedmiotu w astralu, ponieważ fizyczne ramię nie jest w stanie przebić ściany w świecie materialnym. Żeby dokonać czegoś takiego, potrzeba pełnej astralnej projekcji i rozdzielenia obu ciał.

Podczas astralnej obserwacji czarodziej dodaje +2 do poziomu trudności wszystkich testów, które nie są związane z magią. Pamiętaj, jego percepcja jest podzielona pomiędzy świat materialny a eteryczny. Oznacza to także, że Mistrz Gry może zażądać od gracza wykonania Testu Sukcesu dla cech fizycznych, jeśli postać postzegająca astralnie spróbuje jakiejś fizycznej akcji.

PROJEKCJA ASTRALNA

Czarodziej dokonujący projekcji astralnej oddziela swoją świadomość od fizycznego ciała. Może następnie podróżować po świecie eterycznym. W czasie projekcji ciało czarodzieja pozostaje w stanie transu. Dochodzą do niego tylko cienie normalnych wrażeń zmysłowych. Podróżnik astralny czuje wszelkie rany, które odnosi jego ciało, ale poza tym jest go ledwie świadomy.

Postać dokonująca projekcji astralnej może, jeśli zechce, stać się widoczna w świecie materialnym. Będąc widoczną, można rozmawiać z materialnymi ludźmi, ale nie da się dotknąć niczego materialnego ani w żaden inny sposób bezpośrednio oddziaływać na świat fizyczny. Nadal można dotykać tylko innych istot aktywnych astralnie.

ISTOTY DUALNE W ASTRALU

Niektóre z paragatunków Przebudzonych stworów posiadają „dualną naturę” (**SRII**, s. 214). Są zawsze aktywne, zarówno w świecie materialnym jak i astralnym, podobnie jak czarodziej używający percepcji astralnej. Ich zasięg ogranicza się zazwyczaj do świata eterycznego, ponieważ dualna natura nie oznacza jeszcze automatycznej możliwości podróży do metaświatów. Istota dualna musi się nauczyć magii w dostatecznym stopniu, aby umieć używać projekcji astralnej do metaświatów. Należy jednak pamiętać, że ci, którzy byli w metaświatach, spotkali tam stworzenia przypominające istoty dualne.

W odróżnieniu od *homo sapiens*, istoty dualne istnieją w naturalny sposób w obu światach. Z tego powodu ich cechy fizyczne pozostają na jednakowym poziomie zarówno w świecie fizycznym, jak i astralnym. Smok zachodni ma Siłę Astralną 40, a nie

4. Opiera się obrażeniom używając Budowy 15, a jego zbroja ma Siłę 8, zarówno dla ciosów fizycznych, jak i astralnych. (Lepiej nie zadzierać ze smokiem!)

Dodatkowo, istoty w naturalny sposób dualne nie mają stałego utrudnienia +2 przy działaniach nie-magicznych i nie muszą wykonywać żadnych specjalnych testów przy akcjach fizycznych.

Niektóre z istot dualnych są zdolne do projekcji astralnej. Oznacza to, że potrafią oddzielić swoje ciała astralne od fizycznych, dokładnie tak samo jak czarodzieje. W takim przypadku ciało fizyczne zapada w śpiączkę, ale uwolnione ciało astralne nadal posiada takie same cechy astralne, jakie miało ciało fizyczne. Tyle tylko że teraz to ciało może swobodnie wędrować po świecie eterycznym, ścigając nierozważnych napastników, gdziekolwiek spróbują się schować. Prawda, że przerażające?

Pewne specjalne moce istot dualnych, takie jak zamieniające w kamień spojrzenie bazyli-szka albo ognisty oddech smoków, powstają w wyniku wzajemnego oddziaływania obu stron ich natury. Ich ciała służą do sprowadzenia energii astralnej do świata fizycznego. Takie moce nie działają w astralu. Oczywiście astralne kły smoka wciąż są w stanie pociąć człowieka jednym ciosem na plasterki, więc lepiej nie być zbyt zuchwałym.

BYTY MAGICZNE

Byty magiczne, takie jak czary, fokusy, magiczne bariery itp. są astralnie aktywne w odpowiednich okolicznościach.

Zaklęcia są aktywne w trakcie rzucania, jeśli są podtrzymywane albo utrwalane przez ożywianie lub węzeł. Moc zaklęcia wynosi tylko tyle, ile czarodziej zdecydował się jej włożyć. Dodatkowo kości z innych źródeł nie czynią czaru silniejszym w przestrzeni astralnej, lecz jedynie zwiększają jego skuteczność, kiedy „wyładowuje się” w aurze celu.

Bariery to między innymi wigmamy świętych przedmiotów, kręgi hermetyczne i nowy rodzaj barier, zwanych zaporami (zob. **Astralne środki bezpieczeństwa**, s. 91). Wigmamy świętych przedmiotów i zapory są aktywne stale. Kręgi hermetyczne są aktywne tylko wtedy, kiedy się ich używa do uprawiania magii.

Fokusy są aktywne astralnie tylko podczas użycia. Zaklęcia ożywione lub przykute są aktywne zawsze, choć przykute czary mogą mieć dwa poziomy aktywności, zależnie od tego, czy sam czar działa, czy też nie (zob. **Przykute czary a przestrzeń astralna**, s. 50).

Wszystkie cechy takich bytów równają się ich Mocy.

ISTOTY ASTRALNE

Zgodnie z obecną wiedzą istoty astralne to bez wyjątku duchy. Choć mogą się manifestować w świecie fizycznym, są mieszkańcami

mi przestrzeni astralnej. Jediną istotną cechą takich stworzeń jest ich Moc. Kiedy istota astralna manifestuje się, działa podobnie jak dualna, ale cechy jej postaci materialnej różnią się od cech astralnych.

Cechy żywiołu ognia o Mocy 6 są równe 6 w przestrzeni astralnej, ale w świecie materialnym jego fizyczna manifestacja ma Budowę 7, Zwinność 8 x 3, Siłę 4 oraz cechy umysłowe równe 6, zgodnie z tabelą **Drapieżcy** na s. 235 w podręczniku **SRII**. Żywioł będzie miał Esencję 6 i bazową Reakcję 7. Pamiętając jednak, że duchy to szybkie stwory, należy dodać 10 do jego Reakcji przy manifestacji oraz 20 przy poruszaniu się w przestrzeni astralnej (zatem nasz żywioł miałby Reakcję 17 podczas manifestacji i 26 w astralu).

Co istotne, wolne duchy używają swej nie zmodyfikowanej Mocy. Przy określaniu cech astralnych nie dodaje się ich Energii Duchowej (zob. s. 79). Energię dodaje się za to do inicjatywy w walce astralnej.

Podobnie jak w przypadku istot dualnych, specjalne moce duchów pochodzą z oddziaływania ich astralnej energii na materialny świat. Nie mogą używać tych zdolności przeciwko istotom astralnym.

Większość duchów jest bliska przynajmniej jednemu z metaświatów, znanemu jako ich świat rodzimy. Na przykład światem rodzimym żywiołu ognia jest metaświat hermetyczny ognia, ducha miasta – szamański metaświat duchów człowieka itd. Duchy potrafią swobodnie przenosić się do swego rodzimego świata. Przywiązane żywioły tam właśnie spędzają czas, kiedy nie usługują swoim panom. Duchy udają się do metaświatów, gdy ulegną rozszczepieniu albo zostaną wygnane ze świata materialnego przez

magię lub rany (zob. **Rozszczepienie**, s. 64).

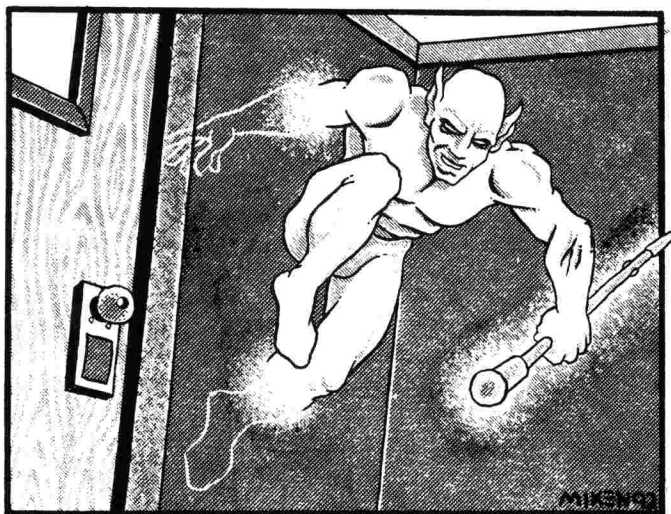
INNE ISTOTY

Inne żywe, materialne istoty, choć nieaktywne astralnie, są za to widoczne i dotykalne w świecie eterycznym, ale niewrażliwe na astralną walkę. To przeszkody, nie przeciwnicy.

Pamiętaj, że „żywe istoty” to między innymi rośliny, zwierzęta, skały, piasek i gleba. Sama Matka Ziemia jest także żywą istotą, nie można więc przez nią przechodzić. Czarodziej w przestrzeni astralnej może „przelecieć” przez asfaltową powierzchnię jezdni, ponieważ została ona sztucznie wytworzona, ale nie może przeniknąć ziemi pod spodem.

Zgodnie z obecną wiedzą, istoty takie nie są obecne w żaden inny sposób, poza wizualnym, w metaświatach.





PRZEDMIOTY W PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Przedmioty stworzone ręką człowieka są widoczne w przestrzeni astralnej, ale nie mają tam cech ciał stałych. Stanowią barierę dla wzroku podróżnika astralnego, który jednak może przez nie sięgać i przechodzić, o ile tylko nie jest przywiązany do fizycznego ciała, jak to ma miejsce w przypadku istot dualnych. Związany z ciałem materialnym podróżnik ma bowiem tylko taką swobodę ruchów, jaką posiada owo ciało. Jeśli jego ciało materialne nie może się przedostać przez przeszkodę, to podróżnik astralny także tej przeszkody nie pokona, niezależnie od tego, czy może to uczynić za pomocą projekcji astralnej, czy też nie. Postać postrzegająca astralnie jest ograniczona przez własne ciało materialne.

Eteryčna postać przedmiotu to zazwyczaj duplikat jego postaci materialnej. Oczywiście, astralnymi zmysłami można wykryć umagicznienia i inne czarodziejskie wpływy obecne w danym przedmiocie. Podobnie miejsca, które były scenariem użycia nadzwyczaj potężnej magii albo wydarzeń nacechowanych wyjątkowym ładunkiem emocjonalnym, zachowują ślady takich wypadków w swoim eterycznym odbiciu.

Fizycznie czarodziej może przechadzać się po żuźlowej drodze, patrząc na niewielki budynek z drewna i cegieł i nie widząc niczego więcej. Zbadawszy ten obiekt astralnie, ucieknie wrzeszcząc z przerażenia: spojrzał właśnie na baraki Auschwitz. W miejscach z wysoką magiczną mocą otoczenia sam charakter zdarzeń, które ową moc wytworzyły, może „oślepić” astralne zmysły. Obrazy o podobnej sile, choć szczęśliwie o zupełnie przeciwnym nastawieniu, można obejrzeć w miejscach, gdzie dużą moc otoczenia wytworzyło oddawanie czci Dobru. Katedra w Chartres może być dla zmysłów astralnych równie intensywna jak Auschwitz, ale obrazy będą tu niezwykle piękne.

Ślady pomniejszych zaklęć, pojedynczego aktu przemocy lub miłości albo czci religijnej utrzymują się przez godzinę, najwyżej dwie. Potężniejsze efekty pozostawiają bardziej trwałe obrazy. Mistrz Gry musi sam zdecydować, jaka „atmosfera” panuje w danym miejscu.

Badanie zmysłami astralnymi takich śladów to nie „przesłuchanie taśmy”, ale, jak opisujemy w kolejnym rozdziale, doświadczenie uczuciowe, podczas którego obserwator uzyskuje ogólne informacje o tym, co się zdarzyło, a nie szczegółową wizję przeszłości. Detektyw astralny może na przykład stwierdzić, że w ciągu ostatnich kilku godzin w tym pokoju zdarzyło się morderstwo, ale nie będzie w stanie powiedzieć, kto został zabity, kto był mordercą, w jaki sposób dokonano zabójstwa itp.

TEREN ETERYCZNY

„Teren” świata eterycznego składa się z elementów astralnych, istot żywych, takich jak drzewa, rośliny i Ziemia, oraz widocznych, ale niematerialnych cieni eterycznych przedmiotów stworzonych przez człowieka.

Ogień, woda i powietrze są w postaci astralnej dotykalne, ale niezbyt gęste. Ciało astralne może przez nie swobodnie przemieszczać się, nie tak jak przez żywioł ziemi. Oczywiście istota o dualnej naturze mogłaby mieć pewne problemy. Jej ciało astralne przemieszczałoby się przez astralny płomień bez kłopotów, ale ogień w odpowiadającym miejscu w świecie fizycznym niewątpliwie spowodowałby pewien dyskomfort dla materialnego ciała biednego stwora.

Powietrze nie jest problemem. Jak podano w zasadach podstawowych, ciała astralne mogą swobodnie przemieszczać się w powietrzu w świecie eterycznym. Cały ten świat przenika blask ziemskiej biosfery, więc nawet w najciemniejszą noc, w głębokiej jaskini albo na dnie morza astralny podróżnik widzi wszystko tak, jakby świeciło słońce.

Podróż przez wodę lub ogień nie spowalnia ciała astralnego, ale może wpłynąć na widoczność, modyfikując testy przy walce astralnej, poszukiwaniach, czytaniu aury i innych działaniach.

MODYFIKATORY PERCEPCJI ASTRALNEJ

Sytuacja	Modyfikator
Płytka woda (50 metrów lub mniej)	+1
Głęboka woda (51-200 metrów)	+2
Głębina (więcej niż 200 metrów)	+3
Otwarty płomień	+2
Intensywny płomień	
(np. wewnątrz pieca hutniczego)	+3

Poza powyższymi zjawiskami i ich skutkami poziomy trudności Testów Sukcesu w astralu mogą być modyfikowane przez moc otoczenia w danym obszarze (zob. **Moc otoczenia** poniżej).

INFORMACJE W PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Informacje w przestrzeni astralnej to nastroje, emocje, podkłady i tony. Na przykład w świecie materialnym czarodziej widzi kartkę papieru pokrytą odręcznym lub maszynowym pismem: „Kochany! Mam dość. Nadal mi na Tobie zależy, ale nie mogę tego dłużej znieść. Odchodzę. Zadzwoń. Kochająca Jane.”

W świecie materialnym istnieją tylko dane, a emocji trzeba się domyślić na podstawie zawartości listu. Gdyby spojrzeć na ten sam list w świecie eterycznym, słowa wydadzą się przypadkowymi, nieczytelnymi znaczkami na papierze. Czytelnik astralny może jednak odczytać gniew, ból i nadal żywą miłość do adresata listu, ostateczność decyzji o odejściu oraz przeblysłk bardzo niegdyś bliskiego związku. W świecie eterycznym widać tylko zawartość emocjonalną: samą treść trzeba odgadywać.

W liście pisanym odręcznie emocje są widoczne jasno i wyraźnie. Mniej silnie zaznaczają się w piśmie maszynowym. Początek elektroniczny wyświetlony na monitorze może dostarczyć jedynie najsłabszych wrażeń emocjonalnych.

Analiza tekstu, w którym zawartych jest niewiele emocji, nie daje wiele informacji w świecie astralnym. Na przykład astralne badanie raportu finansowego nie wykryje zupełnie nic.

Podobnie, słuchając żywej muzyki ze świata eterycznego, można uchwycić zawarte w niej emocje, ale niekoniecznie samą melodię.

Wykonanie na żywo utworów zawierających bardzo potężne przesłania, jak symfonia *Eroica* Beethovena albo *Putę Marii* Mercurial, uwidoczniłoby zarówno przekaz kompozytora, jak i nastroje oraz poświęcenie wykonawców. Nagranie zablokuje oba te „sygnały” niemal do zera. W świecie eterycznym będzie to brzmiało jak szafa grająca, zgrzytliwie wypływająca z głośników płaską melodię, słabo wir wrażeń bez znaczenia.

Głos żywej osoby da się zrozumieć bez kłopotów, niezależnie od tego, czy mówiący jest astralnie aktywny, czy też nie, ale już głos nagrany lub przekazywany elektronicznie to tylko szum. Astralne konwersacje z ludźmi materialnymi są więc możliwe, ale już astralne rozmowy telefoniczne – nie.

Zgodnie z tym, znajdując się w przestrzeni astralnej, nie można również odbierać obrazów z trideo lub monitorów komputerowych.

Gracze powinni być świadomi tego, że materialne ciała pospółstwa są rozpoznawalne z przestrzeni astralnej. Jeśli ciało zostało fizycznie przebrane, to rozpoznanie danej osoby tylko na podstawie wyglądu zewnętrznego może okazać się prawie niemożliwe. Jednak wszystkie żyjące istoty posiadają aurę, która jest jednoznaczna, jak odcisk palca lub wzór DNA. Jeśli ktoś widział już jakąś aurę, rozpozna ją po raz drugi. W takich sytuacjach Mistrz Gry może zażądać wykonania Testu Percepcji z poziomem trudności i modyfikatorami zależnymi od okoliczności i stopnia znajomości rozpoznawanej aury.

MOC OTOCZENIA (ZASADA OPCJONALNA)

Zasady dotyczące mocy otoczenia (mocy tła) są opcjonalne. Idea została zaczerpnięta z nauki o materiałach radioaktywnych. Określa się tam parametr „promieniowanie tła”, oznaczający normalny poziom radioaktywności na danym obszarze, pochodzący od promieniowania kosmicznego, lokalnych koncentracji naturalnych materiałów promieniotwórczych itp. W kontekście magicznym przekłada się to na obecność potężnych wpływów, zdolnych zakrzywić substancję świata eterycznego.

Moc otoczenia działa jako modyfikator (ustalany przez Mistrza Gry) do wszystkich Testów Sukcesu w astralu: walki, percepcji, analizy itp. Zazwyczaj wynosi on od 1 do 5. Wielkość mocy zależy od osądu Mistrza Gry, ale można się posłużyć wskazówkami podanymi niżej. Jeśli dana lokacja pasuje do kilku kategorii, liczy się tylko największa z mocy.

Istnieją zapisy wskazujące na to, że moc otoczenia może wspomagać lub blokować magiczne działania. Informacje te nie są w pełni potwierdzone, ale może to właśnie jest ziarno prawdy, tkwiące w starych legendach o „świętej ziemi”, „przeklętych miejscach” i podobnych wierzeniach. Jeśli czarodziej wykonuje działania pasujące do tego, co spowodowało powstanie w danym miejscu mocy otoczenia, wówczas modyfikator będzie raczej pozytywny (zmniejsza poziom trudności) niż negatywny.

Wykres poziomu mocy otoczenia przypomina kształtem dzwon. Nie istnieje szczególne tło magiczne w lesie, w którym nie ma żywej duszy w promieniu wielu kilometrów, podobnie jak nie istnieje ono na zatłoczonej, brudnej ulicy miasta, kotłującej się od życia i energii. Wydaje się, że największą mocą otoczenia nacechowane są miejsca, gdzie duchy natury i/lub ludzi zostały zniszczone, zatrute lub gwałtem wypaczone.

Parametr ten nie pozostaje stały. Magiczne impulsy przepływają i pulsują w nieregularnym rytmie. Szczercze mówiąc, jednym z powodów wprowadzenia tej zasady jest uniemożliwienie czarodziejom w przestrzeni astralnej spenetrowania każdego ukrytego miejsca w scenariuszu, a przynajmniej utrudnienie takich

działań. Mistrz Gry musi sam zdecydować, czy użyje opisanych tu zasad.

Poniższe opisy mogą posłużyć za wskazówkę przy określaniu poziomu mocy otoczenia. Odzwierciedlają one poglądy i uprzedzenia autora **Księgi magii**. Mistrzowie gry mogą ustalać własne skale tego, co jest dostatecznie straszne lub święte, żeby wytworzyć magiczne tło.

Poziom mocy otoczenia dodaje się do poziomu trudności każdego Testu Sukcesu związanego z astralem, który czarodziej podejmuje w danym obszarze. Na przykład działanie w miejscu z mocą otoczenia 5 podwyższa poziom trudności o 5.

Pamiętaj, że parametr ten wpływa na wszelkie czary detekcji dalekiego zasięgu, które rzuca się w danym obszarze.

Poziom 1

Poziom 1 mocy otoczenia występuje w dowolnym miejscu, w którym więcej niż trzech czarodziejów podejmuje różne magiczne operacje albo mniej więcej w tym samym czasie rzuca zaklęcia: może to być miejsce spotkania magicznego, bar, w którym czarodzieje są częstymi gośćmi itp., jak również każde miejsce, w którym w ciągu ostatniej godziny popełniono brutalną zbrodnię.

Poziom 2

Poziom 2 to miejsca, gdzie swoboda ludzkich istot została surowo ograniczona albo gdzie ludzie cierpią stałą niedolę: najcięższe więzienia, sale konających w szpitalu, placówka badawcza korporacji, większość wielkich fabryk. Miejsca, w którym duże grupy ludzi doświadczają silnych emocji: koncert rockowy, widowisko bójka uliczna, zamieszki, spotkanie religijne.

Poziom 3

Poziom 3 to duże pola bitew, nie starsze niż 100 lat. Typowe przykłady można spotkać w Wietnamie, Afganistanie, Europie, Libii, Iranie oraz na wielkich obszarach centralnej i środkowej Ameryki. Spustoszone obszary leśne.

Poziom 4

Poziom 4 to obszary mocno zanieczyszczone, takie jak hałdy odpadów hutniczych, kopalnie odkrywkowe, opuszczone kopalnie, wypalone domy mieszkalne lub zanieczyszczone rzeki. Cechuje on również wszelkie miejsca, w których rozgrywa się właśnie wielka bitwa (na przykład wojna korporacji). Występuje także tam, gdzie przez długi czas występowały silne emocje pozytywne, oddawano usługi religijne lub uprawiano magię (większość katedr, klasztorów, monasterów, sanktuariów, cmentarz Arlington, a także Stonehenge, choć ruch turystyczny mógł nieco przytłumić jego moc). Inne przykłady to miejsca nagłej, masowej śmierci — w katastrofach komunikacyjnych, zamachach terrorystycznych jak Chicago Shattergraves lub w wyniku innych tragedii.

Poziom 5

Poziom 5 to bardzo zatrute miejsca (składowiska śmiertelnych odpadów chemicznych, rzeka Hudson, składowiska odpadów promieniotwórczych). Obszary w promieniu 5 kilometrów od lokacji wybuchów jądrowych, jak Hiroszima, Nagasaki i Alamagordo w stanie Nowy Meksyk. Miejsca zagłady, obozy śmierci, gułagi: Auschwitz, Babi Jar, obszary w Kambodży, na Syberii, Centra Reedukacyjne Rdzennych Amerykanów itp.

AURY

Aura astralna oraz możliwość uzyskiwania informacji na podstawie „czytania” aury zmysłami astralnymi zostały omówione na s. 145 podręcznika **SRII**. Aura to pole energetyczne w ciele eterycznym. Aura istoty żywej jest aktywna: generuje sygnały astralne, które uzdolnieni czarodzieje potrafią interpretować, często ze zdumiewającą dokładnością. Martwe obiekty również posiadają aury, ale są one bierne. Wszelkie informacje, które można wyczytać z aury nieożywionego przedmiotu, musiał tam pozostawić jakiś zewnętrzny wpływ.

CZYTANIE AURY

W normalnych okolicznościach czarodziej może wyczytać pewne podstawowe informacje z każdej aury, którą jest w stanie zbadać astralnie. Aby uzyskać coś więcej, musi wykonać Test Percepcji z poziomem trudności 4, uwzględniając wszelkie modyfikatory i poziom mocy otoczenia. W przypadku aury zamaskowanej sukces w tym teście może się okazać konieczny do zdobycia nawet podstawowych danych.

Czarodziej może wykonywać wielokrotne próby czytania aury, ale poziom trudności wzrasta o +2 przy każdym dodatkowym teście. Można próbować uzyskać więcej informacji po nieudanym pierwszym Teście Percepcji, jednak tylko wtedy, gdy zmodyfikowany poziom trudności nie przekracza Magii czarodzieja. Jeśli wstępny poziom trudności dla Testu Percepcji przekracza Magię badacza, może on podjąć tylko jedną próbę czytania aury. Ponieważ jest to Test Percepcji, gracz może uzyskać użyteczne informacje nawet wtedy, gdy nie zdoła uzyskać ani jednego sukcesu. Aby uniknąć nieświadomego podania zbyt dokładnych informacji, Mistrz Gry może zdecydować sam wykonywać testy czytania aury.

Wszystkie odczyty z zamaskowanej aury (zob. **Maskowanie aury**, s. 79) pasują do fałszywego obrazu przedstawionego przez jej właściciela, o ile czytają-

cy czarodziej nie zdołał przejrzeć maskowania. Wszelkie odczytane informacje będą fałszywe, stosowne do przebranej aury. Mistrz Gry może wykonać w tajemnicy Test Percepcji za wtajemniczonego, który próbuje czytać zamaskowaną aurę, aby sprawdzić, czy udało mu się przebić przez maskę.

Informacje w aurze

Poniżej wymieniamy podstawowe informacje, które można odczytać z aury:

- Względny poziom Esencji obiektu (niski, przeciętny, wysoki);
- Stopień aktywności magicznej obiektu (czarodziej czy adept). Magiczne przedmioty i substancje posiadają szczególną aurę, która wyróżnia je jako magiczne;
- Jeśli ktoś jest pod wpływem zaklęcia lub opętania przez ducha, to taki wpływ się ujawni, a postać astralna czaru lub ducha będzie widoczna jako przyczepiona do aury obiektu obserwacji;
- Prawdziwa postać obserwowanego obiektu. Istoty ujawniają swoje prawdziwe formy, niezależnie od wszelkich przebrań czy zaklęć transformacyjnych. Zmiennokształtni pokazują swoje zwierzęce postaci. Nie odnosi się to oczywiście do istot z maskowaną aurą. „Prawdziwa postać” widziana w takim przypadku będzie wówczas w rzeczywistości nieprawdziwa.

Więcej informacji można uzyskać tylko wykonując udany Test Percepcji, zgodnie z zasadami opisanymi powyżej. Liczba uzyskanych sukcesów określa ilość dodatkowych danych. Jeśli gracz wykonuje dodatkowe próby czytania aury, użyj największej liczby sukcesów uzyskanych w jednym teście. Sukcesy wyrzucone w wielokrotnych Testach Percepcji nie sumują się. Jeśli czarodziej próbuje raz i zdobywa 2 sukcesy, a później, w kolejnej próbie, zdoła uzyskać 3 sukcesy, to ma 3 sukcesy, a nie 5.

Jeden sukces nie daje czarodziejowi dodatkowej informacji, ale może być konieczny do odczytania aury jeśli okoliczności uniemożliwiają uzyskanie podstawowych informacji na pierwszy rzut oka. Jeśli czarodziej próbuje interpretować aurę pojedynczej osoby



w tłumie, to musi wykonać udany Test Percepcji aby uzyskać jakiegokolwiek informacji. Tę zasadę stosuje się, jeśli obiekt obserwacji znajduje się o mniej niż metr od innych żywych istot, nie licząc roślin i Ziemi.

Jeśli gracz uzyska 2–3 sukcesy, może odczytać podstawowe emocje lub nastawienia. Może również ocenić, czy ktoś jest fizycznie chory, uzależniony od narkotyków lub BTL itp.

Jeśli gracz uzyska 4 lub więcej sukcesów, może określić szczegółowe informacje o emocjach obiektu. Czarodziej odczytuje wówczas nie tylko uczucia danej osoby, ale także powód, dla którego odczuwa ona te emocje. Na przykład: „Jestem wściekły na szefa.”; „Jestem smutna przez mojego kochanka.” Może także stwierdzić, które z cech zostały zmodyfikowane przez cyberwyszczepy, ale nie potrafi określić rodzaju modyfikacji ani parametrów.

Istnieje również możliwość czytania aury obiektów nieożywionych lub ogólnie lokacji. Ma to zazwyczaj znaczenie jedynie w przypadkach związanych z występowaniem mocy otoczenia. Udany Test Percepcji pozwala czarodziejowi zorientować się w ogólnych powodach wytworzenia magii tła (przemoc, magia, zanieczyszczenia, pasja).

Umiejętność Czytanie aury

Istnieje specjalna umiejętność Czytanie aury, której może się nauczyć każda postać zdolna do astralnej percepcji. Bohater może używać tej umiejętności zamiast swej Inteligencji przy Testach Percepcji mających na celu czytanie aury.

WALKA ASTRALNA

Podane poniżej uwagi na temat walki astralnej wyjaśniają pewne punkty z podstawowych reguł, przedstawionych w podręczniku **SRII**. Opisano również dodatkowe zasady.

INICJATYWA

Wtajemniczeni uzyskują premię do Reakcji Astralnej, równą stopniowi wtajemniczenia (zob. **Wtajemniczenie**, s. 38).

Wolne duchy uzyskują premię do Reakcji Fizycznej i Astralnej, równą Energii Duchowej (zob. **Istoty astralne**, s. 87).

PULĘ KOŚCI

Wtajemniczeni uzyskują dostęp do nowej puli kości, Puli Astralnej, zawierającej tyle kości, ile wynosi stopień wtajemniczenia. Zgodnie z normalnymi zasadami dotyczącymi Pul Kości, wtajemniczeni mogą dodać kości z tej puli do każdego z testów, do których normalnie wykorzystuje się Pulę Walki Astralnej oraz Pulę Magii Astralnej. Liczba kości dodawanych do testów z Puli Astralnej, nie może przekroczyć nie modyfikowanej liczby kości użytych do przeprowadzenia Testu Sukcesu. Pula Astralna odświeża się wraz z innymi pulami (zob. **Pule kości**, **SRII**, s. 32).

PANCERZ W ASTRALU

Istoty o dualnej naturze, które posiadają pancerz materialny, uzyskują ochronę tego pancerza zarówno w świecie materialnym, jak i w przestrzeni astralnej. Zajrzyj do **tabelli drapieżców**, na s. 233–35 w podręczniku **SRII**. Twardy pancerz działa dokładnie w taki sam sposób w przestrzeni astralnej jak w świecie fizycznym.

Trwają badania nad stworzeniem pancerza magicznego, działającego w przestrzeni astralnej. Prowadzi je kilka uniwersytetów i korporacyjnych centrów badawczo-rozwojowych, ale jak dotąd nie zanotowano sukcesów. Do chwili obecnej nie istnieje zaklęcie lub fokus, który zapewniałby ochronę pancerza w świecie eterycznym.

KONTROLKI KONDYCJI

Istoty żywe nie mają osobnej Kontrolki Kondycji Astralnej. Obrażenia, zadane w jednym świecie działają na ciało w drugim, zgodnie ze zjawiskiem odbicia. Oznacza to, że jeśli bohater dozna średnich obrażeń fizycznych w walce astralnej, to tym samym otrzyma przynajmniej Średnią ranę. Nie ma znaczenia, czy obrażenia odniosło jego ciało fizyczne, czy też astralne, obydwa bowiem współdzielą jedno życie. Perypetie jednego ciała wpływają na to drugie. Jeśli bohater jest ranny w momencie dokonywania projekcji w przestrzeń astralną, rany będą mu nadal doskwierać, kiedy znajdzie się w astralu. Rany odniesione w walce astralnej powodują odpowiednie obrażenia ciała fizycznego i pozostają, kiedy bohaterowi powróci normalna świadomość. Pierwsza pomoc albo czary leczenia, które kurują ciało fizyczne w czasie, kiedy jego właściciel przebywa w astralu, leczą również ciało astralne.

Wszystkie żywe istoty używają w przestrzeni astralnej normalnych Kontrolki Kondycji do śledzenia swego stanu zdrowia. Jest możliwe, że czarodziej wykończy przeciwnika w połowie podczas walki astralnej, a ktoś inny dobije go w walce fizycznej w tej samej rundzie (kurczę, to może być nawet ta sama Faza Walki...)

Magiczne przedmioty martwe (zaklęcia, bariery i fokusy) mają tylko jedną kontrolkę mierzącą obrażenia fizyczne. Są odporne na ataki powodujące tylko ogłuszenie. Ponadto byty takie leczą natychmiast wszystkie swoje „rany”, jeśli przeciwnik przepuści jedną akcję bez atakowania. Zależy to zazwyczaj od atakującego, ponieważ przedmioty rzadko wszczynają walkę. Dopóki przeciwnik atakuje, „rany” przedmiotu pozostają nie zaleczone, niezależnie od tego, czy ataki się udają, czy nie, dopóki napastnik nie „zabije” przedmiotu. Jeśli nie zdoła utrzymać ciągłego ataku, przedmiot „leczy” wszystkie odniesione obrażenia. Przeciwnicy mogą się zmieniać. Jeśli do nieożywionego celu zabierze się drugi napastnik, pierwszy może się wycofać nie ryzykując, że ofiara się wyleczy.

ASTRALNE ŚRODKI BEZPIECZEŃSTWA

Podobnie jak pojawienie się technologii Matrycy spowodowało błyskawiczny rozwój środków zabezpieczających przed intruzami, tak ponowne narodziny magii doprowadziły do powstania technik zabezpieczania miejsc przed inwazją astralną.

Najlepsze zabezpieczenie to potężny czarodziej lub czarodziej patrolujący strzeżone miejsca. Ponieważ jednak ich praca nie jest tania, a czas przebywania w przestrzeni astralnej ograniczony do kilku zaledwie godzin naraz, tego rodzaju zabezpieczenie bywa nadzwyczaj kosztowne.

Bierne środki bezpieczeństwa albo bariery, to wigwamy świętych przedmiotów i kręgi hermetyczne. Wigwam świętych przedmiotów stanowi przez cały czas barierę dla podróżników astralnych. Krąg hermetyczny stanowi przeszkodę tylko podczas używania. Jeśli mag wykreśli krąg do przywoływania żywiołów ognia, to krąg ten będzie astralną barierą tylko wtedy, kiedy jego twórca będzie się w nim znajdował i przywoływał żywioły ognia. Nie używany krąg traci astralną aktywność. Bariery astralne są nieprzepuszczyste.

Astralne patrole mogą również przeprowadzać duchy (zob. **Astralny patrol** poniżej). Na przykład uwięzionemu żywiołowi można rozkazać patrolowanie danego miejsca przez 24 godziny. Liczy się to jako wykonanie usługi. Jeśli jego pan zapłaci tyle Karmy, ile wynosi Moc ducha, to żywioł zostanie przykuty do danego miejsca na zawsze, dopóki się go nie odeśle lub nie zabije w walce astralnej. Kiedy czarodziej zapłaci Karmę za postawienie żywiołu na astralnym posterunku, duch nie będzie już związany z tym, kto go przywołał. Szaman może przywołać du-



cha natury i poprosić go o pilnowanie przed astralnymi intruzami miejsca, do którego został wezwany, dopóki nie upłynie czas służby ducha, tj. do kolejnego wschodu lub zachodu słońca. Ducha natury nie można przywiązać Karmą. Pojedynczy duch może patrolować obszar o powierzchni mniej więcej 10 000 metrów kwadratowych.

Jako astralnych strażników można również wykorzystywać opiekunów (zob. **Zadania dla opiekunów**, s. 74).

ZAPORY

Kolejną formą bariery astralnej przeciwko nie chcianym astralnym podróżnikom jest zaporę. Może ją postawić czarodziej dowolnej tradycji, zdolny do projekcji astralnej (nie wystarczy percepcja) i użycia umiejętności Czarostwo. Jest to bariera astralna, która nie ma żadnych innych magicznych zastosowań. Zagradza drogę postaciom używającym projekcji astralnej, istotom dualnym i duchom, stanowi również osłonę przed czarami. Nie może jednak służyć jako miejsce uprawiania magii rytualnej.

Maksymalny obszar, jaki można objąć zaporą, jest równy Magii czarodzieja razy 50 metrów sześciennych. Grupa czarodziejów może użyć magii rytualnej i stworzyć zaporę, która obejmie obszar 50 metrów sześciennych pomnożonych przez sumę ich Magii.

Stworzenie zapory wymaga wykonania udanego Testu Czarostwa z poziomem trudności równym jej Mocy. Astralny poziom zabezpieczenia równy jest Mocy; zaporę pozostaje aktywna przez tyle dni, ile uzyskano sukcesów. Czarodziej może zdecydować się na użycie tylko części uzyskanych sukcesów, aby łatwiej uniknąć kosztu związanego z barierą.

Rytuał tworzenia zapory zabiera tyle godzin, ile Mocy ma posiadać zaporę i wymaga poświęcenia specjalnych materiałów rytualnych, kosztujących 1000 nuyenów za jednostkę. Na każdy punkt

Mocy bariery trzeba poświęcić jedną jednostkę takich materiałów, niezależnie od tego, czy rytuał uda się, czy nie.

Koszt tworzenia zapory wynosi (Moc x Dni)L. Nie jest to nigdy koszt fizyczny, ale maksymalna Moc, której czarodziej może użyć przy tworzeniu zapory, to jego podwojona Magia. Do zmniejszenia kosztu można wykorzystać umiejętność Wyśrodkowanie.

Czarodziej może podjąć rytuał zapory, aby przedłużyć żywotność istniejącej bariery. W takim przypadku poziom trudności jest równy Mocy istniejącej zapory i trzeba użyć dodatkowych materiałów rytualnych. Czas istnienia zapory zwiększa się o liczbę wyrzucanych sukcesów. Jeśli rytuał się nie powiedzie, bariera pozostanie na miejscu nie zmieniona, o ile nie uzyskano samych jedynek: w takim przypadku następuje zniszczenie zapory.

Wiele firm i wolnych strzelców zawiera kontrakty na utrzymanie astralnych barier z tymi, którzy cenią swoją astralną prywatność.

ASTRALNY PATROL

Jak już wspomniano wcześniej, można wykorzystać duchy jako strażników do patrolowania określonego obszaru, zazwyczaj 10 000 metrów kwadratowych na ducha. Efektywność pracy ducha oraz jego szanse na zauważenie ewentualnego intruza zależą od obszaru, jaki mu przydzielono, Mocy ducha, jego rodzaju oraz okoliczności.

Począwszy od bazowego poziomu trudności przy wykrywaniu intruzów – równego 2 – dodawaj modyfikatory z tabeli poniżej, aby uzyskać ostateczny poziom.

MODYFIKATORY DUCHOWEGO PATROLU

Sytuacja	Modyfikator
Patrolowany obszar jest:	
mniejszy niż 2000 metrów kwadratowych	+0
2001 do 5000 metrów kwadratowych	+1
5001 do 10 000 metrów kwadratowych	+2
10 001 do 20 000 metrów kwadratowych	+4
20 001 do 40 000 metrów kwadratowych	+6
40 001 do 80 000 metrów kwadratowych	+8
Patrolowany teren jest:	
otwarty (otwarta, płaska okolica)	-4
normalny (typowa okolica)	-2
ograniczony (rzadki las, ulice przedmieść)	+0
ciasny (labirynty miast, gęsty las)	+2
złożony (wnętrza budynków)	+4
Moc otoczenia	+poziom
Intruz posiada aktywne przedmioty	
magiczne/zaklęcia	-1 za 2 punkty Mocy*
Intruz jest obecny astralnie	-1 za każde 2 punkty Magii*
Wśród intruzów są duchy	-1 za każde 2 punkty Mocy
Duch natury posiada moc Szukania	-2
Dodatkowe duchy patrolujące	
ten sam obszar	-1 za ducha

* Jeśli nie jest zamaskowany (zob. **Maskowanie aury**, s. 79)

Zależnie od instrukcji wydanych duchowi, albo zaatakuj on intruza, albo powiadomi materialne służby bezpieczeństwa. W niektórych przypadkach, zależnie od wyposażenia lokacji w sensory, duch może wywołać alarm po prostu się manifestując.

METAŚWIATY

Istnieją miejsca poza światem eterycznym, poziomy przestrzeni astralnej znane tylko ich mieszkańcom i wtajemniczonym, którzy jako jedyni z ludzi posiadają zdolność podróżowania do nich. Nazywa się je metaświatami, albo „wyższymi” płaszczyznami przestrzeni astralnej.

Naukowcy, okultyści i wszyscy czarusie-teoretycy już od dawna dyskutują zawzięcie nad „prawdziwą” naturą metaświatów. Tymczasem czarodzieje podróżują sobie swobodnie do tych światów, nie troszcząc się zbytnio o wynik powyższych sporów. Według standardów gry **Shadowrun** metaświaty to rzeczywiste miejsca, zamieszkałe przez rzeczywiste istoty. Można tam zginąć. Cóż jeszcze można zrobić, żeby uczynić je bardziej realnymi?

Poznano osiem metaświatów. Cztery z nich odpowiadają hermetycznym żywiołom ognia, wody, powietrza i ziemi. Cztery są związane z głównymi klasami dziedzin natury, znanymi z tradycji szamańskiej: z królestwem człowieka, wód, nieba i ziemi. Wtajemniczeni obu tradycji mogą podróżować do każdego z metaświatów. Teoretycy magii i praktykujący inne dyscypliny sądzą, że istnieją także inne światy, oczekujące na swych odkrywców.

W terminologii gry metaświaty nie różnią się zbytnio między sobą. Jednak są elementem tradycyjnym w literaturze magicznej, a „temat” metaświata może pomóc ustalić scenierię oraz nastroj astralnej misji.

MISJE ASTRALNE

Za każdym razem, kiedy czarodziej wkracza do metaświata, musi podjąć misję astralną. Nie może powrócić do swojego fizycznego ciała, dopóki nie wykona tej misji albo nie odniesie tylu obrażeń, że będzie to oznaczać porażkę.

Każde zadanie wymagające wykonania misji astralnej ma przypisany poziom misji, choć czarodziej wcale nie musi go znać. Jeśli misja jest związana z parametrem, który kontroluje (np. przywoływanie wielkiego ducha), jej poziom będzie mu znany. W przypadkach takich jak poszukiwanie prawdziwego imienia wolnego ducha nie ujawnia się poziomu misji.

Celem astralnej misji jest osiągnięcie Cytadeli, serca metaświatów. Dotarwszy tam, czarodziej uzyskuje to, czego szukał.

Swobodna podróż pomiędzy metaświatami nie jest możliwa. Czarodziej musi wybrać metaświat, do którego będzie próbował się dostać w momencie opuszczania swego ciała fizycznego. Wszedłszy do jednego metaświata, nie może już przemieścić się do żadnego innego. Jeśli chce odwiedzić metaświat bez konkretnego celu, który pragnie osiągnąć, to misja astralna będzie miała poziom 1k6 i czarodziej nie będzie go znał!

GEOGRAFIA METAPLANARNA

Choć krajobrazy metaświatów różnią się niezwykle pomiędzy sobą, a nawet potrafią zmieniać się z minuty na minutę, mają jednak pewną wspólną strukturę.

Metaświat budowany jest z Miejsc, które odpowiadają doświadczeniom ludzkim. To samo Miejsce, w tym samym metaświecie, odwiedzone w czasie dwóch różnych misji, może być całkowicie odmienne.

Miejsce może być abstrakcyjnym „krajobrazem” magicznej energii, albo wydawać się równie rzeczywiste i dotykalne jak świat materialny. Może być zamieszkałe przez całkowicie pozbawione życia stwory z sennych koszmarów, albo pełne istot, zajętych swoimi sprawami. Może pojawić się jako dowolna scena z historii, fantazji, mitów.

Czarodziej może stwierdzić, że jego wygląd zmienia się w różnych Miejscach. W jednym może uczestniczyć w bitwie jako średniowieczny rycerz, a w innym stawić czoło śmiertelnemu wyzwaniu na ulicach metropleksu w swojej własnej postaci. Astralna osnowa jest niezwykle elastyczna.

Poza Miejscami omówionymi tutaj może istnieć wiele innych, ale wiążą się one z takimi aspektami metaświatów, których ludzie nie są zdolni bezpośrednio pojąć.

W każdym Miejscu, które podróżnik odwiedza w metaświecie, musi stawić czoło jakiemuś wyzwaniu. Może tam zostać ranny lub nawet zabity. Jeśli uda mu się przezwyciężyć przeszkodę, wolno mu podążyć dalej w poszukiwaniu swego celu.

W Miejscach można odnieść zarówno rany fizyczne, jak i ogłuszenia. Obrażenia są rzeczywiste i dotyczą zarówno ciała materialnego, jak i astralnego. Jeśli ciało materialne pozostające w śpiączce w świecie fizycznym zostanie poddane leczeniu, kuracja będzie oddziaływać również na ciało astralne. Każde użycie magii leczącej w takim przypadku spowoduje dodanie +1 do poziomów trudności Testów Misji wykonywanych przez leczoną postać.

Jeśli czarodziej straci przytomność w wyniku odniesionych ogłuszeń, powróci do swojego materialnego ciała nieprzytomny, tak jakby został ogłuszony w świecie fizycznym. Jeśli zostanie zabity, czyli odniesie zbyt wiele obrażeń fizycznych, również powróci, by umrzeć od ran. Są to rzeczywiste rany, takie same jak od postrzału. W obu przypadkach misja kończy się porażką.

Ponieważ wszystkie projekcje astralne do metaświatów mają taki sam przebieg, podróże do tych krain zawsze nazywa się misjami astralnymi. Kiedy czarodziej wejdzie już do metaświata, musi tam pozostać, dopóki jego misja nie zakończy się albo sukcesem, albo porażką.

TEST MISJI

Wyzwanie każdego Miejsca można rozstrzygnąć prostym testem. Na nieszczęście dla bohatera jest to Test Uniknięcia Obrażeń. Musi on wykonać ten test, aby uniknąć obrażeń o kodzie odpowiednim dla Miejsca, używając stosownej umiejętności lub cechy jako swojej Budowy. W misjach astralnych, które rozstrzyga pojedynczy test, nie można się posłużyć kośćmi z Puli Magii ani z Puli Astralnej. Wtajemniczeni mogą używać Puli Astralnej do wspomagania się w testach. W misjach, w których trzeba odwiedzić więcej niż jedno Miejsce, odświeżenie Puli Astralnej następuje za każdym razem, kiedy bohater przechodzi do nowego Miejsca.

Zgodnie z poniższym opisem, zamiast rozstrzygać konflikty pojedynczym rzutem, Mistrz Gry może zdecydować się na stworzenie w Miejscach wyzwań fabularnych. Choć jest to trudniejsze i bardziej niebezpieczne, to jednak dostarcza więcej satysfakcji, jeśli zostanie sprawiedliwie rozegrane. Można nawet tworzyć misje astralne z całymi złożonymi scenariuszami i spotkaniami, zamiast systemu losowego podanego w zasadach. Na ogół pokonanie jednej z takich przeszkód pozwala czarodziejowi udać się bezpośrednio do Cytadeli, ale ryzyko może być o wiele większe niż przy standardowej próbie Testu Uniknięcia Obrażeń. Jeśli czarodziej rozstrzyga misję astralną w rozgrywce fabularnej, stosuje się wszystkie normalne pule kości, zgodnie z zasadami. Traktuj zachodzące sytuacje i okoliczności tak, jakby się rzeczywiście działy.

MIESZKANIEC PROGU

Aby rozpocząć misję astralną, postać musi dokonać projekcji astralnej do metaświata. Wtajemniczeni ze zdolnością do projekcji potrafią to uczynić samodzielnie. Inni mogą uzyskać dostęp do przestrzeni astralnej dzięki wolnemu duchowi, wykorzystującemu moc brama astralna (zob. **Moce wolnych duchów**, s. 79). Tak czy siak,

bohater musi dokonać bezpośredniej projekcji do metaświata. Nie może po drodze skoczyć w bok, do świata eterycznego.

Jeśli kilka osób wykonuje wspólnie jedną misję, to mogą zaczynać z różnych miejsc, pod warunkiem, że czynią to w tym samym czasie i z intencją wspólnego działania. Czarodziej z Manhattanu może towarzyszyć koledze z Seattle, a nawet z Tokio, tak samo łatwo, jakby wszyscy znajdowali się w jednym pokoju.

Na początku misji astralnej czarodziej zawsze przebywa w tym samym miejscu: unosi się w ciemnej pustce, w której żyje Mieszkaniec Progu. Powinien się do tego przyzwyczaić, bo w ten sposób rozpoczyna się każda misja.

Mieszkaniec strzeże metaświatów. Nie przeszkadza mu (jej? temu?), że ludzie chcą się dostać do metaświatów, ale najpierw musi się nacieszyć swoim figlem. Istnieją tradycje, które mówią, że Mieszkaniec to krystalizacja wszystkiego, co negatywne lub mroczne w podróżniku astralnym. Zgodnie z tymi poglądami reprezentuje on cień czarodzieja albo jego mroczną stronę. Niezależnie od prawdziwości tych przekazów, poddaje on tych, którzy chcą wkroczyć do metaświatów, jakiemuś testowi.

Mieszkaniec nie posiada ustalonej postaci, przybiera różne formy i prezentuje różne nastawienia od spotkania do spotkania. Zazwyczaj jego postać będzie w jakiś sposób znacząca dla misji albo okoliczności. Może się pojawić jako przeciwnik, kochanek albo zmarły towarzysz. Twórczy Mistrz Gry może użyć wyglądu i zachowania Mieszkańca, żeby niejako zapowiedzieć to, co nastąpi podczas misji. Powinien jednak uważać, by nie ujawnić zbyt wiele.

Mieszkaniec wie wszystko o podróżniku: zna każdą jego tajemnicę, każdą zbrodnię, prawdziwe imię, numer konta itd. Wszystko. Jeśli czarodziej wyrusza w misję astralną z towarzyszami, powinien przygotować się na to, że Mieszkaniec zechce im wyjawiać coś, co on sam wolałby przemilczeć. Oczywiście, istota gra fair, mówiąc coś o każdym członku zespołu. Nie można tego obejść, dokonując projekcji do metaświata oddzielnie i łącząc się po przejściu Testu Mieszkańca. Wszyscy uczestnicy muszą rozpocząć podróż razem, a gdy ktoś zostanie odrzucony z powrotem do swojego ciała, nie może ponownie się przyłączyć.

Po wyciągnięciu wybranych brudów bohaterów, Mieszkaniec żąda, aby każdy z nich przeszedł jakiś test. Wybiera on (dokładniej – Mistrz Gry) dla każdej z postaci umiejętność lub cechę, której postać owa użyje przy wykonywaniu Testu Sukcesu na poziomie trudności równym poziomowi misji. Za każde 2 uzyskane sukcesy, bohater dodaje tymczasowo 1 kość do swej Puli Karmy. Kości tych

może używać tylko podczas misji astralnej, którą właśnie rozpoczyna. Po powrocie do ciała przepadają.

Jeśli podróżnik nie przejdzie testu, Mieszkaniec ze złośliwym chichotem odsyła go z powrotem do ciała. Mistrz Gry powinien wybrać umiejętność lub Cechę do testu uczciwie, nie mierząc po prostu w jedną ze słabości bohatera. Test musi mieć jakieś znaczenie dla podejmowanego zadania.

W wielu tradycjach magicznych Mieszkaniec albo coś do niego podobnego reprezentuje konieczność przezwyciężenia przez podróżnika jakiegoś aspektu jego własnej psychy, zanim będzie mógł ruszyć dalej. W końcu czy można mieć nadzieję na sukces, jeśli nie zapanuje się nad ciemną stroną swojego ja?

METAMIEJSCA

W każdym metaświecie jest wiele Miejsc znanych ludzkości. Jak już wspomniano wcześniej, mogą również istnieć Miejsca, których ludzie nie są w stanie zrozumieć. Smok (szczególnie wielki smok) może w misji astralnej stawić czoło wyzwaniom niepojemnym dla niższych stworzeń.

Poniżej opisujemy znane Miejsca. Mogą istnieć inne. Każde

Miejsce testuje umiejętność lub cechę, albo może stać się areną dla rozgrywki fabularnej. Mistrz Gry może również tworzyć szczególne Miejsca, tylko na potrzeby jednej misji, które nie pojawiają się w żadnych innych.

Jeśli zdecyduje się stworzyć w jednej przygodzie Miejsce Pijaństwa, w którym bohater musi przetrwać zawody w picu, to nie musi się troszczyć o zapewnienie istnienia tego Miejsca w przyszłych misjach astralnych.

Kiedy bohater przejdzie test Mieszkańca Progu metaświata, Mistrz Gry rzuca 1k6 i zagląda do tabeli Metamiejsc. Misja astralna bohatera rozpoczyna się we wskazanym Miejscu. Jeśli zdołał on stawić czoło tamtejszemu wyzwaniu, zanotuj, gdzie był i utrzymuj zapis wszystkich Miejsc, które bohater odwiedził w trakcie swej misji.

Następnie należy rzucić 2k6. Poczynając od Miejsca, w którym znajduje się podróżnik, odliczamy w tabeli Metamiejsc kolejne pozycje (tyle, ile oczek w sumie wyrzuciliśmy), aby otrzymać kolejne Miejsce, które odwiedzi. Jeśli wyrzuciliśmy więcej oczek, niż pozostało Miejsc do końca tabeli, należy kontynuować odliczanie od początku. Jeśli gracz zdoła wyrzucić tyle oczek, żeby dojść do Cytadeli, osiąga cel swojej misji. W przeciwnym wypadku musi stawić czoło kolejnemu wyzwaniu w nowym Miejscu i powtórzyć powyższą procedurę. Jak już wspomnieliśmy, należy zapisywać, które Miejsca podróżnik już odwiedził.



Zamiast odwoływać się do systemu losowego, Mistrz Gry może sam zaplanować wszystkie szczegóły misji. W takim przypadku bohater będzie się przemieszczać od Miejsca do Miejsca zgodnie z planem nakreślonym przez Mistrza Gry.

Jeśli w wyniku losowego ruchu, określonego przez rzut kością, bohater znajdzie się w Miejscu, które już odwiedził, musi przemieścić się do Miejsca poprzedzającego wylosowane. Jeśli i tam już był, przechodzi do jeszcze wyższej pozycji itd. Jeśli ten proces wyprowadzi go przed „początek” Tabeli Metamiejsc, nie może przeskoczyć bezpośrednio do Cytadeli, lecz do „wolnego” Miejsca tuż przed nią.

Na przykład bohater zaczyna w Miejscu Bitwy i udaje mu się przeżyć walkę. Następny rzut umieszcza go w Miejscu Przeznaczenia, potem w Miejscu Charyzmy, po czym znowu w Miejscu Przeznaczenia. Ale w Miejscu Przeznaczenia już był, więc przemieszcza się o jedno Miejsce do góry, na Miejsce Charyzmy. Nie, tam też był. Następna w górę jest Bitwa, także już odwiedzona. Wypchnięty poza początek tabeli, ląduje w Cytadeli. Nic z tego. Ruch niedozwolony. Znowu przemieszczając się w górę tabeli, osiąga wreszcie Miejsce Duchów. Ponieważ tam jeszcze nie był, tu właśnie będzie musiał stawić czoło kolejnemu wyzwaniu.

Jeśli przypadkowe ruchy przeprowadzą podróżnika przez wszystkie Miejsca wymienione w tabeli i nie uda mu się ani spalić testu, ani osiągnąć Cytadeli, to w kolejnym ruchu automatycznie trafi do Cytadeli.

UWAGA DLA MISTRZA GRY: Opisane wyżej reguły pozwalają na bezpośrednie przejście do Cytadeli, jeśli bohater pomyślnie stawi czoło wyzwaniu fabularnemu, które stworzy dla danego Miejsca Mistrz Gry. Jeśli nie uda mu się wymyślić dobrego rozwiązania, przemieszcza się normalnie do kolejnego Miejsca.

TABELA METAMIEJSC

Rzut kością	Miejsce
1	Miejsce Bitwy
2	Miejsce Charyzmy
3	Miejsce Przeznaczenia
4	Miejsce Strachu
5	Miejsce Wiedzy
6	Miejsce Magii
7	Miejsce Duchów
8	Cytadela

Miejsce Bitwy

Wyzwanie w Miejscu Bitwy wymaga, aby bohater walczył.

W Teście Misji bohater w tym Miejscu używa swej najlepszej umiejętności Walka w zwarcu, aby uniknąć obrażeń fizycznych (poziom misji)P.

Jeśli walkę rozgrywa się fabularnie, bohater musi pokonać jakąś istotę, najlepiej stosowną dla tego metaświata. Może to być duch, jakieś pozornie normalne stworzenie albo przedstawiciel jednego z paragatunków. Mogą to być nawet inni ludzie. Wspólnym elementem jest zbrojny konflikt.

Mistrz Gry powinien dopasować przeciwnika lub sytuację odpowiednio do podróżnika, po czym użyć poziomu misji jako ich stopnia zagrożenia (zob. **SRII**, s. 86).

Walka może być astralną walką z duchem o Moc równą poziomowi misji albo rzeczywistym pojedynkiem, rozstrzyganym za pomocą broni materialnych. W drugim przypadku działają normalnie zaklęcia, fokusy itp. Bohaterowi wolno nawet użyć projekcji astralnej, tak jakby walczył w świecie materialnym.

Mistrz Gry może zezwolić bohaterowi na posiadanie broni, którą zazwyczaj ma przy sobie, albo zdecydować się na uzbrojenie i opancerzenie go w jakiś szczególny sposób. Jeśli jednak bohater posiada fokusy broni, to pozostają one przy nim, są bowiem „materialne” w metaświatach i moc Miejsca nie może ich przekształcić.

Jeśli chcemy być fair, to dla czarodzieja, który wybrał się w misję samotnie, najbardziej odpowiednia będzie zazwyczaj walka astralna. Jeśli zabrał ze sobą dwóch ulicznych samurajów, to bardziej prawdopodobny wydaje się pojedynek materialny.

Zwycięstwo w bitwie pozwala bohaterowi przejść bezpośrednio do Cytadeli. Jeśli zdoła jedynie przeżyć, wykonuje jak zwykle losowy ruch do kolejnego Miejsca. Jeśli umknie przed walką, musi mimo to wykonać Test Misji, zanim będzie mógł przejść do kolejnego Miejsca.

Miejsce Charyzmy

Aby wykonać misję w Miejscu Charyzmy, bohater musi użyć umiejętności społecznej, aby oprzeć się ogłuszeniu (poziom misji)S.

W scenariuszu fabularnym sukces oznacza, że czarodziej może przejść bezpośrednio do Cytadeli. Rozgrywana sytuacja społeczna wcale nie musi być herbatką u cioci! Być może bohater będzie musiał powstrzymać lincza, wybronić swoje życie przed sądem albo wygłosić kazanie. Sukces w takim przypadku oznacza, że sytuacja została rozwiązana przy użyciu Charyzmy lub umiejętności społecznych, albo przez wykazanie się odwagą i podjęcie słusznej decyzji. Powstrzymanie linczu przez wystrzelanie wszystkich obecnych nie jest sukcesem i oznacza konieczność przejścia do kolejnego Miejsca.

Jeśli sytuacja ulegnie zaognieniu, może się wywiązać walka. Niezależnie od wyniku tej rozgrywki, nie oznacza to wypełnienia misji. Mistrz Gry może jednak zdecydować inaczej, jeśli gracz naprawdę się przykładał. Aby umknąć przed walką, należy wykonać udany Test Misji. W przeciwnym razie jedynym sposobem przejścia do kolejnego Miejsca jest wygranie walki.

Miejsce Przeznaczenia

W Teście Misji Miejsca Przeznaczenia bohater używa swej Magii (lub Esencji, jeśli nie jest czarodziejem albo adeptem) do uniknięcia ogłuszenia (poziom misji)P.

W sytuacjach fabularnych rozgrywanych w tym najbardziej mistycznym z miejsc bohater musi w jakiś sposób pokonać siebie. Może uczynić to w walce, astralnej bądź rzeczywistej, albo na jakimś innym polu. Wraz ze swym astralnym bliźniakiem będzie musiał wypełnić jakieś zadanie, na przykład stworzyć jakieś zaklęcie albo umagicznic przedmiot. Ten, który robi to lepiej, wygra. Bohater może również zostać wysłany „w przeszłość”, aby spowodować jakieś historyczne zdarzenie lub zapobiec jego skutkom.

Jeśli uda mu się przewyciężyć to wyzwanie, może przemieścić się bezpośrednio do Cytadeli. Jeśli nie zdoła tego uczynić, musi przejść do kolejnego Miejsca.

Miejsce Strachu

W Miejscu Strachu należy uniknąć ogłuszenia (poziom misji)Z za pomocą Siły Woli.

Fabularne rozgrywanie misji w tym Miejscu stawia postać przeciw czemuś, czego się boi, albo w jakiś inny sposób testuje jej odwagę. Bohater może na przykład znosić tortury, pływać w burzliwych wodach nawiedzanych przez rekiny, aby uratować tonącego przyjaciela, albo w inny sposób demonstrować swoją odwagę w obliczu niebezpieczeństwa.

Jeśli uchyli się od wypełnienia tego wyzwania, musi podjąć Test Misji, aby przejść do kolejnego Miejsca. Ucieczka przed strachem to poważna sprawa.



Miejsce Wiedzy

Test Misji w Miejscu Wiedzy wymaga użycia umiejętności naukowych do uniknięcia obrażeń fizycznych (poziom misji)S. Dziedzi-
na wiedzy powinna być związana z naturą metaświata.

Oto odpowiednie umiejętności:

Ogień — teoria magii, teoria militarna

Woda — biologia

Powietrze — psychologia, socjologia

Ziemia — nauki przyrodnicze

Człowiek — psychologia, socjologia

Woda — biologia

Niebo — nauki przyrodnicze, teoria magii

Ląd — biologia

Jeśli postać nie posiada umiejętności odpowiednich dla metaświata, użyj umiejętności najbliższej na siatce. Aby uniknąć oskarżeń o okrutne i niezwykle pastwienie się nad graczami, modyfikuj poziom trudności Testu Uniknięcia Obrażeń o +1 za każdy przebyty węzeł siatki, a nie o +2 jak zazwyczaj.

Przy rozgrywce fabularnej Miejsce to wymaga od bohatera rozwiązania łamigłówek albo wypełnienia jakiegoś zadania, do którego konieczna jest wiedza naukowa lub zdolności intelektualne. Wyzwanie może również zależeć od dowolnej umiejętności stosownej dla metaświata. Odnosi się to zazwyczaj do światów szmarńskich, gdzie mogą mieć znaczenie umiejętności Przetrawianie w dziczy, Wspinaczka górską, a nawet Pilotaż. Sukces pozwala podróżnikowi dotrzeć do Cytadeli. Jeśli nie uda mu się rozwiązać problemu, musi przejść do kolejnego Miejsca.

Miejsce Magii

W Miejscu Magii należy użyć umiejętności magicznych do uniknięcia ogłuszenia (poziom misji)P. Konkretna umiejętność zależy od celu misji.

Jeśli misja ma na celu wezwanie wielkiego ducha albo poznanie prawdziwego imienia wolnego ducha, użyj umiejętności Przywoływanie.

Użyj Teorii Magii, jeśli misja ma być próbą przy wtajemniczeniu.

Do wszystkich innych celów należy wykorzystywać umiejętność Czarostwo.

Jeśli sytuację w tym Miejscu rozgrywa się fabularnie, to wyzwanie powinno być związane z magią — przeciwnikiem, zadaniem lub testem. Być może bohater będzie musiał oddalić niebezpieczeństwo za pomocą czarów (i uniknąć Kosztu) albo odesłać ducha, lub zaprojektować formułę.

Miejsce Duchów

W Miejscu Duchów bohater musi stoczyć walkę astralną lub użyć odesłania, aby pokonać ducha metaświata. Nie wykonuje się Testu Misji. Albo podróżnik pokona ducha, albo duch jego. Jeśli postać zwycięży, może udać się wprost do Cytadeli.

Moc ducha jest równa poziomowi misji.

Jeśli misję wykonuje grupa, dodaj duchowi 1 punkt Mocy za każde 2 osoby. Jeśli obecni są nie-czarodzieje, Mistrz Gry może przeprowadzić walkę astralną jak w Miejscu Bitwy. Dopuszczalne jest użycie współczesnej broni, tak jakby duch atakował podróżników w świecie materialnym.

Cytadela

Cytadela to źródło magicznej energii metaświata. Kiedy bohater do niej dotrze, misja jest zakończona. Otrzymuje tu wiedzę, wgląd i moc, po którą przybył, po czym powraca do swego ciała.

RODZAJE MISJI

Po co aż tak się dręczyć? Jakie są korzyści z udanej misji astralnej?

Astralne ukrycie

W przestrzeni astralnej można wysledzić czarodzieja po różnych przedmiotach: węzłach czarów, powiązaniach materialnych do magii rytualnej, powiązaniach tezy itd. Potrafią go wysledzić opiekunowie. Jeśli bohater ma przy sobie taki umożliwiający śledzenie przedmiot, może „ukryć” to powiązanie, wykonując misję astralną w dowolnym świecie, który sobie wybierze. Użycie takiej techniki całkowicie zabiera ślad opiekunom, ponieważ nie umieją sobie poradzić z „niemożliwym” kierunkiem, w którym podążał śledzony obiekt. Ścigający innej natury potrafią ponownie złapać ślad, podejmując tę samą misję.

Misja może mieć taki poziom, jaki wybierze bohater. Kiedy osiągnie Cytadelę, ukrywa w niej astralne powiązanie. Ktoś, kto chce użyć tego powiązania, aby go śledzić, musi wypełnić w tym świecie misję na takim samym poziomie jak ukrywający. Aby wykryć właściwy świat, należy wykonać taki sam Test Percepcji jak przy penetrowaniu zamaskowanej aury (zob. s. 79).

Taka misja wymaga poświęcenia (poziom)k6 godzin.

Wielkie przywołanie

Jak opisano w **Formach duchowych** na s. 64, przywołanie wielkiej postaci ducha wymaga podjęcia misji astralnej z poziomem równym jego Mocy. Czarodziej rozpoczyna tę misję po wypełnieniu podstawowego rytuału przywoływania i uniknięciu jego Kosztu, ale nie musi tego robić. Jeśli przywoływanie się nie uda albo jego Koszt jest zbyt wysoki, lub wreszcie jeśli przywołujący po prostu nie chce dawać duchowi jeszcze większej Mocy, może zrezygnować z misji. Jeśli się zdecyduje, to podróż w ogóle nie zabiera czasu w materialnym świecie. Dla postronnego obserwatora czarodziej po prostu zamiera na moment po materializacji ducha, po czym albo duch rośnie w wielką postać, albo przywołujący pada raniony i nieprzytomny, a duch (wciąż w normalnej postaci) uwalnia się spod kontroli.

Wtajemniczenie

Misja astralna (lub misje) może być próbą wtajemniczenia (zob. **Próby**, s. 39). Szamani muszą przeprowadzać taką misję w metaświecie swojego totemu. Totemy miejskie przynależą zawsze do metaświata człowieka.

Magowie muszą podjąć misje we wszystkich czterech metaświatach żywiołów. Porażka jednej z nich nie oznacza konieczności powtarzania tych, które już się powiodły. Na przykład jeśli mag zdoła wykonać misję w świecie ognia, ale potem nie uda mu się w świecie wody, to nie musi powtarzać misji ognia.

Poziom misji wtajemniczenia równa się podwójnemu stopniowi wtajemniczenia, który chce osiągnąć czarodziej.

Podczas tych misji ciało czarodzieja spoczywa w głębokiej śpiączce, a jego duch może daleko zawędrować. Według czasu świata materialnego misja trwa tyle dni, ile wynosi jej poziom.

Walka z duchem

Ducha można zniszczyć całkowicie, jeśli bohater wykona misję w jego rodzimym świecie i stoczy z nim walkę w Cytadeli. Zasada ta stosuje się do wolnych duchów, zniewolonych żywiołów, sprzymierzeńców i wszelkich innych istot posiadających rodzimy świat. W ten sposób można nawet zniszczyć duchy z ukrytą siłą życiową. Oczywiście bohater musi wiedzieć, gdzie szukać ducha (zob. **Określanie rodzimego świata**, s. 77). Kiedy już do-

trze do Cytadeli, pojawi się duch i będzie z nim walczył astralnie aż do śmierci.

Taka misja trwa (poziom)k6 godzin.

Prawdziwa aura

Wypełnienie misji astralnej pozwala czarodziejowi dokładnie odczytać aurę wtajemniczonego używającego maskowania. Poziom misji jest równy stopniowi wtajemniczenia czarodzieja. Misja nie zabiera czasu w świecie materialnym, ale podróżnik musi badać astralnie zamaskowaną aurę (i musi wiedzieć, że jest ona zamaskowana) w chwili projekcji do metaświata.

Prawdziwe imię

Misję astralną można podjąć, aby dowiedzieć się prawdziwego imienia wolnego ducha (zob. s. 77, **Prawdziwe imiona**). Poziom misji jest równy Mocy ducha. Potrzeba na nią (poziom)k6 godzin w świecie materialnym.

Mądrość

Czarodziej może nauczyć się niektórych zaklęć, wykonując misję astralną do odpowiedniego metaświata.

Magowie muszą odwiedzić metaświat żywiołu, który patronuje czarowi:

- Ogień — czary walki
- Woda — czary iluzji
- Powietrze — czary detekcji
- Ziemia — czary manipulacji

Magowie nie mogą się nauczyć w misji astralnej czarów leczenia.

Szamani mogą wykonać misję do rodzimego świata swego totemu, aby nauczyć się dowolnego zaklęcia, do którego ich totem daje im premie.

Misję można podjąć, aby uzyskać lepszy wgląd w projektowaną formułę dla dowolnej z umiejętności magicznych. W takim przypadku sam czarodziej wybiera poziom misji. Jeśli zakończy się ona sukcesem, otrzymuje tyle dodatkowych kości, ile wynosił poziom. Może ich użyć w Teście Sukcesu przy projektowaniu formuły. Na przykład czarodziej znający teorię magii na 5 podejmuje misję o poziomie 3. Jeśli mu się uda, może rzucić 8 kośćmi przy tworzeniu odpowiedniego fragmentu formuły zaklęcia, fokusu, sprzymierzeńca itp.

Szamani wykonują stosowną misję w rodzimym świecie swojego totemu. Natura formuły nie ma znaczenia, ponieważ to totem jest źródłem całej ich magicznej wiedzy.

Magowie muszą wykonywać misję w metaświecie najbardziej odpowiednim do formuły. Oznacza to metaświat władający danym rodzajem zaklęć albo rodzimy świat sprzymierzeńca, którego chcą stworzyć. W przypadku formuły fokusu, która nie pasuje do żadnego konkretnego żywiołu (np. fokusy mocy, fokusy broni), Mistrz Gry wybiera żywioł losowo, zależnie od wpływów astrologicznych lub innych rytmów uniwersum.

Poziom misji jest równy Mocy, z którą czarodziej nauczył się zaklęcia. Potrzeba na nią (poziom)k6 godzin w świecie materialnym.

CZAS TRWANIA MISJI

Misje astralne mogą wymagać dużo więcej czasu w godzinach niż czarodziej posiada Esencji (i zazwyczaj wymagają). Pamiętajcie? Normalnie czarodziej „traci” punkt Esencji za każdą godzinę spędzoną w przestrzeni astralnej. Na szczęście podczas misji astralnych w metaświatach Esencji nie ubywa. Fajnie, co?

MAGICZNE ZAGROŻENIA

Stawię czoło strzelcom, samurajom, BTL-owym sukin-synom z tasakami, wszystkiemu, co możesz posłać. Ale nie ma dość nuyenów w Zurich Orbital, żeby skłonić mnie znowu do bitki z tymi toksykami, koleś.

— anonimowy uliczny samuraj

Gdzie jest napisane, że musimy wszystko rozumieć? Ludzie długo bali się tego, czego nie rozumieli, a ignorancja była powodem największych tragedii w historii. Tym zaś, którzy padli jej ofiarą, ignorancja wcale nie wydawała się zabawna.

Czy jednak możemy zrozumieć wszystko? Czy ograniczony ludzki umysł może mieć nadzieję na zrozumienie czegoś, co pochodzi z podstawowej osnowy astralnych przestrzeni? W jaki sposób myśli taka istota? Dlaczego w ogóle myśli? Dlaczego dąży do czegoś, co my tak jasno określamy jako moralnie niesłuszne?

Czy to jest złe? A może po prostu obce?



ISTOTY TOKSYCZNE

Istoty toksyczne to zagrożenia, które w grze pojawiają się pod postaciami niezależnych czarodziejów i duchów, którymi manipulują: toksycznych duchów/szamanów oraz duchów/szamanów in-sektów. Nie są to „klasy bohaterów graczy”, znajdują się mniej więcej w połowie drogi pomiędzy drapieżcami a archetypami/kontaktami. Niektóre z tych istot mają pewne cechy drapieżców, ponieważ mogą robić rzeczy, których „zwyczajni” czarodzieje nie potrafią. Zdolne są, na przykład, do utrzymywania kontaktów z mocami, które normalnego człowieka mogłyby zabić albo doprowadzić do szaleństwa. Cóż, niektórzy z toksyków zaczynają jako poważani czarodzieje, dysponujący „normalnymi” zdolnościami i mocą, po czym... kto wie? Być może doznane cierpienie otwiera ich umysły na działanie mrocznych mocy albo zbyt zuchwale próbują rytuału, by uzyskać moc leżącą poza granicami ludzkich możliwości... Cokolwiek się dzieje, taki czarodziej nie jest już całkiem człowiekiem.

Poza ogromną mocą czarodzieja działają dodatkowo specjalne cechy. Magiczne zagrożenia to nadal czarodzieje, zdolni do rzucania zaklęć i dokonywania umagicznień, podejmowania wtajemniczenia i tych wszystkich działań, które potrafią przeprowadzać ich odpowiednicy pozostający pod kontrolą graczy. Mistrz Gry nie powinien jednak wystawiać przeciwko grupie zbyt wielu takich przeciwników, ponieważ skończy się to stosem trupów zamiast interesujących scenariuszy.

TOKSYCZNI SZAMANI

Toksyczni szamani pojawili się być może w wyniku tragedii, ale ponieważ wykazują aktywną wrogość, można ich wykorzystać jako cennych przeciwników dla postaci kierowanych przez graczy.

Najbardziej pospolitym rodzajem toksycznego szamana jest Mściciel – szaman, który z tego czy innego powodu obrócił się przeciwko ludzkości po strasliwym zniszczeniu, jakiego ten gatunek dokonał na planecie. Szaman-Mściciel może stwierdzić po prostu: „Będę tropił i niszczył trucieleńską rasę ludzką, dopóki nie wyginie. Kiedy tylko ją pozostanę, z radością zabiję także i siebie. Dopiero wtedy Matka będzie mogła się uleczyć, wolna od żarłocznego raka ludzkości.”

Niektórzy toksyczni szamani pławią się w zarazie, rozprzestrzeniając trucizny, aby zwiększyć swoją moc. Niewiele dobrego można o nich powiedzieć, poza tym że to doskonale czarne charaktery. Tacy szamani znani są jako Truciele.

Zarówno Mściciele, jak i Truciele to samotnicy, napędzani nienawiścią do swego rodzaju i siebie samych. Mściciele mogą zawiązywać tymczasowe sojusze z grupami takimi jak Greenwar lub z rządem Amazonii. Truciel może zostać wynajęty przez korporację, na przykład taką, która próbuje podciąć jakiś ekologiczny plan ochrony środowiska, dając jednocześnie pokaz „wiarygodnego zaprzeczania”. Korporacje lub grupy mogą zlecić brudną robotę wariatowi. Jednak w każdym przypadku toksyczni szamani czują się tylko luźno związani z grupą.

Krąży plotki o szajce Mścicieli, którzy podobno stanowią jedną z najbardziej efektywnych sił zabezpieczających granicę Amazonii, żyjąc w zniszczonych ekologicznych ruinach najgorszych obszarów wyrzeźbionego lasu równikowego. Działają jako terroryści, przeprowadzając szaleńcze ataki – zarówno magiczne, jak militarne – na każdego, kto próbuje poczynić dalsze zniszczenia w wątlym środowisku na obrzeżach równikowej puszczy. Tymczasem bardziej zrównoważeni czarodzieje Amazonii pracują gorączkowo nad odтворzeniem i powiększeniem niszy.

Niektórzy powiadają, że toksycy nie są chyba aż tak szaleni. Pamiętają jednak, że oni nie wykazują współczucia. Błyskawicznie i bezlitośnie karzą tych, których uznają za wrogów Ziemi, częstokroć

skazując na śmierć całe grupy za winę jednostki. Znane przypadki to rodzina wieśniaków, która rozpaczliwie starała się utrzymać ze zniszczonej gleby na skraju puszczy amazońskiej i której członków znaleziono zamordowanych w straszny sposób za pomocą magii, a także graniczna wioska, w której jakiś handlarz w tajemnicy wyrzucił zużyty olej w lesie, wymordowana w całości następnej nocy. Jeśli już o to chodzi, istnieją raporty o napaściach na plemiona Amazonii za używanie tego, co toksyczni szamani uznają za „niewłaściwą technologię” w granicach kraju. Mściciele znani są ze swego braku tolerancji i gwałtownych reakcji na wszystko, co uważają za zagrożenie dla natury. Uznają ludzkość za pasożyta żerującego na Ziemi. Dopóki ludzie pozostają relatywnie nieszkodliwi, można pozwolić im żyć. Jednak wszyscy, którzy zagrażają swemu gospodarzowi, muszą zginąć.

Truciele również mogą działać w grupach, ale dużo częściej preferują samotność. Ich praca jest nie mniej subtelna: poczta pantoflowa czarodziejów przekazuje plotki, które wskazują, że ostatnie wypadki w Pensylwanii — gdzie pożary strawiły pół tuzina opuszczonych kopalni węgla, powodując ponad sto zgonów w wyniku zawalów i zaccadzenia w pobudowanych nad nimi miastach – są robotą Truciciela.

TOKSYCZNE TOTEMY

Toksyczny szaman wybiera totem dokładnie tak jak jego zwyczajny kolega. Mściciele wybierają zazwyczaj totemy dzicy, zaś Truciele woła totemy miejskie. Nie chodzi w tym wypadku o moralny osąd cech tych totემów, lecz jedynie odzwierciedlenie różnic w psychologii obu rodzajów szamanów. Toksyczni szamani uzyskują wszelkie premie związane z tradycją szamańską i muszą przestrzegać zakazów i zwyczajów swego totemu. Jest to jednak zawsze interpretowane przez ich toksyczne nastawienie. Toksyczny szaman Orła może na przykład uznawać za swoje główne zadanie niszczenie tych, którzy powodują zanieczyszczenia środowiska.

Szamani-Truciele mogą odwrócić normalne znaczenie ich totemu. Toksyczny szaman Psa byłby na przykład oszalałą istotą, prawdziwym ludojadem, odbierającym życie tym, których normalnie powinien chronić.

TOKSYCZNE DUCHY

Normalni szamani nie mogą przywoływać duchów natury z bardzo zanieczyszczonych dziedzin (zob. **Toksyczne dziedziny** poniżej). Zgadnij, kto może takie duchy wezwać? Tak, masz rację. Tylko toksyczny szaman potrafi wezwać lub kontrolować toksycznego ducha. Inny czarodziej może takiego stwora odesłać, ale pojedynek o kontrolę może jedynie spowodować uwolnienie ducha, jeśli ten, kto go przywołał, utraci nad nim kontrolę (zob. **Pojedynek o kontrolę**, SR11, s. 143).

Istnieją także toksyczne wolne duchy i są bardzo, bardzo paskudne. Poza tym że taka istota włada wszelkimi mocami i duchowymi duchów, może również dać (niezależnemu od graczy) toksycznemu szamanowi premię do jego stopnia zagrożenia, równą Energii Duchowej. Jeśli taki ludzki sprzymierzeniec zdoła zwiększyć swój stopień zagrożenia (zob. **Stopnie zagrożenia**, s. 107 niniejszego rozdziału), Energia toksycznego ducha również wzrośnie. Jeśli czarodziej nie wypełni swych zadań, zmniejszając stopień zagrożenia, duch traci także Energię. Jeśli szaman kosztuje swego okrutnego pana zbyt wiele punktów, ten często pozbywa się go w bardzo bolesny sposób.

Toksyczne duchy są wynaturzone i wyglądają na kalek, zniekształcone przez zanieczyszczenie swej dziedziny. Ich naturę potrafi rozpoznać każdy astralny obserwator. Szamańskie testy przywoływania i unikania Kosztu zależą od Mocy, którą poświęci się przy rytuale. Jednak rzeczywista Moc ducha ulega po wezwaniu zwiększeniu o moc otoczenia, w stopniu odpowiadającym jego zanieczyszczeniu (zob. **Moc otoczenia**, s. 89). Stawianie czoła toksycznym duchom na ich „własnym terenie” to naprawdę kiepski pomysł.

Na domiar złego ten teren może się poruszać. Toksyczny szaman potrafi wezwać ducha i posłać go w postaci manifestacji poza dziedzinę. Jeśli na wypalonym obszarze Pustkowi (toksyczna dziedzina miejska) szaman przywoła ducha ulicy, to przeciwnikowi nie na wiele się zda ucieczka do domu (dziedzina domowego ogniska). Istota może podążyć tam za nim. Może ścigać go wszędzie.

TOKSYCZNE DZIEDZINY

Rzeka z tuzinem świecących trującą plam chemikaliów; las, w którym trujące odpady wsiąkają w ziemię, zabijając rosnące drzewa; opuszczona fabryka – betonowy grobowiec rdzewiejącej maszynerii i zbiorników odpadowych, w której nie pozostało nic, co świadczyłoby o tym, że kiedyś w tym miejscu mieszkali i pracowali ludzie – to właśnie dziedziny toksyczne. W takich miejscach natura została zniszczona, zgwałcona albo zrównana z ziemią i zabalsamowana w plastyku i betonie.

Duchy natury zostały tu wypaczone przez rany zadane ich dziedzinom i nie może ich wezwać żaden szaman o zdrowych zmysłach. Szalony szaman to zupełnie inna sprawa (zob. **Toksyczni szamani** powyżej).

Problem toksyczności jest całkiem prosty w dziedzinach naturalnych, ale duchy człowieka to zupełnie inna kwestia. Gdyby chodziło wyłącznie o zanieczyszczenia, wszystkie duchy miasta byłyby toksyczne, ale tak przecież nie jest. Inaczej niż duchy natury, duchy człowieka zależą nie od warunków środowiska naturalnego, lecz od tego, jak żyją ludzie.

Duchy człowieka rozkwitają tam, gdzie ludzie Kochają, gdzie wiele jest wolności i energii życia. Nawet w żałosnych Pustkowiach można znaleźć miejsca, w których te wartości się zachowały. Duchy stają się toksyczne na dwóch ekstremach ludzkiego bytowania: tam, gdzie nieszczęścia, bieda i okrucieństwo sprowadzają ludzi w beznadziejność, oraz tam, gdzie człowieczeństwo jest niszczone przez okupację, represje i odrzucanie życia — poziom materialnego komfortu nie ma znaczenia.

Przykładem warunków beznadziejności są wielkie miejskie slumsy, gdzie ludzie nie mają nadziei, popędów, nic, tylko szare dni, jeden po drugim. Obszary epidemii, krainy spustoszone przez głód albo klęski naturalne, które wymieszały dziedziny, także należą do tej kategorii. Żaden szaman nie zdołał przywołać czystego ducha w miejscach, gdzie niegdyś były obozy koncentracyjne, czy to w Auschwitz, Kampuczy, czy w Abilene.

Warunki represji panują w większości pilnie strzeżonych placówek korporacyjnych, gdzie ziemia została spłaszczona jak młotem, zdławiona betonem i asfaltem, i zaludniona armią bezmyślnych niewolników pensji.

Moce hermetycznych czarodziejów są pozbawione emocji. Żywioty nie płaczą ani nie radują się z ludzkiego nieszczęścia. Duchy szamańskie naśladują jednak to, co je stworzyło, zarówno pulsowanie życia w normalnych dziedzinach, jak i straszliwą truciznę toksycznej krainy. Nikt przy zdrowych zmysłach nie jest w stanie poradzić sobie z takim zatruciem.

SZAMANI INSEKTÓW

Zasady podane w **SRII** (s. 123) mówią, że owady rzadko stają się totemami. Jest to prawda w przypadku większości, choć nie wszystkich, kultur szamańskich. W niektórych kulturach owady uznaje się za „zwierzęta mocy”, ale nawet w nich szamani insektów uważani są za istoty obdarzone szczególną potęgą. Takie kultury nie uważają owadów za złe, niektóre z nich są nawet w oczywisty sposób dobroczynne. Choć nie wszystkie duchy owadów muszą być złe, są z całą pewnością obce.

Szamani insektów mogą zajmować się sprawami ludzi, jednak większość z nich trzyma się z boku. Współpracują z mocami natury, które nie mają nic wspólnego z naszą świadomością. Typowa misja astralna szamana insektów doprowadziłaby zapewne innego czarodzieja do oblędu.

W niektórych przypadkach szamani kontaktują się z owadziimi totemami, chcąc użyć ich mocy dla własnych celów. Przez jakiś czas może im się to udawać, ale obca natura totemu w końcu przeważa. Szaman stwierdzi, że jego działania stają się coraz bardziej niezrozumiałe, nawet bezcelowe, dla niego i wszystkich innych. Wreszcie przekształca się w narzędzie potęgi, którą chciał wykorzystać dla siebie.

Mentalność roju wykazywana przez niektóre z owadzych totemów skłania szamanów do zdobywania żywności, poszukiwania schronienia i powiększania gniazda. Wypełniając zadania zmierzające do realizacji tych celów albo ich odpowiedników w ludzkim społeczeństwie, szaman insektów może zwiększyć swój stopień zagrożenia i uzyskać materialne bogactwo (zob. **Stopnie zagrożenia**, s. 107 w niniejszym rozdziale).

RÓJ

Cztery najbardziej pospolite totemy owadzie działające w rojach to Mrówka, Mucha, Termit i Osa. Choć wykazują pewne różnice, struktura roju upodabnia je w niektórych aspektach. Wszystkie pracują dla powiększenia gniazda i przybycia ducha-Królowej. Kiedy pojawi się Królowa, głównym zadaniem staje się zapewnienie jej bezpieczeństwa, ponieważ tylko dzięki niej rój może wzrosnąć.

Jak na ironię, rój duchów insektów musi zostać założony przez ludzkiego szamana. Niektórzy teoretyzują, że duchy nie mogą przebyć gra-



nicy pomiędzy światem materialnym a miejscem swego pochodzenia (być może własnym metaświatem insektów), potrzebują więc mieszkańca tego świata, aby je przeprowadził. Wydaje się, że sposób, w jaki przybywają do naszego świata, potwierdza tę teorię.

Duchy insektów mają problemy z istnieniem w świecie materialnym w swej prawdziwej postaci. Większość z nich potrzebuje jakiegoś nosiciela, który przykułby je do materii. Tylko najpotężniejsze z owadzych duchów potrafią przekroczyć ograniczenia nosiciela i żyć w świecie materialnym w prawdziwej postaci.

Istnieją dwa rodzaje duchów insektów żyjących w rojach, z których każdy może posiadać dwie postaci. Duchy-robotnice, jak wskazuje sama nazwa, zajmują się codzienną pracą, konieczną dla roju. Duchy-wojownicy chronią rój i Królową. Zarówno robotnice, jak i wojownicy mogą być duchami w prawdziwej postaci, posiadającymi formy astralne i manifestacji, albo duchami cielesnymi, które łączą się trwale z nosicielami i stają wynaturzonym amalgamem ducha i ciała.

Przed wezwaniem ducha-Królowej, szaman insektów może kontrolować nie więcej robotnic i wojowników w prawdziwej postaci niż 10 razy jego stopień zagrożenia. Maksymalna suma Mocy tych duchów nie może przekraczać sumy Magii szamana plus 5 razy stopień zagrożenia. Duchy cielesne obu rodzajów nie liczą się w tej sumie. Wszystkie duchy są posłuszne szamanowi i będą wykonywać jego rozkazy, o ile ich Królowa bezpośrednio i wyraźnie nie rozkaże im inaczej.

Po przywołaniu Królowa może podnieść efektywny stopień zagrożenia szamana, aby zwiększyć liczbę duchów bezpośrednio przez niego kontrolowanych. Jeśli później użyje tej Energii Duchowej do podniesienia swojej Mocy, szaman utraci premię do stopnia zagrożenia. Królowa po przywołaniu zachowuje się jak wolny duch i musi przestrzegać stosownych zasad (zob. **Wolne duchy**, s. 76-83). Pamiętaj jednak, że tak naprawdę nie jest wcale wolna i poza Energią Duchową nie posiada mocy ani zdolności wolnych duchów, dopóki nie zdoła się uwolnić (zob. **Wolne duchy**, s. 76).

Pracując wspólnie, Królowa i szaman mogą przywołać dzień nie tyle punktów Mocy (w duchach), ile wynosi Moc Królowej plus Magia i nie zmodyfikowany stopień zagrożenia szamana. Duch-wojownik jest wart dwa razy tyle ile wynosi jego Moc, robotnica zaś tyle, ile wynosi jej Moc.

Maksymalna liczba duchów w prawdziwej postaci w roju równa jest w przypadku wojowników iloczynowi Mocy Królowej i Budowy szamana oraz Mocy Królowej i Siły Woli szamana pomnożonej przez dziesięć dla robotnic.

Królowa i szaman walczą ze sobą stale, usiłując wyważyć dwie przeciwne tendencje. Królowa żąda od szamana poświęcenia punktów z jego stopnia zagrożenia, aby zwiększyć swą Energię Duchową w relacji 2 punkty stopnia zagrożenia za 1 punkt Energii. W tym samym czasie szaman usiłuje zwiększyć swój stopień zagrożenia, aby utrzymać pod bezpośrednią kontrolą nie zmniejszoną liczbę duchów oraz zachować swoją moc.

PRZYWOŁYWANIE DUCHÓW INSEKTÓW

Szaman insektów potrafi przywoływać duchy insektów w dowolnej dziedzinie, w której mogą żyć owady, co oznacza „nie-mał wszędzie”. Niezależnie od dziedziny, może przywołać robotnicę, wojownika albo Królową (pamiętaj, że ta zasada może się nieco zmieniać, zależnie od konkretnego rodzaju owadzych duchów. Różnice opisano w kolejnych rozdziałach).

Aby przywołać robotnicę lub wojownika, Mistrz Gry używa normalnej procedury przywoływania, opisanej na s. 139 podręcznika **SRII**. Aby przywołać owadzią Królową należy odwołać się do zasad przywoływania wielkich duchów (**Formy duchów**, s. 64 ni-

niejszego podręcznika) oraz reguł podanych poniżej. Czy oznacza to, że szaman insektów powinien być wtajemniczony, aby przywołać Królową? Oczywiście, że tak. Jako że najprawdopodobniej będzie musiał sam osiągnąć to wtajemniczenie, uknuje zapewne wiele zbrodniczych planów, aby uzyskać odpowiednią ilość Karmy. Ponieważ jednak bohaterowie niezależni nie posiadają Karmy, Mistrz Gry może poświęcić punkty stopnia zagrożenia szamana i użyć ich jako odpowiednika Karmy (można dać szamanowi dowolne premie i modyfikatory, jeśli tylko prowadzi to do dobrego scenariusza).

Po przywołaniu ducha insekta musi przejść inkubację w ludzkim ciele-gospodarzu. Transformacja następuje w czasie tyłu tygodni, ile wynosi Moc ducha. Im niższa Siła Woli gospodarza w porównaniu z Mocą opętującego go ducha, tym większe nastąpią zmiany. Królowa zawsze manifestuje się w prawdziwej postaci. Robotnica w postaci cielesnej stanowić będzie jakiś dziwny kompromis pomiędzy postacią owadzią a pierwotnym gospodarzem. Postaci wojowników mogą być bardzo różne.

Aby określić rozmiary transformacji dla wojownika lub robotnicy, należy wykonać obustronny, przeciwny Test Sukcesu (**SRII**, s. 214) pomiędzy ciałem gospodarza i duchem. Gospodarz stawia swoją Siłę Woli przeciwko podwojonej Mocy ducha i odwrotnie. Jeśli ducha pomagała przywołać Królowa, dodaj +2 do poziomu trudności dla gospodarza (podwojona Moc ducha). Wyniki dla gospodarza znajdziesz w tabeli.

Sukcesy	Wynik
0/Królowa uzyskała więcej sukcesów	Ciało gospodarza ulega zniszczeniu i pojawia się duch insekta w prawdziwej postaci.
1-2	Ciało gospodarza staje się podobne do prawdziwej postaci: następują zmiany w jego kształcie i masie ciała, wyrastają dodatkowe kończyny itp. Powstaje forma cielesna.
3	Ciało gospodarza uzyskuje pewne cechy prawdziwej postaci, jak chitynowy pancerz, mozaikowe oczy, niedorozwinięte dodatkowe kończyny itp. Powstaje forma cielesna.
4	Ciało gospodarza uzyskuje tylko jeden z aspektów prawdziwej postaci. Powstaje forma cielesna.
5+	Ciało gospodarza zachowuje pierwotną postać i uzyskuje zdolność maskowania aury, analogiczną do wolnych duchów. Nie jest jednak wolnym duchem, pozostaje pod kontrolą Królowej lub szamana. Technicznie jest to forma cielesna, ale duch uzyskuje dostęp do wspomnień gospodarza i może naśladować jego zachowania. Jeśli zdolność ta przejawia się w ciele zajmowanym przez robotnicę, z reguły pozostaje nieaktywna.



DUCHY INSEKTÓW W FORMIE CIELESNEJ

Duchy insektów w formie cielesnej są dziwnymi krzyżówkami pomiędzy ludzkim ciałem gospodarza a owadzym kształtem samego ducha. Stopień transformacji wśród cielesnych wojowników zmienia się od ledwie zauważalnych aż po całkiem oczywiste. Cieleśne robotnice zawsze przekształcają się w pół-człowieka, pół-owada.

Wola insekta w każdym przypadku niszczy wolę pierwotnego gospodarza. Wszystkie formy cielesne duchów insektów są istotami dualnymi.

Cieleśna robotnica

Cechy fizyczne cielesnych robotnic są niższe o 1 punkt niż pierwotne cechy gospodarza. Ich cechy umysłowe są identyczne jak u robotnic w prawdziwej postaci.

Cieleśne robotnice posiadają moc umiejętności (zob. **Specjalne moce** poniżej) i słabość osłabionych zmysłów (wzrok). Nie mają mocy wzmocnionych zmysłów (węch) ani nie są wrażliwe na środki owadobójcze.

Cieleśny wojownik

Cechy umysłowe cielesnych wojowników są identyczne z ich cechami w prawdziwej postaci. Cechy fizyczne są równe cechom ciała-gospodarza plus Moc ducha.

Cieleśni wojownicy nie posiadają mocy wzmocnionych zmysłów (węch), paraliżującego dotyku czy jadu. Tracą również swoje słabości — osłabione zmysły (wzrok) i wrażliwość na środki owadobójcze. Nie mają naturalnego pancerza, choć mogą okryć się sztucznym, jeśli nakaże im to szaman albo Królowa.

DUCHY INSEKTÓW W PRAWDZIWEJ POSTACI

Duch insekta w prawdziwej postaci jest w stanie działać w przestrzeni astralnej oraz manifestować się fizycznie. Wszystkie duchy insektów w prawdziwej postaci mają minimalne cechy 1.

Duch insekta w prawdziwej postaci manifestuje się jako odpowiedni owad, ale niemal rozmiarów człowieka i w doskonałym kształcie.

DUCHY-KRÓLOWE

Duch-Królowa to źródło mocy dla szamana. Jeszcze przed przywołaniem działa jako ognisko jego magii, osobisty totem. Kiedy Królowa znajdzie się już w świecie fizycznym, zazwyczaj ma dość szamańskiego jarzma i natychmiast próbuje się uwolnić. Poza normalnym sposobem, Królowa może się wyzwolić tak samo jak sprzymierzeniec (zob. **Sprzymierzeńcy**, s. 67) albo próbować się wyzwolić zawsze wtedy, gdy szaman zwiększa lub zmniejsza swój stopień zagrożenia. Ponieważ zarówno Królowa jak i szaman są bohaterami niezależnymi, Mistrz Gry może po prostu zdecydować o uwolnieniu Królowej, kiedy będzie to pasowało do scenariusza.

Królowa stara się uczynić swoje gniazdo na Ziemi mocniejszym i bardziej bezpiecznym oraz rozszerzyć jego strefę wpływów. Mogą to być brutalne, bezpośrednie starania przeprowadzenia przez barierę jak największej liczby duchów, opętania jak największej liczby ludzi i poszerzenia terytorium albo bardziej subtelny plan, związany z użyciem odpowiednich substancji chemicznych, wpływów politycznych, pieniędzy itp.

Pierwotny szaman (albo jego bardziej kompetentny następca) działa jako główny przedstawiciel gniazda w świecie materialnym.

Królowa jest większa niż człowiek, zazwyczaj ma od czterech do sześciu metrów długości.

Szaman insektów może wezwać tylko jedną Królową. Jeśli zostanie ona odesłana lub zniszczona, cała jego magiczna moc odchodzi wraz z nią na zawsze. Jeśli będzie jedynie rozszczepiona, szaman utraci dostęp do dodatkowych stopni zagrożenia, które daje mu jej Energia Życiowa (tracąc także kontrolę nad innymi duchami insektów), dopóki Królowa nie powróci do świata materialnego.

Jeśli Królowa uwolni się, szaman zachowa swoją moc tylko wtedy, gdy będzie ona sobie tego życzyła. Jeśli dobrowolnie zawiąże przymierze z szamanem, może mu udzielić premii do stopnia zagrożenia, równej własnej Energii Duchowej. Podobnie jak w przypadku duchów toksycznych (zob. **Toksyczne duchy**, s. 100), jeśli szaman insektów zdoła zwiększyć swój stopień zagrożenia, zwiększy się również Energia Duchowa Królowej, której służy. Jeśli stopień zagrożenia spadnie, Energia Królowej również ulegnie zmniejszeniu.

Szaman nie musi przywoływać ducha-Królowej, ale jego moc szybko osiągnie granicę bez jej aktywnej obecności w świecie materialnym.

Specjalne moce

Duchy insektów mają dostęp do pewnych specjalnych zdolności, skupionych przede wszystkim w Królowej. Królowa posiada również moce przyrodzone duchom, zgodnie z podstawowymi zasadami **SRII**.

Kontrola nad zwierzętami (owady)

Królowa może wysyłać chmary owadów, które zbierają informacje, atakują rojem (śmiercionośne w przypadku duchów os) itp.

Przymus

Królowa potrafi wytworzyć szeroką gamę feromonów, które powodują u ludzi nieprzeparte popędy. Może oddziaływać na wszystkich wachających te substancje, w zasięgu równym maksymalnie jej Mocy w metrach. Może produkować feromony w takiej postaci, że będzie je można dodać do pokarmu i napojów, użyć jako narkotyku albo zmieszać z innymi substancjami.

Umiejętność

Po przywołaniu robotnicy można nadać dowolną umiejętność Budowy/Naprawy lub podobną, jeśli przywołujący sobie tego życzy. Może ona używać tej umiejętności na poziomie równym swej Mocy.

Przywoływanie

Przywoływanie odbywa się zgodnie z zasadami opisanymi powyżej. Aby wykonać test, potrzebne jest zarówno ciało nosiciela, jak i duch, który ma je zamieszkać. Jeśli nosicielem jest bohater gracza lub istotny bohater niezależny, należy wykonać Test Sprzeciwu: Siła Woli bohatera przeciw Mocy Królowej, każda na poziomie trudności równym 6 (tak, bohater z całą pewnością może używać Karmy). Królowa uzyskuje modyfikator poziomu trudności równy +1 za każdy punkt Esencji, którą utracił bohater, aż do +6. Jeśli Królowa uzyska mniej sukcesów, przegra, co oznacza, że przywołany duch nie będzie mógł opętać postaci.

Jeśli Królowa zostanie zniszczona albo rozszczepiona, wszystkie jej robotnice i wojownicy, zarówno wezwani przez nią, jak też przywołani przez szamana, giną. Opętani ludzie umierają.

Duchy insektów można odsyłać i rozpraszać, ale wszystkie w prawdziwej postaci (włączając Królową) mają efektywnie podwójną Moc. Jeśli duch zostanie pokonany, ciało-nosiciel umiera. Po rozpoczęciu wstępnej inkubacji nie ma sposobu, aby uratować przyszłego nosiciela (jak zwykle, zależy to jeszcze od Mistrza Gry).

DUCHY INSEKTÓW ROJOWYCH

Poniżej podajemy opisy najczęstszych postaci, w których można napotkać duchy insektów. Wszystkie atrybuty i opisy mocy dotyczą manifestacji w prawdziwej postaci.

Duchy mrówek

Duchy mrówek są wysoce społecznymi stworzeniami i niezwykle dobrze współpracują ze sobą w obrębie pojedynczego gniazda. Mrowiska składają się z wielu robotnic i wojowników oraz jednej Królowej. Instynkty terytorialne duchów mrówek prowadzą często do intensywnej rywalizacji pomiędzy mrowiskami.

Duchy mrówek to budowniczości tworzący złożone labirynty o wielu poziomach, pozbawione logiki dla ludzkich oczu. Zazwyczaj są czyste, porządne i ciche. Ich gniazda znajdują się najczęściej pod ziemią, w miejscach, które albo same wyryły, albo mocno zmodyfikowały.

Bardzo rzadko pracują samotnie. Królowa lub jej szaman lubi wysyłać je do działania całym stadem. Kiedy konieczna jest subtelność, działają w niewielkich grupkach, od dwóch do czterech (zakładając, że szaman zdoła przekonać Królową, że wytoczenie całej armii może przynieść więcej szkody niż pożytku).

Duch mrówki – wojownik

B	Z	S	C	I	SW	E	R	Ataki
M + 1/M	(M + 4) × 4	M + 4	–	M	2	(M)A	M × 2*	(S)Ś lub specjalny

* Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moc: Wzmocnione zmysły (węch), Paraliżujący dotyk, Jad
Słabość: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Duch mrówki – robotnica

B	Z	S	C	I	SW	E	R	Ataki
M – 2/M – 3	M × 3	M + 2	–	M – 2	1	(M)A	3*	brak

* Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moc: Wzmocnione zmysły (węch), Umiejętność
Słabość: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Królowa mrówek

B	Z	S	C	I	SW	E	R	Ataki
M + 5/M	(M + 6) × 5	M + 6	M	M	M	(M)A	M × 3	(S)C lub specjalny

* Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moc: Kontrola zwierząt (mrówek), Przymus, Wzmocnione zmysły (węch), Strach, Odporność na normalną broń, Paraliżujący dotyk, Przywoływanie, Jad

Słabość: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Duchy much

Duchy much tworzą pewnego rodzaju roje, ale – w odróżnieniu od mrówek i os – nie mają systemu kastowego. Wszyscy członkowie roju, poza Królową, są samcami. Służą zarówno jako robotnicy, jak i wojownicy, ale w każdej z tych ról okazują się mniej efektywni niż duchy mrówek.

Gniazda much są chaotyczne, źle utrzymane, panuje w nich rozgardiasz i przegniaty odór odpadków. Duchy much potrafią założyć gniazdo niemal wszędzie, ale najchętniej w miejscach rozpadających się i zrujnowanych.

Męski duch muchy

B Z S C I SW E R Ataki
M/M-2 (M+1) x 4 M+2 - M-1 I (M)A M x 2* (S)Ś lub specjalny
* Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moce: Wzmocnione zmysły (węch), Jad

Słabości: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Królowa much

B Z S C I SW E R Ataki
M+4/M (M+4) x 5 M+4 M M M (M)A M x 3* (S)C lub specjalny
* Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moce: Kontrola zwierząt (muchy), Przymus, Wzmocnione zmysły (węch), Strach, Odporność na normalną broń, Przywoływanie, Jad

Słabości: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Duchy termitów

Duchy termitów tworzą system kastowy podobny do mrówek, składający się z robotnic, wojowników i Królowej. Termyty są doskonałymi budowniczymi i kopaczami, wznosząc twarde jak skała „pagórki” i „wieże”, mieszając piasek ze swoją śliną i uzyskując w ten sposób szybko twardniejący, podobny do betonu materiał. Choć nie są tak terytorialne jak mrówki, jednak walczą zaciekle w obronie zajętego przez siebie terenu.

Aby uniknąć wykrycia, o ile nie znajdują się w izolowanym miejscu, budują swoje gniazda ponad ziemią, zazwyczaj w opuszczonych budowlach człowieka. Porządne, czyste korytarze termitiery bardzo przypominają mrowisko. Na zewnątrz gniazda widać jednak ślady obecności duchów termitów: odrzucone materiały i przypadkowo dokonane zniszczenia.

Duch termita – wojownik

B Z S C I SW E R Ataki
M+1/M (M+4) x 4 M+5 - M 2 (M)A M x 2* (S)Ś lub specjalny
* Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moce: Wzmocnione zmysły (węch), Paraliżujący dotyk, Jad

Słabości: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Duch termita – robotnica

B Z S C I SW E R Ataki
M-2/M-3 M x 3 M+3 - M-2 I (M)A 3* brak
* Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moce: Wzmocnione zmysły (węch), Umiejętność

Słabości: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Królowa termitów

B Z S C I SW E R Ataki
M+5/M (M+6) x 5 M+6 M M M (M)A M x 3* (S)C lub specjalny
* Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moce: Kontrola nad zwierzętami (termyty), Przymus, Wzmocnione zmysły (węch), Strach, Odporność na normalną broń, Paraliżujący dotyk, Przywoływanie

Słabości: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Duchy os

Duchy os nie tworzą systemu kastowego, a w jednym gnieździe może żyć wiele samic. Tylko Królowa osiąga dojrzałość seksualną. Samce są terytorialne i niezbyt inteligentne. Samice wykazują złowrogą inteligencję, szczególnie wyraźną u Królowej w czasie składania jaj. Królowa musi złożyć jaja w ciele nosiciela sparaliżowanego toksyną, którą wydziela, zazwyczaj podczas przywoływania duchów. Kiedy następuje wyklucie, larwy albo łączą się z nosicielem, tworząc formę cieleśną, albo pożerają go od środka, wychodząc wreszcie na świat w prawdziwej postaci.

Choć niezwykle złożone, gniazda os są o wiele mniejsze niż gniazda innych duchów insektów. W gnieździe os mieści się o wiele więcej owadów na mniejszej przestrzeni. Muszą być budowane wysoko, na otwartym powietrzu. Duchy os lubią tworzyć swoje gniazda na górnych piętrach budynków i w innych wysokich strukturach.

Męski duch osy

B Z S C I SW E R Ataki
M/M-1 (M+4) x 4 M+3 - M-1 I (M)A M x 2* (S)Ś lub specjalny
* Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moce: Wzmocnione zmysły (węch), Paraliżujący dotyk, Jad

Słabości: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Żeński duch osy

B Z S C I SW E R Ataki
M+1/M-1 (M+4) x 4 M+4 - M 2 (M)A M x 2* specjalny
* Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moce: Wzmocnione zmysły (węch), Paraliżujący dotyk, Jad

Słabości: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Królowa os

B Z S C I SW E R Ataki
M+4/M (M+5) x 5 M+5 M M M (M)A M x 3* (S)C lub specjalny
* Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moce: Kontrola nad zwierzętami (osy), Przymus, Wzmocnione zmysły (węch), Strach, Odporność na normalną broń, Paraliżujący dotyk, Przywoływanie, Jad

Słabości: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

DUCHY INSEKTÓW SAMOTNICZYCH

Poza duchami żyjącymi w rojach, istnieją i inne rodzaje duchów insektów. Nazywa się je duchami samotniczymi, ponieważ nie potrzebują gniazda. Często są one bardziej przebiegłe i potężne niż ich społeczni krewniacy. Niektóre mogą zakładać gniazda, ale ich więzi z domem nie są zbyt silne. Mogą go opuścić w każdej chwili, zależnie od woli szamana (jeśli taki istnieje).

Podstawową różnicą pomiędzy duchami insektów-samotników a rojami jest u tych pierwszych brak królowej oraz możliwość obejścia się bez pomocy szamana. Szaman musi przywołać pierwszą samicę, ale później jest ona zdolna do samodzielnego rozmnażania.

Dwa najczęstsze przykłady duchów insektów samotniczych to karaluch i modliszka. Wszystkie atrybuty podano dla manifestacji w prawdziwej postaci.

Duchy karaluchów

Duchy karaluchów budują gniazda nie dlatego, że muszą, lecz raczej dlatego, że to lubią. Męskie duchy gromadzą się wokół duchów żeńskich, które je „urodziły”, tworząc w ten sposób gniazdo. Gniazdo może zamieszkiwać więcej niż jeden duch żeński (w zależności od dynamiki grupowej samic), ale rzadko zdarzają się więcej niż trzy samice mieszkające w jednym miejscu.

Szaman Karalucha może przywoływać męskie duchy karaluchów zgodnie z zasadami dotyczącymi przywoływania, podanymi na s. 139 podręcznika **SRII**. Może on kontrolować jednocześnie tyle duchów obu płci, ile wynosi suma jego Magii i Siły Woli, pomnożona przez jego stopień zagrożenia. Kiedy osiągnie ten limit, nie może przywołać więcej karalusznych duchów bez pomocy ducha-matki. Z duchem-matką można powołać do istnienia nieograniczoną liczbę duchów karalucha.

Ducha-matkę karalucha dużo trudniej przywołać niż zwyczajnego męskiego ducha. Szaman przywołuje matkę zgodnie z normalnymi zasadami, ale przy obliczaniu Kosztu, którego trzeba uniknąć, należy dodać 50 procent do Mocy matki, zaokrąglając ułamek w górę. Na przykład duch-matka przywołany z Mocą 5, będzie miał efektywną Moc 7,5 dla czarodzieja wykonującego Test Uniknięcia Kosztu. Po zaokrągleniu otrzymujemy Moc 8, co oznacza, że należy się oprzeć Kosztowi za Moc 8. Matka posiada Energię Duchową (zob. **Wolne duchy**, s. 78), ale nie dysponuje żadnymi innymi mocami wolnych duchów dopóki nie uzyska wolności.

Każdego dnia duch-matka może tworzyć duchy męskie w ciałach nosicieli, wykorzystując Moc (maksymalnie jej własna Moc plus Energia Duchowa). Maksymalna Moc, którą matka może obdarzyć męskiego ducha jednego dnia równa jest jej własnej Mocy. Duchy-matki nie mogą w ten sposób tworzyć nowych matek, jeśli szaman na to nie pozwala. Kiedy jednak duch-matka się wyzwoli, może samodzielnie tworzyć inne matki.

Tworzenie kolejnej matki wymaga tylu dni, ile wynosi Moc „rodzącej” i daje w wyniku kolejnego ducha-matkę karalucha z Mocą identyczną jak pierwotny. Jeśli szaman sobie tego życzy, może pozwolić każdemu duchowi-matce, którego kontroluje, na stworzenie nowych duchów zgodnie z powyższymi zasadami. W czasie, w którym duch-matka tworzy kolejną matkę, nie może tworzyć żadnych innych duchów karalucha.

Od narodzin do dojrzałości w ciele nosiciela upływa 10 dni. Aby określić, czy duchy męskie występują w postaci cielesnej, czy prawdziwej, skorzystaj z zasad tworzenia wojowników przedstawionych na s. 103. Duchy-matki manifestują się tylko w postaci prawdziwej.

Gniazda duchów karalucha mogą się znaleźć wszędzie i, podobnie jak gniazda materialnych karaluchów, są zazwyczaj tam, gdzie grze najmniej się ich spodziewają.

Męski duch karalucha

B **Z** **S** **C** **I** **SW** **E** **R** **Ataki**
 $M + 2/M (M + 4) \times 4$ $M + 2 - M - 1$ $1 (M/A)$ $M \times 2^*$ (S)Ś lub specjalny
 * Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moce: Wzmocnione zmysły (węch), Ją

Słabości: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Duch-matka karaluchów

B **Z** **S** **C** **I** **SW** **E** **R** **Ataki**
 $M + 3/M + 2 (M + 3) \times 4$ $M + 1 - M$ $2 (M/A)$ $M \times 2^*$ (S)C lub specjalny
 * Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moce: Kontrola nad zwierzętami (karaluchy), Przymus, Wzmocnione zmysły (węch), Strach, Odporność na normalną broń, Przywoływanie, Ją

Słabości: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Duchy modliszek

Duchy modliszek są przeciwieństwem tego, co ludzkość wie o duchach insektów. Uznawane są powszechnie za niszczycielskie i złe, różnią się jednak od innych duchów owadów pod jednym ciekawym względem. Inne owadzie duchy dążą wyłącznie do rozmnażania swego gatunku. Jednym z głównych celów modliszki jest pożeranie innych insektów.



Występując pojedynczo, są potężne same w sobie i szaman może mieć kłopoty z kontrolowaniem takiego ducha. Męskie duchy modliszek, znacznie mniej inteligentne i potężne niż żeńskie, istnieją najwyraźniej głównie po to, żeby służyć samicy. Nie istnieją niemal męscy szamani Modliszki; co potężniejsze i bardziej sprytne samice wyrwywają się usilnie spod kontroli męczyzny. Szamanki Modliszki potrafią być dla duchów lepszymi partnerami, choć i one ryzykują wiele w kontaktach z tymi przerażającymi istotami.

Męskie duchy modliszek służą samicy przez krótki czas, dopóki nie jest ona gotowa do stworzenia większej liczby duchów. Wtedy następuje połączenie ducha męskiego i żeńskiego, po którym samica może „wydać na świat” kolejne duchy modliszek. Połączenie niszczy ducha męskiego.

W dowolnym czasie szaman Modliszki może kontrolować tylko jedną samicę i tylu samców, ile wynosi jej Magia. Przywoływanie duchów męskich odbywa się zgodnie z zasadami podanymi na s. 139 podręcznika **SRII**. Aby przywołać ducha-samicę modliszki, wykorzystaj procedurę przywoływania ducha w wielkiej postaci, z rozdziału **Formy duchowe**, na s. 64 niniejszego podręcznika.

Żeński duch modliszki może tworzyć potomstwo co 2k6 tygodni. Kiedy jest do tego gotowa, musi się połączyć i pochłonąć przynajmniej jednego ducha-samca, co daje jej energię, którą oddaje później nowym duchom. Może pożreć duchy samców, których łączna Moc nie przekracza sumy jej Mocy i Energii Duchowej. Jeśli przekroczy ten próg, nie może w pełni skonsumować łączącego się z nią ducha-samca. Zachowuje on wówczas tyle tylko Mocy, ile samica nie zdołała wchłonąć. Następnym razem, kiedy samica będzie tworzyć nowe duchy modliszek, rozpocznie właśnie od tego nadjedzonego samca. Każde połączenie i pożarcie zajmuje tyle godzin, ile wynosi Moc ducha-samca.

Po każdym cyklu łączenia się i pożerania samica może wydać na świat duchy modliszek o łącznej Mocy równej podwojonej Mocy, którą pochłonięła. Potrzebne jest do tego ciało nosiciela, takiej samej płci jak tworzony duch modliszki. Stworzenie ducha-samca kosztuje samicę 1 punkt z puli dostępnych punktów Mocy za każdy punkt Mocy, który otrzyma nowy duch. Tworzenie ducha-samicy wymaga poświęcenia 2 punktów z puli za każdy punkt Mocy nowego ducha. Cały proces zajmuje godzinę za każdy punkt Mocy dany nowemu duchowi. Duchy-samice zawsze manifestują się w postaci cielesnej, nie wykazując żadnych śladów postaci owada. Każdy duch-samica uzyskuje również właściwą wolnym duchom moc maskowania aury oraz wspomnienia swego nosiciela, którego potrafi naśladować. Męskie duchy modliszki zawsze manifestują się w prawdziwej postaci. Mimo różnicy kształtów, duchy żeńskie mogą swobodnie łączyć się i pożerać samce-modliszki. Dopóki jednak znajdują się pod kontrolą szamana, nie mogą tworzyć nowych duchów żeńskich, jeśli im on na to nie pozwoli.

Modliszki żyją zazwyczaj pośród ludzi, stając się częścią społeczeństwa na tyle, na ile ich obca natura im na to pozwala.

Duch-samiec modliszki

B Z S C I SW E R Ataki
M + 2/M + 1 (M + 5) x 4 M + 3 - M - 1 2 (M)A M x 3* (S)S lub specjalny
* Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moce: Wzmocnione zmysły (węch), Jądro

Słabości: Osłabione zmysły (wzrok), Wrażliwość (środki owadobójcze)

Duch-samica modliszki

B Z S C I SW E R Ataki
N* + M/M (N + M) x 4 N + M M M M (M)A M x 3** (S)C lub specjalny
* Użyj jako podstawy cech nosiciela.

** Otrzymuje premię +20 do Inicjatywy w przestrzeni astralnej i +10 podczas manifestacji fizycznej.

Moce: Kontrola zwierząt (modliszki), Przymus, Wzmocnione zmysły, Strach, Przywoływanie

Słabości: Wrażliwość (środki owadobójcze)

STOPNIE ZAGROŻENIA

Stopień zagrożenia szamana insektów lub toksycznego może się zmieniać w trakcie przygody. Tego rodzaju czarodzieje często muszą wypełniać dziwne zadania, grożące kataklizmem wszystkim w okolicy. Jeśli uda im się wykonać takie zadanie, ich stopień zagrożenia rośnie. Jeśli nie zdołają go wykonać, stopień spada. Mogą próbować wykonywać te niewdzięczne prace samodzielnie albo zlecić je swym straszliwym sługom. Tak czy inaczej, głównym elementem przygody związanej z postaciami toksycznymi będzie odkrywanie i przeszkadzanie w takich działaniach, mające na celu osłabienie przeciwnika.

Mistrz Gry powinien przydzielić magicznemu zagrożeniu w przygodzie pewien wstępny stopień zagrożenia, po czym wymyślić serię zadań, które szaman insektów lub toksyczny musi wykonać. Każde zadanie, które mu się powiedzie, zwiększy jego stopień zagrożenia o +1, każde nieudane zmniejszy go identycznie. Poza tym każde z zadań powinno zawierać jakąś lukę, która pozwoli graczom na próbę pokrzyżowania podstępnych planów.

ZAGROŻENIE TOKSYCZNE

Typowy szaman toksyczny zaczyna ze stopniem zagrożenia 1k6. W czasie przygody może próbować wypełnić jedno z zadań opisanych poniżej lub innych podobnych:

- Zniszczyć społeczność, która adaptuje dzikie tereny (odpowiednie dla szamanów-Mścicieli).
- Zabić pracowników organizacji, która albo zatruwa środowisko, albo próbuje naprawić wyrządzone szkody, zależnie od rodzaju szamana.
- Wywołać zamieszki i zniszczenie w obszarze miejskim albo sprowadzić na taki obszar plagę, wytworzyć śmiercionośny poziom zanieczyszczenia lub spowodować inny kataklizm.

ZAGROŻENIE INSEKTAMI

Stopień zagrożenia szamanów insektów zaczyna się od 1k6 / 2 (zaokrąglij w dół) i zmienia się w miarę jak wykonane i nieudane zadania czynią gniazdo silniejszym lub słabszym. Pamiętaj, że takie zadania mogą się wydawać całkowicie absurdalne dla „zwykłych ludzi”. Prawdopodobne zadania szamana insektów to:

- Rozpropagować w sieciach komputerowych serię artykułów zawierających poważne oskarżenia przeciwko poliklubowi lub innej organizacji, która zagraża gniazdu. Jeśli można zdyskredytować te artykuły, zadanie się nie uda.
- Ukraść z kilku kolekcji (publicznych i prywatnych) pewną liczbę przedmiotów pochodzących z ery neolitu. Będą one potrzebne jako surowce do przygotowania unikalnego umagicznienia.
- Gniazdo potrzebuje na tydzień dostępu do pewnego bloku domów w mieście, poczynając od określonej daty. Miejsce ma zostać oczyszczone z mieszkańców, za pomocą przekupstwa lub wymuszania, zbyt oporni zostaną porwani i opętani.
- Szaman musi zapędzić dwudziestu opętanych ludzi do pracy nad jakimś zadaniem.

CZARY

***To co trudne, robimy teraz. Niemożliwe jest tam,
w R&D.***

— nieoficjalne motto EBM2, wydział thaumaturgii

Czary – konstrukty magii. Choć wiele może pochodzić od tej samej formuły, każdy z nich jest unikalny, jak przedmiot wykonany ręcznie. Rękę twórcy zawsze widać w formie, kształcie i teksturze zaklęcia.

Trzeba bardzo uważać przy tworzeniu czegoś tak bardzo osobistego. Skróty i linia najmniejszego oporu zawsze dają wyniki mniej niż zadowalające. Podobnie jak w nauce należy przestrzegać pewnych zasad. Podobnie jak w sztuce natchnienie jest wszystkim.

Będąc taką kombinacją dyscyplin, projektowanie czarów wymaga prawdziwego kunsztu.



TWORZENIE CZARÓW

Czary to narzędzia, broń i zabawki magii. Czarodzieje poświęcają wiele czasu i wysiłku na tworzenie zaklęć, ponieważ one właśnie dają im potęgę w Szóstym Świecie. Modyfikacje zasad opisane w niniejszym rozdziale wyjaśniają reguły dotyczące rzucania czarów z podstawowego podręcznika.

JAK DZIAŁAJĄ CZARY

Kiedy czarodziej używa swej przyrodzonej zdolności genetycznej do kontaktowania się z przestrzenią astralną, rzuca czar. Otwiera kanał pomiędzy światem materialnym a eterycznym, kształtując go zgodnie ze swoją wiedzą o czarowaniu i formułą zaklęcia, które rzuca. Efekt to konstrukt czaru w świecie eterycznym.

Konstrukt ten jest „zaprogramowany” przez formułę zaklęcia i porusza się z błyskawiczną prędkością od rzucającego zaklęcie do celu. Podstawą jego energii jest Moc, którą czarodziej przydziela mu w trakcie procesu czarowania. Może „dodać” kolejne kości, uzyskane dzięki fokusom, duchom itp., kiedy już uformuje się główny konstrukt, niemniej nie zwiększą one Mocy zaklęcia. Działają, jeśli czar dosięgnie celu, ale do tego czasu nie są w stanie go wzmocnić.

Wszystko, co opisano powyżej, dzieje się niemal jednocześnie, w chwili kiedy czarodziej rzuca zaklęcie.

Kiedy czar dosięga celu, wytwarza zamierzony przez swego twórcę efekt, dokonując transferu energii astralnej do świata materialnego. Ponieważ następuje wtedy połączenie aury czarodzieja z aurą celu, czarowanie wymaga celowania wzrokowego (rzucający zaklęcie musi widzieć cel). Czary obszarowe tworzą pajęczynę energii, która łączy czarodzieja i wszystkie jego cele w jedną sieć astralną, działającą na wszystkie możliwe cele w obszarze czaru. Efekty tego transferu zależą od samego zaklęcia: może ono tworzyć lub niszczyć, leczyć lub ranić.

Rzucanie zaklęć to kwestia intencji i władzy nad umysłem. Na przykład młodzi, popędliwi czarodzieje próbują celować zaklęciami obszarowymi przez dziurkę od klucza, pragnąc ograniczyć ich działanie do pojedynczego celu, a potem dziwią się, dlaczego w takich okolicznościach zaklęcie się nie udaje. Równie dobrze można zapytać malarza w kolorowych okularach, dlaczego barwy na jego obrazie są nieprawdziwe. W jaki sposób czarodziej miałby uchwycić wszechogarniającą egzaltację ducha, która jest kluczem do magii, jeśli sam ze sobą prowadzi taką grę?

Powiedziano, że energia emocjonalna potrzebna do rzucenia zaklęcia musi być taka sama jak ta, której potrzeba do przeprowadzenia fizycznego działania. Rzucenie zaklęcia śmierci wymaga morderczej furii. Iluzja wymaga twórczego śmiechu samego Kojota. Czarodziej używający manipulacji musi wykazać się taką samą pasją, jak artysta pracujący nad majstersztykiem.

Jedną z definicji magii to zdolność do wariowania w określony sposób na określony czas. Z psychologicznego punktu widzenia czar to indukowana neuroza lub nawet psychoza wytworzona przez ułamek sekundy w celu skierowania energii psychicznej w odpowiednią stronę. Mieszanie tego delikatnego procesu z obliczaniem i racjonalnym myśleniem może pozbawić czarodzieja możliwości robienia czegokolwiek innego.

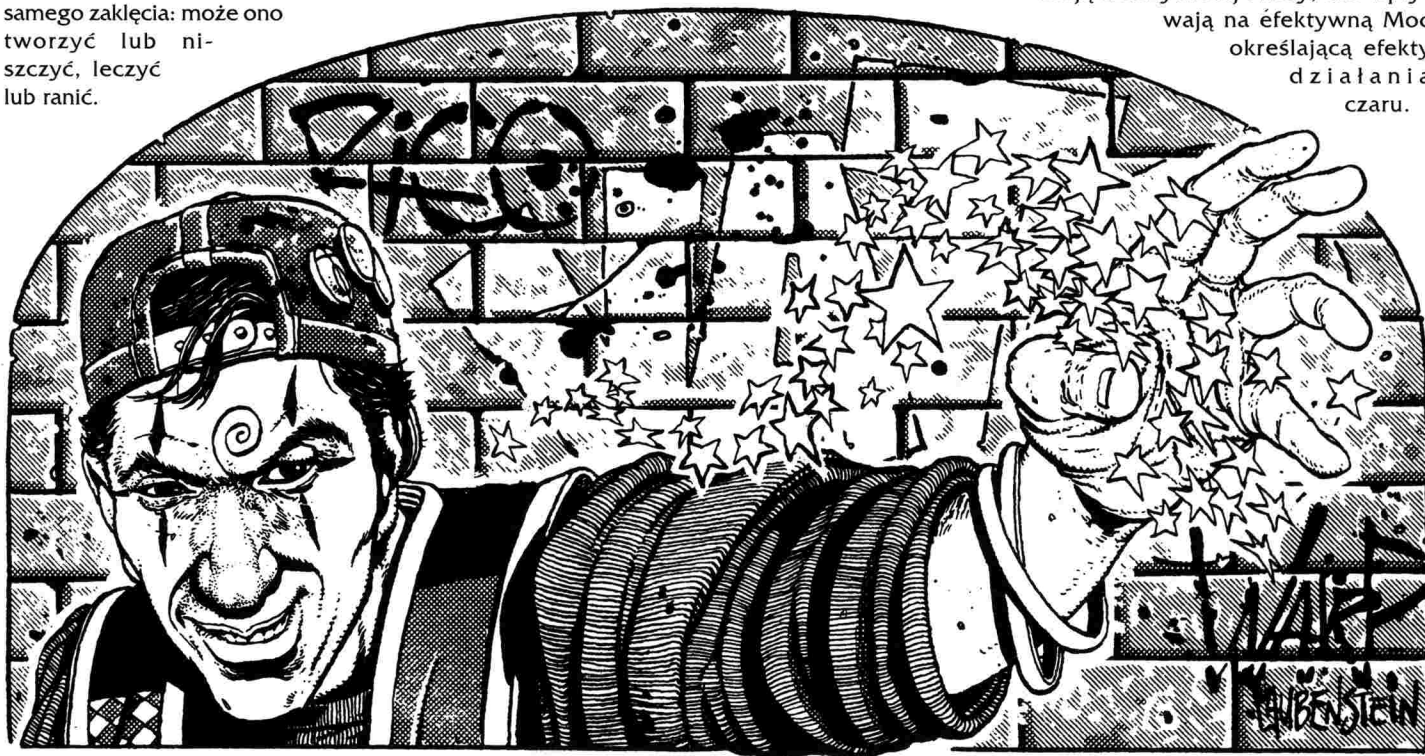
MOC ZAKLĘCIA

Istnieje pewna niejasność co do tego, czym właściwie jest Moc zaklęcia. Czarodziej uczy się zaklęcia z maksymalną Mocą. Może rzucić czar z Mocą od 1 do tego maksimum. To właśnie i tylko to jest rzeczywistą Mocą zaklęcia.

Dodatkowe kości, dodane dla zwiększenia szans czarodzieja w Teście Sukcesu, nie zwiększają Mocy rzuconego zaklęcia.

Do określenia czy Koszt powoduje obrażenia fizyczne, czy też ogłuszenia, wykorzystuje się wyłącznie rzeczywistą Moc zaklęcia. Tylko jej używa się jako podstawy poziomu trudności przy Teście Uniknięcia Kosztu. Modyfikatory uzyskane za zaklęcia wyłączone i wymagające fetyszów (SR11, s. 133) nie zmieniają rzeczywistej Mocy, ale wpływają na efektywną Moc

określającą efekty działania czaru.



Problem w tym, że właśnie rzeczywistej Mocy czaru używa się podczas walki astralnej albo do opierania się rozpraszaniu (zob. **Metamagia**, s. 42).

Czy oznacza to, że czarodziej z Pulą Czarostwa/Magii 6, fokusem Mocy (3) oraz premią totemu +2 dla danego zaklęcia może rzucić je z Mocą 1, po czym wykorzystać 11 kości, żeby rozwalcować swój cel? Zgadza się. A potem unikać Kosztu z poziomem trudności 2? Znowu się zgadza (pamiętaj, 2 to najniższy możliwy poziom trudności w systemie **Shadowrun**).

Tyle że w takim przypadku czarodziej zużywa wszystkie swoje kości z Puli Magii i fokusów na atak. Jeśli ktoś rzuci w niego czarem przed kolejną akcją, nie będzie miał czym wspomóc obrony.

Oznacza to również, że cel zaklęcia będzie się przed nim broił, także używając poziomu trudności 2. Czarodziej zabezpiecza się przed Kosztem, stawiając sobie niski poziom trudności, licząc na uzyskanie znacznie większej liczby sukcesów (dzięki wykorzystaniu wielu kości) niż przeciwnik.

Hej, czy nie oznacza to przypadkiem, że drużyna z czarodziejem może zakasować swoich rywali pozbawionych magicznego wspomagania? Dokładnie to mieliśmy na myśli. Witajcie w Szóstym Świecie, gdzie magia oznacza siłę.

CZARY WALKI

Czary walki pompują raniącą energię bezpośrednio do aury celu (celów). Sukcesy czarodzieja w Teście Sukcesu czaru (jeśli jakieś uzyska) zwiększają stopień obrażeń zadawanych przez czar o 1 za każde 2 sukcesy. Bazowy stopień obrażeń czarów walki zależy od konstrukcji danego zaklęcia.

Zaklęcia bojowe mogą być niematerialne lub materialne. Czary materialne wyrządzają szkody bezpośrednio na poziomie komórkowym, a odpiera się je za pomocą Budowy. Zaklęcia niematerialne wyladowują swoją energię wprost do aury celu, a zatem do ich odpierania używa się Siły Woli. Jednak ofiara odnosi również obrażenia fizyczne, ponieważ uszkodzenia aury przekładają się natychmiast na stan ciała fizycznego. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja, kiedy zaklęcie zostało specjalnie stworzone tak, aby ogłuszać, a nie zadawać obrażeń fizycznych. Można w ten sposób zaprojektować zarówno zaklęcia materialne, jak i niematerialne.

Czary Obszarowe

Czary obszarowe wpływają jednakowo na wszystkie cele, znajdujące się w obszarze ich działania i w polu widzenia czarodzieja. Może pomóc myślenie o takich czarach raczej jako o sferycznej strefie obrażeń niż o eksplozji rozchodzącej się promieniście z centralnego punktu (jak w przypadku granatu). Obrażenia są zadawane natychmiast i równocześnie w całym obszarze działania.

Skuteczność dowolnej osłony, za którą mógłby się ukryć cel zaklęcia, nie ma żadnego znaczenia przy unikaniu efektów działania czarów obszarowych. Jedynym istotnym czynnikiem jest to, jak dobrze czarodziej widzi cel. Zasada powyższa obowiązuje w przypadku wszystkich rodzajów zaklęć bojowych. Potencjalny cel poza zasięgiem wzroku rzucającego czar, ale w obszarze działania zaklęcia, znajduje się poza działaniem czaru. Jeśli nie można go zobaczyć, nie można go zranić.

Czarodziej rzucający zaklęcie bojowe, zaprojektowane specjalnie przeciwko celom znajdującym się wewnątrz bariery magicznej, nie jest w stanie im zaszkodzić, dopóki ten, kto stworzył barierę znajduje się poza nią (bariera chroni tych, którzy są wewnątrz). Jeśli twórca bariery znajduje się wewnątrz niej, to nie chroni ona tych, którzy znajdują się wraz z nim w środku, za to osłania przed jego zaklęciami cele na zewnątrz (zob. opis czaru Bariera, **SRII**, s. 158).

Zaklęcia materialne mogą teoretycznie niszczyć wszystko w obszarze działania, niemal jak eksplozja. Mistrz Gry nie musi się tym specjalnie przejmować, może poza efektami specjalnymi („Facet przed wami pada z wrzaskiem, a szyba samochodu za nim nagle eksploduje.”), albo jeśli trzeba powstrzymać zbyt rozhulanego czarodzieja przed rzucaniem czaru Sfera mocy w windach („Podłoga? Jaka podłoga?”).

Nie da się zwyczajnie zignorować możliwych celów — przyjaciół, wrogów czy neutralnych przechodniów — w obszarze działania zaklęcia. Jedynym sposobem kontrolowania, kto zostanie uszkodzony, jest zmiana obszaru działania, zgodnie z zasadami podanymi na s. 130, w podręczniku **SRII**. Kości obrony magicznej (**SRII**, s. 132) oraz osłaniania (**Metamagia**, s. 42), wydzielone przez czarodzieja do ochrony jego przyjaciół nie obronią ich, jeśli w tej samej rundzie staną się celem zaklęcia obszarowego, rzuconego przez tegoż czarodzieja. Można jednak użyć kości obrony magicznej i osłaniania danych przez innego czarodzieja.

Modyfikatory za odległość (zasada opcjonalna)

Ponieważ rzucanie zaklęć jest ograniczone jedynie polem widzenia, czarodziej może wycelować w coś, co znajduje się o całe kilometry od niego, jeśli tylko widzi ów cel. Mistrzowie gry, którzy chcieliby nieco ograniczyć czarowanie dalekiego zasięgu, mogą zechcieć zastosować pewne modyfikatory dla celów znajdujących się bardzo daleko, zgodnie z tabelą modyfikatorów za odległość. Modyfikator działa w dodatku do wszelkich modyfikatorów za widoczność (zob. **SRII**, s. 89).

TABELA MODYFIKATORÓW ZA ODLEGŁOŚĆ

Odległość do celu (w metrach)	Modyfikator
0–150	brak
151–300	+2
301–600	+4
601–1250	+6
1251–2500	+8
2501–5000	+10
5001+	cel niewidoczny

Odległości w tabeli podano dla płaskiego, równego terenu, na poziomie morza, pod czystym niebem (brak lub niewielki wpływ atmosfery na widoczność). Mistrz Gry będzie czasem musiał improwizować i odpowiednio dostosowywać modyfikatory do większych wysokości (prawdopodobnie zasięg widoczności się poprawi, zależnie od terenu i czynników atmosferycznych), warunków atmosferycznych, terenu, rozmiarów celu itp.

Opcjonalne zasady dotyczące modyfikatorów za odległość powinny się stosować tylko w sytuacjach wyjątkowych, kiedy tego rodzaju ograniczenia wydają się praktycznie i konieczne. („Zaraz! Reguły mówią, że jeśli mam faceta w polu widzenia, to mogę go trafić czarem, nie? Więc co z tego, że jest o tych kilka kilometrów stąd...”)

CZARY DETEKCIJ

Czary detekcji mogą należeć albo do grupy zaklęć materialnych, albo niematerialnych. Służą do wzmacniania zmysłów, bądź badania otoczenia. Pozwalają czarodziejowi albo temu, na kogo zostaną rzucone, odbierać wrażenia zmysłowe na poziomie, który normalnie leży poza jego możliwościami, słyszeć lub widzieć na wielkie odległości i dokonywać podobnych wyczynów. Można ich również używać do wykrywania magii lub magicznej obecności.

Zasieg

O ile opis zaklęcia nie podaje wyraźnie, że można je rzucić tylko na siebie, to dowolny z opublikowanych czarów detekcji da się rzucić na kogokolwiek. Można go również podtrzymywać na tej osobie tak długo, jak czarodziej sobie życzy. Efekty zaklęcia określone są przez jego cel albo osobę, na którą zostało rzucone. Jeśli jest to osoba, wówczas tylko ona uzyskuje za pomocą czaru informacje, a nie czarodziej, który go rzucił. Jeśli rzuca się zaklęcie na siebie, to oczywiście samemu zbiera się informacje.

Poziomy trudności

Przy wykonywaniu Testu Sukcesu dla ogólnego czaru detekcji musisz wziąć pod uwagę rzeczywiście uzyskane wyniki (poziomy trudności znajdziesz w rozdziale **Czary detekcji, SRII**, s. 152). Na przykład czarodziej, który uzyskał 12, 8, 6, 4 i 3 przy rzucaniu czaru Wykrycie wroga, uzyskał sukcesy przeciwko wielu rodzajom przeciwników. Ma 4 sukcesy przeciwko tym, których widzi (poziom trudności 4), 3 sukcesy przeciw wrogom niewidzialnym albo ukrytym w zasadzce (poziom trudności 6), oraz 1 sukces przeciwko komuś, kto podkrađa się do niego w przestrzeni astralnej.

CZARY MANIPULACJI

Mogą to być czary materialne i niematerialne, a używa się ich do przekształcania, transmutacji, kontrolowania i animacji materii lub energii. Są skomplikowane i trudne do opanowania i kontroli.

Manipulacje uszkodzające

Niektórzy z graczy i mistrzów gry uznali podane w podstawowych zasadach opisy zaklęć manipulacyjnych, które powodują uszkodzenia, za niejasne. Za pomocą takich zaklęć czarodziej wywołuje efekt materialny, który powoduje uszkodzenia, zamiast pompować energię astralną bezpośrednio w cel. Można takim czarem celować, używając przy tym identycznych modyfikatorów jak w walce na dystans. Bazowym poziomem trudności przy Teście Czarostwa jest 4. Czary obszarowe można wycelować w dowolne miejsce w przestrzeni, zamiast w konkretny obiekt.

Podobnie jak przy normalnej walce na dystans, porównuje się sukcesy uzyskane przez rzucającego zaklęcie czarodzieja z sukcesami uzyskanymi przez cel i wynik zależy od ich różnicy.

Określiwszy ostateczny stopień obrażeń, cel opiera się im w normalny sposób, używając w Teście Uniknięcia Obrażeń tyłu kości, ile wynosi jego Budowa i dodając ewentualne modyfikatory za pancerz skórny. Moc czaru to Siła ataku. Pancerz udarowy pomaga uniknąć obrażeń, ale z połową (zaokrągloną w dół) normalnej skuteczności, zmniejszając Moc czaru. Cel może użyć kości ze swej Puli Walki do uniknięcia obrażeń. Inaczej niż w przypadku zaklęć bojowych, przy obronie przed uszkodzającym zaklęciem manipulacyjnym dodaje się swój ochronny modyfikator trwałej osłony (zob. **Zapory**, s. 98, **SRII**).

W przypadku czarów obszarowych, wszyscy, którzy znajdują się w obszarze działania, muszą unikać efektów czaru, podobnie jak musieliby unikać efektów wybuchu granatu. Sam obszar działania oblicza się zgodnie z zasadami podanymi na s. 130 podręcznika **SRII**. Inaczej niż przy zaklęciach bojowych, czarodziej nie musi widzieć celów czaru obszarowego, aby im zaszkodzić, ponieważ obrażenia zadawane przez takie zaklęcia są rzeczywiste, fizyczne, a efekt działa na wszystkich, których czar zdoła osiągnąć. Dziwnym kapysem metafizyki jest fakt, że Kod Obrażeń obszarowych czarów manipulacji jest identyczny w całym obszarze działania. Nie staje się coraz mniejszy w miarę oddalania się od centrum działania czaru (jak to ma miejsce w przypadku granatów).

Bariery rozpraszają energię czarów i zmniejszają Siłę (lub Moc), chroniąc tych, którzy się za nimi schowają (zob. **Zapory**, s. 98, **SRII**).

Manipulacje uszkodzające zawsze są związane z działaniem żywiołów (zob. niżej). Żywioły dają zaklęciu siłę i mogą powodować efekty uboczne.

Substancje i energie stworzone zaklęciem są „magiczne”. Czar nie pozostawi po sobie leżących odłamków ani kałuży kwasu żrącego wszystko, czego dosięgnie.

DZIAŁANIE ŻYWIOŁÓW

Uszkodzające manipulacje oraz czary walki z materialnymi efektami ubocznymi wytwarzają „efekty żywiołowe”, czyli wykorzystują siły natury do wyrządzania szkód. Nie są związane z duchami żywiołów, choć skutki działania niektórych z czarów mogą być podobne do efektów interwencji duchów. Poniżej podajemy różne możliwe rodzaje działania żywiołów, ale Mistrz Gry może wykorzystywać inne, własne propozycje.

Żywioły powodują uszkodzenia „podstawowe” i „wtórne”. Podstawowe działanie określa Kod Obrażeń czaru. Może na nie w różny sposób wpływać pancerz i inne osłony, może również wywoływać efekty uboczne, które zawsze występują przy danym zaklęciu.



Efekty działania żywiołów mogą również powodować uszkodzenia wtórne, będące wynikiem specjalnego działania czaru na bezpośrednie otoczenie.

Tego rodzaju następstwa występują tylko w przypadku zaklęć materialnych, powodują bowiem uszkodzenia zarówno istot żywych, jak i materii nieożywionej. W związku z tym większość zaklęć wytwarzających efekty żywiołowe ma wysoki Kod Kosztu, co opisano poniżej.

Stosując efekty wtórne podczas rozgrywki, Mistrz Gry musi dokonywać samodzielnych wyborów i osądów. Na przykład jeśli czarodziej rzucił ognistą kulę, to wtórnymi efektami mogą być pożary, wybuch amunicji, podpalenie zbiornika z paliwem, pancerzy i ubrań w całym obszarze wybuchu. Kwas może (jako efekt uboczny) spowodować stopienie się wszystkiego w dymiącą maź.

W takich przypadkach nie ma konieczności ani nawet potrzeby wykonywania rzutów kośćmi dla wszystkich możliwych celów. Przede wszystkim trzeba określić, na jakie istotne cele działa podstawowy efekt zaklęcia. Warto uatrakcyjnić to działanie barwnymi detalami. Niewinni obserwatorzy (żywi i nie) mogą ucieść tak samo jak bohaterowie. Na przykład jeśli czarodziej ciśnie lodową bombę w środek szarżującej bandy łobuzów na motorach, Mistrz Gry powinien w zasadzie wykonać rzut, aby stwierdzić, które z pojazdów zostaną wytrącone z równowagi, ale może także opisać, jak motocykliści, którzy nie mają znaczenia dla scenariusza, przelatują obok w dzikich piruetach.

Jeśli główny czar pozostawi przy życiu kogoś, kto wciąż będzie w jakiś sposób wystawiony na efekty uboczne, rzuć 2k6, aby określić owe efekty dla wszelkich nieożywionych celów, które wybierze Mistrz Gry.

Wynik rzutu kością dla efektów wtórnych musi być większy lub równy odporności przedmiotu (SRII, s. 130). Zwiększ odporność o +4 dla czarów bojowych, ponieważ ich działanie uboczne jest mniejsze. Dla uszkadzających manipulacji do odporności celu dodaje się następujące modyfikatory:

Czar powoduje:	Modyfikator
lekkie uszkodzenia	żadnych efektów wtórnych
średnie uszkodzenia	+4
ciężkie uszkodzenia	+2
zabójcze uszkodzenia	brak (bazowa odporność)

UWAGA DLA MISTRZA GRY: Określenia takie jak „wybuch” czy „ogień” pojawiają się czasami w nazwach zaklęć, które nie muszą wywoływać efektów wtórnych. Jeśli wydaje się to niejasne, sprawdź w opisie zaklęcia.

KWAS

Działanie podstawowe: Przed działaniem czarów kwasowych chroni pancerz udarowy (połowa obrażeń, zaokrąglić w dół), ale nie balistyczny. Każdy, kto ma na sobie pełny strój, specjalnie zaprojektowany do ochrony przed materiałami szkodliwymi (na przykład skafander strażacki), nie odnosi od tego czaru żadnych obrażeń. Kwas wytwarza gęstą chmurę dławiących oparów, co dodaje +4 do poziomów trudności dla wszystkich, którzy znajdują się w pobliżu aż do końca rundy (aby otrzymać rozmiar chmury oparów, należy podwoić obszar działania zaklęcia). Obszar ten jest również uznawany przez resztę rundy za teren niebezpieczny.

Efekty wtórne: Wszystko, czego dotknie czar kwasowy, może się stopić albo co najmniej zostać paskudnie popalone i porysowane. Opony pojazdów pękają. Pancerze udarowe i balistyczne mogą stracić 1 punkt skuteczności. Jeśli kwas zaatakował na zabójczym poziomie, to może skorodować broń strzelecką, zamieniając ją w bezużyteczny złom.

WYBUCH

Działanie podstawowe: Zaklęcia eksplodujące działają na pancerze udarowe (połowa obrażeń, zaokrąglić w dół), ale nie na balistyczne. Jeśli używa się ich przeciwko manifestującemu się żywiołowi ziemi, należy zwiększyć o jeden poziom stopień obrażeń, ponieważ atak opiera się na impecie rozpedzonego powietrza. Tego rodzaju zaklęcie, zadające ciężkie obrażenia, byłoby śmiertelne w przypadku żywiołu ziemi. Bohaterowie trafieni takim czarem podlegają zasadom dotyczącym przepychania i przewracania, związanym z walką w zwarcu (SRII, s. 103); zamiast Siły atakującego należy użyć Mocy czaru.

Efekty wtórne: Normalnym efektem użycia zaklęć eksplodujących jest rozbite szkło, popękany tynk itp. Potrafią one również paskudnie uszkodzić ściany i budowle, jeśli ich konstrukcja nie jest zbyt solidna.

OGIEŃ

Działanie podstawowe: Można unikać podstawowych efektów działania czarów ognistych za pomocą pancerza udarowego (połowa obrażeń, zaokrąglić w dół). Ogień ma o jeden większy stopień obrażeń przeciwko żywiołom wody.

Efekty wtórne: Czary ogniste mogą, rzecz jasna, powodować zapłon łatwo palnych materiałów. W przypadku substancji wysoce łatwopalnych (benzyna, suche drewno, papier, materiały wybuchowe i amunicja) odejmuje się 1 od rzutu na odporność przedmiotu przy określaniu efektów wtórnych. Jeśli zapali się na kimś ubranie, to osoba ta odnosi obrażenia na końcu każdej rundy, dopóki ogień nie zostanie ugaszony. W pierwszej Rundzie Walki, podczas której płonie ubranie, ofiara płomieni odnosi obrażenia 6Ś. Później co rundę należy dodawać +2 do Siły obrażeń.

Eksplodującą amunicję, granaty itp. traktuj jak trafienia z odpowiednich broni, nie biorąc pod uwagę ochrony pancerza. Przysmażony shadowrunner może użyć przy unikaniu obrażeń kości z Puli Walki, próbując odrzucić wybuchające rzeczy jak najdalej od siebie.

Może nastąpić eksplozja paliwa w pojazdach, ale w ich przypadku należy dodać przy Teście Efektów Wtórnych +2 do odporności, jeżeli paliwo pozbawione jest dostępu powietrza.

LÓD

Działanie podstawowe: Do odpierania efektów zaklęć lodowych można używać pełnej skuteczności pancerza udarowego (reprezentuje to ciepło dawane przez odzienie). Nikt, kto ma na sobie ocieplany pancerz lub ubranie, nie odnosi żadnych obrażeń. Łód podnosi o jeden poziom stopień obrażeń zadawanych manifestującym się żywiołom wody i ognia. Obszar działania zaklęcia lodowego należy traktować jako teren trudny i niebezpieczny do końca rundy.

Efekty wtórne: Wszystkie pojazdy w ruchu, na które działa czar, muszą wykonać Test Kraksy, aby stwierdzić, czy kierowca zdoła utrzymać nad nimi kontrolę. Może również nastąpić zadławienie silnika. Wszelkie płyny w obszarze działania mogą zamarznąć na kamień. Rośliny natychmiast więdną i umierają.

PIORUN

Działanie podstawowe: Piorun wywołuje ciepło i udar. Pancerz udarowy pozwala oprzeć się częściowo jego działaniu (połowa obrażeń, zaokrąglić w dół), a postać w izolowanym kombinezonie jest całkowicie niewrażliwa. Postaci, które nie są uziemione (na przykład lewitujący czarodziej) również nie zostaną zranione.

Piorun zwiększa o jeden stopień obrażeń zadawanych manifestującym się żywiołom powietrza, jonizując ich postaci i rozpraszając energię.

Efekty wtórne: Piorun może wywoływać spięcia w sprzęcie elektrycznym i elektronicznym. Należy odjąć 1 od odporności przedmiotu przy określaniu efektów wtórnych. Czar oparty na elektryczności może niszczyć broń strzelecką i oddziaływać na przeznaczoną dla niej amunicję. Mogą nastąpić zwarcia w silnikach pojazdów i zapłon paliwa. Jednak w przypadku pojazdów należy dodać +2 do ich odporności, jeśli paliwo nie jest wystawione na dopływ powietrza.

WODA

Działanie podstawowe: Woda uderza miażdżąc i krusząc. Zaklęcia wodne ogłuszają. Może temu zapobiec pancerz udarowy, ale z połową skuteczności (zaokrąglić w dół). Wszyscy, którzy znajdują się pod działaniem zaklęcia, muszą wykonać Test Siły na poziomie trudności równym użytej Mocy, albo zostaną powaleni. Woda zwiększa o jeden stopień obrażeń zadawanych żywiołom ognia. Jeśli jakieś przewody elektryczne są dla niej dostępne, następuje ich zwarcie. Obszar działania uznaje się przez resztę rundy za teren niebezpieczny.

Efekty wtórne: Woda może wywołać zwarcia we wszelkich elektrycznych i elektronicznych urządzeniach, jak celowniki laserowe, ISPO-systemy i silniki pojazdów. Wyjątkiem są cyberwyszczepy.

FORMUŁY CZARÓW

Uczenie się czarów na podstawie formuł opisano na s. 132 podręcznika **SRII**. Nie podano tam jednak żadnych informacji na temat samych formuł. Poniższy rozdział wypełnia tę lukę.

Formuła zaklęcia to symboliczna teoria czaru. Aby się go nauczyć, czarodziej potrzebuje albo mistrza, który zna zaklęcie, albo kopii jego formuły. Jeśli nauczyciel zna zaklęcie, stosują się jedynie zasady dotyczące uczenia się czarów. Jeśli czarodziej próbuje nauczyć się czegoś ze zdobytej przez siebie formuły, nie mając mistrza, który zna dane zaklęcie, procedura wygląda identycznie jak w przypadku z nauczycielem, ale do wszystkich wykonywanych przy tym Testów Sukcesu należy dodać modyfikator +2 do poziomu trudności. Jeśli czarodziej musi samodzielnie stworzyć stosowną formułę, należy zastosować się do przepisów podanych poniżej.

Magiczna struktura zawarta w formule zaklęcia jest zawsze taka sama dla danego czaru, ale jej reprezentacja będzie się różnić, stosownie do tradycji, z której pochodzi czarodziej. Formułą szamańską może być jakiś przedmiot obrzędowy, malunek lub rzeźba, zestaw runów albo specjalnie uszyty woreczek z „lekami”. Formuła hermetyczna może przybrać formę tekstu pisanego, albo skomplikowanego diagramu z wieloma złożonymi równaniami i symbolami. Różne formuły jednego czaru mówią to samo o jego magicznej energii, ale czynią to w rozmaity sposób

INSPIRACJA

Zanim czarodziej będzie mógł zaprojektować formułę, musi mieć jakąś inspirację. Musi wiedzieć, co ma robić jego czar i uzyskać jakieś pojęcie o tym, jak będzie on działał.

Można dokonać rozkładu istniejącej formuły zaklęcia, czyli dowolnego czaru, który już został opublikowany w jakimś wydawnictwie związanym z systemem **Shadowrun**. Przyjmuje się, że takie publicznie znane czary są udokumentowane w *Podręczniku praktycznej thaumaturgii* albo w jakiejś innej magicznej „encyklopedii technicznej”. Tego rodzaju prace nie zawierają samych formuł, ale podają praktyczne opisy związanych z nimi energii i ich działania. Czarodziej, w którego ręce dostał się taki opis, może dowiedzieć się z niego dosyć, aby uzyskać wstępną inspirację, dotyczącą formuły zaklęcia. Projektowanie w ten sposób formuł jest w wielu sy-

stemach prawnych naruszeniem praw autorskich, wymaga się w nich bowiem, aby zaklęcia objęte tymi prawami nabywać od tego, kto je opublikował, albo uczyć się ich od licencjonowanych przez niego nauczycieli. Oczywiście większość ulicznych czarodziejów ma to głęboko w nosie.

Inspiracja formuły zaklęcia nigdzie nie opublikowanego może pochodzić z astralnego obserwowania innego czarodzieja rzucającego czar. Aby tego dokonać, obserwator musi postrzegać astralnie w chwili rzucania czaru i skupiać na tym całą swoją uwagę. Nie może się poruszać, walczyć, czynić magii, dawać magicznej ochrony, w ogóle nic innego nie może robić. Jeśli spełni te warunki, to wówczas z tego co wypatrzył, może odtworzyć formułę zaklęcia. Aby sprawdzić, czy mu się udało, należy wykonać Test Inteligencji przeciw rzeczywistej Mocy rzuconego czaru. Można w tym teście użyć dodatkowo tylu kości, ile wynosi umiejętność Teoria magii, aby dokładniej ocenić to, co się widzi. Jeśli zaklęcie jest natychmiastowe (zob. **Czas trwania**, s. 118), można dodać modyfikator +2. Jeśli natomiast jest podtrzymywane lub stałe, nie stosuje się tego modyfikatora. Aby uzyskać inspirację, potrzeba tylko 1 sukcesu.

Jeśli czarodziej projektuje całkiem nowe zaklęcie, może stworzyć jego formułę bez zewnętrznej inspiracji. Jest to istotne, kiedy gracz kontrolujący czarującą postać wymyśli nowy czar, którego chciałby użyć w grze. W takim przypadku czarodziej musi stworzyć formułę jako część procesu wynajdywania czaru.

PROJEKT

Projektowanie formuł czarów wymaga umiejętności Teoria magii. Może to czynić każdy, kto posiada tę umiejętność, nawet ktoś z pospólstwa. Okultyści-teoretycy, eksperci o wysokim poziomie wiedzy w zakresie teorii magii, ale pozbawieni mocy magicznej wyrażonej cechą Magia, są rzadkością, ale istnieją, tak samo jak w naukach przyrodniczych istnieją czysti teoretycy. Potrafią stworzyć działającą formułę czaru, ale ponieważ sami nie są magicznie aktywni, nie mogą nic z nią uczynić.

Szaman musi wykonywać działania związane z projektem w wigwamie świętych przedmiotów o poziomie równym przynajmniej jego umiejętności Teoria magii. Mag lub osoba z pospólstwa potrzebuje biblioteki o teorii magicznej na poziomie równym przynajmniej umiejętności Teoria magii. Jeśli poziom wigwamu lub biblioteki jest niższy niż poziom umiejętności postaci, to trzeba użyć takiego właśnie, obniżonego wskaźnika. Niestety perfekcja działania rzemieślnika zależy od narzędzi, które ma on do dyspozycji.

Skoro już mowa o narzędziach, oto co może wspomóc czarodzieja przy projektowaniu zaklęcia:

- Magowie mogą otrzymać pomoc od pojedynczego żywiołu jako jedną z usług (dodaj do umiejętności czarodzieja Moc żywiołu). Szczegóły znajdziesz w **SRII**, s. 141. Zobacz również **Pomoc w nauce**, tamże.
- Biblioteka lub wigwam świętych przedmiotów o poziomie wyższym niż Teoria magii bohatera zwiększa jego efektywność. Za każde 2 punkty, o które poziom biblioteki lub wigwamu przewyższa umiejętność Teoria magii czarodzieja, uzyskuje on dodatkową kość. Tak więc szaman z Teorią magii 5, pracujący w wigwamie o poziomie 7, będzie efektywnie znał teorię magii na poziomie 6. Powoduje to również zwiększenie bazowego czasu projektowania zaklęcia o +50 procent.
- Szamani dodają do każdego testu, który jest związany z czarami należącymi do domeny ich totemu tyle kości, ile daje im premia za Totem. Jeśli próbują stworzyć zaklęcie, które w jakiś sposób jest przeciwne ich totemowi, to premię odejmuje się od liczby rzuconych kości. Wykaz totemów, ich premii i słabości znajdziesz w **SRII** na s. 119-122.

W Teście Tworzenia Projektu używa się efektywnego poziomu umiejętności Teoria magii oraz wszelkich dodatkowych kości, uzyskanych dzięki spełnieniu warunków opisanych powyżej. Czarodziej wykonuje Test Sukcesu na poziomie trudności równym podwojonej maksymalnej Mocy projektowanego zaklęcia minus Magia twórcy i plus wszelkie modyfikatory za Koszt uzyskane w trakcie projektowania (zob. dalej). Pamiętaj, minimalny możliwy poziom trudności to 2. Bazowy czas tworzenia zaklęcia zależy od jego poziomu Kosztu, zgodnie z tabelą bazowego czasu projektowania.

TABELA BAZOWEGO CZASU PROJEKTOWANIA

Poziom Kosztu	Bazowy czas
L	6 dni
S	18 dni
C	30 dni
Z	60 dni

Aby określić, jak długo naprawdę potrwa tworzenie formuły, należy podzielić bazowy czas przez liczbę sukcesów uzyskanych w Teście Teorii Magii. Jeśli czarodziej wcale nie uzyska sukcesów, to znaczy, że projekt się nie udał i można zacząć projektować kolejny (albo ten sam) czar po upływie połowy (zaokrąglając w dół) bazowego czasu.

Określiwszy, jak wiele czasu zajmie projektowanie, bohater może wykonywać zadanie etapami: kilka dni teraz, później tydzień, dopóki wreszcie nie skończy. Mistrz Gry powinien dokładnie śledzić, jak wiele czasu poświęca bohater na pracę nad projektem.

Ukończona formuła mieści się w tradycji swego twórcy. Mag stworzy formułę hermetyczną, szaman uzyska szamańskie równanie. Przetłumaczenie z jednej tradycji na drugą formuły, którą bohater już posiada, dodaje +2 do poziomu trudności przy Teście Teorii Magii. Jeśli inspiracja opiera się na obserwacji, bohater również dodaje modyfikator +2. Jeśli postać próbuje odtworzyć formułę z opublikowanych materiałów, poziom trudności spada o -2. Pamiętaj, najniższym możliwym w systemie **Shadowrun** poziomem trudności jest 2.

UŻYWANIE FORMUŁY

Kiedy postać posiada już formułę zaklęcia, może jej użyć, aby nauczyć się czaru, sprzedać ją komuś, opublikować albo odsprzedać wydawcy, czy wreszcie udostępnić jako „własność publiczną”.

Formuła zaklęcia jest tak skomplikowana, że nawet jej twórca nie potrafi jej zapamiętać. Posiadanie formuły oznacza dostęp do jej wydruku albo do postaci elektronicznej. Magowie mają tu zdecydowaną przewagę, ponieważ formuły szamańskie nie poddają się zbyt chętnie składowaniu w komputerach. Szaman musi zazwyczaj posiadać materialny przedmiot reprezentujący zaklęcie, choć Mistrz Gry może zdecydować, że w przypadku czysto wizualnych formuł cyfrowy obraz obiektu albo jego hologram spełnia stosowne wymagania.

Procedurę uczenia się nowych czarów znajdziesz na s. 132 podręcznika drugiej edycji systemu **Shadowrun**. Czarodziej może nauczyć się zaklęcia o maksymalnej Mocy nie przekraczającej Mocy, dla której zaprojektowano jego formułę. Jeśli chce wzmocnić istniejącą formułę zaklęcia tak, aby miała ona większą Moc, wówczas poziom trudności dla Testu Projektowania Zaklęcia oblicza się tak jak dla całkiem nowego czaru, z tym jednak, że odejmuje się 2, a bazowy czas projektowania jest równy połowie normalnego.

WYMYŚLANIE NOWYCH CZARÓW

Zasady podane w tym rozdziale pomogą graczom w tworzeniu zaklęć, których nie ma w podręcznikach **Shadowrun**. Opisujemy, jak to zrobić, zarówno dla graczy, którzy mają ciekawy pomysł, jak i dla mistrzów gry, którzy potrzebują czegoś specjalnego, w co mogliby wyposażać jakiegoś bohatera niezależnego, którego chcą napuścić na grupę.

Projektowanie czarów to sztuka: nie da się tego zredukować do samych liczb. Zasady, które podajemy, są w najlepszym wypadku wskazówkami dającymi jedynie orientację w skali mocy czarów, ich efektów, Kosztu itp. Nie jest to sztywny system liczbowy. Żadne zasady nie mogą zastąpić wyczucia równowagi przy wprowadzaniu do gry nowych zaklęć. Na przykład zaklęcie Huragan, nawet z Kosztem 20Z, zbyt łatwo pozwalałoby czarodziejowi zdevastować okolicę, zbyt małym kosztem. Prawdziwie potężna magia, jak Taniec Ducha, którego użyły rdzenne plemiona do ataku na stare Stany Zjednoczone, odbywa się w całkowicie innej skali niż to, co może uczynić pojedyncza osoba. Choć Tancerze Ducha z grupy Daniela Wyjącego Kojota zachowują głębokie milczenie co do tego, jak działają ich rytuały, badacze zdołali określić, że magia uprawiana na taką skalę wymagała setek uczestników, zaś jej Koszt mierzyło się liczbą czarodziejów, którzy zmarli podczas rytuału.

Projektowanie zaklęć powinno być raczej zadaniem artystycznym, a nie ćwiczeniem z matematyki pozwalającym czarodziejowi uzyskać taktyczną głowicę atomową za Koszt 3L (nie ma znaczenia, co powiedzą hermetycy...) Nawet niektóre z czarów opisanych w regułach **Shadowrun** musiały zostać stworzone zgodnie z zasadą „to dobrze wygląda”, uzyskanie doskonałe dopasowanych reguł okazało się bowiem niemal niewykonalne.



Po dokonaniu ostatecznej analizy Mistrz Gry musi zdecydować, jakie zaklęcia zechce dopuścić w swojej kampanii. Gracz powinien z nim bardzo dokładnie przedyskutować nowe czary, żeby mieć pewność, iż obie strony są zgodne co do uzyskiwanej mocy. Jednak to właśnie Mistrz Gry ma zawsze ostatnie słowo.

Proces tworzenia nowego czaru wymaga podjęcia kilku decyzji. Pierwszą z nich jest oczywiście określenie, co właściwie czar ma spowodować. Następnie bohater wybiera rodzaj czarów, który pasuje do tej funkcji. Jeśli zaklęcie ma leczyć obrażenia, będzie czarem leczącym. Jeśli może zabić, będzie czarem walki itp. Bywa to jednak problematyczne (zob. niżej). Następnie trzeba zdecydować, jaki bazowy Koszt będzie związany z rzucaniem zaklęcia, zależnie od rodzaju i zamierzonego sposobu działania. Potem należy określić, jakie modyfikatory znajdują tu zastosowanie. W końcu ustanawiamy Moc projektowanego zaklęcia. Mając w ten sposób mniej lub bardziej dokładnie określone liczby, można zapisać szczegółowo efekty działania. Ponieważ to Mistrz Gry ma ostatnie słowo przy dopuszczaniu czarów do gry, może skłonić gracza do modyfikacji parametrów lub opisu czaru, jeśli pierwotna wersja z jakichś względów mu się nie podoba.

Kiedy gracz zaprojektował już czar, bohater którego prowadzi, musi stworzyć dla tego czaru formułę. Jeśli zaklęcie zaprojektował Mistrz Gry, staje się ono po prostu dostępne – albo publicznie, albo też znane jest jedynie bohaterowi niezależnemu, który je wynalazł.

DEFINIOWANIE CZARU

Poniższe rozdziały rozszerzają informacje podane w katalogu czarów, na s. 151 w **SRII**. Podano je w identycznej kolejności jak tam.

Kategoria czaru

Pierwszym krokiem przy projektowaniu nowego czaru jest określenie kategorii, do której będzie przynależał: czy będzie czarem walki, detekcji, leczenia, manipulacji, czy może iluzji? Ogólna zasada: jeśli boli, to bojowy, jeśli leczy, to leczący, nie da się jednak tutaj w pełni zastosować. Do jakiej bowiem kategorii należy czar, który wystrzeliwuje w kogoś kamień z prędkością kuli karabinowej? Czy to zaklęcie bojowe, czy może manipulacja? A co z czarem wzmacniającym zmysły? Czy zaliczyć go do czarów detekcji, czy może leczenia?

Czasami pomaga zadanie pytania nie tylko o to, co robi czar, ale także jak to robi. Może to być coś bojowego („Walnij tego gnoja...”) działającego za pomocą manipulacji („...pakujać mu ten fetyśz kalibru .40!”).

Typ czaru

Czary mogą być niematerialne lub materialne.

Czary niematerialne wpływają jedynie na obiekty żywe lub energie magiczne (jak energia zaklęcia) w przedmiotach nieożywionych. Zaklęcia materialne działają na dowolne substancje, ale zwiększają poziom trudności Kosztu, co wyjaśniono w rozdziale **Ocena Kodu Kosztu**, na s. 118.

Czarodziejom łatwiej przychodzi rzucanie zaklęć niematerialnych. Są one jednak bezużyteczne, jeśli cel nie jest żywą istotą. Iluzja niematerialna ogłupi wprawdzie strażnika

obecnego osobiście na miejscu akcji, ale nie zadziała tak dobrze na kogoś, kto będzie obserwował czarodzieja przez lokalną kamerę. Iluzje niematerialne wpływają na cel, zmieniając jego postrzeganie. Materialne iluzje zakrzywiają i obchodzą prawa fizyki, tworząc rzeczywisty efekt. Interesującą różnicą pomiędzy iluzjami materialnymi i niematerialnymi jest to, że efekt iluzji materialnej dostrzegają także inne osoby poza celem czaru i wiedzą, że to iluzja (o ile oczywiście nie znalazły się w obszarze działania, w tym przypadku mają zastosowanie normalne zasady). Iluzja niematerialna jest widoczna tylko dla tych, którzy zostali poddani jej działaniu („Ej, Dave, co ty właściwie robisz, do ciężkiej...?”).

Granica pomiędzy czarami materialnymi i niematerialnymi nie zawsze bywa całkiem wyraźna. Gracze często pytają, dlaczego niektóre z leczących zaklęć niematerialnych działają na mocno zcyborgizowanych bohaterów.

Odpowiedź jest taka, że cyberwyszczepcy, za które zapłaci się Esencją, są tak ściśle powiązane z organiczną częścią swojego właściciela, że magia może się okazać tak samo efektywna przeciwko blaszanemu ulicznemu samurajowi,

jak przeciw fanatycznemu tubylcowi, składającemu się wyłącznie z własnego mięsa i kości. W ramach niniejszych zasad cybernetyczne systemy wspomagające zmysły, za które zapłacono Esencją, uznaje się za naturalne i można na nie działać za pomocą czarów niematerialnych. Na przykład bohatera z cyber-oczami może oszukać iluzja niematerialna, która nie będzie działać na riggera używającego sensorów pojazdu. Sensory są bowiem dla riggera czymś zewnętrznym (nie zapłacono Esencji za dostęp do elektronicznych udogodnień); przeciw takim systemom zaklęcia niematerialne będą bezużyteczne. Jeśli jednak sam rigger znajdzie się w zasięgu wzroku czarodzieja, to ten może rzucić zaklęcie bezpośrednio na niego i wtedy zadziała także coś niematerialnego (jeszcze jeden powód, żeby siedzieć w ukryciu lub pod dobrą osłoną).

Ludzkich myśli, uczuć itp. nigdy nie można uznać za cybernetycznie zmodyfikowane, niezależnie od tego, jak wiele cybernetyki ma w głowie bohater. Mózg może być tak odrutowany, że postać łapie rozgłosnie radiowe, ale umysł to czysta siła życiowa i jako taki działa „na tej samej długości fali” co magia niematerialna.



TABELA BAZOWYCH POZIOMÓW TRUDNOŚCI

Typ czaru/warunki	Bazowy poziom trudności
Czar niematerialny	Siła Woli celu
Czar materialny	Budowa celu
Iluzja materialna	Inteligencja
Czar manipulacyjny	4
Tworzenie bariery	6
Delikatna manipulacja	6
Zakłęcie:	
Wpływa na przedmioty nieożywione	Określ skład i sprawdź w tab. odporności przedmiotów, SRII , s. 130.
Ogólne (np. obszarowy czar wykrywający)	4
Przeciwdziała szkodliwemu efektowi (chorobie, toksynie)	Moc, Siła lub cecha odpowiednia dla efektu.
Wpływa na magię	Umiejętność Czarostwo rzucającego
Polepsza cechę	2 x cecha
Pogarsza cechę	10 – Esencja celu
Wpływa na funkcje życiowe celu, dobrze lub źle	10 – Esencja celu

Zasięg

W systemie projektowania czarów zasięg wpływa na Kod Kosztu. Twórca może już teraz zdecydować o zasięgu, ale nie przyniesie to efektów aż do fazy **oceny Kodu Kosztu**, opisanej na s. 118. Możliwości są następujące:

Zero/Wymagany dotyk: Czarodziej musi „dotknąć” celu, aby czar zadziałał. Nie wymaga to kontaktu fizycznego, ciałem do ciała, odnosi się raczej do dotyku astralnego. Czarodziej musi doprowadzić do kontaktu własnej aury z aurą celu. Pod wieloma względami tego rodzaju zaklęcia mogą być niezwykle trudne do odparcia, ponieważ czarodziej nie musi fizycznie dotykać celu — wystarczy, żeby znalazł się w pobliżu. Aby stwierdzić, czy zachodzi kontakt aury, należy wykonać Test Walki w Zwarcu (zob. **SRII**, s. 100), modyfikując poziom trudności atakującego o -1, ponieważ nie musi on rzeczywiście dotknąć celu. Zaklęcia wymagającego dotyku nie można łączyć z innymi atakami bez broni powodującymi obrażenia. Jeśli trzeba, weź pod uwagę **zaskoczenie** (**SRII**, s. 86). Nie trzeba wykonywać testów, żeby wejść w kontakt z aurą celu nieprzytomnego lub dobrowolnie poddającego się działaniu magii. Niezależnie od tego, czy doszło do kontaktu, czy nie, czarodziej musi wykonać Test Uniknięcia Kosztu.

Ograniczony zasięg: Zaklęcie można skutecznie rzucić z odległości nie większej niż pewien określony zasięg. Dokładne parametry zależą od konkretnego zaklęcia. Rzucając czar czarodziej wykonuje oddzielny Test Mocy na poziomie trudności 4, po czym dodaje wszelkie stosowne modyfikatory za rany. Jeśli chce, może sobie pomóc kośćmi z Puli Magii, muszą one jednak zostać przydzielone jako dodatek do wszelkich kości, wykorzystanych w Teście Sukcesu czaru. Liczba sukcesów z tego testu, pomnożona przez Magię czarodzieja, daje maksymalny zasięg w metrach, w którym może działać rzucone zaklęcie. Zazwyczaj tylko czary detekcji mają ograniczony zasięg działania. (Hej, jak by ci się podobała próba uratowania swojego tyłka czarem Pocisk Mocy, a następnie spalanie Testu Mocy i okazałoby się, że ma on zasięg sześciu metrów?) Czary detekcji centruje się zazwyczaj na sobie samym, więc maksymalny dopuszczalny zasięg nie ma znaczenia.

Pole widzenia (PW): Jeśli czarodziej widzi cel w granicach możliwości swego własnego wzroku, to może osiągnąć go za-

rem. W rozdziale **Modyfikatory za odległość (zasada opcjonalna)** na s. 111 znajdziesz więcej informacji i przepisów dotyczących pola widzenia i celowania magią.

Poziom trudności

Bazowy poziom trudności przy Teście Sukcesu czaru określa typ zaklęcia i szczególne okoliczności, zgodnie z opisami poniżej. Aby ułatwić wyszukiwanie, podajemy tę informację również w tabeli bazowych poziomów trudności.

- Jeśli czar jest niematerialny, bazowy poziom trudności równa się Sile Woli celu.
- Jeśli czar jest materialny, bazowy poziom trudności równa się Budowie celu.
- Jeśli czar działa na przedmiot nieożywiony, poziom trudności zależy od tego, z czego jest on zbudowany — określ skład i sprawdź w tabeli odporności przedmiotów, **SRII**, s. 130.
- Jeśli zaklęcie jest ogólne, nie ograniczone tylko do jednego celu, jak w przypadku obszarowych czarów detekcji, poziom trudności wynosi 4.
- Jeśli czaru używa się do przeciwdziałania jakiemuś konkretnemu efektowi, jak choroba czy trucizna, to poziom trudności równy jest Mocy, Sile lub ich odpowiednikowi dla tego konkretnego efektu.
- Jeśli czar działa na magię, poziom trudności równa się umiejętności Czarostwo czarodzieja rzucającego czar.
- Jeśli czar wpływa dodatnio na cechę, poziom trudności równa się jej podwojonej wartości.
- Jeśli wpływ na Cechę ma być ujemny, poziom trudności wynosi 10 minus Esencja celu. Jest to również poziom dla zaklęć, które wpływają na wewnętrzne funkcje ciała, czy to dobroczynnie, czy wręcz przeciwnie.
- Jeśli zaklęcie jest iluzją materialną, poziom trudności zależy od Inteligencji.
- Jeśli zaklęcie jest manipulacją, użyj poziomu trudności 4, o ile nie wiąże się to z tworzeniem bariery (w takim przypadku poziom trudności wynosi 6). Jeśli czar wymaga delikatnych manipulacji, poziom trudności wynosi 6.

Czas trwania

Czary w systemie magii **Shadowrun** mogą mieć przypisaną jedną z trzech kategorii czasów trwania: natychmiastowe, podtrzymywane i trwałe (zob. **SRII**, s. 128).

Czary natychmiastowe działają na końcu akcji, w której zostały rzucone. Zazwyczaj wywołują jakieś trwałe zmiany w rzeczywistości, choć sam czar działa tylko przez moment. Do tego typu należą zaklęcia tworzące raniącą energię.

Czary podtrzymywane trwają tak długo, jak długo czarodziej utrzymuje je w działaniu, a ich efekty przemijają zazwyczaj wówczas, kiedy działanie się kończy. Do tej kategorii należy większość czarów niebojowych. Zaklęcia bojowe i uszkodzające manipulacje, które przenoszą i skupiają w ułamku sekundy znaczące ilości śmiercionośnej energii, nie dają się podtrzymywać. Z drugiej strony, czar, który tworzy barierę lub pułapkę zadającą rany, może być z rodzaju podtrzymywanych, ponieważ wyzwolenie energii nie następuje równocześnie z jego rzuceniem.

Każde zaklęcie związane z wyczuwaniem, poszukiwaniem, analizą, obroną, transformacją lub zmianami w świecie lub sposobie jego postrzegania przez ofiarę powinno być podtrzymywane. Jedynym sposobem na utrwalenie takiego zaklęcia jest zastosowanie ożywiania (zob. **Metamagia**, s. 42) albo węzła czaru (zob. **SRII**, s. 138).

Zaklęcia trwałe muszą być przez pewien czas podtrzymywane, ale po tym wstępnym okresie ich efekt trwa bez udziału czarodzieja. Do tego rodzaju należy większość magii leczniczej.

Czarów trwałych powinno być bardzo niewiele. Zaklęcia, które leczą rany czy naprawiają uszkodzenia, leczą choroby, szaleństwo, skutki działania narkotyków, trucizn itp., są dobrym przykładem czarów tego typu. Przywracają one obiekt do naturalnego stanu, tak że samo uniwersum utrzymuje przemianę, kiedy zostaje ona już dokonana. Trwałe mogą również być pomniejsze transformacje organiczne, które oczyszczają czy nawet tworzą naturalne obiekty ze źródeł organicznych, na przykład zaklęcia tworzące proste pożywienie.



Materiałne czary kosmetyczne, służące do makijażu, robienia fryzur, nowych ubrań, a nawet do powierzchownego zmieniania wyglądu przedmiotów, mogą być podtrzymywane albo trwałe. Jest to podstawa wysoce dochodowego stosowania magii jako symbolu pozycji społecznej. Generalnie, jeśli zaklęcie ma jakieś skutki w grze albo daje premię (inną niż odtworzenie), to jego działanie nie powinno być trwałe.

Ostateczną decyzję, czy można stworzyć trwałą wersję danego zaklęcia, podejmuje Mistrz Gry. Co więcej, jeśli zaaprobuję zaklęcie, które okaże się zbyt potężne, twórca powinien grzecznie zgodzić się na ograniczenie czaru do podtrzymywanego czy nawet natychmiastowego.

Bazowy czas, przez który trzeba podtrzymywać zaklęcie, aby uczynić je trwałym, zależy od stopnia złożoności zmian, które to zaklęcie wprowadza w otoczeniu. Przykład, w jaki sposób odnosi się to do czarów leczenia, podano na s. 155 głównego podręcznika. Jeśli zaklęcie nie będzie podtrzymywane przez cały wyznaczony czas, nie stanie się trwałe i jego działanie się kończy. Bazowy czas utrwalenia takiego czaru to:

Niewielka zmiana	5 rund
Umiarkowana zmiana	10 rund
Poważna zmiana	15 rund
Drastyczna zmiana	20 rund

Aby określić, ile czasu będzie rzeczywiście potrzeba na utrwalenie, czarodziej może podzielić bazowy czas przez liczbę sukcesów, które uzyskał w Teście Sukcesu czaru, wykonywanym podczas rzucania zaklęcia. Czarodziej musi zdecydować się przed rzuceniem czaru, czy te sukcesy zostaną użyte do zmniejszenia bazowego czasu, czy też pójdą na wzmocnienie efektu zaklęcia. Nie można robić obu rzeczy naraz.

Kod Kosztu dla zaklęć trwałych zwiększa się zgodnie z **oceną Kodu Kosztu**.

Moc

Aby określić Moc tworzonego czaru, czarodziej deklaruje po prostu, jaka będzie maksymalna Moc formuły. Nie może to być więcej niż poziom umiejętności Teoria magii twórcy albo poziom biblioteki lub wigwamu, w którym pracuje.

Test Obrony przed czarem

Czarom, które wpływają na bohatera negatywnie, to znaczy w taki sposób, który szkodzi jego interesom i wywołalby efekty, którym bohater aktywnie by się przeciwstawił, gdyby o nich wiedział, trzeba się opierać. Innymi słowy, jeśli czar działa przeciwko celowi, cel będzie próbował się bronić.

Ofiara broni się przed czarem (wykonując Test Obrony przed czarem), używając Mocy zaklęcia jako poziomu trudności. Cecha, której czar dotyczy, określa liczbę kości, które używa się w teście.

Ocena Kodu Kosztu

Po podjęciu decyzji o rodzaju czaru należy określić jego bazowy Koszt. Jest to czynnik zmienny, zależny od cech specyficznych każdego czaru. Kod Kosztu składa się z dwóch elementów: trudności Kosztu i poziomu Kosztu. Bazowa trudność, która określa poziom trudności przy Teście Uniknięcia Kosztu, jest zawsze równa połowie Mocy zaklęcia, zaokrąglonej w dół. Oznacza się ją $(M + 2)$, ponieważ faktyczna Moc, z którą zostanie rzucone zaklęcie, może się zmieniać. Na wartość poziomu trudności Kosztu mogą również wpłynąć modyfikatory, których kompletną listę znajdziesz pod hasłem **Modyfikatory Kosztu**, na s. 122.

Poziom Kosztu zależy od natury czaru i podlega pewnym modyfikacjom (zob. tabela).

Uwaga: Jeśli poziom Kosztu osiągnie (Z)abójczy i pozostały jeszcze dodatkowe modyfikatory, to trudność Kosztu zwiększa się o +2 za każdy punkt nie wykorzystanych modyfikatorów. Jeśli modyfikatory dodane do poziomu Kosztu obniżą ten poziom poniżej (L)ekkiego, to pozostanie on na poziomie (L).

Modyfikatory trudności i poziomu Kosztu objaśniono w szczegółach dalej, na s. 122-123.

Czary bojowe: Jak pokazano w Tabeli Poziomów Kosztu czarów walki, poziom obrażeń czaru walki określa poziom jego Kosztu. poziom Kosztu modyfikuje się dodatkowo zgodnie z tabelą modyfikatorów Kosztu.

TABELA POZIOMÓW KOSZTU CZARÓW WALKI

Poziom obrażeń	Bazowy poziom Kosztu
L	L
Ś	Ś
C	C
Z	Z

MODYFIKATORY KOSZTU

Warunki

Modyfikator

Modyfikatory trudności Kosztu:

Czar materialny	+1 do trudności Kosztu
Ogłuszenie	-1 do trudności Kosztu
Ograniczenia na cel	-1 do trudności Kosztu
Wymagany dotyk	-1 do trudności Kosztu*

Modyfikatory poziomu Kosztu:

Czar obszarowy	+1 do poziomu Kosztu
Efekt uboczny	+1 do poziomu Kosztu
Ograniczony zasięg	-1 do poziomu Kosztu
Wymagany dotyk	-1 do poziomu Kosztu*
Poważne ograniczenia na cel	-1 do poziomu Kosztu
Premia w grze	zob. Modyfikatory Kosztu
Cel musi być w polu widzenia	brak

* Dodaj oba modyfikatory.

DLA MISTRZA GRY: Czary walki z samej swej natury ignorują wszelkiego rodzaju zbroje. Czar Taran (mylnie nazwany z technicznego punktu widzenia), działa na pojazdy, „gotując” ich strukturę od środka (pamiętaj, czar bojowy bije w cel z przestrzeni astralnej, atakując go właściwie od środka). Ze względu na szczególnie procedurę, używaną przy określaniu efektów działania osłon materialnych (konieczną do tego, żeby standardowa walka w świecie materialnym przebiegała gładko), projektanci musieli stworzyć, no cóż, pewien dziwny system stojący za czarem Taran. Generalnie Mistrz Gry powinien być przygotowany na wymyślanie innych specjalnych rozwiązań, zależnie od sytuacji w jego grze. Takie specjalistyczne przepisy są trudne do wyważenia w różnych grach, więc nigdy nie należy uznawać niczego za prawdę ostateczną. Mistrz Gry powinien zawsze zastrzec sobie prawo cofnięcia się i ponownego dopasowania czegoś, co nie działa, jak należy. Więcej szczegółów w rozdziale **Kunszt projektowania czarów**, na s. 124.

Czary detekcji: Bazowy poziom Kosztu dla czarów detekcji zależy od tego, co zakłęcie ma wykrywać i jak wiele informacji dostarczać. Liczby znajdziesz w tabelach Kosztu czarów detekcji oraz modyfikatorów Kosztu. Wykrywanie materii nieożywionej jest trudniejsze niż praca z obiektami żywymi.

Czary mogą po prostu wykrywać obecność. Czy cel jest tam, czy go nie ma? Na przykład zakłęcie Wykrycie życia stwierdza jedynie obecność żywych istot.

Można również za pomocą czarów analizować cel, uzyskując o nim więcej informacji. Na przykład czar Wykrycie wrogów określa ogólne intencje żywych istot. Czar ten z założenia rozciąga granice struktury zakłęcia na tym poziomie Kosztu.

Czary detekcji mogą dać rzucającemu lub celowi hiperzmysły. Działają one na poziomie, którego w żaden sposób nie można uznać za naturalny, i pozwalają uzyskiwać informacje, które normalnie nie byłyby dostępne. Hiperzmysły pozwalają na wykorzystanie zmysłów na poziomie podświadomości. Przykładem tego rodzaju wzmocnienia jest czar Zmysł walki, który nie daje żadnych świadomie dostępnych informacji co do sytuacji, ale za to cel może reagować (dzięki premii do Puli Walki) na informacje, które sam w jakiś sposób, instynktownie zna.

Czary detekcji można projektować z dowolnym zasięgiem poza PW (zasięg PW dawałby zbyt wiele informacji), choć dla niektórych ich rodzajów może mieć sens zasięg wymaganego dotyku.

TABELA KOSZTU CZARÓW DETEKcji

Rodzaj czaru	Bazowy poziom Kosztu
Wykrywanie żywych istot lub magicznej energii	Ś
Analiza żywych istot lub magicznej energii	C
Wzmocnienie zmysłów (zmysły materialne)	Ś
Całkiem nowy lub niezwykle wzmocniony zmysł materialny (ESP, super-równowaga itp.)	Z

MODYFIKATORY KOSZTU

Warunek

Modyfikator

Modyfikatory trudności Kosztu:

Głębokie wejście w umysł	+2 do trudności Kosztu*
Czar materialny	+1 do trudności Kosztu
Powierzchnowe wejście w umysł	+1 do trudności Kosztu
Czar podtrzymywany	+1 do trudności Kosztu
Działa na cele nieożywione	+1 do trudności Kosztu
Modyfikator czaru wykrywającego	-1 do trudności Kosztu
Zwiększony zasięg	-1 do trudności Kosztu
Ograniczenia na cel	-1 do trudności Kosztu
Określony cel	-1 do trudności Kosztu
Wymagany dotyk	-1 do trudności Kosztu

Modyfikatory poziomu Kosztu:

Czar obszarowy	+1 do poziomu Kosztu
Głębokie wejście w umysł	+1 do poziomu Kosztu
Działa na cele nieożywione	+1 do poziomu Kosztu
Ograniczony zasięg	-1 do poziomu Kosztu
Czar osobisty	-3 do poziomu Kosztu
Wymagany dotyk	-1 do poziomu Kosztu
Poważne ograniczenia na cel	-1 do poziomu Kosztu
Wymagany dobrowolny cel	-1 do poziomu Kosztu
Premia w grze	zob. modyfikatory Kosztu

* Dodaj oba modyfikatory.

Czary leczenia: Czary leczenia trudno poddać wyliczeniom, zbyt wiele jest bowiem zmiennych, które trzeba brać pod uwagę.

Zaklęcia stworzone do przeciwdziałania skutkom jakiegoś czynnika (albo samemu czynnikowi) — choroby, trucizny itp. — mają ograniczenia nałożone na maksymalny poziom obrażeń, które mogą skutecznie wyleczyć. Zaklęcie przeciwdziałające truciznie powodującej lekkie obrażenia będzie na nic wobec substancji powodującej średnie zatrucie. Bazowy poziom Kosztu dla takich czynników jest równy maksymalnemu poziomowi obrażeń, który można nimi wyleczyć.

Czary, które powodują przypadłości, mają poziom Kosztu równy poziomowi przypadłości, czyli zaklęcie, wywołujące ciężką chorobę będzie miało również ciężki poziom Kosztu.

Czary, które wpływają na cechy, czy to negatywnie, czy pozytywnie, mają poziom Kosztu zależny od liczby punktów dodawanych lub odejmowanych od cechy, zgodnie z tabelą bazowego kosztu dla atrybutów.

Jeśli nie podano inaczej, czar leczenia ma bazowy poziom Kosztu (L)ekki.

TABELA BAZOWEGO KOSZTU DLA ATRYBUTÓW

Zmiana o:	Bazowy poziom Kosztu
+/-1	L
+/-2	Ś
+/-3	C
+/-4	Z

MODYFIKATORY KOSZTU

Warunek	Modyfikator
Modyfikatory trudności Kosztu:	
Czar wpływa na cybercechę	+2 do trudności Kosztu
Czar materialny	+1 do trudności Kosztu
Czar podtrzymywany	+1 do trudności Kosztu
Działa jedynie na objawy	-2 do trudności Kosztu
Ograniczenia na cel	-1 do trudności Kosztu
Wymagany dotyk	-1 do trudności Kosztu
Modyfikatory poziomu Kosztu:	
Trwały efekt	+1 do poziomu Kosztu
Czar wpływa na cechy	+1 do poziomu Kosztu
Czar wpływa na inicjatywę	+1 do poziomu Kosztu
Ograniczony zasięg	-1 do poziomu Kosztu
Wymagany dotyk	-1 do poziomu Kosztu*
Poważne ograniczenia na cel	-1 do poziomu Kosztu
Wymagany dobrowolny cel	-1 do poziomu Kosztu
Premia w grze	zob. modyfikatory Kosztu
Zasięg PW	brak

* Dodaj oba modyfikatory.

Iluzje: Bazowy Koszt iluzji zależy od zmysłów, które ona oszukuje, i jej ogólnej wiarygodności, co pokazano w tabeli bazowego Kosztu iluzji.

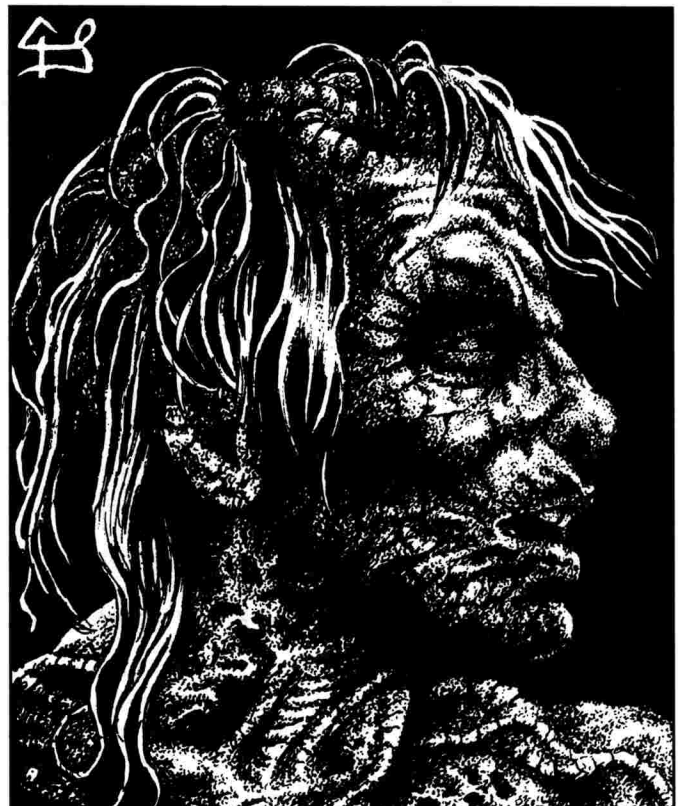
TABELA BAZOWEGO KOSZTU ILUZJI

Rodzaj iluzji	Bazowy poziom Kosztu
Oczywista lub prosta iluzja	L
Realistyczna lub złożona iluzja	Ś
Bardzo realistyczna lub bardzo złożona iluzja	C

MODYFIKATORY KOSZTU

Warunek	Modyfikator
Modyfikatory trudności Kosztu:	
Czar materialny	+1 do trudności Kosztu
Czar podtrzymywany	+1 do trudności Kosztu
Ograniczenia na cel	-1 do trudności Kosztu
Wymagany dotyk	-1 do trudności Kosztu*
Modyfikatory poziomu Kosztu:	
Czar obszarowy	+1 do poziomu Kosztu
Modyfikator iluzji	-1 do poziomu Kosztu
Ograniczony zasięg	-1 do poziomu Kosztu
Wymagany dotyk	-1 do poziomu Kosztu*
Poważne ograniczenia na cel	-1 do poziomu Kosztu
Wymagany dobrowolny cel	-1 do poziomu Kosztu
Premia w grze	zob. Modyfikatory Kosztu
Zasięg PW	brak

* Dodaj oba modyfikatory.





Czary manipulacji: Bazowy Koszt dla manipulacji zależy od subiektywnej oceny zmian, które wywołuje czar w rzeczywistości. Ostateczną decyzję w sporach z tym związanych podejmuje Mistrz Gry. Tabela efektów manipulacji podaje pewne wskazówki, które mogą pomóc w określeniu wielkości zmian.

Bazowy poziom Kosztu dla manipulacji uszkadzających określa się, podobnie jak dla czarów bojowych, na podstawie poziomu uszkodzeń zaklęcia.

Pamiętaj, że uszkadzająca manipulacja, która w najmniejszym nawet stopniu związana jest z efektem ubocznym (zob. **Działanie żywiołów**, s. 112), modyfikuje dodatkowo Koszt zgodnie z tabelą efektów żywiołowych.

TABELA EFEKTÓW MANIPULACJI

Efekt	Poziom uszkodzeń czaru
Niewielka zmiana umysłowa (wzmocnienie emocji, sugestie)	L
Znaczna zmiana umysłowa (kontrola umysłu, amnezja)	Ś
Niewielka zmiana fizyczna (wygląd)	Ś
Znaczna zmiana fizyczna (zmiana kształtu lub postaci)	C
Niewielka Kontrola lub Manipulacja fizyczna	Ś
Znacząca Kontrola lub Manipulacja fizyczna	C
Niewielkie zmiany w środowisko (światło, ciemność, wilgotność)	C
Znaczne zmiany w środowisku (pogoda, zniszczenie, grawitacja)	Z

TABELA BAZOWEGO KOSZTU MANIPULACJI

Poziom uszkodzeń	Bazowy poziom Kosztu
L	L
Ś	Ś
C	C
Z	Z

MODYFIKATORY ŻYWIOŁOWE

Warunek

Modyfikator

Modyfikatory trudności Kosztu:

Głębokie wejście w umysł	+2 do trudności Kosztu
Czar materialny	+1 do trudności Kosztu
Powierzchnowe wejście w umysł	+1 do trudności Kosztu
Czar podtrzymywany	+1 do trudności Kosztu
Ogłuszenie	-1 do trudności Kosztu
Wymagany dotyk	-1 do trudności Kosztu*

Modyfikatory poziomu Kosztu:

Czar obszarowy	+1 do poziomu Kosztu
Podtrzymywana uszkadzająca manipulacja	+1 do poziomu Kosztu
Głębokie wejście w umysł	+1 do poziomu Kosztu
Efekt żywiołowy	+1 do poziomu Kosztu
Trwały efekt**	+1 do poziomu Kosztu
Czar wpływa na Cechę	+1 do poziomu Kosztu
Wymagany dotyk	+1 do poziomu Kosztu*
Ograniczony zasięg	-1 do poziomu Kosztu
Premia w grze	zob. Modyfikatory Kosztu
Zasięg PW	brak

* Dodaj oba modyfikatory.

** Tylko dla niewielkich i nie znaczących transformacji

Opieranie się manipulacjom: Cel czaru manipulacyjnego, wymagającego zmiany kształtu, postaci lub zachowania, musi próbować odeprzeć zaklęcie. Jeśli manipulacja jest natury umysłowej, tzn. wiąże się z myślami i emocjami, cel opiera się używając Siły Woli. Jeśli natura czaru jest fizyczna, do testów podstawiamy wartość Budowy. Jeśli czarodziej uzyska tyle samo lub więcej sukcesów, czar będzie działał. Efekty niektórych czarów mogą zależeć od prze-wagi sukcesów.

Modyfikatory Kosztu

Modyfikatory Kosztu mogą zmieniać albo trudność (bazowa jest równa połowie Mocy czaru zaokrąglonej w dół), albo poziom Kosztu (zależny od specyfiki zaklęcia). Szczegółowe opisy modyfikatorów znajdziesz pod główną listą modyfikatorów Kosztu, wypisaną w kolejności alfabetycznej.

Klucz do głównej listy

W — czar walki
D — czar detekcji
L — czar leczenia
I — czar iluzji
M — czar manipulacji

GŁÓWNA LISTA MODYFIKATORÓW KOSZTU

Warunek	Modyfikator
Modyfikatory trudności Kosztu:	
Głębokie wejście w umysł (WD, M)	+2 do trudności Kosztu*
Czar działa na cybercechę (L)	+2 do trudności Kosztu
Czar materialny	+1 do trudności Kosztu
Powierzchnowe wejście w umysł (D, M)	+1 do trudności Kosztu
Czar podtrzymywany	+1 do trudności Kosztu
Działa na cele nieożywione (D)	+1 do trudności Kosztu
Usuwa jedynie objawy (L)	-2 do trudności Kosztu
Modyfikator czaru wykrywającego (D)	-1 do trudności Kosztu
Zwiększony zasięg (WD)	-1 do trudności Kosztu
Ogłuszenie (W, M)	-1 do trudności Kosztu
Ograniczenia na cel	-1 do trudności Kosztu
Określony cel	-1 do trudności Kosztu
Wymagany dotyk	-1 do trudności Kosztu
Modyfikatory poziomu Kosztu:	
Czar obszarowy	+1 do poziomu Kosztu
Podtrzymywana uszkadzająca manipulacja	+1 do poziomu Kosztu
Głębokie wejście w umysł (M)	+1 do poziomu Kosztu
Efekt żywiołowy (W, M)	+1 do poziomu Kosztu
Efekt trwały	+1 do poziomu Kosztu
Czar wpływa na cechę (L, M)	+1 do poziomu Kosztu
Czar wpływa na Inicjatywę (L)	+1 do poziomu Kosztu
Działa na cele nieożywione (D)	+1 do poziomu Kosztu
Czar osobisty (D, M)	-3 do poziomu Kosztu
Modyfikator iluzji (I)	-1 do poziomu Kosztu
Ograniczony zasięg	-1 do poziomu Kosztu
Wymagany dotyk	-1 do poziomu Kosztu
Poważne ograniczenia na cel	-1 do poziomu Kosztu
Wymagana zgoda celu	-1 do poziomu Kosztu
Premia w grze	zob. opis poniżej
Zasięg PW	brak

Czar obszarowy (+1 do poziomu Kosztu): Czary obszarowe działają na wszystkie podatne cele znajdujące się w zasięgu, który zazwyczaj wyznacza Magia rzucającego zaklęcie w metrach (SR11, s. 130). Nie dotyczy to czarów leczących.

Premia w grze (zmienna): Rzucanie niektórych czarów wiąże się z koniecznością zastosowania w danej sytuacji specjalnych efektów (związanych z mechaniką gry, a nie z innymi składnikami projektu czaru i jego rzucania). Może to być modyfikator poziomu trudności, wspomaganie Testów Sukcesu przez dodawanie kości itd. Wszystkie te efekty wrzucono do jednego worka, zwanego „premią w grze”. Przykłady poniżej podają modyfikatory za premie w grze, które można napotkać najczęściej. Mistrz Gry będzie zapewne musiał stworzyć nowe premie, jeśli gracze użyją zaklęć powodujących bardziej wyrafinowane skutki.

Modyfikator za premie w grze wymaga zazwyczaj największej wyważania mocy zaklęcia przez jego twórcę i Mistrza Gry. Jeśli działanie czaru nie pociąga za sobą większych konsekwencji, zmień odpowiednio modyfikator.

Efekt w grze	Modyfikator trudności Kosztu	Modyfikator poziomu Kosztu
Generuje poziom trudności określonego Testu Sukcesu (np. Percepcji)		
2 x sukcesy		+2
1 x sukcesy		+1
Generuje zmienny, ogólny modyfikator Poziomu Trudności		
1 za sukces		+2
2 za sukces		+1
Daje ustalony, ogólny modyfikator poziomu trudności		
+1	+1	
+2		+1
Dodaje kości (do cechy itp.)		
Za każdą kość		+1
1 za 2 sukcesy		+1
Zmusza cel do wykonania testu (np. Zwinności, aby uniknąć upadku)		
Z poziomem Trudności 4		+1
Z poziomem Trudności 1 za 2 sukcesy		+1
Efekt uznaniowy (określony przez Mistrza Gry)		
Prosty/bez znaczenia	+1	
Znaczny/złożony		+1
Bardzo duży/bardzo złożony		+2 lub więcej

Podtrzymywana uszkadzająca manipulacja (+1 do poziomu Kosztu): Ten modyfikator trzeba dodać przy rzucaniu zaklęć manipulacyjnych wywołujących zniszczenia. Czarodziej posługujący się takimi zaklęciami, musi opierać się Kosztowi o jeden poziom wyższemu.

Głębokie wejście w umysł (+2 do trudności Kosztu/+1 do poziomu Kosztu): Czarodziej musi dodać ten modyfikator do poziomu trudności Testu Sukcesu czaru przy czarach detekcji i manipulacji, jeśli wymagają one głębokiego, wielowarstwowego wchodzenia w umysł celu, szczególnie przy kontroli lub czytaniu myśli. Do czytania i kontrolowania emocji oraz powierzchownych intencji stosuje się modyfikator **powierzchnowe wejście w umysł**.

Modyfikator czaru detekcji (-1 do trudności Kosztu): Ten modyfikator odnosi się do zaklęć wykrywających i odzwierciedla fakt, że pewne ich aspekty pozwalają rzucać je łatwiej niż inne.

Efekt żywiołowy (+1 do poziomu Kosztu): Modyfikatora tego musi użyć czarodziej rzucający zaklęcie bojowe lub manipulacyjne, które powoduje żywiołowe efekty wtórne (zob. **Działanie żywiołów**, s. 112). Tylko materialne czary mogą mieć efekty wtórne.

Zwiększony zasięg (-1 do trudności Kosztu): Ten modyfikator stosuje się do czarów detekcji i zwiększa efektywny zasięg ich działania. Należy wykonać taki sam Test Sukcesu jak przy zasięgu ograniczonym, a uzyskane sukcesy pomnożyć przez dziesięć razy Magia czarodzieja rzucającego czar. Dotyczy to tylko czarów detekcji. Więcej informacji znajdziesz na s. 111.

Modyfikator iluzji (-1 do poziomu Kosztu): Ten modyfikator odzwierciedla fakt, że iluzje łatwiej rzucić niż inne czary.

Ograniczony zasięg (-1 do poziomu Kosztu): Tego modyfikatora używa się przy rzucaniu zaklęć z ograniczonym zasięgiem (zob. **Zasieg**, s. 117).

Zasieg PW (brak modyfikatora): Do czarów wymagających, żeby cel znajdował się w polu widzenia, nie stosuje się modyfikatorów trudności/poziomu Kosztu. Pamiętaj, czarów detekcji nie da się zaprojektować z zasięgiem PW.

Trwały efekt (+1 do poziomu Kosztu): Czarodziej musi dodać ten modyfikator, aby rzucić czar podtrzymywany i utrwalić jego efekt. Szczegóły na s. 118, pod hasłem **Czas trwania**.

Czar osobisty (-3 do poziomu Kosztu): Tę premię otrzymuje czarodziej rzucający zaklęcie na siebie samego. Ponieważ zawsze „dotyka siebie” (swojej aury), więc nie stosuje równocześnie modyfikatora za „wymagany dotyk”. Nie działa również modyfikator za „wymaganą zgodę celu” — zakłada się, że czarodziej chce rzucić na siebie czar...

Czar materialny (+1 do trudności Kosztu): Tego modyfikatora wymaga każdy czar materialny, z dowolnej kategorii. W przypadkach, kiedy projektowany czar może zostać sensownie zakwalifikowany jako materialny lub nie, gracz powinien użyć tego modyfikatora, na przykład w przypadku czarów wpływających na Reakcję.

Ograniczenia na cel (-1 do trudności Kosztu): Jeśli czar działa tylko na ograniczoną klasę obiektów, odejmij ten modyfikator od poziomu trudności Testu Sukcesu czaru przy rzucaniu zaklęcia. Przykładami mogą być zaklęcia stworzone z myślą o jednym gatunku (np. pocisk mocy przeciwko elfom), czar materialny działający tylko na przedmioty nieożywione (np. czar Taran) itp. Modyfikator ten nie kumuluje się z opisanym poniżej modyfikatorem za poważne ograniczenia na cel. Nie można go używać przy czarach manipulacyjnych.

Określony cel (-1 do trudności Kosztu): Modyfikator ten stosuje się wtedy, kiedy celem czaru detekcji jest pojedynczy obiekt.

Czar wpływa na cechę (+1 do poziomu Kosztu): Tego modyfikatora należy użyć, jeśli zaklęcie leczące lub manipulacyjne wpływa na poziom cechy. Czary leczące (ale nie manipulacyjne), które działają na Reakcję, wymagają również modyfikatora „Czar wpływa na Inicjatywę” opisanego poniżej.

Czar wpływa na cybercechę (+2 do trudności Kosztu): Ze względu na złożoną, oporną naturę cyberwszczepów, modyfikatora tego wymagają wszelkie czary leczące (i tylko one), które działają na cechy zmodyfikowane wcześniej przez cyberwszczepy. Choć niektóre z czarów manipulacyjnych wpływają na cechy, to nie zmieniają ich bezpośrednio, lecz raczej wywołują efekty, które dodają premię lub zwiększają poziom cechy. Za przykład może posłużyć czar Zbroja, **SRII**, s. 158.

Czar wpływa na Inicjatywę (+1 do poziomu Kosztu): Ten modyfikator stosuje się dla czarów leczących, jeśli zmieniają Inicjatywę, zwiększając lub zmniejszając ilość dostępnych kości Reakcji lub Inicjatywy. Jest kumulatywny z modyfikatorem dla czarów wpływających na cechy.

Ogłuszenie (-1 do trudności Kosztu): Odnosi się do czarów raniących, które powodują jedynie ogłuszenia, zarówno do zaklęć bojowych, jak i manipulacji.

Powierzchowne wejście w umysł (+1 do trudności Kosztu): Jest to modyfikator dla czarów detekcji i manipulacji. Stosuje się go wówczas, gdy tworzone zaklęcie działa na umysł celu jedynie w powierzchowny sposób. Używa się go głównie przy próbach wpływania na emocje lub ogólne zamiary. Nie da się na tym poziomie uzyskać ani przekazać żadnej konkretnej informacji. Głębsza interakcja z umysłem wymaga modyfikatora za głębokie wejście w umysł.

Czar podtrzymywany (+1 do trudności Kosztu): Ten modyfikator dodaje się do Kosztu czarów podtrzymywanych.

Wymagany dotyk (-1 do trudności Kosztu/-1 do poziomu Kosztu): Ten modyfikator stosuje się dla czarów, które wymagają przy rzucaniu bezpośredniego kontaktu z celem. Szczegółową analizę rozstrzygania, czy kontakt zachodzi, znajdziesz pod hasłem **Zasieg**, na s. 117. Modyfikator ten nie jest kumulatywny z modyfikatorem za czar osobisty. Jeśli czarodziej używa także modyfikatora za wymaganą zgodę celu, to za wymagane dotknięcie odejmij jedynie 1 od trudności Kosztu. Jeśli nie, odejmij 1 zarówno od trudności, jak i od poziomu Kosztu.

Usuwa jedynie objawy (-2 do trudności Kosztu): Każdy czar leczący, który jedynie usuwa lub powoduje objawy, a nie działa na ich przyczyny, pozwala na odjęcie od Kosztu tego modyfikatora. Innymi słowy, czar nie może wpływać na poziomy cech, leczć krótkie obrażenia, itp.

Poważne ograniczenia na cel (-1 do poziomu Kosztu): Ten modyfikator dotyczy czarów, które działają tylko na określony rodzaj celów. Na przykład, czar materialny, który stworzono wyłącznie do wyważania otwartych drzwi, a który jest nieskuteczny przeciwko wszelkim innym przedmiotom nieożywionym, byłby traktowany jako czar z poważnymi ograniczeniami na cel. Jedynym sposobem uzyskania tego modyfikatora dla czaru, który miałby działać na żywe istoty, jest określenie pojedynczego osobnika jako celu. („To jest czar specjalnie na diabła! Naprawdę!”) Nie można go używać do czarów manipulacyjnych.

Wymagana zgodę celu (-1 do poziomu Kosztu): Ten modyfikator obowiązuje dla czarów, które działają jedynie na dobrowolny cel. Cel musi wiedzieć, że czar zostanie na niego rzucony oraz zaakceptować go dobrowolnie. Czarodziej mimo wszystko musi wykonać Test Sukcesu czaru na zwykłym poziomie trudności, ale cel nie wykonuje Testu Odparcia czaru, więc wszystkie sukcesy, które uzyska czarodziej, odnoszą się do efektów czaru. Modyfikator ten jest częściowo kumulatywny z modyfikatorem za wymagany dotyk.

Działa na cel nieożywiony (+1 do trudności Kosztu/+2 do poziomu Kosztu): Jest to modyfikator dla czarów detekcji, stosowany wówczas, gdy czarodziej chce uzyskać informacje o nieożywionym celu. Dodaje się go przy wszystkich czarach detekcji działających na przedmioty i urządzenia. Nie dotyczy żadnej innej kategorii czarów, poza czarami detekcji. Używając tego modyfikatora, dodaj +1 zarówno do trudności Kosztu, jak i +2 do poziomu Kosztu.

PRZYKŁADY PROJEKTOWANIA CZARÓW

Obejrzyjmy trochę tych zabawek, biorąc pod uwagę, w jaki sposób uzyskaliśmy Kod Kosztu i zastosowaliśmy się do zasad ze s. 118-121. Przykłady tworzenia już opublikowanych czarów mogą pomóc graczom w tworzeniu własnych. Najpierw jednak kilka dodatkowych przemyśleń, dotyczących projektowania zaklęć. Miłego rzucania.

KUNST PROJEKTOWANIA ZAKLĘĆ (albo spojrzenie za kulisy)

Poświęciliśmy już kilka paragrafów na gadanie, że tworzenie czarów jest sztuką, a nie ćwiczeniem z arytmetyki. Wszystko to prawda, ale kiedy proces projektowania zahacza o system gry, staje się bardziej rzemiosłem – kombinacją sztuki i techniki.

System tworzenia czarów w **Shadowrun** jest dość luźny. Podobnie jak wiele innych systemów gry, nie narzuca on żadnego konkretnego modelu rzeczywistości, tworząc za to i wspierając kreowanie atmosfery sprzyjającej grze fabularnej. Nigdy nie zakładaliśmy, że będzie to twór statyczny i niezmienny, jednak mimo to zdarzają się niepoprawni gracze, którzy próbują nadużywać zasad. Ponieważ czasami wydaje się, że systemy zaprojektowane ze szczególnym uwzględnieniem odporności na nadużycia okazują się najbardziej na nie podatne, stwierdziliśmy, że nie warto zawracać sobie tym głowy. Stworzyliśmy po prostu system projektowania czarów, który ma wbudowanych wystarczająco wiele blokad, aby zapobiec niekontrolowanej eskalacji mocy, i równocześnie jest wystarczająco elastyczny, aby gracze i mistrzowie gry mogli tworzyć takie zaklęcia, jakich sobie życzą.

Z punktu widzenia systemu gry, ostatecznym celem istnienia przepisów tworzenia zaklęć jest utrzymanie równowagi. Czar musi czynić to, do czego został stworzony, robić to w sensowny sposób i nie burzyć równowagi w grze. Ostatnia część jest najtrudniejsza.

Niektóre z czarów przedstawionych w podstawowym podręczniku **Shadowrun** i w niniejszej **Księdze magli** wyłamują się z ram przepisów o projektowaniu i działają w sposób, którego nie uwzględniono w systemie. Powód? Czary te okazały się lepsze i bardziej zabawne po przedstawieniu ich w taki właśnie sposób. Przepisy nie powinny powstrzymywać Mistrza Gry i graczy przed tworzeniem zaklęć wywołujących określony efekt czy przed rozstrzygnięciem działania tego efektu w sposób nie ujęty w systemie. Wskazówki dotyczące tworzenia czarów, takich jak Taran, Leczenie (lub kuracja), Hibernacja, Cień itp. nie pojawiają się w przepisach, ale takie czary istnieją. Elastyczny system tworzenia czarów umożliwia graczom znalezienie rozwiązań problemów, które nie mają rozwiązania w innych systemach. Pozostaje jednak problem równowagi w grze.

Twórcy zaklęć zawsze muszą pamiętać o równowadze. Oczywiście, fajnie zrobić czar, który zawsze kopie po tyłku, bez wyjątku i szans na obronę, ale to nie byłoby fair. Nie jest to w porządku wobec innych graczy i wobec Mistrza Gry. Mistrz Gry jest ostatecznym i absolutnym sędzią, który decyduje o tym, co jest, a co nie jest w porządku w jego grze. Jeśli powie, że czar jest zbyt silny, to twórca musi go zmienić albo nie będzie mógł użyć go w grze. Koniec, kropka. Nawet my, straszliwie wszechwiedzący (i skromni) twórcy gry nie zmienimy decyzji Mistrza Gry, jeśli uzna on, że jakieś zaklęcie jest w jego rozgrywce zbyt potężne, choćby zostało stworzone z podręcznikiem w rękę i dokładnie według zasad.

Pamiętaj, kluczem jest równowaga: bez niej gra przestanie być zabawna, a zabawa to serce gry.

CZARY WALKI

Włócznia mocy, podstawa arsenału czarodzieja, jest prostym czarem do wybijania zębów. Czarodziej wybiera poziom obrażeń (C)iężki, co ustawia bazowy poziom Kosztu także na (C)iężki. Ponieważ nie stosuje się żadnych innych modyfikatorów, Kod Kosztu wynosi $(M + 2)C$. Łatwizna.



Odpowiednik Włócznie mocy – Włócznia siły – ma również poziom obrażeń (C)iężki, więc bazowy poziom Kosztu również jest (C)iężki. Jest to jednak czar materialny, co pociąga za sobą modyfikator +1 do trudności Kosztu, dając Kod Kosztu $[(M + 2) + 1]C$.

Nieco dalej na liście znajduje się Cios siły, ze (Ś)rednim poziomem obrażeń. Bazowy poziom Kosztu również jest (Ś)redni. Jako że mamy do czynienia z czarem materialnym, należy dodać modyfikator +1 do trudności Kosztu. Dodajemy również kolejny modyfikator +1, tym razem do poziomu Kosztu, za czar obszarowy. Efekty wtórne ciosu dają jeszcze +1 do poziomu Kosztu, czyli ostatecznie otrzymujemy Koszt $[(M + 2) + 1]Z$.

CZARY DETEKCJI

Dla przykładu podamy kilka wybranych losowo czarów detekcji. Zakłęcie Wykrycie wrogów musi wykrywać żywe istoty i analizować stan ich umysłu i/lub działania, co czyni bazowy poziom Kosztu (C)iężkim. Modyfikator za ograniczony zasięg obniża poziom Kosztu o -1, ale fakt, że jest to zakłęcie podtrzymywane podnosi trudność Kosztu o +1. Czar detekcji automatycznie uzyskuje premię -1 do trudności Kosztu, ale dodaje się +1 do tejże trudności za powierzchowne wejście w umysł. Jest to ponadto czar obszarowy, co powoduje zwiększenie poziomu Kosztu o +1. Wreszcie, fakt, że rzuca się go za zgodą celu, modyfikuje poziom Kosztu o -1. Końcowy wynik: $[(M + 2) + 1]Ś$.

Gracze muszą zdawać sobie sprawę z tego, że zakłęcia służące do analizy jakiejś sprawy lub zdobywania szczegółowych informacji uznaje się za rzucane przeciwko analizowanej rzeczy lub osobie i jako takie wymagają pokonania oporu celu — przykładem są czary Analiza urządzenia lub Sondowanie umysłu. Z drugiej strony, hiperzmysły i ogólne zakłęcia wykrywające są rzucane za zgodą celu. Czasami wymaga to decyzji Mistrza Gry.

Czar Sondowanie umysłu wymaga specjalnego omówienia. Ze względu na potencjalnie zbyt silne działanie takiego zakłęcia, tworzyliśmy je w szczególny sposób. Kod Kosztu uzyskany po standardowych kalkulacjach uznaliśmy za wystarczająco wysoki, aby pozostawić go bez zmian. Wystartowaliśmy od (Z)abójczego poziomu Kosztu. Oto stosowne modyfikatory:

- Wymagany dotyk (-1 trudność/-1 poziom Kosztu)
- Podtrzymywany (+1 trudność Kosztu)
- Wykrywający (-1 trudność Kosztu)
- Szczegółowy (-1 trudność Kosztu)
- Głęboko wchodzi w umysł (+2 trudność/+1 poziom Kosztu)
- Premia w grze (+1 poziom)

Dało to ostatecznie wynik $[(M + 2) + 2]Z$.

CZARY LECZENIA

Zauważ, że w większości formuł zakłęb leczących ściśle przestrzegana jest zasada ograniczająca możliwość efektywnej kuracji do „złotej” godziny po zranieniu oraz innych specjalnych zasad, które czynią tego rodzaju magię bardzo kosztowną. Jest to kolejna próba utrzymania równowagi w grze — niech rany odniesione w walce nie będą w **Shadowrunie** czynnikiem tak nie znaczącym, że potężny uzdrowiciel może poskładać samuraja pstryknięciem palców.

Ponieważ czary zwiększające i zmniejszające cechy sprawiały problemy, w podstawowych zasadach przydzielono im bazowe poziomy Kosztu zależne od stopnia zmiany: L za +1, Ś za +2 itd.

Na przykład, zakłęcie zmniejszające cybercechę o -1 ma bazowy poziom Kosztu L. Stosowne modyfikatory to +2 za wpływ na cybercechę, +1, ponieważ jest to zakłęcie materialne oraz +1 ze względu na podtrzymywanie. Dodaje się również modyfikator poziomu Kosztu +1 za wpływ na cechy. Poza tym wymaganie dotknięcia celu daje premię -1 do trudności Kosztu oraz -1 od poziomu Kosztu. Ostatecznym wynikiem jest $[(M + 2) + 3]L$.

Nowy czar opisany w niniejszym podręczniku, Odporność na ból, miał bazowy poziom Kosztu podobny do czarów leczących, stosowny do poziomu obrażeń, na które oddziaływał. Odporność na lekki ból miała więc bazowy poziom Kosztu (L)ekki. Jedynymi modyfikatorami są: trwały efekt (+1 do poziomu Kosztu), ograniczony zasięg (-1 do poziomu Kosztu) oraz premia w grze (+1 do poziomu Kosztu), co w rezultacie daje $(M + 2)Ś$.

Zdrowy rozsądek nakazywał ograniczyć trwałość ulgi, jaką daje to zakłęcie, to zaś nałożyło pewne ograniczenia na sposób działania czarów. Na ogół czar powinien działać tylko na obrażenia na takim samym poziomie, tzn. średni czar nie powinien pomagać przy ciężkich ranach.

Ciekawy był proces tworzenia czaru Natlenienie. Ponieważ zakłęcie to nie ma nic wspólnego z leczeniem (albo raniem), początkowy poziom Kosztu ustalono na (L)ekki. Ponieważ działa ono bezpośrednio na krew, jest czarem materialnym (+1 do trudności Kosztu) oraz podtrzymywanym (+1 do trudności Kosztu). Działa na cechy (+1 do poziomu Kosztu), ma ograniczony zasięg (-1 do poziomu Kosztu) i daje premię w grze: 1 dodatkowa kość za 2 sukcesy (+1 do poziomu Kosztu). Ostateczny wynik: $[(M + 2) + 2]Ś$.

ILUZJE

Czary iluzji są całkiem proste. Na przykład chaos to realistyczna iluzja, działająca na wiele zmysłów, więc podstawą poziomu Kosztu będzie Ś. Jest to czar materialny, może bowiem działać na urządzenia wykrywające, należy więc dodać modyfikator +1 do trudności Kosztu, oraz modyfikator za iluzję i premię w grze, które wzajemnie się znoszą (odpowiednio -1 i +1 do poziomu Kosztu). Wynik: $[(M + 2) + 2]Ś$. Czar Chaotyczny świat jest obszarową wersją chaosu, więc poziom Kosztu zmienia się o dodatkowe +1, uzyskując Kod Kosztu $[(M + 2) + 2]C$.

Koszt spada błyskawicznie dla bardziej komercyjnych wersji czarów iluzji, w których zgoda celu i wymagany dotyk zmniejszają wysiłek czarodzieja.

CZARY MANIPULACJI

Najtrudniejszą rzeczą przy czarach manipulacyjnych jest decyzja, jaki poziom zmian wywołają w celu lub w otoczeniu.

Barieri zostały uznane za niewielkie manipulacje materialne, więc bazowy poziom Kosztu ustalono na (Ś)redni, modyfikując go następnie za czary obszarowe, materialną naturę niektórych zakłęb oraz premie w grze.

Na przykład bariera materialna ma bazowy poziom Kosztu Ś (niewielka manipulacja materialna), modyfikowany o +1 za czar obszarowy, -1 za ograniczony zasięg oraz +1 za premię w grze. Dodatkowo stosuje się również modyfikatory trudności Kosztu: +1 za czar materialny oraz +1 za podtrzymywanie, co daje w końcu Kod Kosztu $[(M + 2) + 2]C$. Bariera niematerialna ma takie same modyfikatory, poza „czarem materialnym”, czyli Kod Kosztu wynosi $[(M + 2) + 2]C$.

Wersje kuloodporne i czaroodporne zakłęb zaporowych mają niższe Kody Kosztu ze względu na modyfikator za ograniczenia na cel.

Uszkodzające manipulacje są już całkiem trywialne, ich Koszt kalkuluje się prawie tak samo jak dla czarów bojowych.

KATALOG CZARÓW

W katalogu czarów podajemy wyjaśnienia i mechanizmy dla nowych i zmienionych czarów, stworzonych za pomocą systemu opisanego w rozdziale **Tworzenie czarów**, na s. 110–123 i pewnej dozy wyobraźni. Czary podzielono według ich rodzajów: na czary walki, detekcji, leczenia, iluzji i manipulacji. Katalog nie jest oczywiście wyczerpującą listą wszystkich czarów znanych w świecie **Shadowrun** — gracze i mistrzowie gry będą zapewne tworzyć własne czary i dobrze się przy tym bawić.

Pamiętaj, że opisy zaklęć z drugiej edycji podręcznika **Shadowrun** nie pojawiają się w niniejszym katalogu, za to ich nazwy znajdziesz w głównej tabeli czarów, na s. 133–135. Opisy już opublikowanych czarów zamieszczamy tutaj tylko wtedy, gdy wymagają jakichś dodatkowych wyjaśnień w związku z przepisami z niniejszego podręcznika.

Każdy opis zaklęcia zawiera następujące elementy:

Typ podaje, czy zaklęcie jest materialne, czy nie.

Zasięg mówi o zasięgu: wymagany dotyk, zasięg ograniczony lub pole widzenia (PW).

Trudność określa, w jaki sposób obliczyć poziom trudności Testu Sukcesu czaru. Oznaczenie (O) wskazuje, że czarowi można się opierać, więc cel musi wykonać test mający na celu zredukowanie liczby sukcesów uzyskanych przez rzucającego zaklęcie czarodzieja. Jeśli nie ma znaku (O), to kości rzuca tylko czarodziej.

Obrażenia to bazowy poziom obrażeń: lekkie, średnie, ciężkie lub zabójcze oraz czy czar powoduje ogłuszenie, czy też nie.

Czas trwania precyzuje, czy czar jest natychmiastowy, podtrzymywany, czy trwały. Jeśli przy trwałym działaniu widnieje dodatkowy napis w rodzaju „trwały (10 rund)”, to podany czas oznacza liczbę rund, podczas których należy podtrzymywać zaklęcie, aby je rzeczywiście utrwalić.

Koszt określa Kod Kosztu zaklęcia. Napis $(M + 2)$ lub $[(M + 2) + x]$ oznacza, że Test Uniknięcia Kosztu należy wykonać przeciwko połowie Mocy zaklęcia (zaokrąglając w dół), albo przeciw połowie Mocy plus jakaś liczba. Litera na końcu oznacza, że poziom Kosztu jest lekki, średni, ciężki lub zabójczy.



CZARY WALKI

Następujące czary walki są nowością. Gracze i mistrzowie gry mogą i powinni dodawać do tej listy własne zaklęcia.

Dotyk śmierci

Szczególnie śmiertelne zaklęcie bojowe, wymagające od czarodzieja dotknięcia ofiary. Zadaje pojedynczemu celowi obrażenia fizyczne.

Typ: niematerialny **Zasięg:** dotyk **Trudność:** Siła Woli (O)
Obrażenia: Z **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) - 1]C$

Ognisty pocisk

Potężny, energetyczny pocisk, zadający pojedynczemu celowi obrażenia fizyczne, wykorzystujący działanie żywiołu ognia.

Typ: materialny **Zasięg:** PW **Trudność:** Budowa (O)
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) + 1]Z$

Ognista chmura

Obszarowa chmura magicznej energii, zadająca obrażenia fizyczne za pomocą żywiołu ognia.

Typ: materialny **Zasięg:** PW **Trudność:** Budowa (O)
Obrażenia: S **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) + 1]Z$

Ognista strzałka

Strzałka z energii zadająca jednemu celowi obrażenia fizyczne za pomocą żywiołu ognia.

Typ: materialny **Zasięg:** PW **Trudność:** Budowa (O)
Obrażenia: L **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) + 1]S$

Ogniolowy pocisk

Pocisk z energii magicznej zadający pojedynczemu celowi obrażenia fizyczne za pomocą żywiołu ognia.

Typ: materialny **Zasięg:** PW **Trudność:** Budowa (O)
Obrażenia: S **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) + 1]C$

Ognista kula

Czar obszarowy, powodujący obrażenia fizyczne za pomocą żywiołu ognia.

Typ: materialny **Zasięg:** PW **Trudność:** Budowa (O)
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) + 3]Z$

Chmura mocy

Czar obszarowy tworzący chmurę magicznej energii, powodującą fizyczne obrażenia.

Typ: niematerialny **Zasięg:** PW **Trudność:** Siła Woli (O)
Obrażenia: S **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $(M + 2)C$

Cios mocy

Potężne uderzenie magicznej energii, zadające obrażenia fizyczne. Jest to czar obszarowy z efektem podmuchu.

Typ: niematerialny **Zasięg:** PW **Trudność:** Siła Woli (O)
Obrażenia: S **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $(M + 2)Z$

Cios siły

Potężne uderzenie magicznej energii, zadające obrażenia fizyczne. Jest to czar obszarowy z efektem podmuchu.

Typ: materialny **Zasieg:** PW **Trudność:** Budowa (O)
Obrażenia: Ś **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) + 1]Z$

Dotknięcie tarana

Czar Taran niszczy przedmioty nieożywione. Dotknięcie tarana działa w taki sam sposób (zob. **SRII**, s. 151), z tą drobną różnicą, że czarodziej musi dotknąć celu.

Typ: materialny **Zasieg:** dotyk **Trudność:** tabela
 odporności przedmiotów
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) - 1]Ś$

Zabicie (rasa/gatunek)

Każda z wersji tego czaru ma inną szczególną formułę. Zabicie orka, zabicie zwykłego człowieka, zabicie psa, zabicie zachodniego smoka, zabicie karalucha, zabicie upierzonego węża itp. to oddzielne czary (ograniczenie na cel: specyficzna rasa/gatunek).

Typ: niematerialny **Zasieg:** PW **Trudność:** Siła Woli (O)
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) - 1]C$

Duchowy pocisk

Pocisk magicznej energii, zadający obrażenia fizyczne pojedynczemu duchowi (ograniczenie na cel: duchy).

Typ: niematerialny **Zasieg:** PW **Trudność:** Moc (O)
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) - 1]C$

Sterylizacja

Jest to czar obszarowy zabijający małe formy życia, jak bakterie i inne mikroorganizmy. Poza tym niszczy lub czyni bezużytecznymi materiały pochodzenia organicznego, takie jak skrawki skóry, wypadłe włosy, rozlaną krew itp., które mogły pozostać na miejscu zbrodni. Substancje organiczne, na które podziałano tym zaklęciem, nie nadają się do użycia jako powiązanie materialne (zob. **Magia rytualna**, s. 35 oraz **SRII**, s. 135). Ponieważ zaklęcie nie działa na materiał biologiczny będący częścią żywej istoty, nie zabija przeróżnych pożytecznych i szkodliwych mikroorganizmów żyjących wewnątrz organizmów stworzeń.

Aby zaklęcie wyszło, potrzeba tylko 1 sukcesu.

Ze względu na grę, czar nie działa na organizmy zakwalifikowane jako bronie biologiczne.

Typ: materialny **Zasieg:** PW **Trudność:** 4
Obrażenia: Z **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) + 1]Z$

Ogłuszający pocisk

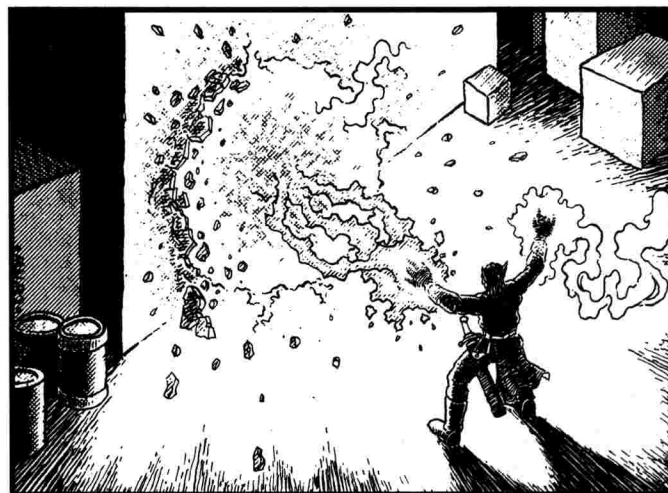
Pocisk magicznej energii, ogłuszający pojedynczy cel.

Typ: niematerialny **Zasieg:** PW **Trudność:** Siła Woli (O)
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) - 1]C$

Ogłuszająca chmura

Czar obszarowy tworzący błyskawicznie chmurę magicznej energii, która powoduje ogłuszenie.

Typ: niematerialny **Zasieg:** PW **Trudność:** Siła Woli (O)
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) - 1]C$



Ogłuszająca strzała

Strzała z magicznej energii, ogłuszająca pojedynczy cel.

Typ: niematerialny **Zasieg:** PW **Trudność:** Siła Woli (O)
Obrażenia: Ś **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) - 1]Ś$

Ogłuszający dotyk

Czar ręczny, ogłuszający pojedynczy cel.

Typ: niematerialny **Zasieg:** Dotyk **Trudność:** Siła Woli (O)
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) - 2]Ś$

Ogłuszający wybuch

Czar obszarowy, ogłuszający pojedynczy cel.

Typ: niematerialny **Zasieg:** PW **Trudność:** Siła Woli (O)
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) - 1]Z$

Ogłuszający podmuch

Czar obszarowy, wykorzystujący do ogłuszania efekt podmuchu.

Typ: niematerialny **Zasieg:** PW **Trudność:** Siła Woli (O)
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) + 1]Z$

Planowanie przestrzenne

Ten czar działa podobnie jak Taran (**SRII**, s. 151), ale tylko na fragmenty budynków (ograniczenie na cel: budynki). Jest to dodatkowo wersja obszarowa. Mistrz Gry powinien sprawdzać skuteczność działania tylko w odniesieniu do znaczących, ważnych obiektów, które znalazły się w obszarze działania czaru. Dla innych można bezpiecznie podjąć arbitralną decyzję.

Typ: materialny **Zasieg:** PW **Trudność:** tabela
 odporności przedmiotów
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $(M + 2)Z$

Wrak

Działa podobnie jak Taran (**SRII**, s. 151), ale tylko na pojedynczy pojazd (ograniczenie celów: pojazdy).

Typ: materialny **Zasieg:** PW **Trudność:** tabela
 odporności przedmiotów
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $(M + 2)C$

CZARY DETEKCJI

Pamiętaj, że moc otoczenia wpływa na wszystkie czary detekcji rzucone na odległość (zob. **Moc otoczenia**, s. 89).

Analiza magii

Pozwala czarodziejowi wykonać analizę magicznego przedmiotu tak jakby badał go astralnie. Aby określić efektywność czaru, należy wykonać Test Mocy czaru, używając jako poziomu trudności Mocy czaru, fokusu lub innego zjawiska magicznego. Aby stwierdzić, jak wiele informacji zdołał uzyskać czarodziej, zajrzyj do tabeli badania astralnego (SRII, s. 146).

Typ: niematerialny **Zasieg:** ograniczony **Trudność:** 4
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** (M + 2) 5

Nadślyszanie (zwiększony zasięg)

Działa podobnie do czaru Jasnosłyszanie (SRII, s. 153), ale dodaje się do niego opcję zwiększonego zasięgu. Dokładne wyjaśnienia znajdziesz w rozdziale **Tworzenie czarów**, na s. 110.

Typ: niematerialny **Zasieg:** zwiększony **Trudność:** 4
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** [(M + 2) - 1]C

Nadwidzenie (zwiększony zasięg)

Działa podobnie do czaru Jasnowidzenie (SRII, s. 153), ale dodaje się do niego opcję zwiększonego zasięgu.

Typ: niematerialny **Zasieg:** zwiększony **Trudność:** 4
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** [(M + 2) - 1]C

Wykrycie wrogów (zwiększony zasięg)

Działa podobnie do czaru Wykrycie wrogów (SRII, s. 153), ale dodaje się do niego opcję zwiększonego zasięgu.

Typ: niematerialny **Zasieg:** zwiększony **Trudność:** 4
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** (M + 2)C

Wykrycie magii

Jest to czar obszarowy ogólnie wzmacniający zmysły i wymagający zgody celu. Czarodziej może wykrywać w ograniczonym zasięgu obecność aktywnej magii w postaci magicznych przedmiotów (fokusów), czarów podtrzymywanych, przykutych i ożywionych oraz duchów. Nie wykrywa aktywnych magicznie osób. Czar działa podobnie do czaru Jasnowidzenie (SRII, s. 153), ale dodaje się do niego opcję zwiększonego zasięgu.

Typ: niematerialny **Zasieg:** ograniczony **Trudność:** 4
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** (M + 2)L

Połączenie umysłów (osoba)

Jest to czar hiperzmysłowy, wymagający zgody celu. Pozwala czarodziejowi na mentalną komunikację, rozmowę, wymianę emocji i obrazów myślowych z jedną, określoną osobą, wybraną w momencie tworzenia zaklęcia (prawdopodobnie towarzyszem z drużyny). Cel musi znajdować się zarówno w polu widzenia, jak i w zasięgu zaklęcia w chwili jego wstępnego rzucania. Potem cel musi pozostawać w obszarze ograniczonym zasięgiem, ale może wyjść z pola widzenia czarodzieja (ograniczenie celów: określona osoba).

Poziom trudności przy ustalaniu wstępnego sukcesu połączenia umysłów wynosi 4. Do ustanowienia połączenia wystarczy 1 sukces. Jeśli jednak cel nie chce komunikacji, to może jej się opierać, rzucając tyloma kośćmi, ile wynosi jego Siła Woli przeciwko poziomowi trudności równemu Mocy zaklęcia. Jeśli test się powiedzie, należy odpowiednio zmniejszyć liczbę sukcesów uzyskanych przez czarodzieja. Jeśli połączenie nie zostanie nawiązane, czar trzeba rzucić ponownie, opierając się nowej porcji Kosztu.

Typ: niematerialny **Zasieg:** ograniczony **Trudność:** 4
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** [(M + 2) + 2]5



CZARY LECZENIA

Zaklęcia przedstawione poniżej uwzględniają jedynie niektóre z możliwości systemu tworzenia czarów ze s. 118–123.

Zmniejszenie (cybercecha)

Ten czar działa podobnie jak Zmniejszenie (cecha) (SRII, s. 154), ale wpływa na cechy cybernetyzowane. poziom Kosztu należy zwiększyć o +1 dla wersji działającej na cybernetyzowaną Reakcję.

Typ: materialny **Zasieg:** ograniczony **Trudność:** 10 – Esencja Cecha –1

Koszt: $[(M + 2) + 3]L$ **Czas trwania:** podtrzymywany

Cecha –2

Koszt: $[(M + 2) + 3]S$ **Czas trwania:** podtrzymywany

Cecha –3

Koszt: $[(M + 2) + 3]C$ **Czas trwania:** podtrzymywany

Cecha –4

Koszt: $[(M + 2) + 3]Z$ **Czas trwania:** podtrzymywany

Oslabienie odruchów

Podobny do czaru Przyspieszenie odruchów (SRII, s. 155), ale odpowiednio zmniejszający liczbę kości inicjatywy celu. Nie działa na postacie z cybernetycznymi wspomagaczami Inicjatywy.

Jeśli ktoś, przeciwko komu zostanie użyte to zaklęcie, straci wszystkie kości Inicjatywy albo znajdzie się na minusie, to jako Inicjatywy używa swojej Reakcji.

Typ: materialny **Zasieg:** PW **Trudność:** 2 x Inicjatywa

–1 kość Inicjatywy

Koszt: $[(M + 2) + 1]C$ **Czas trwania:** podtrzymywany

–2 kości Inicjatywy

Koszt: $[(M + 2) + 1]Z$ **Czas trwania:** podtrzymywany

–3 kości Inicjatywy

Koszt: $[(M + 2) + 3]Z$ **Czas trwania:** podtrzymywany

Blask zdrowia

Rozjaśnia oczy i włosy, złuszcza zmartwiałe komórki naskórka, poprawia krążenie i ogólne samopoczucie. Jest to czar kosmetyczny, dla bogaczy symbol ich pozycji i środek orzeźwiający. Choć „trwały”, w tym sensie, że nie wymaga podtrzymywania, to jednak po jakimś czasie jego efekty zanikają, zależnie od stylu życia, diety, działań celu itp.

Typ: materialny **Zasieg:** dotyk

Trudność: 4

Czas trwania: trwały (5 rund)

Koszt: $(M + 2)L$

Natlenienie

Wymaga zgody celu. Natlenia krew, dając dodatkowe kości Budowy (1 kość za każde 2 sukcesy) przy unikaniu uduszenia, zadławienia lub skutków działania wdychanego gazu czy innych efektów pozbawienia dopływu tlenu. Pozwala także oddychać wodą.

Typ: materialny **Zasieg:** ograniczony **Trudność:** 4

Czas trwania: podtrzymywany

Koszt: $[(M + 2) + 2]S$

Konserwacja

Zapobiega wysychaniu, gniciu czy psuciu się martwej materii organicznej. Do rzucenia czaru konieczny jest 1 sukces. Można go użyć do przechowywania żywności, ale czarodzieje sądowi korzystają z niego najczęściej do chronienia denatów przed rozkładem do czasu sekcji zwłok albo do przechowywania niewielkich próbek organicznych, pobranych z miejsca zbrodni, do późniejszego użycia jako powiązanie materialne (zob. **Magia rytualna**, s. 35, oraz **SRII**, s. 135). Stosuje się go często z węzłem czarów.

Typ: materialny **Zasieg:** ograniczony **Trudność:** tabela

odporności przedmiotów

Czas trwania: podtrzymywany

Koszt: $[(M + 2) + 1]S$

Profilaktyka

Ten czar wymaga zgody celu, dając w zamian dodatkowe kości Budowy (1 kość za 2 sukcesy) przy opieraniu się zakażeniom, narokotkom lub truciznom. Pomaga także oprzeć się działaniu środków medycznych.

Typ: materialny **Zasieg:** ograniczony **Trudność:** 4

Patogen (L)

Koszt: $[(M + 2) + 2]L$

Czas trwania: podtrzymywany

Patogen (S)

Koszt: $[(M + 2) + 2]S$

Czas trwania: podtrzymywany

Patogen (C)

Koszt: $[(M + 2) + 2]C$

Czas trwania: podtrzymywany

Patogen (Z)

Koszt: $[(M + 2) + 2]Z$

Czas trwania: podtrzymywany

Odporność na ból

Zmniejsza niedogodności spowodowane obrażeniami fizycznymi (nie Ogłuszeniami). Choć nie leczy ani nie usuwa obrażeń, zmniejsza modyfikatory za rany (do poziomów trudności i Inicjatywy), które bohater musiałby normalnie stosować ze względu na odniesione obrażenia. Wspomaganie magicznej odporności na ból wymaga różnych wersji zaklęcia dla różnych poziomów kondycji: (L)ekkiego, (S)redniego i (C)iężkiego. Nie da się użyć tego zaklęcia do usuwania bólu od zabójczych zranień, ponieważ taka postać jest nieprzytomna i trzeba ją poddać leczeniu.

Czar jest „trwały” w takim sensie, że zwiększone poziomy endorfin pacjenta nie opadają. Jeśli obrażenia zwiększą się ponad poziom kondycji, który wyznacza odporność pacjenta na ból, albo jeśli rany zostaną wyleczone, czar kończy działanie.

Typ: materialny **Zasieg:** ograniczony **Trudność:** 4

Lekki

Koszt: $(M + 2)S$

Czas trwania: trwały (5 rund)

Średni

Koszt: $(M + 2)C$

Czas trwania: trwały (10 rund)

Ciężki

Koszt: $(M + 2)Z$

Czas trwania: trwały (15 rund)

Stabilizacja

Rzucony na postać z zabójczymi obrażeniami fizycznymi stabilizuje jej kondycję, nie dopuszczając do śmierci. Przy Teście Sukcesu czaru należy dodać do poziomu trudności liczbę minut, które upłynęły od czasu, kiedy bohater odniósł obrażenia.

Typ: materialny **Zasieg:** PW

Trudność: 4 + minuty od zranienia

Czas trwania: trwały (20 rund)

Koszt: $(M + 2)C$

CZARY ILUZJI

Pamiętaj, że iluzje nie mogą zranić nikogo trwale, ani fizycznie, ani umysłowo.

Nadstymulacja

Zaklęcie to wzbudza ośrodki sensoryczne mózgu celu. Dopóki działa, utrudnia wszelkie akcje ofiary tak, jakby na jej Kontrolce Ogluszenia wypełniono tyle krutek, ile sukcesów uzyskał czarodziej przy rzucaniu zaklęcia. Utrudnienia nie odzwierciedlają rzeczywistych obrażeń, a jedynie efekty działania czaru. Jeśli czarodziej zdobył więcej niż 10 sukcesów, ofiara będzie przytomna, ale niezdolna do działania.

Typ: niematerialny **Zasług:** PW **Trudność:** Siła Woli (O)
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 1]S$

Maska fizyczna

Podobny do czaru Maska (SRII, s. 156), działa na wytwory technologii.

Typ: materialny **Zasług:** PW **Trudność:** 4
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 1]L$

Spektaki

Działająca na wiele zmysłów wersja czaru Zabawa (SRII, s. 156).

Typ: niematerialny **Zasług:** PW **Trudność:** 4
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 2]S$

Zabawa trideo

Podobny do czaru Zabawa (SRII, s. 156), ale ta wersja działa również na kamery elektroniczne.

Typ: materialny **Zasług:** PW **Trudność:** 4
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 2]L$

Spektakl trideo

Wersja opisanego powyżej czaru Spektakl, którą „widzą” kamery elektroniczne.

Typ: materialny **Zasług:** PW **Trudność:** 4
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 2]S$

Maska pojazdu

Jest to wersja opisaną wyżej Maski fizycznej, działająca specjalnie na pojazdy. Czarodziej może maskować wyłącznie pojazdy z Budową nie przekraczającą połowy jego Magii (zaokrąglij w dół). Aby rzucić czar, należy dotknąć pojazdu.

Typ: materialny **Zasług:** dotyk **Trudność:** 6
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $(M + 2)L$



CZARY MANIPULACJI

Jest to grupa potencjalnie najpotężniejszych zaklęć w systemie Shadowrun. Lista przedstawiona poniżej podaje jedynie przykłady tysięcy możliwych kombinacji.

Manipulacje kontrolujące

Kontrola zwierząt

Jest to czar podobny do Kontroli myśli (SRII, s. 157), ale działa wyłącznie na zwierzęta, które nie mają świadomości (określa to Mistrz Gry). Zwierzęta paranormalne powinny odpyierać zaklęcie Siłą Woli albo Esencją, zależnie od tego, co jest większe.

Typ: niematerialny **Zasług:** PW **Trudność:** Siła Woli (O)
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 2]Z$

Wpływ

Podobny do Kontroli myśli (SRII, s. 157), wprowadza na stałe do umysłu celu jakąś sugestię. Ofiara będzie działać zgodnie z tą sugestią albo wypełni rozkaz tak, jakby sama na to wpadła. Dowiedzenie jej fałszywości idei albo zmuszenie czarodzieja, aby ją wycofał, może zlikwidować wpływ.

Typ: niematerialny **Zasług:** ograniczony **Trudność:** Siła Woli (O)
Czas trwania: trwały (10 rund) **Koszt:** $[(M + 2) + 1]C$

Umysł tłumu

Czar obszarowy pozwalający czarodziejowi kontrolować myśli wszystkich osób znajdujących się w zasięgu. Ze względu na konieczność wykonania Testu Sukcesu, w celu określenia skuteczności czaru, należy potraktować tłum jako pojedynczą postać. Przechodnie mają Siłę Woli 3. Istotne postaci, zarówno bohaterowie graczy, jak i niezależni, powinni odpyierać czar oddzielnie, zależnie od liczby sukcesów, które czarodziej uzyskał w swoim pojedynczym Teście Sukcesu.

Typ: niematerialny **Zasług:** ograniczony **Trudność:** Siła Woli (O)
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 3]C$

Nastroj tłumu

Podobny do czaru Umysł tłumu, działa jedynie na emocje grupy ludzi. Pozwala czarodziejowi zmieniać uczucia tłumu, choć nie daje mu nad nim władzy.

Typ: niematerialny **Zasług:** ograniczony **Trudność:** Siła Woli (O)
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 2]S$

Manipulacje telekinetyczne

Animacja

Czar ten pozwala zmusić do ruchu przedmiot nieożywiony. Porusza się on zgodnie ze swoją budową (kule mogą się toczyć, dywany pełzać, człekokształtne posągi chodzić itp.). Zaklęcie zapewnia pewną elastyczność, pozwalając ciałom stałym, takim jak posągi, poruszać się tak, jakby miały stawy. Czarodziej może poruszyć tylko cały obiekt, a nie jego część, jak kluczyki do komputera albo broń pojazdu. Prędkość ruchu równa jest w metrach połowie Magii czarodzieja (zaokrąglij w dół) na akcję.

Typ: materialny **Zasług:** ograniczony **Trudność:** tabela odporności przedmiotów
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 2]S$

Sierpowy

Jest to cios telekinetyczny o Kodzie Obrażeń (Siła Woli czarodzieja)Ś Ogłuszenie. Stosuje się normalne modyfikatory do walki na odległość (SRII, s. 87). Zgodnie z normalnymi zasadami walki na odległość, sukcesy uzyskane przy rzucaniu zaklęcia można wykorzystać do zwiększenia obrażeń. Przed tym czarem chroni pancerz udarowy.

Typ: materialny **Zasług:** PW **Trudność:** 4
Czas trwania: natychmiastowy **Koszt:** (M + 2)Ś

Użyj (Umiejętność)

Ograniczona forma zaklęcia Magiczne palce (SRII, s. 157), pozwalająca czarodziejowi na telekinetyczne wykorzystywanie swoich umiejętności. O tym, których zdolności można użyć w ten sposób, decyduje Mistrz Gry. Typowe przykłady to Walka z bronią, B/N Elektroniki, Materiały wybuchowe, Kierowanie pojazdami itp. Umiejętności wiedzy, nie związane z fizycznym działaniem, raczej nie będą odpowiednie dla tego czaru. Zaklęcie działa tak samo jak Magiczne palce, tyle że jego efekty określa rzeczywisty poziom umiejętności czarodzieja.

Typ: materialny **Zasług:** PW **Trudność:** 6
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** [(M + 2) + 3]Z

Manipulacje transformacyjne

Kwas

Uderza w cel rozpryskiem kwasu, zgodnie z zasadami o efektach wtórnych (zob. **Działanie żywiołów**, s. 112).

Typ: materialny **Zasług:** PW **Trudność:** Budowa (O)
Obrażenia: Ś **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** [(M + 2) + 3]C

Kwasowa bomba

Obszarowy. Uderza w cel rozpryskiem kwasu, zgodnie z zasadami o efektach wtórnych (zob. **Działanie żywiołów**, s. 112).

Typ: materialny **Zasług:** PW **Trudność:** Budowa (O)
Obrażenia: Ś **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** [(M + 2) + 1]Z

Strumień kwasu

Uderza w cel strumieniem kwasu, zgodnie z zasadami o efektach wtórnych (zob. **Działanie żywiołów**, s. 112).

Typ: materialny **Zasług:** PW **Trudność:** Budowa (O)
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** [(M + 2) + 1]Z

Szum astralny

Jest to czar obszarowy tworzący chmurę trzaskającej, wirującej energii w świecie astralnym, co powoduje powstanie mocy otoczenia o wartości 1 za każde 2 sukcesy uzyskane przy rzucaniu zaklęcia. Podobnie jak w przypadku normalnej mocy otoczenia (zob. **Moc otoczenia**, s. 89), poziom szumu zwiększa poziomy trudności wszystkich astralnych Testów Sukcesu, wykonywanych w obszarze działania czaru, włącznie z testami czarodzieja, który rzucił zaklęcie.

Typ: niematerialny **Zasług:** ograniczony **Trudność:** 6
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** [(M + 2) + 1]Z

Uwięzienie

Ten czar zatrzymuje i więzi cel za pomocą pasów mistycznej energii. Czarodziej wykonuje Test Sukcesu, używając jako poziomu trudności Zwinności ofiary. Cel odpiera czar, wykonując Test Zwinności na poziomie trudności równym Mocy czaru. Jeśli

po odliczeniu sukcesów okaże się, że czarodziej uzyskał więcej, to nadmiar określa efektywność postawionej energetycznej zapory.

Uwięziony może próbować uciec zrywając więzy. W takim przypadku należy porównać Siłę ofiary z poziomem Bariery, zgodnie z zasadami przedstawionymi w SRII na s. 98. Postać wykonuje Test Siły na poziomie trudności równym Mocy zaklęcia, aby mocniej nacisnąć na więzy. Każde 2 sukcesy uzyskane w tym teście pozwalają jej dodać 1 do swej efektywnej Siły. Po wyrwaniu się na wolność należy wykonać Test Budowy, aby uniknąć ogłuszenia (Siła)L, co odzwierciedla zmęczenie wywołane próbami uwolnienia się.

Typ: materialny **Zasług:** PW **Trudność:** Zwinność (O)
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** [(M + 2) + 2]C

Tarcza

Jest to czar podobny do Zapory (SRII, s. 158) oraz Bariery kuloodpornej opisanej poniżej. Daje ochronę przeciwko broni tnącej. Efektywny stopień zapory jest równy Mocy czaru. Skuteczność osłony można zwiększyć, korzystając z pancerza udarowego.

Osobista wersja tego zaklęcia ma Kod Kosztu [(M + 2) + 2]L.
Typ: materialny **Zasług:** PW **Trudność:** 6
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** [(M + 2) + 2]Ś

Wiatrochron

Jest to czar podobny do Zapory (SRII, s. 158). Daje ochronę przeciwko eksplozjom granatów i podobnych broni. Efektywny stopień zapory jest równy Mocy czaru. Skuteczność osłony można zwiększyć, korzystając z pancerza udarowego.

Osobista wersja tego zaklęcia ma Kod Kosztu [(M + 2) + 2]L.
Typ: materialny **Zasług:** PW **Trudność:** 6
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** [(M + 2) + 2]Ś

Bariera kuloodporna

Jest to czar podobny do Zapory (SRII, s. 158). Daje ochronę przeciwko kulom z broni strzeleckiej i innej broni balistycznej. Efektywny stopień zapory jest równy Mocy czaru. Skuteczność osłony można zwiększyć, korzystając z pancerza balistycznego.

Osobista wersja tego zaklęcia ma Kod Kosztu [(M + 2) + 2]L.
Typ: materialny **Zasług:** PW **Trudność:** 6
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** [(M + 2) + 2]Ś

Postać (Drapieżca)

Zaklęcie podobne do Zmiany kształtu, opisanej dalej. Pozwala czarodziejowi zmienić siebie lub kogoś w określonego, nie-paranormalnego zwierzęcia. Wymagana zgoda celu.

Typ: materialny **Zasług:** ograniczony **Trudność:** Siła Woli
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** [(M + 2) + 2]Ś

Moda

Czar ten błyskawicznie przerabia ubranie, zmieniając szaty celu w dowolny sposób, jakiego zażyczy sobie czarodziej. Jego rzucenie wymaga zgody celu. Dodatkowe sukcesy czarodzieja określają poziom stylu wygenerowanej kreacji. Czar nie potrafi zmienić ochronnej wartości przedmiotu, a jedynie krój, kolor i dopasowanie.

Typ: materialny **Zasług:** ograniczony **Trudność:** 4
Czas trwania: trwały (10 rund) **Koszt:** [(M + 2) + 2]Ś

Ognisty cios

Obszarowy. Obejmuje obszar płomieniem, wykorzystując żywioł ognia.

Typ: materialny **Zasęg:** PW **Trudność:** Budowa (O)
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) + 3]Z$

Ognisty jezor

Uderza w cel jeżorem płomienia, wykorzystując żywioł ognia.

Typ: materialny **Zasęg:** PW **Trudność:** Budowa (O)
Obrażenia: C **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $[(M + 2) + 1]Z$

Zamek

Blokuje magicznie dowolne drzwi, bramę, zamknięcie czy podobną przeszkodę, dopóki czarodziej podtrzymuje zaklęcie. Ponieważ zamek ma taką samą wytrzymałość jak materiał, z którego zbudowane są drzwi, otwarcie go wymaga ich rozbicia lub wysadzenia.

Typ: materialny **Zasęg:** PW **Trudność:** tabela odporności przedmiotów
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 2]S$



Przeróbka

Powoduje całkowitą zmianę powierzchowności celu, który wyrzucił na to zgodę: makijaż, włosy, ubranie itp. Poleruje nawet zęby i usuwa z nich kamień. Zmiany dokonane za jego pomocą są równie trwałe, jak te, których można dokonać w prawdziwym salonie piękności. Liczba sukcesów, które uzyska czarodziej przy rzucaniu zaklęcia, określa, w jakim stopniu stylowe będą skutki jego działania. Pamiętaj, że tak naprawdę nic się nie zmienia: obiekt został jedynie wypucowany i upiękaszony.

Typ: Materialny **Zasęg:** PW **Trudność:** 4
Czas trwania: Trwały (10 rund) **Koszt:** $[(M + 2) + 2]S$

Pleczeń

Zaklęcie podobne do Zamka opisanego powyżej. Wzmacnia zamknięcie przejścia: za każde 2 sukcesy uzyskane przy rzucaniu zaklęcia można dodać 1 do stopnia bariery drzwi.

Typ: materialny **Zasęg:** PW **Trudność:** tabela odporności przedmiotów
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 2]S$

Zmiana kształtu

Czar ten dokonuje transformacji osoby, która się na to zgodzi, w normalnego drapieżcę, zachowując jednocześnie jej ludzką świadomość. Aby określić cechy fizyczne nowego stwora, zajrzyj do tabeli drapieżców na s. 233 podręcznika **SRII**, dodając do podanych tam bazowych wielkości 1 za każde 2 sukcesy, które uzyska czarodziej przy rzucaniu zaklęcia. Zwiększ również Reakcję stworzenia o Inteligencję celu, aby uwzględnić obecność ludzkiego umysłu, kontrolującego zwierzęcą postać. Cechy umysłowe przechodzą z postaci ludzkiej. Czar ten nie przemienia ubrań ani ekwipunku. Przemienieni czarodzieje mogą rzucać zaklęcia, ale nie są w stanie wypełniać geas, ani używać umiejętności Wyśrodkowanie — wymagających działań, do których postać zwierzęca nie jest zdolna, na przykład do mówienia.

Typ: materialny **Zasęg:** ograniczony **Trudność:** Siła Woli
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 2]C$

Bariera magli

Jest to czar podobny do Zapory psychicznej (**SRII**, s. 158), dająca cy osłonę przed czarami.

Osobista wersja ma Kod Kosztu $[(M + 2) + 2]L$.

Typ: niematerialny **Zasęg:** PW **Trudność:** 6
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 2]S$

Grom

Uderza w cel grzmącą eksplozją powietrza. Poza ogłuszeniem czar pozbawia ofiarę słuchu na 1 Rundę Walki za każde 2 sukcesy, które uzyska czarodziej.

Typ: materialny **Zasęg:** PW **Trudność:** Budowa (O)
Obrażenia: S **Czas trwania:** natychmiastowy **Koszt:** $(M + 2)C$

Transformacja

Czar zmienia cel w normalnego drapieżcę. Przekształcona istota nie zdaje sobie sprawy ze swojego poprzedniego stanu i posiada jedynie zwierzęcą inteligencję. Nie następuje transformacja ubrań i ekwipunku.

Typ: materialny **Zasęg:** ograniczony **Trudność:** Siła Woli
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** $[(M + 2) + 2]C$

TABELA CZARÓW

Uwaga: Gwiazdka po nazwie czaru oznacza, że jego opisu należy szukać w podstawowym podręczniku systemu **Shadowrun**.

CZARY WALKI

Nazwa	Koszt	Rodzaj	Czas trwania
Cios mocy	$(M + 2)Z$	N	N
Cios siły	$[(M + 2) + 1]Z$	M	N
Chmura mocy	$(M + 2)C$	N	N
Dotknięcie tarana	$[(M + 2) - 1]C$	M	N
Dotyk śmierci	$[(M + 2) - 1]C$	N	N
Duchowy pocisk	$[(M + 2) - 1]C$	N	N
Kula Ognia*	$[(M + 2) + 3]Z$	M	N
Ogłuszająca chmura	$[(M + 2) - 1]C$	N	N
Ogłuszający dotyk	$[(M + 2) - 2]C$	N	N
Ogłuszający pocisk	$[(M + 2) - 1]C$	N	N
Ogłuszający podmuch	$[(M + 2) + 1]Z$	N	N
Ogłuszająca strzała	$[(M + 2) - 1]C$	N	N
Ogłuszający wybuch	$[(M + 2) - 1]Z$	N	N
Ognista chmura	$[(M + 2) + 1]Z$	M	N
Ognista kula	$[(M + 2) + 3]Z$	M	N
Ognisty pocisk	$[(M + 2) + 1]Z$	M	N
Ognista strzałka	$[(M + 2) + 1]S$	M	N
Ogniolowy pocisk	$[(M + 2) + 1]C$	M	N
Planowanie przestrzenne	$(M + 2)Z$	M	N
Pocisk Mocy*	$(M + 2)S$	N	N
Pocisk Siły*	$[(M + 2) + 1]S$	M	N
Podmuch z Plekieł*	$[(M + 2) + 6]Z$	M	N
Sfera Mocy*	$(M + 2)C$	N	N
Sfera Siły*	$[(M + 2) + 1]C$	M	N
Strzałka Mocy*	$(M + 2)L$	N	N
Strzałka Siły*	$[(M + 2) + 1]L$	M	N
Sterylizacja	$[(M + 2) + 1]Z$	M	N
Taran*	$[(M + 2) + 1]C$	M	N
Uśpienie*	$[(M + 2) - 1]C$	N	N
Włócznie Mocy*	$(M + 2)C$	N	N
Włócznie Siły*	$[(M + 2) + 1]C$	M	N
Wrak	$(M + 2)C$	M	N
Zabicie (Rasa/Gatunek)	$[(M + 2) - 1]C$	N	N

CZARY DETEKCJI

Nazwa	Koszt	Rodzaj	Czas trwania
Analiza magii	$(M + 2)S$	N	P
Analiza Urządzenia*	$[(M + 2) + 1]S$	M	P
Jasnosłyszenie*	$(M + 2)S$	N	P
Jasnowidzenie*	$(M + 2)S$	N	P
Nadsłyszanie			
(zwiększony zasięg)	$[(M + 2) - 1]C$	N	P
Nadwidzenie			
(zwiększony zasięg)	$[(M + 2) - 1]C$	N	P
Osobisty Zmysł Walki*	$[(M + 2) + 1]S$	M	P
Połączenie umysłów (osoba)	$[(M + 2) + 2]S$	N	P
Sondowanie Umysłu*	$[(M + 2) + 2]Z$	N	P
Wyczucie Prawdy*	$(M + 2)C$	N	P
Wykrycie (formy życia)	$[(M + 2) - 1]L$	N	P
Wykrycie Konkretnej Osoby*	$(M + 2)L$	N	P
Wykrycie magii	$(M + 2)L$	N	P
Wykrycie (Oblektu)*	$[(M + 2) + 1]S$	M	P
Wykrycie Wrogów*	$[(M + 2) + 1]S$	N	P
Wykrycie wrogów			
(zwiększony zasięg)	$(M + 2)C$	N	P
Wykrycie Życia*	$(M + 2)L$	N	P
Zmysł Walki*	$[(M + 2) + 1]S$	M	P

CZARY ILUZJI

Nazwa	Koszt	Rodzaj	Czas trwania
Chaos*	$[(M + 2) + 2]S$	M	P
Konfuzja*	$(M + 2)C$	N	P
Maska*	$(M + 2)L$	N	P
Maska fizyczna	$[(M + 2) + 1]L$	M	P
Maska pojazdu	$(M + 2)L$	M	P
Nadstymulacja	$[(M + 2) + 1]S$	N	P
Niewidzialność*	$(M + 2)S$	N	P
Smród*	$[(M + 2) + 1]C$	N	P
Spektakl	$[(M + 2) + 2]S$	N	P
Spektakl trideo	$[(M + 2) + 2]S$	M	P
Stymulacja*	$[(M + 2) + 1]L$	N	P
Świat Chaosu*	$[(M + 2) + 2]C$	M	P
Ulepszona Niewidzialność*	$[(M + 2) + 1]S$	N	P
Zabawa*	$[(M + 2) + 1]L$	N	P
Zabawa trideo	$[(M + 2) + 2]L$	M	P



CZARY LECZENIA

Nazwa	Koszt	Rodzaj	Czas trwania
Blask zdrowia	(M + 2)L	M	T
Konserwacja	[(M + 2) + 1]Ś	M	P
Leczenie choroby*			
Choroba (L)	(M + 2)L	M	T
Choroba (M)	(M + 2)Ś	M	T
Choroba (C)	(M + 2)C	M	T
Choroba (Z)	(M + 2)Z	M	T
Natlenienie	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Neutralizacja Trucizny*			
Trucizna (L)	(M + 2)L	M	T
Trucizna (M)	(M + 2)Ś	M	T
Trucizna (C)	(M + 2)C	M	T
Trucizna (Z)	(M + 2)Z	M	T
Odporność na ból			
Mała	(M + 2)Ś	N	T
Średnia	(M + 2)C	N	T
Duża	(M + 2)Z	N	T
Odrutka*			
Trucizna (L)	[(M + 2) - 2]L	M	T
Trucizna (M)	[(M + 2) - 2]Ś	M	T
Trucizna (C)	[(M + 2) - 2]C	M	T
Trucizna (Z)	[(M + 2) - 2]Z	M	T
Oslabienie odruchów*			
-1 kość Inicjatywy	[(M + 2) + 1]C	N	P
-2 kości Inicjatywy	[(M + 2) + 1]Z	N	P
-3 kości Inicjatywy	[(M + 2) + 3]Z	N	P
Profilaktyka			
Patogen (L)	[(M + 2) + 2]L	M	P
Patogen (Ś)	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Patogen (C)	[(M + 2) + 2]P	M	P
Patogen (Z)	[(M + 2) + 2]Z	M	P
Przyspieszenie odruchów*			
+ 1 kość Inicjatywy	(M + 2)Ś	N	P
+ 2 kości Inicjatywy	(M + 2)C	N	P
+ 3 kości Inicjatywy	(M + 2)Z	N	P
Stabilizacja	(M + 2)C	M	T
Uleczenie*	(M + 2) (poziom obraz.)	N	T
Uzdrowienie*	(M + 2) (poziom obraz.)	N	T
Zmniejszenie (cechy)*			
Cecha - 1	[(M + 2) + 1]L	M	P
Cecha - 2	[(M + 2) + 1]Ś	M	P
Cecha - 3	[(M + 2) + 1]C	M	P
Cecha - 4	[(M + 2) + 1]Z	M	P
Zmniejszenie cechy cybernetyzowanej*			
Cecha -1	[(M + 2) + 3]L	M	P
Cecha -2	[(M + 2) + 3]Ś	M	P
Cecha -3	[(M + 2) + 3]C	M	P
Cecha -4	[(M + 2) + 3]Z	M	P
Zwiększenie cechy*			
Cecha + 1	[(M + 2) + 1]L	N	P
Cecha + 2	[(M + 2) + 1]Ś	N	P
Cecha + 3	[(M + 2) + 1]C	N	P
Cecha + 4	[(M + 2) + 1]Z	N	P

Zwiększenie cechy cybernetyzowanej*

Cecha + 1	[(M + 2) + 3]L	M	P
Cecha + 2	[(M + 2) + 3]Ś	M	P
Cecha + 3	[(M + 2) + 3]C	M	P
Cecha + 4	[(M + 2) + 3]Z	M	P

CZARY MANIPULACJI

Nazwa	Koszt	Rodzaj	Czas trwania
Animacja	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Bariera kuloodporna	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Bariera magii	[(M + 2) + 2]Ś	N	P
Cień*	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Grom	(M + 2)C	M	N
Hibernacja*	(M + 2)C	M	P
Iskra*	[(M + 2) + 1]Ś	M	N
Kontrola działania*	[(M + 2) + 2]C	N	P
Kontrola myśli*	[(M + 2) + 2]Z	N	P
Kontrola uczuć*	[(M + 2) + 2]Ś	N	P
Kontrola zwierząt	[(M + 2) + 2]Z	N	P
Kwas	[(M + 2) + 1]C	M	N
Kwasowa bomba	[(M + 2) + 1]Z	M	N
Lewitacja osoby*	[(M + 2) + 1]Ś	M	P
Lewitacja przedmiotu*	[(M + 2) + 1]L	M	P
Lodowisko*	[(M + 2) + 1]C	M	N
Magiczne palce*	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Moda	[(M + 2) + 2]Ś	M	T
Morze ognia*	[(M + 2) + 1]Z	M	N
Nastrój tłumy	[(M + 2) + 2]Ś	N	P
Ognisty cios	[(M + 2) + 3]Z	M	N
Ognisty jęzor	[(M + 2) + 1]Z	M	N
Pancerz*	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Pleczeńć	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Poltergeist*	[(M + 2) + 1]C	M	P
Podpalenie*	[(M + 2) + 2]Z	N	T
Postać (Drapieżca)	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Przeróbka	[(M + 2) + 2]Ś	M	T
Sierpowy	(M + 2)Ś	M	N
Strumień kwasu	[(M + 2) + 1]Z	M	N
Strumień ognia*	[(M + 2) + 1]C	M	N
Szum astralny	[(M + 2) + 1]Z	N	P
Światło*	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Tarcza	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Transformacja	[(M + 2) + 2]C	M	P
Umysł tłumy	[(M + 2) + 3]C	N	P
Uwięzienie	[(M + 2) + 2]C	M	P
Użyj (umiejętność)	[(M + 2) + 3]Z	M	P
Wiatrochron	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Wpływ	[(M + 2) + 1]C	N	T
Zamek	[(M + 2) + 2]Ś	M	P
Zapora*	[(M + 2) + 2]C	M	P
Zapora psychiczna*	[(M + 2) + 1]C	N	P
Zmiana kształtu	[(M + 2) + 2]C	M	P



KARTA CZARU

NAZWA CZARU

KATEGORIA CZARU

TYP CZARU

NIEMATERIALNY _____ MATERIALNY (+1 TK) _____

TRUDNOŚĆ

4 _____ SIŁA WOLI _____ BUDOWA _____

10 - ESENCJA _____ 6 _____ 2 x CECHA _____

PRZEDMIOT _____ PRZECIWDZIAŁANIE _____ INTELIGENCJA _____

ZASIĘG

DOTYK (- TK i -1 PK) _____

OGRANICZONY (-1 PK) _____

W POLU WIDZENIA _____

CZAS TRWANIA

CHWIŁOWY _____

PODTRZYMYWANY (+1 TK) _____

TRWAŁY (+1 PK) _____

MODYFIKATORY TRUDNOŚCI KOSZTU

MODYFIKATORY POZIOMU KOSZTU

BAZOWY POZIOM KOSZTU _____

MODYFIKATORY TRUDNOŚCI KOSZTU RAZEM

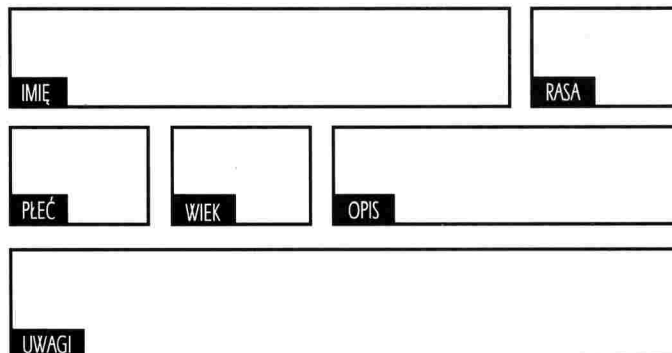
MODYFIKATORY POZIOMU KOSZTU RAZEM

KOŃCOWY KOD KOSZTU ((M/2) _____

STWORZONA MOC _____



Pozwolenie na wykonanie fotokopii. Shadowrun jest znakiem handlowym FASA Corporation. © 1992/1998 FASA Corporation.



ATRYBUTY

Budowa	_____	REAKCJA
Zwinność	_____	
Siła	_____	
Charyzma	_____	
Inteligencja	_____	INICJATYWA
Siła woli	_____	
Esencja (Magia)	_____	

	Ogłoszenie lekkie	Ogłoszenie średnie	Ogłoszenie ciężkie	Ogłoszenie zabójcze
OGŁUSZENIA	+1 PT -1 Inj	+2 PT -2 Inj	+3 PT -3 Inj	Np.
OBRAŻENIA	+1 PT -1 Inj	+2 PT -2 Inj	+3 PT -3 Inj	Np. lub martwy
	Rana lekka	Rana średnia	Rana ciężka	Rana zabójcza

PULA
KARMY

DOBRA
KARMA

NAZWA	POZIOM
-------	--------

[illegible]

PULA WALKI	
_____PULA	
_____PULA	
_____PULA	

TYP	KLASA
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

RODZAJ	POZIOM

NAZWA	TYP	ZASIEG	TRUDNOŚĆ	CZAS TRWANIA	KOSZT
-------	-----	--------	----------	--------------	-------

[illegible][illegible]

WYGLĄD POSTACI

NOTATKI POSTACI

KONTAKTY I INFORMACJE

NOTATKI DO GRY/SPRZĘT

POJAZD

TYP _____	KONTROLKA KONDYCJI
POZIOM	
MANEROWOŚĆ _____	ZNISZCZONY
SZYBKOŚĆ _____	
BUDOWA _____	
PANCERZ _____	POWAŻNE USZKODZENIA
OŚLONA _____	
AUTOPILOT _____	
ŁOŻYSKA _____	ŚREDNIE USZKODZENIA
WZMOCNIENIE _____	
	LEKKIE USZKODZENIA

NOTATKI

— A —

Adeptci 33
 Fizyczni 34
 Dodatkowe moce 34
 Wtajemniczenie 38
 Żywiołów 33
 Adeptci fizyczni *zob.* Adeptci
 Astralne środki bezpieczeństwa 92
 Opiekunowie 74
 Patrol astralny 91
 Modyfikatory dla patrolujących duchów (tabela) 92
 Tropienie astralne 74
 Zapory 92
 Aury *zob.* Przestrzeń astralna

— C —

Czarodzieje *zob.* także Adeptci
 Biznes 12
 Dzieciństwo 11
 Magowie 15
 Prawo 12
 Przegląd 10
 Religia 11
 Szamani 16

— D —

Druidzi 28
 Bardowie kornwalijscy 32
 Fetysze 30
 Moc otoczenia 32
 Ofiary z ludzi 32
 Przywoływanie 30
 Specjalne zasady dla duchów 30
 Święte kręgi 30
 Totemy 28
 Umagicznianie 30
 Fokusy 32
 Sprzęt 30
 Duchy
 Duchy natury 65
 Dziedziny 65
 Użycie Mocy 65
 Leczenie duchów 65
 Opiekunowie 73
 Charakterystyki 74
 Przywoływanie 73
 a tropienie astralne 74
 Zadania 75
 Postacie 64
 Rozszczepienie 64
 Specjalne zasady dla Druidów 30

Sprzymierzeńcy 67
 Formuła 71
 Moce 67
 Odsyłanie 73
 Projektowanie 69
 Przywoływanie 71
 Rodzime świąty 67
 Rytuał zmiany 72
 Usługi 69
 Utrata 72
 Wolne duchy 76
 Energia Duchowa 79, 80
 a Karma 77, 80
 Moce 80
 Motywacje 76
 Odsyłanie 80
 Prawdziwe imiona 77
 Projektowanie 83
 Zniewalanie 78
 Wolne duchy
 Tworzenie 76
 Żywioły 65
 Wielka postać 64
 Wielkie duchy natury 64
 Wielkie żywioły 64
 Duchy insektów *zob.* także Toksyczna magia
 Karaluchy 106
 Królowe 103
 Modliszki 106
 Mrówki 104
 Muchy 104
 Osy 105
 Postać cielesna 103
 Robotnice 103
 Wojownicy 103
 Prawdziwa postać 103
 Przywoływanie 102, 104
 Rój 101
 Stopnie zagrożenia 107
 Szamani insektów 101, 102
 Termity 105

— F —

Fokus-fetysz 23 *zob.* także Umagicznianie: Fokusy

— G —

Geas 52
 Przyjmowanie geas 52
 Rodzaje 53
 Tworzenie nowych geas 54
 Uwalnianie się od – *zob.* Wtajemniczenie
 Wypalenie 52

Grupy magiczne 54
 Dołączenie do grupy 58
 Kontakt astralny 54
 Patron 57
 Przygotowane 61
 Rygory 54
 Grupowe 56
 Indywidualne 55
 Tworzenie grupy 59
 a Wtajemniczenie 38
 Zakładanie grupy 58
 Zasoby 56
 Znajdowanie grupy 58
 Zwyczaje 56

— K —

Koszt
 a rozpraszanie 45
 a wyśrodkowanie 43
 Kto jest kim w magii 12

— M —

Magia a biznes 12
 Magia a prawo 12
 Magia a religia 11
 Magia a społeczeństwo 11
 Magia rytualna 35
 Powiązania symboliczne/współczujące 35
 Trwałość próbek tkanek 35
 Magia toksyczna 100
 Stopnie Zagrożenia 107
 Toksyczne duchy 100
 Toksyczne dziedziny 101
 Toksyczne istoty 100
 Toksyczni szamani 100
 Totemy 100
 Toksyczny szaman
 Mściciel 100
 Truciciel 100
 Magiczne publikacje i sieci danych 14
 Maskowanie *zob.* Metamagia
 Metamagia 42
 Dostęp przez wtajemniczenie 38
 Maskowanie 42, 46
 Oślanianie 42, 45
 Ożywianie 42, 44
 Niszczanie ożywionych czarów 45
 Przykuwanie 42, 47
 Efekty 49
 Manipulacje i efekty wtórne 49
 Materiały (tabela) 47
 w miejscu 47
 Ograniczenia materiałowe (tabela) 49

a Ożywianie 50
 Podtrzymywane manipulacje 49
 Powiązania 48
 a Przestrzeń astralna 50
 Przygotowanie 47
 Umagicznianie dla dodatkowych efektów 47
 Używanie 50
 Używanie czarów wykrywających 50
 Rozpraszanie 42, 45
 Wyśrodkowanie 42
 a Koszt 43
 Maskowanie fokusów 46
 a rzucanie zaklęć 43
 Świadome maskowanie 46
 Testy Wyśrodkowania 43
 Umiejętności wyśrodkowujące 42
 a Utrudnienia 44

Metaświaty

Geografia 93
 Metamiejsca 95
 Cytadela 97
 Metamiejsca (tabela) 95
 Miejsce Bitwy 95
 Miejsce Charyzmy 96
 Miejsce Duchów 97
 Miejsce Magii 97
 Miejsce Przeznaczenia 96
 Miejsce Strachu 96
 Miejsce Wiedzy 96
 Misja astralna 93
 Mieszkaniec progu 94
 Testy Misji 94
 Misja astralna *zob.* Metaświaty oraz Metamagia: Wtajemniczenie

— O —

Odgrywanie roli
 Czarodzieje (przegląd) 10
 Magowie 15
 Szamani 16
 Opiekunowie *zob.* Duchy
 Oślanianie *zob.* Metamagia
 Ożywianie *zob.* Metamagia

— P —

Percepcja astralna 86
 Projekcja astralna 86
 Projektowanie zaklęć 110
 Czary detekcji 111, 119
 Poziomy trudności 112
 Zasięg 112
 Czary manipulacji 112, 121
 Uszkadzające manipulacje 112
 Czary walki 111, 119

Czary obszarowe 111
 Modyfikatory za odległość 111
 Definiowanie czaru 116–125
 Kategoria 116
 Czary walki 119
 Kunszt tworzenia czarów 124
 Czary detekcji 119
 Kod Kosztu 118
 Modyfikatory Kosztu 122
 Czas trwania 118
 Moc 118
 Czary leczenia 120
 Czary iluzji 120
 Czary manipulacji 121
 Zasięg 117
 Test Odparcia Czarów 118
 Trudność 117
 Typ 116
 Efekty wtórne 112, 121
 Formuła zaklęcia 114
 Kryteria tworzenia 114
 Wymyślanie nowych czarów 115
 Jak działają czary 110
 Moc czaru 110
 Próby *zob.* Wtajemniczenie
 Przestrzeń astralna 86 *zob. także* Walka astralna
 Aury
 Umiejętność Czytanie aury 91
 Informacje 90
 Czytanie 90
 Ciała astralne
 Istoty dualne 86
 Ludzie 86
 Byty magiczne 87
 Przedmioty 88
 Inne istoty 88
 Istoty astralne 87
 Metaświaty 86 *zob. również* Metaświaty
 Moc otoczenia 89
 Magia druidyczna 32
 Percepcja astralna 86
 Modyfikatory (tabela) 88
 Projekcja astralna 86
 i Przykuwanie 50
 Świat eteryczny 86
 Informacja 88
 Teren 88
 Przykuwanie *zob.* Metamagia
 Przywoływanie *zob. także* Duchy
 Druidyczne *zob.* Druidzi
 Duchy natury 65
 Formy duchowe 64
 Opiekunowie 73
 Sprzymierzeńcy 67, 71
 Żywioty 65

— R —

Rozpraszanie *zob.* Metamagia
 Rzucanie czarów
 a wyśrodkowanie 43

— S —

Sprzymierzeńcy *zob.* Duchy
 Style w magii *zob.* Przywoływanie; Umagicznianie; Metamagia;
 Magia rytualna

— T —

Totemy *zob.* Druidzi: Totemy
 Tropienie astralne
 przy pomocy Opiekunów 74

— U —

Umagicznianie 20
 Alchemia 20, 22
 Arkana 22
 a Artificing 25
 Orichalcum 23
 Otrzymywanie pierwiastków alchemicznych 22
 Artificing 20, 23
 Dostrajanie fokusów 27
 Dostrajanie przedmiotów magicznych (tabela) 26
 a Druidzi 20
 Egzotyczne składniki 25
 Egzotyczne składniki (tabela) 25
 a Koszt 20
 Koszt pierwszego dostrajania (tabela) 26
 Pierwsze dostrajanie 26
 Podstawa materialna 24, 25
 Projektowanie fokusów (tabela) 24
 Projektowanie formuły 23
 Składanie umagicznień 26
 Substancje alchemiczne 25
 Telesma *zob. także* Umagicznianie: Artificing, Podstawa materialna
 Test Umagiczniania 25
 Umagicznianie (tabela) 26
 Fokusy 23 *zob. także* Umagicznianie: Artificing
 Dostrajanie fokusów 27
 Fokusy duchów 23
 Koszt dostrajania (tabela) 27
 Oryszalk 23, 25
 a Przykuwanie 47
 Sprzęt 20
 Talizmania 20
 Analiza magiczna (tabela) 22
 Analiza przedmiotów magicznych 22
 Rodzaje materiałów 20

Test Zbieractwa 21
 Tworzenie fetyszów 21
 Tworzenie materiałów rytualnych 21
 Zbieranie materiałów 21
 Unikalne umagicznienia 27

— W —

Walka astralna 91
 Inicjatywa 91
 Kontrolki kondycji 91
 Pule kości 91
 Zbroja 91
 Wolne duchy *zob.* Duchy
 Wtajemniczenie 38
 a adepci fizyczni 38
 Koszt w Karmie 38
 a grupy magiczne 38
 Koszt (tabela) 38
 a magia 38
 Metamagia 38
 Premia do Reakcji Astralnej 38
 Próby 39
 Ascetyzm 40
 Chowaniec 40 *zob. także* Sprzymierzeńcy
 Geas 41 *zob. także* Geas
 Medytacja 41
 Misja astralna 39
 Przysięga 41
 Teza 41
 Uczynek 40
 Pula Astralna 38
 Stopnie 38
 Uwalnianie się od geas 38

— Z —

Zapory *zob.* Astralne środki bezpieczeństwa

— Ć —

Żywioty, adepci *zob.* Adepci



MAGICZNE TOWARY

	Dostępność	Cena	Indeks uliczny
Fokus-fetysz	3/26 h	Moc x 3000	1
Materiały do przywołania sprzymierzeńca	(Moc)36 h	1000 za jednostkę	1
Materiały do postawienia zapory	(Moc)36 h	1000 za jednostkę	1
Materiały do wezwania opiekuna	(Moc)36 h	1000 za jednostkę	1

KOSZT MATERIAŁÓW DO UMAGICZNIANIA

Substancja	Surowa	Oczyszczona	Pierwiastek
Ziola	50	100	200
Kryształy	100	200	400
Kamienie półszlachetne	200	400	800
Kamienie szlachetne	500	1000	2000
Żelazo	50	100	200
Miedź	100	200	400
Srebro	300	600	1200
Złoto	10 000	20 000	40 000
Rtęć	600	1200	2400
Cyna	30	60	120
Ołów	30	60	12

Oryszalk: 88 000 za jednostkę

FORMUŁY CZARÓW**Pozłom Kosztu**

L
C

Cena

50 x Moc
500 x Moc

Pozłom Kosztu

Ś
Z

Cena

100 x Moc
1000 x Moc



K·O·N·I·E·C

Trylogia „Sekrety Mocy”

NIGDY NIE UFAJ SMOKOM

GDZIE CZŁOWIEK SPOTYKA MAGIĘ I MASZYNĘ

Jest rok 2050. Na Ziemię powróciła magia wraz z istotami wywołanymi przez jej moc. Ponownie pojawiły się starodawne rasy. Elfy, orkowie, magowie i śmiertelnie niebezpieczne smoki odnalazły swój dom w świecie, w którym technologia i ludzkie ciało wytworzyły nowy rodzaj zabójczych miejskich łupieżców. Międzynarodowe mega-korporacje gromadzą jedyną prawdziwie cenną rzecz – informacje.

Dla Sama Vernera życie na łonie Renraku płynęło spokojnie, dopóki nie zniknęła jego siostra, a dotychczasowy wizerunek korporacji nie zaczął się rozpadać. Teraz Sam chciałby odejść, lecz żeby się wyrwać, musi przemknąć wśród zabójczych cieni rzucanych przez korporację – przez świat, w którym jego pierwszy nieudany krok może być zarazem ostatnim... przez świat SHADOWRUN.

WYBIERAJ SWYCH WROGÓW Z ROZWAGĄ

GDY MAGIA POWRACA NA ZIEMIĘ

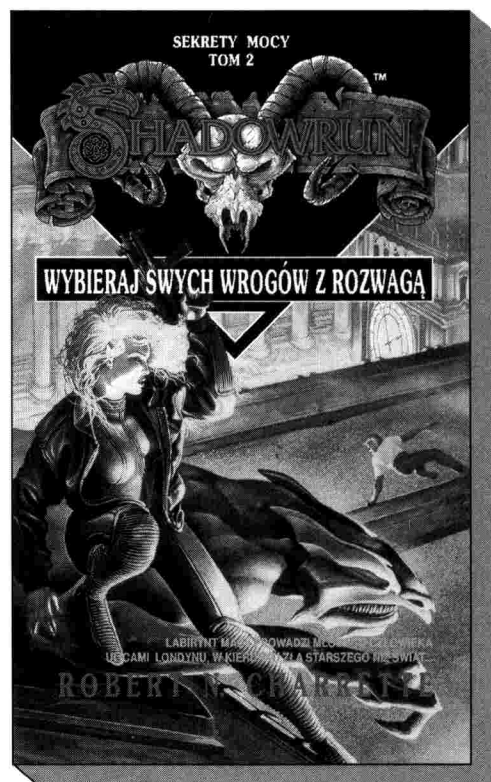
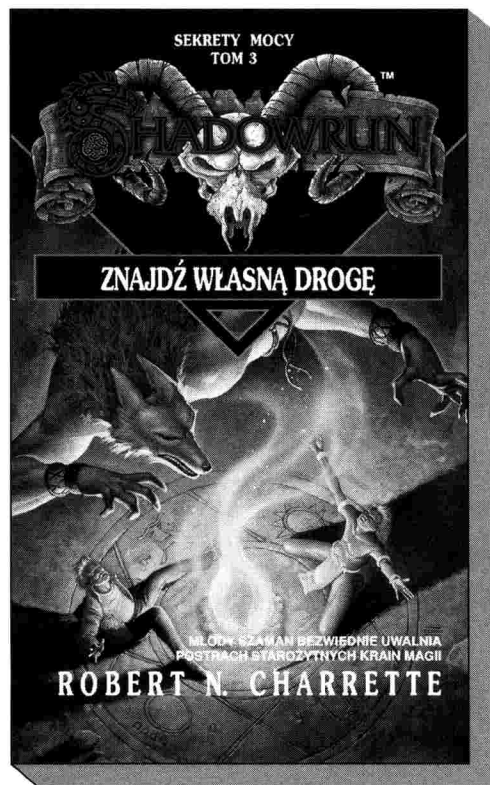
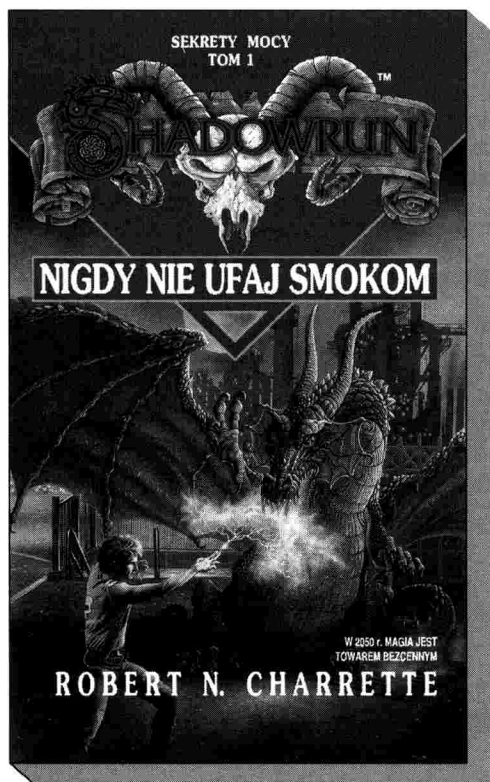
Jej moc wzywa Sama Vernera. Poszukiwania siostry wśród strasznych ulic roku 2050, prowadzą Sama przez ocean do Anglii, gdzie druidzi rządzą ulicami... i tronem. Ale nie wszystko jest tym, czym się wydaje. Sam i jego nowi przyjaciele wpadają w labirynt szaleństwa na szlaku do zagłady.

Tylko gdy Sam zaakceptuje swoje przeznaczenie jako szamana, będzie mógł opanować moc, której potrzebuje. Ale to, co go czeka przy ostatecznej konfrontacji technologii z ludzkim ciałem jest tajemnicą mroczniejszą od wszystkiego, co spodziewał się spotkać w cieniach...

ZNAJDŹ WŁASNĄ DROGĘ

ODKRYJ MAGIĘ!

Sam Verner jest tylko „początkującym” szamanem, lecz musi znaleźć sposób na zdjęcie klątwy ze swojej siostry. Może do tego posłużyć jedynie przedmiot o wielkiej mocy. Przedsięwzięta wyprawa zawodzi go do mistycznej cytadeli, gdzie przy pomocy przyjaciół – shadowrunnerów – zdobywa tajemniczy artefakt, który, jak ma nadzieję, może mu się przydać. Lecz zamiast choćby namiastki pomocy, nieoczekiwanie uwolniony zostaje starożytny postrach, co wywołuje w cieniach wojnę o dominację nad przebudzoną ziemią. Podczas gdy Zło nabiera sił, nieubłaganie wiktając go w walkę, moc klątwy spoczywającej na jego siostrze rośnie także, wciąż przybliżając ją do śmierci. Zrozpaczony Sam szybko przekonuje się, że jego ostatnią i jedyną nadzieją na uratowanie siostry jest odnalezienie najpotężniejszego szamana Szóstego Świata, dawnego przywódcę Tańca Wielkiego Ducha – człowieka, który może już nieżyć...



Informacje nt. warunków sprzedaży wysyłkowej, hurtowej i detalicznej:
ISA Sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa
tel./fax: (0-22) 36-88-31, tel. (0-22) 634-47-90

GRIMOIRE™



Grimoire jest księgą sił magicznych dla świata **Shadowrun**. Wewnątrz, mistrz gry i gracze znajdą opisy magicznego świata oraz sposoby odgrywania magów. Zawiera ona w sobie reguły dotyczące czarów, odnajdywania i tworzenia grup magicznych, inicjacji na wyższe poziomy magii, czarostwa, alchemii, wolnych i sprzymierzonych duchów, badania metaświatów i potężnych magicznych zagrożeń.

Grimoire, Druga Edycja poprawia i rozszerza oryginalnego **Grimoire**, uaktualniając go do **Shadowrun, Drugiej Edycji**. Oprócz poprawionych rozdziałów, **Grimoire, Druga Edycja** zawiera nowy rozdział adepta, nowe moce adeptów sztuk walki, nowe metamagiczne umiejętności, rozszerzoną listę czarów i jeszcze więcej straszliwych duchów insektów.

FASA
CORPORATION

Shadowrun i Grimoire
są znakami handlowymi FASA Corporation.
Copyright © 1992, 1998 FASA Corporation.
Wszystkie prawa zastrzeżone.



ISBN 83-902153-9-X

SHADOWRUN™