WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA



GAMES WORKSHOP

MAG

PONURY ŚWIAT
NIEBEZPIECZNYCH PRZYGÓD

WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA



GAMES WORKSHOP

MAG



ISBN 83-86572-00-0

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright © 1986, Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

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

Prawa własności grafik kolorowych wewnątrz książki należą do ich autorów.

Ilustracja na okładce – copyright © Ian Miller.

Wydawnictwo „MAG"
00-657 Warszawa
Pl. Konstytucji 5/10

Druk „Algraf", Łomianki, ul. Brukowa 14, tel. 51-21-81
Naświetlanie: Studio „Mirage"
Skład: Wydawnictwo „MAG"

Pytania i uwagi na temat książki prosimy przesyłać na adres wydawnictwa „MAG". Odpowiedzi udzielamy, jeśli do listu dołączona zostanie zaadresowana koperta ze znaczkiem.

Sven bardzo chciał się rozluźnić, ale nie było to łatwe. Jego zęby były mocno zaciśnięte, w ustach miał sucho. Knykcie pobielały od zaciskania dłoni na rękojeści miecza, a krople potu spływały z czoła, drażniąc oczy. W migoczącym świetle trzech pochodni, w kompletnej ciszy, czekał aż Abrahim zakończy swą pracę.

Pewną pociechę czerpał z faktu, że większość jego zaufanych towarzyszy była niemal równie zdenerwowana jak on. Friedrich-Gustav, młody syn Lorda Auerswaldu, wyglądał blado i niezdrowo w świetle płonącej głowni, którą trzymał nad Abrahimem. Młody szlachcic udowodnił już swą wartość w walce, lecz teraz – u celu wyprawy – wyglądało na to, że boi się tego, co mogą odnaleźć. Oczy Millary błyszczały jasno, gdy rzucała krótkie, nerwowe spojrzenia na boki - nie przywykła do przebywania pod ziemią. Elfia przepatrywaczka przeprowadziła ich bezpiecznie przez dzikie ostępy dookoła Auerswaldu, ale teraz znajdowała się w otoczeniu, które było dla niej zupełnie obce. A Elizabeth – o czym myślała teraz skrybka? W ciągu całej wędrówki paplała bez końca o swej pracy na Uniwersytecie i planach na przyszłość. Teraz jednak przyszłość wydawała się bardzo odległa.



Czworo młodych poszukiwaczy przygód, oderwanych od swych domów i bezpiecznych zajęć przez wizje chwały, łatwych pieniędzy i rozrywki! Czasy, gdy był rybakiem jawiły się w pamięci Svena jak wspomnnienia kogoś obcego; teraz był Svenem Od Miecza, człowiekiem, który w poszukiwaniu przygody gotów był na podróż nawet do Gór Krańca Świata! Cóż mogło być lepszym początkiem? Mówiący z dziwnym akcentem Arab, szczelnie opatulający się płaszczem w czasie podróży przez zimne pustkowia, przyprowadził ich do tej ukrytej pod ziemią krypty, aby odnaleźli starożytną mapę, na której podobno zaznacznona była droga do wielkiego skarbu. A ponieważ hojnie rozdzielał złote korony w czasie poszukiwania dzielnych śmiałków, nagroda musi być naprawdę cenna!

Tak więc Sven czekał, obserwując Abrahima, dłubiącego wytrychami w wielkim zamku, umieszczonym w odrzwiach. Arab pracował bezszelestnie, nie wywołał najmniejszego szmeru aż do czasu, gdy zamek poddał się z głuchym zgrzytem. Potem uśmiechnął się swym bezzębnym uśmiechem.

– Otwarte – wysyczał.



Jego głos pasował do tego przyprawiającego o dreszcze miejsca, wilgotnego i nierzeczywistego... Wstał, otulając się szczelnie płaszczem, jakby nagle zrobiło mu się zimno. Sven także czuł ten chłód, ziąb umiejscowiony na plecach, tak jakby *coś...*



Być może było to przeczucie albo ostrzeżenie zesłane przez bogów, ale Sven czuł na kręgosłupie dotyk lodowatych palców – zauważył, że gdy Friedrich-Gustav przełożył pochodnię do lewej ręki i zaczął otwierać drzwi, Abrahim się cofnął. Szlachcic i elfia rangerka odwrócili się plecami do Abrahima, a skrybka starała się od razu zobaczyć co jest za drzwiami, jednak Sven nie poszedł w ich ślady – po części przez ten chłód na plecach, po części zaś na widok Abrahima, naciągającego kaptur na oczy, jakby próbował ochronić się przed...

Rozległ się pełen grozy krzyk, ale Sven zachował zimną krew. Już wiedział, że Abrahim nie jest tym, za kogo się podaje i że jego intencje w stosunku do grupy nie są czyste. Nagle w dłoni Araba pojawił się zakrzywiony sztylet, z którego skapywały gęste krople bursztynowego płynu. Ostrze mierzyło prosto w plecy Friedricha-Gustava. Sven miał tylko ułamek sekundy, by zareagować. Błyskawiczny refleks, który na łodzi ojca był tak błędnie wykorzystywany podczas połowów ryb, teraz ocalił życie szlachcica. Sven ciął mieczem, łamiąc ostrze noża i raniąc Araba w rękę. Fałdy burnusa na moment unieruchomiły ostrze, lecz Sven zdołał je oswobodzić i zadał kolejny cios. Płaszcz opadł z Araba w momencie, w którym klinga cięła jego ciało. Szata i ciało jednocześnie upadły na podłogę. Sven cofnął się. Dwoma szybkimi ruchami zabił człowieka. To było zupełnie co innego, niż zabijanie goblinów czy przyglądanie się jak inni walczą dla sportu lub honoru... Być może nie nadawał się do takiego życia...

Tuż za nim Friedrich-Gustav i Millara, jeszcze nieświadomi niczego, zatrzasnęli drzwi.

– Węże! Są ich setki! – jęknęła Elizabeth. Zaraz potem – Sven, co się stało, co z Abrahimem? Czy on jest ranny – och!

Skrybka pochyliła się nad ciałem, jakby chcąc zobaczyć czy coś można jeszcze zrobić, ale znieruchomiała bez dotykania trupa. Friedrich-Gustav zbliżył pochodnię i przytrzymał ją nad ciałem Abrahima, by wszyscy mogli widzieć. Pod płaszczem, klatka piersiowa Araba była naga, a krew wciąż płynęła z rany na żebrach. Jednak mimo, iż ciało było pokryte krwią, wszyscy dokładnie widzieli lśniące matowo, jasnozielone łuski zamiast ludzkiej skóry...

Patrzyli się na ciało przez długi czas, znowu milczący. Elizabeth jako pierwsza złamała ciszę. W jej głosie brzmiało niedowierzanie i strach.

– Był wężem... jak tamte...

– Dlaczego nas tu przyprowadził? – Friedrich-Gustav był równie przerażony jak inni. – Przyprowadził nas do... nich?

Wszyscy wiedzieli, że to prawda, ale nikt się nie odezwał. Człowiek, którego znali jako Abrahima nie był człowiekiem, a wężoludem, reptillionem, stworem nienaturalnym i złym. Sven go zabił, ratując wszystkim życie.

– Przynajmniej żyjemy – powiedziała Millara – nawet jeśli opowieść o mapie była jedynie przynętą, która miała wciągnąć nas w pułapkę.

– Nie wiemy, czy mapa rzeczywiście nie istnieje – odezwał się nagle Sven, czując nowy przypływ odwagi. – Tam naprawdę może być skarb. Pamiętacie chyba jego złoto?

Spojrzeli po sobie. Podjęli decyzję, uśmiechając się smutno i kiwając do siebie głowami. Przygotowali broń oraz zapas oleju i pochodni. Dopiero, gdy byli w pełni gotowi, zaczęli powoli otwierać drzwi...

Przygody Svena dopiero się rozpoczynają - ty też możesz rozpocząć karierę jako poszukiwacz przygód w Starym Świecie – miejscu, w którym rozgrywa się akcja gry ***Warhammer Fantasy Roleplay***. *Wewnątrz tej książki znajdziesz wszystkie informacje, których będziesz potrzebował, by poznać ten fascynujący świat, by w tej ekscytującej grze władać jak heros magią i mieczem. Czytaj dalej, gdyż właśnie rozpoczyna się przygoda...*





◆ OPRACOWANIE ◆

WERSJA ORYGINALNA

▲ POMYSŁ I OPRACOWANIE
Richard Halliwell, Rick Priestley, Graeme Davis, Jim Barbra, Phil Gallagher

▲ „KONTRAKT OLDENHALLERA"
został napisany przez Richarda Halliwella i opracowany przez Graeme'a Davisa

▲ MATERIAŁ UZUPEŁNIAJĄCY
Bryan Ansell, Jervis Johnson, Alan Merrett, Paul Vernon

▲ ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Ian Miller

▲ ILUSTRACJE WEWNĄTRZ KSIĄŻKI
Tony Ackland

▲ MAPY I SCHEMATY: Dave Andrews

▲ ILUSTRACJE UZUPEŁNIAJĄCE
Dave Andrews, John Blanche, Colin Dixon, Jes Goodwin, John Sibbick

▲ PROJEKT GRAFICZNY: Charles Elliott

▲ PRODUKCJA: GAMES WORKSHOP DESIGN STUDIO

WERSJA POLSKA

▲ PIERWOTNA WERSJA PRZEKŁADU
Leszek Kowalik, Artur Maj

▲ OSTATECZNY PRZEKŁAD I OPRACOWANIE TEKSTU
Jacek Brzeziński, Piotr W. Cholewa, Rafał Gałecki, Artur Marciniak, Tomasz Kołodziejczak, Darosław J. Toruń

▲ OPRACOWANIE GRAFIKI
Jarosław Musiał, Darosław J. Toruń

▲ KOREKTA
Darosław J. Toruń

▲ SKŁAD KOMPUTEROWY
Jacek Brzeziński, Darosław J. Toruń

▲ PRODUKCJA: MAG, Warszawa

SPIS TREŚCI

WSTĘP 9

ROZDZIAŁ 1: PODRĘCZNIK GRACZA 11

Cechy 13
Charakterystyka 14
Umiejętności różnych ras 14
Wiek 15
Charakter 15
Przeznaczenie 15
Klasy zawodowe 16
Umiejętności 16
Wyposażenie 18
Określenie profesji 18
Schemat tworzenia postaci 20
Profesje podstawowe 20
Umiejętności 45

ROZDZIAŁ 2: MISTRZ GRY 61

Co robi Mistrz Gry 63
Testy 64
Punkty przeznaczenia 72
Czas i ruch 72
Światło i ciemność 76
Budynki 76
Pułapki 79
Ogień 80
Trucizny, choroby, obłęd 80
Charakter 89
Rozwój bohatera i doświadczenie 90
Profesje zaawansowane 94
Projektowanie scenariusza 107
Tworzenie bohaterów niezależnych 110

ROZDZIAŁ 3: WALKA 113

Sceneria walki 115
Pozycja i wykrywanie 115
Więcej na temat rund 116
Inicjatywa i zaskoczenie 116
Walka wręcz 117
Zwycięstwo i przegrana 119
Broń 119
Pancerz 121
Obrażenia specjalne 122
Szczególne rodzaje walki 125
Walka strzelecka 126
Rany i rekonwalescencja 129

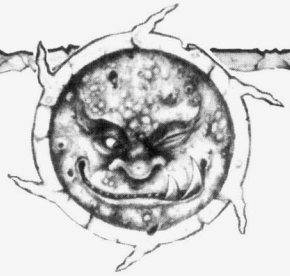
ROZDZIAŁ 4: MAGIA 131

Magicy 133
Poziomy magii 133
Punkty magii 133
Poziomy mocy 134
Czary 134
Kompletowanie profesji 136
Profesje magów 136
Alchemik 141
Czarodziej 142
Demonolog 145
Elementalista 146
Iluzjonista 147
Nekromanta 148
Profesje kapłanów 149
Kapłan druidzki 151
Czary magii prostej 153
Czary magii wojennej 155
Poziom pierwszy 155
Poziom drugi 156
Poziom trzeci 158
Poziom czwarty 159
Czary demoniczne 160
Poziom pierwszy 162
Poziom drugi 162
Poziom trzeci 165
Poziom czwarty 165
Czary elementalne 166
Poziom pierwszy 166
Poziom drugi 167
Poziom trzeci 169
Poziom czwarty 170
Czary iluzyjne 172
Poziom pierwszy 172
Poziom drugi 173
Poziom trzeci 173
Poziom czwarty 174
Czary nekromantyczne 175
Poziom pierwszy 176
Poziom drugi 176
Poziom trzeci 177
Poziom czwarty 178



Czary druidyczne 178
Poziom pierwszy 180
Poziom drugi 180
Poziom trzeci 181
Poziom czwarty 181
Magiczne przedmioty 183
ROZDZIAŁ 5: RELIGIE I WIERZENIA 191
Nastawienie ludności 193
Bohaterowie i bogowie 193
Pomniejsze bóstwa 193
Świątynie 193
Wyrocznie i inne cuda 194
Hołdowanie bogom Chaosu 195
Wyznawanie innych zakazanych bogów. 195
Bogowie Starego Świata 195
Pomniejsze bóstwa 205
Dawna Wiara 206
Bogowie innych ras 208
Bogowie Chaosu 210
Bogowie Prawości 210
ROZDZIAŁ 6: BESTIARIUSZ 211
Wstęp 213
Istoty humanoidalne 216
Zwierzęta i potwory 231
Ożywieńcy 248
Ożywieńcy eteryczni 252
Żywiołaki 254
Demony 255
ROZDZIAŁ 7: PRZEWODNIK PO ŚWIECIE 259
Przewodnik po Starym Świecie 261
Historia świata 263
Stary Świat 270
Złe Ziemie 271
Księstwa graniczne 271
Bretonia 274
Królestwa Estalijskie 277
Kislev 278
Tileańskie miasta-państwa 279
Jałowa Kraina 280
Imperium 281
Typowe osady Starego Świata 286
Podróże w Starym Świecie 289
Języki w Starym Świecie 291
Poradnik konsumenta 292
ROZDZIAŁ 8: KONTRAKT OLDENHALLERA (SCENARIUSZ) **299**
Bohaterowie 301
Format 301
Przygotowania 301
Azyl 307
Baza gangu Schatzenheimera 307
Baza gangu Valantina 310
Kanały 313
Baza gangu Huydremana 315
Bestie Nurgla 318
Zakończenie przygody 318
Bohaterowie graczy 319
DODATEK 1: TYPOWE BUDYNKI STAREGO ŚWIATA 327
DODATEK 2: TABELE I ZESTAWIENIA 336
DODATEK 3: ZESTAWIENIE PROFESJI 344
KARTA BOHATERA 365





TWÓRCY ILUSTRACJI BARWNYCH

„Stary Świat" : Jes Goodwin
„Złe rasy" : Bob Naismith
„Wieża Hrothyogga" : John Blanche
„Wewnętrzny wróg" : John Blanche
„Cienie nad Boegenhafen" : Will Rees
Figurki malował Colin Dixon
Figurki sfotografował Charles Elliott

• WSTĘP •

Drogi Czytelniku!

Oto trzymasz przed sobą zasady gry **Warhammer Fantasy Roleplay**. Jest to pierwsze polskie wydanie tej gry i w ogóle pierwsza pełna gra fabularna, która się w Polsce ukazała. Mamy nadzieję, że spodoba się ona również Tobie, podobnie jak nas kiedyś zafascynowała i zainspirowała do adaptowania jej na język polski. Podręcznik jest kompletnym zbiorem zasad, jednakże firma Games Workshop wydała także inne książki uzupełniające, a zarazem rozwijające niektóre z zasad i elementów, które ze zrozumiałych względów nie zmieściły się tutaj. Podobnie jak w Wielkiej Brytanii, tak i w Polsce ukażą się kolejne książki, które już wkrótce i Ty będziesz mógł kupić. Najpierw jednak postaraj się opanować zawarte tu podstawowe zasady, zapoznaj się z grą i nabierz doświadczenia, czy to jako Mistrz Gry, czy jako gracz.

•KORZYSTANIE Z PODRĘCZNIKA•

Książka, którą, Szanowny Czytelniku, właśnie trzymasz w dłoniach zawiera wszystkie informacje, potrzebne do gry w **Warhammera.** Brakuje tylko kostek i pewnych dodatkowych pomocy do gry. **Warhammer Fantasy Roleplay** jest grą, która toczy się głównie w wyobraźni graczy, jednak podczas samej rozgrywki mogą być przydatne także przeróżne akcesoria. Gdy przeczytasz już reguły i rozegrasz swoje pierwsze przygody, zorientujesz się jak to wszystko działa i jakich dodatkowych materiałów będziesz potrzebował.

Podręcznik składa się z ośmiu głównych rozdziałów, z których każdy otwiera całostronicowa ilustracja i spis treści. Wszystkie rozdziały podzielono na podrozdziały, poprzedzone nagłówkiem i wymienione w spisie treści, znajdującym się dwie strony wcześniej. Dzięki temu bez trudności odnajdziesz każdą informację, której akurat potrzebujesz.

•CO TO JEST GRA ROLE PLAYING?•

Gra role-playing (RPG), po polsku określana mianem gry fabularnej, to nowa, wielka przygoda, w której już wkrótce i Ty, Drogi Czytelniku, będziesz mógł wziąć udział. W sztuce teatralnej lub w filmie aktorzy odgrywają narzucone im role, grają bohaterów, postępujących ściśle według ustalonego scenariusza i wskazówek reżysera. W RPG każdy gracz również kreuje swojego własnego bohatera, przyjmuje pewną fikcyjną osobowość, która może się bardzo różnić od jego własnej. Jednak w przeciwieństwie do filmu czy sztuki teatralnej, gra role-playing nie ma ustalonej fabuły. Gracze sami decydują o tym, jak zachowają się odgrywani przez nich bohaterowie, jak postąpią w określonej sytuacji. Podobnie jak do zrobienia filmu potrzebny jest reżyser, tak i tutaj musi być ktoś, kto wprowadzi kreowane przez graczy postaci w scenerię świata gry, zapozna z prawami rządzącymi tym światem i pokieruje ich poczynaniami. Ten ktoś nazywany jest Mistrzem Gry (MG).

Kierując się regułami gry, prawem związku przyczynowo-skutkowego oraz własną logiką i wyobraźnią, Mistrz Gry informuje graczy o wszystkim, co dotyczy odgrywanych przez nich bohaterów. To on kontroluje świat, przez który gracze, wcieleni w fikcyjne osobowości, wędrują i w którym przeżywają przygody. Opisuje rzeczywistość, w której żyją i działają prowadzone przez graczy postacie. Podaje wszystkie wymagane informacje na temat sytuacji, w której akurat się znajdują oraz określa skutki ich działań. MG jest ostatecznym sędzią, od którego decyzji nie ma odwołania. Musi zadbać o to, aby przygody wyglądały realnie i prawdopodobnie. Dlatego powinien kierować się przede wszystkim zdrowym rozsądkiem i w razie potrzeby zmieniać te spośród przedstawionych w podręczniku reguł, które według niego powinny być zmienione – zwłaszcza jeśli wymaga tego zaistniała sytuacja. Gracz musi zaakceptować wszystko, co powie Mistrz Gry.

W grze bierze udział kilka osób, z których jedna musi pełnić rolę Mistrza Gry. **Warhammer** wymaga zatem co najmniej dwóch osób. Najlepiej jednak, jeśli w grze uczestniczy cztery do sześciu osób. Szybko dojdziecie do wniosku, że właśnie grupa sześcioosobowa, nie licząc MG, jest optymalną i najbardziej sensowną. Oczywiście może być Was więcej, ale tylko wtedy, gdy przynajmniej niektórzy są graczami, posiadającymi już pewne doświadczenie.

•OBSZAR GRY•

W przeciwieństwie do większości zwykłych gier, tutaj nie używa się planszy. Wszystkie potrzebne informacje gracze zapisują przed rozpoczęciem gry na kartce papieru lub na specjalnych Kartach Bohatera. Jedynym niezbędnym rekwizytem są kostki. W RPG używa się różnych kostek o niezwykłych kształtach i musisz je zakupić, zanim przystąpisz do gry. Posługiwanie się tymi kostkami zostało wyjaśnione trochę dalej.

Czasami bohaterowie będą musieli toczyć walki. Świat **Warhammera** to brutalne miejsce, więc będzie się to zdarzać dosyć często. W takich przypadkach niezwykle cenną pomocą przy wyobrażaniu sobie sceneriі (ustawienie postaci względem innych, specyfika i ukształtowanie terenu: drzwi, okna, ściany itp.) mogą być rozłożone na stole mapy i specjalne plany. Zaznacza się na nich pozycje bohaterów oraz wszelkie przeszkody terenowe. Jednak większość graczy korzysta z modeli reprezentujących ich bohaterów, które możesz lub będziesz mógł kupić w odpowiednich sklepach.

•AKCJA•

Każdy gracz decyduje, co robi jego bohater. Nie jest to trudne. Gracze po prostu „wczuwają się w role" tych bohaterów i, posługując się wyobraźnią, postępują dokładnie tak, jakby naprawdę żyli w opisywanym przez MG świecie. Im lepiej gracze wczują się w swoje role, tym bardziej realne będą dla nich przygody, przeżywane przez ich bohaterów i tym większą przyjemność będą czerpać z gry.

Musicie starać się zapomnieć o zasadach gry i kierować zachowaniem swoich bohaterów tak realistycznie, jak to tylko jest możliwe. Tak więc, jeśli zdecydujesz się grać marynarzem, powinieneś zachowywać się i mówić jak marynarz – narzekaj na szczury lądowe, mów o przyjaciołach jako o „marynarskiej braci", do przełożonych zwracaj się per „kapitanie", staraj się używać marynarskiego żargonu itd. Zadanie kontrolowania graczy i prowadzonych przez nich bohaterów spada na barki MG. Jest to duża odpowiedzialność. MG powinien znać wszystkie zasady gry, a także umieć zastosować je we właściwy sposób. Powinien również wiedzieć, kiedy można odrzucić reguły i oprzeć się na własnym osądzie. Ta umiejętność jest cechą dobrego MG i zdobywa się ją wraz z doświadczeniem.

•ŚWIAT FANTASY•

Bohaterowie żyją w świecie określonym konwencją fantasy. W takim świecie zdarzają się rzeczy uznawane dzisiaj za dziwne i tajemnicze; magia jest realna, a siły ciemności tylko czyhają na nieostrożnych. Większość krain pokrywają lasy, góry albo inne dzikie i niebezpieczne miejsca – są one siedzibą wszelkiego rodzaju groźnych istot, przerażających bestii, renegatów i bandytów albo wyznawców mrocznych kultów. Prowadzeni przez graczy bohaterowie szybko staną twarzą w twarz z tymi niebezpieczeństwami i będą zmuszeni do użycia podstępu, do walki lub ucieczki. Osady są nieliczne i małe, dlatego podróżuje się rzadko, mocno przy tym ryzykując. W głębokich lasach żyją elfy, starożytna rasa nie zawsze przyjazna wobec ludzi, zaś w górach mieszkają dumni potomkowie potężnego niegdyś narodu krasnoludów. Na szczęście większość mieszkańców Starego Świata to przyjaźni ludzie, posługujący się dialektami znanej wszystkim wspólnej mowy i należący do tego samego kręgu kulturowego (filozofia, religia i sztuka, kodeks moralno-etyczny), co sami bohaterowie.

Na początku ta wiedza na temat świata powinna graczom wystarczyć. MG dokona wstępnego omówienia, zaś bardziej dokładne opisy ludów, geografii i historii będą przedstawiane w trakcie gry. Należy pamiętać, iż początkujący bohaterowie właściwie nie powinni zbyt dużo wiedzieć na temat otaczającego ich świata – wielu z nich to osoby niewykształcone i nieświadome jeszcze rządzących światem praw.

Bliższe informacje na temat Starego Świata znajdziesz w odpowiednim rozdziale podręcznika.

•SCENARIUSZ•

Słowem „scenariusz" nazywa się tekst, opisujący fabułę przygody. Zawiera on wszystkie niezbędne informacje, dzięki którym MG może prowadzić grę. Scenariusz jest przeznaczony *tylko* dla oczu Mistrza Gry i czytanie go przez graczy może zepsuć całą zabawę. Opisuje on sytuacje, w których znajdą się bohaterowie, wyznacza im pewne zadania, które w trakcie gry muszą zostać rozwiązane i określa punkt po punkcie drogę, którą drużyna musi przebyć, aby wypełnić cel misji, założonej przez fabułę. Określa również szczegółowo zdarzenia niezależne od postępowania bohaterów oraz zawiera konieczne, sporządzone zgodnie z zasadami gry charakterystyki przeciwników, których bohaterowie mogą napotkać na swej drodze. Często zawiera mapy terenu i mapki miejsc, które bohaterowie odwiedzą.

Scenariusz może rozpocząć się w chwili, gdy drużyna np. odpoczywa, popijając wino lub piwo w miejscowej karczmie, albo wchodzi do małego miasta w poszukiwaniu noclegu. Celem przygody może być odnalezienie zaginionego magicznego miecza albo pokonanie złego czarodzieja. Scenariusz to po prostu konspekt przygody, który MG musi przygotować przed rozpoczęciem gry. Jednakże nawet najlepszy scenariusz nie jest w stanie przewidzieć wszystkich możliwych zachowań graczy, dlatego MG często będzie musiał wykazać się talentem improwizacji. Projektowanie scenariusza i prowadzenie gry zostało szczegółowo omówione w rozdziale **Mistrz Gry**.

Gotowe scenariusze do **Warhammera** znajdziecie również w magazynie *„Magia i Miecz"* oraz w specjalnym dodatku do niego – *„Magia i Miecz – Labirynt"*.

•WYGRANA I PRZEGRANA•

W grach fabularnych, w odróżnieniu od większości gier polegających na współzawodnictwie, nie ma indywidualnych zwycięzców i pokonanych. Gracze działają wspólnie w celu rozwiązania problemów postawionych im przez MG. Tylko dzięki współpracy będą mogli pokonać napotkane niebezpieczeństwa. Celem gry jest jednak nie samo przetrwanie (w pewnych sytuacjach i tak niezwykle trudne), lecz dokonanie tego w pięknym stylu! Bohaterowie muszą jakoś zarabiać pieniądze na życie i posiadanie gotówki jest dla nich dość istotne. Jednak mogą postawić przed sobą inne cele niż tylko zdobycie bogactwa, zależnie od doświadczenia w grze i posiadanych umiejętności.

MG także nie może „wygrać" w dosłownym tego słowa znaczeniu. Jego głównym celem jest poprowadzenie interesującej i ciekawej gry. Z racji swej wyjątkowej roli w grze, MG może w każdej chwili zabić bohaterów, ale nie o to przecież w RPG chodzi.

•ISTOTY SPOTYKANE PRZEZ BOHATERÓW•

W trakcie przygód bohaterowie spotykają się z innymi istotami. Mogą to być zarówno ludzie, elfy, krasnoludy i inne inteligentne rasy, jak i przeróżne potwory. Te wszystkie stworzenia mogą być nastawione przyjaźnie lub wrogo, jednak niezależnie od tego są one kontrolowane przez Mistrza Gry. Istoty, które nie są bohaterami prowadzonymi przez graczy określa się jako *Non-Player Characters* (NPC), albo po polsku: *Bohaterami Niezależnymi* (BN). Słowa „istota" używa się do określenia wszystkich istot żywych, nawet takich, które w żaden sposób nie mogą być uważane za żywe, np. wampirów, duchów czy zombi.

•KOSTKI•

Do gry w **Warhammer Fantasy Roleplay** musisz posiadać zestaw specjalnych kostek. Każdy zna zwykłe sześcienne kostki, używane w większości gier planszowych. Stosuje się je i tutaj, ale oprócz nich będziesz również potrzebował kostek o innej liczbie ścian i oryginalnych kształtach. Te kości zostały omówione w dalszej części **Wstępu**. Jak zauważysz podczas przeglądania tekstu, istnieje standardowy sposób opisywania różnych typów kostek. Jest to litera „K" (od słowa „kostka") poprzedzająca liczbę, określającą ilość jej ścian. Oto całkowity spis potrzebnych kostek:

K4 – ma kształt piramidy. Cyfry są zaznaczone przy krawędzi kostki. Rzuć K4 tak jak każdą inną kostką, a wynik odczytaj z dolnej krawędzi.
K6 – jest zwykłą kostką. Wynik odczytaj z jej górnej ścianki.
K8 – jest ośmiościanem foremnym. Używa się jej w ten sam sposób, jak K6.
K10 – liczbę odczytuje się z górnej ścianki. Jednak większość K10 ma na jednej powierzchni 0 zamiast 10, tak więc musisz pamiętać, że 0 oznacza tutaj 10.
K12 – jest dwunastościanem foremnym. Odczytuje się ją dokładnie tak, jak K6.
K20 – jest dwudziestościanem foremnym. Odczytuje się ją dokładnie tak, jak K6.
Uwaga, niektóre K20 są numerowane 1-10 (albo 0-9) dwukrotnie, zamiast 1-20. W takim przypadku musisz mieć dwa zestawy takich kostek w różnych kolorach, aby zaznaczyć, że do wyniku należy dodać 10. Powinieneś poinformować pozostałych graczy, że gdy rzucasz kolorowe 4, oznacza to 14 itd.
K100 – przyjmując, że nie kupisz pojedynczej 100-ściennej kostki, będziesz musiał posługiwać się dwiema kostkami K10 lub dwa razy rzucać jedną K10. Pozwoli Ci to na uzyskanie wyniku od 1 do 100. Rzuć najpierw K10 dla „dziesiątek" – wynik 4 = 40, 7 = 70 itd. Wynik 10 lub 0 oznacza „brak dziesiątek". Następnie rzuć kostką dla „jedności" – tak więc wynik 4 = 04, 7 = 07 itd. Wynik 10 lub 0 oznacza brak „jedności" i mówi nam, że wynikiem rzutu jest pełna liczba dziesiętna. Jeżeli na obu kostkach wypadnie 0, będzie to oznaczać wynik 100.

Przykład:
Wynik na kostce „dziesiątek" 5 = 50, wynik na kostce „jedności" 7 = 07 – więc suma wynosi 57;
Wynik na kostce „dziesiątek" 3 = 30, wynik na kostce „jedności" 0 = 00 – więc suma wynosi 30;
Wynik na kostce „dziesiątek" 0 = 00, wynik na kostce „jedności" 9 = 09 – więc suma wynosi 09.

K100 czasami używa się jako kostki procentowej, do określenia sukcesu w testach procentowych (%) np. pięćdziesięcioprocentowa szansa, siedemdziesięciopięcioprocentowa szansa itd. Naszym celem jest wtedy wylosowanie liczby, która będzie równa lub mniejsza od wyżej wymienionej procentowej szansy.

Przykład: *Dla 35% szansy, wynik rzutu mieszczący się pomiędzy 0 a 35 oznacza sukces, zaś pomiędzy 36 - 100 niepowodzenie. Dla 75% szansy, liczby 0-75 przynoszą sukces, zaś 76 - 100 porażkę.*

K3, K2, itp. – Można generować losowe wyniki i z takich zbiorów, posługując się jedną lub kilkoma kostkami. Na przykład, K3 uzyskuje się przez podzielenie na pół i zaokrąglenie wyniku z K6. Otrzymujemy wówczas potencjalne wyniki 1, 1, 2, 2, 3, 3. K2 – wystarczy rzucić dowolną kostką i nieparzyste liczby odczytać jako 1, zaś parzyste jako 2 (albo odwrotnie). Można też zamiast tego posłużyć się monetą.

•ZŁOŻONE RZUTY KOSTKĄ I MODYFIKATORY•

Czasami należy rzucić dwiema kostkami i zsumować wyniki. Jest to zwykle oznaczone jako 2K6, 2K8 itd., gdzie pierwsza liczba określa iloma kostkami należy rzucić. Często wynik na kostce będzie modyfikowany przez: +1, +2 albo -1, -2 itd., co zapisuje się jako: K6+1, K6-1 itp. Czasami powinno się pomnożyć wynik na kostce przez określoną liczbę – będzie to zapisane jako: K6 x 10.

Przykład:
K6+1 – K6 wylosowano liczbę 4, więc wynik: 4+1 = 5;
2K6+1 – Dwiema kostkami wylosowano 4 i 6. 4+6 = 10, więc wynik: 10+1 = 11;
2K6 x 10 – Dwiema kostkami wylosowano 2 i 3. 2+3 = 5, więc wynik: 5x10 = 50.

I to właściwie już koniec wstępu. Zespół redakcyjny życzy przyjemnej gry!

P.S. *Jeszcze jedna sprawa – chcielibyśmy naprawdę serdecznie przeprosić za uszelkie niedoróbki, niejasności, błędy, przeinaczenia, literówki, niedopatrzenia, przesunięcia, nierówności i tym podobne nieprzyjemne drobiazgi, od których ten podręcznik zapewne się roi. Przepraszamy za kuriozalny miejscami język, przedziwną składnię i inne wynalazki gramatyczne. Gdybyście wiedzieli jaką pracę musieliśmy w ten tekst włożyć, zapewne z ust Waszych nie padłoby ani jedno złe słowo. Mamy tylko nadzieję, że i tak nie padnie. Jeszcze raz – przepraszamy.*







PODRĘCZNIK GRACZA

ROZDZIAŁ

1



CECHY
Zerowy poziom cechy
Charakterystyka
Tworzenie bohatera
Umiejętności różnych ras
Cztery rasy
Ludzie
Leśne elfy
Krasnoludy
Halflingi
Wiek
Charakter
Przeznaczenie
Klasy zawodowe
Umiejętności
Określenie umiejętności
Umiejętności obowiązkowe
Tabele umiejętności
Tabela umiejętności Wojownika
Tabela umiejętności Rangera
Tabela umiejętności Łotra
Tabela umiejętności Uczonego
Wyposażenie
Określenie profesji
Tabela podstawowych profesji Wojownika
Tabela podstawowych profesji Rangera
Tabela podstawowych profesji Łotra
Tabela podstawowych profesji Uczonego
Dodatkowe umiejętności
Dodatkowe wyposażenie
Punkty magii
Schemat rozwoju
Wolne rozwinięcie
Schemat tworzenia postaci
PROFESJE PODSTAWOWE
Alfabetyczna lista podstawowych profesji
Opisy podstawowych profesji
Aptekarz
Banita
Bydłokrad
Cyrkowiec
Czeladnik
Druid
Drwal
Gajowy
Gawędziarz
Giermek
Gladiator
Goniec
Handlarz
Hiena cmentarna
Hipnotyzer
Inżynier
Łowca nagród
Milicjant
Minstrel
Myśliwy
Mytnik
Najemnik
Nowicjusz
Ochroniarz
Oprych
Pasterz
Pilot
Poborca podatkowy
Podżegacz
Poganiacz mułów
Porywacz zwłok
Poszukiwacz złota
Przemytnik
Przepatrywacz
Przewoźnik
Rajfur
Robotnik
Rybak
Skryba
Służący
Strażnik dróg
Strażnik miejski
Strażnik więzienny
Szczurołap
Szlachcic
Szuler
Traper
Uczeń alchemika
Uczeń czarodzieja
Uczeń medyka
Wędrowny kramarz
Wieszczek
Wojownik podziemny
Woźnica
Zabijaka
Zabójca trolli
Złodziej
Zielarz
Żak
Żebrak
Żeglarz
Żołnierz
Żołnierz okrętowy
UMIEJĘTNOŚCI
Jak używać umiejętności?
Lista umiejętności
Jak bohater zdobywa umiejętności
Losowanie umiejętności
Opisy umiejętności

•CECHY•

Każdy gracz tworzy (losuje) bohatera, którego będzie prowadził w grze. Tworzący posiada pewną, chociaż dość ograniczoną, możliwość określania osobowości bohatera, jednak podstawowe jego cechy są ustalane przez rzuty kostkami. Dzięki tym cechom bohaterowie różnią się od siebie – jedni są szybsi, inni silniejsi, jedni bardziej inteligentni, inni wytrzymalsi. Dlatego też przed przystąpieniem do procesu tworzenia nowego herosa należy dokładnie przestudiować umieszczone niżej omówienia tych cech. Wszystkich bohaterów oraz inne, występujące w grze istoty opisano za pomocą zestawu takich samych cech. Każda z nich określa pewien aspekt osobowości postaci, a – wzięte razem – pozwalają stwierdzić w jakich dziedzinach bohater będzie dobry, w jakich nieco gorszy, a gdzie się zupełnie nie sprawdzi.

Szybkość – SZ. Jest to liczba używana do określenia szybkości istoty w konkretnej sytuacji. Przeciętna Szybkość ludzi wynosi 4, co umożliwia im przejście spokojnym krokiem 8 metrów w ciągu 10 sekund. Dla porównania: Szybkość konia równa jest 8.

Walka Wręcz – WW. Określa umiejętności, wykazywane w walce w bezpośrednim starciu. Odzwierciedla naturalną agresję, predyspozycje bojowe i trening. Wyrażona jest w procentach od 1 do 100. Im WW jest wyższa, tym łatwiej jest zadać cios albo odbić uderzenia przeciwnika.

Umiejętności Strzeleckie – US. Określają możliwości bohatera w posługiwaniu się bronią strzelecką i w miotaniu przedmiotów lub (w odniesieniu do niektórych istot) w pluciu jadem. Tak samo jak WW określono je w procentach. Wysokie US pozwalają łatwiej trafić w cel.

Siła – S. Określa, jak mocny jest bohater i jak poważne obrażenia może zadać przeciwnikowi podczas walki. Istoty z wysoką Siłą ranią bardzo poważnie, natomiast z niską stosunkowo niegroźnie. Siła jest wyrażona liczbą od 1 do 10.

Wytrzymałość – Wt. Określa zdolność do wytrzymywania obrażeń fizycznych. Bohatera o dużej Wt trudno jest bardzo poważnie zranić. I odwrotnie – istota o małej Wytrzymałości jest na obrażenia podatna znacznie bardziej. Wytrzymałość, podobnie jak Siła, jest wyrażana liczbą od 1 do 10.

Żywotność – Żw. Pewne istoty mogą wytrzymać więcej obrażeń niż inne, gdyż mają większe siły życiowe lub są mało wrażliwe na ból. W grze takie predyspozycje wyrażone są liczbą punktów Żywotności. Punkty te stanowią sumę obrażeń, które owa istota może odnieść, zanim spowodują one trwałe uszkodzenie jej ciała, a nawet śmierć. Postacie, których Żw została zredukowana do 0, nie są martwe, jednakże wszelkie dalsze obrażenia mają już bardzo poważne konsekwencje zdrowotne. Żywotność wyrażona jest liczbą 1 lub większą. Większość bohaterów-ludzi zaczyna z sześcioma punktami Żw.

Inicjatywa – I. Jest odzwierciedleniem szybkości myślenia i działania bohatera. W walce wręcz określa, kto atakuje pierwszy. Jest wyrażona w procentach od 1 do 100.

Atak – A. Mierzony jest liczbą ciosów, jakie bohater zadaje podczas jednej rundy walki. Im więcej ich wymierza, tym jest bardziej niebezpieczny. Większość istot dysponuje tylko jednym Atakiem, ale niektóre mają ich więcej i nie ma tu żadnych ilościowych ograniczeń.

Zręczność – Zr. Określa umiejętności, wykazywane przez bohatera podczas wykonywania skomplikowanych i delikatnych zadań, takich jak kuglarskie sztuczki, otwieranie zamków, okradanie kieszeni i inne – słowem zadań, które wymagają cierpliwości i zdolności manualnych. Cecha ta wyrażona jest w procentach od 1 do 100.

Cechy Przywódcze – CP. Oznaczają zdolność bohatera do przewodzenia innym. Bohater o wysokich CP jest charyzmatyczny, wzbudza zaufanie i lojalność, podczas gdy ktoś, kogo CP są niskie raczej nigdy nie będzie dobrym wodzem. Cecha ta wyrażona jest w procentach od 1 do 100.

Inteligencja – Int. Określa zdolności bohatera do kreatywnego, przynoszącego wyniki myślenia i rozumienia tego, co się wokół niego dzieje. Może być uważana za odpowiednik ilorazu inteligencji. Jest wyrażona w procentach od 1 do 100.

Opanowanie – Op. Ta cecha określa umiejętność zachowania spokoju i zimnej krwi podczas najpoważniejszych nawet stresów psychicznych, które innych mogą doprowadzić do szaleństwa. Niektóre z istot, zamieszkujących Stary Świat, są naprawdę przerażające i spotkanie z nimi mogą wytrzymać jedynie bohaterowie o wysokim Op. Opanowanie jest wyrażone w procentach od 1 do 100.

Siła Woli – SW. Jest odbiciem magicznej i umysłowej odporności bohatera oraz jego ogólnej wrażliwości na magię. Odzwierciedla zdolność do przezwyciężania skutków magii, uroków oraz innych zagrożeń oddziałujących na umysł. Wysoka Siła Woli jest też szczególnie potrzebna bohaterom posługującym się magią, kiedy spotykają oni na przykład jakieś niebezpieczne stworzenia z innych światów, które zdolne są przenikać umysły i zmieniać osobowość ofiary. Siła Woli jest wyrażona w procentach od 1 do 100.

Ogłada – Ogd. Odzwierciedla umiejętność współżycia z innymi osobami, a także wygląd bohatera i sposób, w jaki jest przez tych innych postrzegany. Bohater z wysoką Ogładą łatwo nawiązuje znajomości i uzyskuje informacje dzięki umiejętności odpowiedniego prowadzenia rozmów. Postacie z niską Ogd mają zadziwiający dar mówienia samych niestosownych rzeczy, są niewrażliwe na aluzje oraz kompletnie pozbawione taktu. Ogłada wyrażana jest w procentach od 1 do 100.



•ZEROWY POZIOM CECHY•

Wszystkie istoty w grze są scharakteryzowane za pomocą tego samego zestawu cech. W niektórych jednak przypadkach pewne z nich mogą mieć cechy o wartości 0 punktów. Oznacza to, iż nie są one zdolne do wykonania zadań, które się wiążą z tymi cechami. Na przykład istoty pozbawione rąk będą prawdopodobnie miały Zręczność równą 0.

•CHARAKTERYSTYKA•

Wszystkie cechy, zebrane razem, tworzą *charakterystykę*. Każde stworzenie ma charakterystykę typową dla przeciętnego przedstawiciela swej rasy. Oczywiście poszczególne postacie mogą mieć punkty cech poniżej albo powyżej standardowej wartości, ale warto też znać charakterystykę przeciętną. Charakterystyka zapisywana jest w sposób następujący:

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
BO	100	100	10	10	BO	100	BO	100	100	100	100	100	100

Cechy bohaterów mogą być nieznacznie modyfikowane, aby dać wyraz ich indywidualnym zaletom i wadom. W czasie gry gracze będą mieć okazję do podniesienia poziomu swych cech, aż do wartości maksymalnych, które podano powyżej. Litery BO oznaczają, że cecha, którą opisują nie ma żadnych ograniczeń.

•TWORZENIE BOHATERA•

Przystępując do tworzenia nowego, własnego bohatera gracz potrzebuje: Karty Bohatera (lub zwykłej kartki papieru) i ołówka. Pusta Karta Bohatera znajduje się na końcu książki, możesz ją wcześniej skopiować i rozdać wszystkim graczom.

Najpierw musisz zdecydować, do jakiej rasy będzie należeć tworzony przez ciebie bohater: czy będzie to człowiek, elf, krasnolud, czy też halfling. Przeczytaj teraz opisy tych czterech ras. Może od razu określisz płeć i nadasz imię swemu bohaterowi, lecz możesz to uczynić również później, w każdej innej chwili procesu tworzenia postaci.

Kiedy już wybrałeś rasę, możesz przystąpić do określenia cech swego bohatera (czy też bohaterki). Dla każdej jego cechy rzuć kostkami według podanego wzoru i zanotuj rezultat. Na pewno okaże się, że będziesz musiał w czasie tworzenia bohatera zmieniać różne jego cechy, tak że lepiej nie wpisuj ich wartości od razu na Kartę Bohatera.

RASA BOHATERA

	człowiek	elf	krasnolud	halfling
SZ	K3+2	K3+2	K2+2	K2+2
WW	2K10+20	2K10+30	2K10+30	2K10+10
US	2K10+20	2K10+30	2K10+10	2K10+20
S	K3+1	K3+1	K3+1	K3
Wt	K3+1	K3+1	K3+2	K3
Żw	K3+4	K3+3	K3+5	K3+3
I	2K10+20	2K10+50	2K10+10	2K10+40
A	1	1	1	1
Zr	2K10+20	2K10+30	2K10+10	2K10+30
CP	2K10+20	2K10+30	2K10+40	2K10+10
Int	2K10+20	2K10+40	2K10+20	2K10+20
Op	2K10+20	2K10+40	2K10+40	2K10+10
SW	2K10+20	2K10+30	2K10+40	2K10+30
Ogd	2K10+20	2K10+30	2K10+10	2K10+30

Przykład:
Chcemy stworzyć przykładowego bohatera, a więc najpierw wybieramy dlań rasę, płeć i imię. Decydujemy się na człowieka i mężczyznę, którego nazwiemy Clem Shirestock. Następnie rzucamy kostkami losując każdą z cech i na kartce papieru i notujemy rezultat.

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	28	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32

Celem jest stworzenie całkiem przeciętnego bohaterem, chociaż jego US są dość wysokie, co pozwala mu dobrze strzelać z łuku lub innej broni podobnego typu. Ma słabe Op, ale nie jest to wada zbyt duża; posiada natomiast SW wystarczająco mocną, by uczynić go dostatecznie odpornym na wpływy magii.

•UMIEJĘTNOŚCI RÓŻNYCH RAS•

Przeczytaj krótkie opisy ras i przepisz umiejętności dotyczące tej, z której wywodzi się twój bohater; czynność ta pozwoli ci dowiedzieć się, jakimi on włada językami i czy ma *Widzenie w ciemnościach* (zdolność widzenia w ciemnościach), a jeżeli tak, to na jaką odległość. Opisy, oprócz zdolności, ujawniają także cechy psychologiczne poszczególnych ras (omówione będą szczegółowo poniżej). Wpisz wszystkie te dane na Kartę twego Bohatera w przeznaczone do tego miejsca.

•CZTERY RASY•

Gracze będą prowadzić bohaterów, należących do jednej z czterech głównych ras Starego Świata: ludzi, elfów, krasnoludów lub halflingów. Oczywiście najbardziej rozpowszechnieni są ludzie, dlatego zaleca się, aby początkujący gracze spośród nich właśnie wybierali swych bohaterów, zaś bardziej doświadczeni mogą decydować się na bohaterów, wywodzących się nawet z innej rasy, niż owe cztery podstawowe. Cechy ich zostaną opublikowane w przyszłych suplementach **Warhammera**. A teraz bierzemy pod uwagę tylko te cztery najważniejsze. Większość przedstawicieli danej rasy posiada określony charakter (podany niżej), ale gracze dla swojego bohatera mogą wybrać taki, jaki im najbardziej odpowiada (zob. Charakter). Bardziej szczegółowy opis danej rasy, zawierający opis jej historii, kultury i inne informacje można znaleźć w zamieszczonym w tej książce **Bestiariuszu**.

•LUDZIE•

Ludzie są najliczniejszą z czterech ras Starego Świata i najbardziej zadowoloną ze swego sposobu życia. Z tych powodów często przedstawia się ich jako „staroświatowców". Ludzie wyglądają tak, jak my, ale, żyjąc w trudniejszych czasach, mogą zachowywać się bardziej szorstko i bezwzględnie.

Język	staroświatowy
Widzenie w ciemnościach	nie ma
Charakter	neutralny
Wzrost	mężczyźni 165+2K10 cm kobiety 155+2K10 cm
Psychologia	nie ma specjalnych zasad psychologicznych.



•LEŚNE ELFY•

Są rzadko spotykanym i tajemniczym ludem, żyjącym w głębi lasów Starego Świata, sporadycznie tylko pojawiającym się w ludzkim społeczeństwie. Są podobni do ludzi, lecz bardziej od nich urodziwi, mają doskonałe proporcje twarzy i śmiejące się, niebieskie oczy. Elfy posiadają szczupłą, a czasem nawet kruchą budowę ciała. Ich uszy mogą być lekko spiczaste. Żyją w harmonii z naturą, strzegąc drzew i ochraniając je przed złośliwymi istotami, np. takimi jak gobliny. Są pełni życia i humoru, kochają muzykę, śpiew i dobre jedzenie. Mają większość ludzi za ohydnych brutali, jednak jeszcze gorzej myślą o krasnoludach, których uważają za wulgarne i niszczycielskie. Chociaż elfy mają pokojowe nastawienie do świata, to są wszelako wspaniałymi łucznikami i nieustraszonymi wojownikami, o czym mogą zaświadczyć ich wrogowie.

Język	staroświatowy oraz Eltharin (elficki)
Widzenie w ciemnościach	30 metrów
Charakter	dobry
Wzrost	mężczyźni 170+2K10 (cm) kobiety 165+2K10 (cm)
Psychologia	nie ma specjalnych zasad psychologicznych.

•KRASNOLUDY•

Są niskimi, krzepkimi istotami, natychmiast rozpoznawalnymi dzięki długim włosom i gęstym brodom. Ich ojczyzną są góry, gdzie żyją w jaskiniach i kopalniach wyciosanych w skale. Krasnoludy są ekspertami od pracy w kamieniu i mistrzami we wszelkich przedsięwzięciach przemysłowych, takich jak hutnictwo, produkcja doskonałej broni i wyrób pięknych klejnotów. Niektóre krasnoludy żyją między ludźmi jako kowale, albo inni rzemieślnicy, a ich praca jest wysoko ceniona. Fizycznie są bardzo odporni, silni i raczej brzydcy, chciwi, gburowaci, negatywnie nastawieni do obcych, a przy tym indywidualiści. Tolerują ludzi, ponieważ prowadzą z nimi wiele interesów, ale nie lubią elfów, które uważają za aroganckie i irytujące, i z którymi nie chcą utrzymywać żadnych kontaktów. Krasnoludy najchętniej walczą toporami i są zawziętymi wojownikami. Są jednak istotami z gruntu niemagicznymi, wobec czego rzadko trafiają się wśród nich silni magowie i dobrzy uczeni.

Język	staroświatowy i Khazalid (krasnoludzki)
Widzenie w Ciemnościach	30 metrów
Charakter	neutralny
Wzrost	mężczyźni 135+2K10 (cm) kobiety 130+2K10 (cm)
Psychologia	nienawidzą goblinów, orków i hobgoblinów, skłonne do niechęci do elfów.

•HALFLINGI•

Halflingi są małe i drobnej budowy, najczęściej mają pucułowate twarze i duże brzuchy. Nie rosną im brody i są niżsi od krasnoludów, dlatego te dwie rasy są łatwe do rozróżnienia. Ich stopy i ręce są duże i porośnięte włosami, najchętniej chodzą boso. Nie są bardzo licznym ludem, żyją w małym, izolowanym obszarze Starego Świata, chronieni przez otaczające ich krainy ludzi. Wskutek tego życie młodego halflinga jest często bardzo nudne, i wielu z nich szuka przygód w dalekim świecie. Mają zwinne palce i wrodzoną umiejętność cichego poruszania się, co czyni z nich doskonałych złodziei. Halflingi są wyjątkowo przyjazne i niefrasobliwe, kochają jedzenie i zabawę – zwykle jako pierwsi namawiają wszystkich na postój w napotkanej gospodzie, chętnie również zatrzymują się na drobną przekąskę.

Język	staroświatowy
Widzenie w ciemnościach	20 metrów
Charakter	neutralny
Wzrost	mężczyźni 100+2K10 (cm) kobiety 95+2K10 (cm)
Psychologia	nie ma specjalnych zasad psychologicznych.

•WIEK•

Gracze muszą rzucać kostkami, aby określić dokładny wiek swego bohatera, ale mają zarazem pewien wybór. Mogą mianowicie kreować postać młodą lub dojrzałą. Rzuć podaną ilością kostek. Jeżeli chcesz mieć młodego bohater, użyj pierwszej podanej liczby, jeśli starszego – drugiej.

Ludzie: 6K6/6K10 lat. Jeżeli rezultat jest mniejszy niż 16, rzucaj dalej i dodawaj nowe punkty do starych. Daje to potencjalny przedział wieku między 16 a 75 lat.

Elfy: 10K12/10K20 lat. Jeżeli rezultat jest mniejszy niż 16, rzucaj dalej dodając nowe punkty do starych. Daje to dla elfów potencjalny przedział wieku między 16 a 215 lat.

Krasnoludy: 9K12/9K20 lat. Jeżeli rezultat jest mniejszy niż 16, rzucaj dalej, do nowych punktów dodawaj stare. Daje to potencjalny przedział wieku między 16 a 195 lat.

Halflingi: 10K6/10K12 lat. Jeżeli rezultat jest mniejszy niż 16, rzucaj dalej dodając nowe punkty do starych. Daje to potencjalny przedział wieku między 16 a 135 lat.

Oczywiście niektóre osoby żyją dłużej niż tu podano, ale jest ich tak mało i są one tak stare, że nie ujęto ich w systemie losowania wieku. Zanotuj wiek swego bohatera na Karcie Bohatera.

Przykład:
Zdecydowaliśmy, że Clem Shirestock będzie młody, rzucamy więc 6K6 i notujemy wyniki: 3, 2, 5, 3, 6 i 6. Całkowity wiek wynosi 25 lat i jest to średnia dla młodego poszukiwacza przygód.

•CHARAKTER•

Określa stosunek bohatera do świata i innych istot. Warunkuje relacje istot przy ich spotkaniu, czasem wpływa na reakcje i działania bohatera. Mówiąc ogólnie, tylko graczom, którzy mają ten sam charakter, dobrze się ze sobą współpracuje. Natomiast pomiędzy postaciami o różnych charakterach zawsze pojawi się pewna antypatia.

Dokładną definicję każdego charakteru podano w rozdziale **Mistrz Gry**. Ich nazwy mówią same za siebie: *zła* istota jest z gruntu zła, a *dobra* jest z gruntu dobra. *Chaos* oznacza stałe niszczenie i przekształcanie, podczas gdy *praworządność* stabilną doskonałość, w której nic się nigdy nie zmienia w najmniejszym nawet stopniu. Postacie o charakterze *neutralnym* myślą niezależnie i mają liberalne poglądy, nie wymuszające jakiegoś szczególnego sposobu postrzegania świata. W pierwszych przygodach, jak wspomnieliśmy, gracze nie wybierają charakteru, lecz posługują się standardowymi – dobrym dla elfów, a neutralnym dla pozostałych ras.

Dalsze szczegóły dotyczące charakteru podano w rozdziale **Mistrz Gry**.

Przykład:
Clem Shirestock jest człowiekiem i dlatego musi mieć charakter neutralny, dający mu niezależność myślenia i działania oraz brak uprzedzeń. Inni ludzie, których zapewne będzie spotykał, mogą mieć jeden z pięciu charakterów.

•PRZEZNACZENIE•

Przeznaczenie jest zasadniczym czynnikiem odróżniającym bohaterów od reszty mieszkańców Starego Świata. Bohaterowie mają jakąś misję do spełnienia, jakiś cel w życiu. Mogą być nieświadomi celu swej misji, a ona wcale nie musi być chwalebna czy nawet szczególnie przyjemna. Niezależnie od tego każdy bohater został wybrany przez bogów do dokonania czegoś szczególnego. Ponieważ awanturnicy zostali naznaczeni przez Los, nie może ich zarąbać pierwszy napotkany goblin – są przecież powołani do poważnych zadań. By to bohaterom uświadomić, przyznaje się im pewną liczbę *punktów przeznaczenia* (PP), które mogą ich chronić przed poważnymi ranami a nawet śmiercią. Jeżeli gracze tego chcą,

MG może wyjaśnić, jak działają PP, ale na razie wystarczy wiedza, że PP to rzecz cenna, pozwala bowiem bohaterowi zachować życie.

Przeznaczenie i los są powiązane z wolą bogów i losami całej planety. Świat ulega zmianie, ludzkość zaczyna dominować, a inne rasy zanikają, ale to nie znaczy, że bohaterowie pochodzący z owych innych ras nie mogą odegrać znaczącej roli w historii, która się tworzy. Pomimo tego wszyscy, którzy zdecydowali się zagrać człowiekiem, mają wyraźną przewagę nad innymi.

Wylosuj liczbę punktów przeznaczenia według podanego wzoru i zapisz otrzymany wynik w odpowiednim miejscu na Karcie Bohatera.

Ludzie	K3 + 1 PP
Elfy	K3 - 1 PP (ale minimalnie 1)
Krasnoludy	K3 PP
Halflingi	K4 PP

Przykład:
Clem Shirestock jest człowiekiem, dlatego rzuca K3 uzyskując wynik 2. Razem z modyfikatorem +1 Clem otrzymuje 3 punkty przeznaczenia.

•KLASY ZAWODOWE•

Teraz, gdy już masz charakterystykę swego bohatera, nadszedł czas na określenie jego pochodzenia, historii życia itp. Przede wszystkim bohaterowie są prawdziwymi istotami, nie pojawiają się znikąd, nie zaczynając istnieć dopiero, gdy ich wylosowałeś. Mają swoją przeszłość, talenty oraz własną, unikalną osobowość. Na początku gracze mogą wybrać jeden z czterech, wewnętrznie zróżnicowanych, sposobów życia albo klas zawodowych: Wojownika, Rangera, Łotra lub Uczonego. Do każdej z tych obszernych klas przypisane są liczne obszary działalności, ale powyższe rozróżnienie ilustruje podstawowe odmienności pochodzenia. Zostanie to dalej wyjaśnione tak, że przed rozpoczęciem przygody gracz będzie wiedział dużo na temat tego, kim był jego bohater. Pamiętaj, nigdy nie wiadomo, kiedy te informacje mogą okazać się nader ważne.

Wojownicy: ich życie jest wypełnione walką. Nie muszą być koniecznie wojskowymi, ale zawsze posiadają pewne umiejętności pomocne w bezpośrednim starciu zbrojnym. Postacie wojowników to np: gladiatorzy, ochroniarze albo najemnicy.

Rangerzy: to wolne i niezależne osoby pochodzące z terenów wiejskich. Ich życie to zajmowanie się zwierzętami lub wędrówka po lasach i górach. Do tej grupy należą np. pasterze, gajowi albo traperzy.

Łotrzy: żyją głównie dzięki swej przebiegłości i to zwykle w miastach, gdzie żerują na ludzkiej naiwności i głupocie, mogąc dobrze wykorzystać swoje umiejętności. Przeważnie są złodziejami, cyrkowcami albo żebrakami.

Uczeni: tworzą wykształconą, światłą część społeczeństwa. Umieją pisać i czytać (praktycznie nikt inny tego nie potrafi), często mają dobrze płatne posady w rzemieślniczych cechach. Wielu uczonych zaczynało kariery jako rzemieślnicy, kapłani, prawnicy bądź czarodzieje.

Gracze mogą wybrać dowolną Klasę Zawodową (w zakresie przedstawionych ograniczeń). Gdy już zdecydujesz się na jakąś, zanotuj ją na Karcie Bohatera.

Klasa	**Ograniczenia**
Wojownik	Bohater musi mieć WW co najmniej 30.
Ranger	Bohater musi mieć US co najmniej 30.
Łotr	Bohater musi mieć I co najmniej 30. W odniesieniu do elfów I musi wynosić co najmniej 65. (Elfy są dobre z natury, nie wykorzystują więc innych i nikim nie manipulują).
Uczony	Bohater musi mieć Int co najmniej 30 i SW co najmniej 30.

Przykład:
Clem Shirestock ma zbyt niską Walkę Bronią, aby zostać Wojownikiem i zarazem zbyt niską Inicjatywę, aby zostać Łotrem, toteż może wybierać pomiędzy Uczonym, a Rangerem. Ponieważ ma dosyć wysokie Umiejętności Strzeleckie, to decyduje się na Rangera.

•UMIEJĘTNOŚCI•

Umiejętności są konkretnymi zdolnościami, np. jazdy konnej, czytania czy okradania kieszeni. W grze jest ich dużo i odgrywają one w niej poważną rolę. Aby określić liczbę umiejętności, trzeba rzucić K4, modyfikując wynik w zależności od wieku bohatera. Załączona tabela podaje standardowe modyfikatory dla różnego wieku bohatera. Jest tam osobna kolumna dla każdej rasy, ponieważ ich przedstawiciele osiągają dojrzałość w różnym wieku. Na przykład 70 lat to bardzo dużo dla człowieka, ale całkiem mało dla elfa czy krasnoluda. Zauważ, że modyfikatory się nie sumują – krasnolud siedemdziesięcioletni posiada K4+1, zaś osiemdziesięcioletni K4+2 umiejętności. Osoby stare potrafią mniej, gdyż wraz z wiekiem słabną i częściej chorują.

wiek	człowiek	elf	krasnolud	halfling
16 - 20	–	–	–	–
21 - 30	+1	–	–	–
31 - 40	+2	–	–	+1
41 - 50	+1	+1	+1	+1
51 - 60	–	+1	+1	+1
61 - 70	-1	+1	+1	+1
71 - 80	-2	+1	+2	–
81 - 90		+1	+2	–
91 - 100		+2	+2	–
101 - 110		+2	+1	-1
111 - 120		+2	+1	-1
121 - 130		+2	+1	-2
131 - 140		+2	–	-2
141 - 150		+3	–	
151 - 160		+3	–	
161 - 170		+3	–	
171 - 180		+3	-1	
181 - 190		+3	-1	
191 - 200		+2	-2	
201 - 210		+1		

•OKREŚLENIE UMIEJĘTNOŚCI•

Aby określić umiejętności bohatera, należy znaleźć tabelkę umiejętności dla wybranej klasy zawodowej: Wojownika, Rangera, Łotra lub Uczonego. Dla każdej rasy istnieją także pewne obowiązkowe umiejętności, opisane poniżej, które muszą być przypisane każdemu, należącemu do tej rasy bohaterowi, zanim będą wykonane rzuty dla innych umiejętności. Jeżeli bohater może jeszcze jakieś wybrać, określa je losowo przez rzut K100, odczytując wynik z odpowiedniej **Tabeli Umiejętności**.

•UMIEJĘTNOŚCI OBOWIĄZKOWE•

Ludzie: główną zaletą ludzi jest ich wszechstronność. Bohaterowie, będący ludźmi mogą korzystać ze wszystkich umiejętności, losowanych z **Tabeli Umiejętności** wybranej klasy zawodowej.

Elfy: wszystkie elfy mają *bystry wzrok*. Jeżeli bohater ma dwie lub więcej początkowych umiejętności, tą drugą będzie *muzykalność*, *taniec*, albo *śpiew* z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z **Tabeli Umiejętności** wybranej klasy zawodowej.

Krasnoludy: wszystkie krasnoludy posiadają umiejętność *Górnictwo*. Jeżeli bohater ma dwie lub więcej początkowych umiejętności, kolejną będzie *kowalstwo* lub *metalurgia* z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z **Tabeli Umiejętności** wybranej klasy zawodowej.

Halflingi: wszystkie halflingi mają umiejętność *gotowanie*. Jeżeli bohater ma dwie lub więcej początkowych umiejętności, kolejną będzie *specjalna broń – proca*, *zielarstwo* lub *cichy chód na wsi* z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe umiejętności powinny zostać wylosowane z **Tabeli Umiejętności** wybranej klasy zawodowej.

•TABELE UMIEJĘTNOŚCI•

Załączone **Tabele Umiejętności** stosuje się do określenia początkowych umiejętności bohatera. Gracz, po ustaleniu ich liczby (patrz **Umiejętności** – wyżej), rzuca dla każdej z nich K100 (po wybraniu umiejętności obowiązkowych dla danej rasy – według metody podanej wyżej) i porównuje wynik z odpowiednią tabelą i kolumną, w zależności od klasy zawodowej i rasy bohatera. Umiejętności zapisywane są w odpowiednim miejscu na Karcie Bohatera. Jeżeli ta sama umiejętność została wylosowana dwa razy, zignoruj drugi rezultat i rzuć ponownie. Szczegóły dotyczące konkretnych umiejętności możesz sprawdzić w **Opisach umiejętności**.

TABELA UMIEJĘTNOŚCI WOJOWNIKA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera

człowiek	elf	krasnolud	halfling	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05	Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10	Oburęczność
11-15	11-15	11-15	11-15	Taniec
16-20	16-20	16-20	16-20	Rozbrajanie
21-25	21-25	21-25	21-25	Uniki
26-30	26-30	26-30	26-30	Powożenie
31-35	31-35	31-35	31-35	Bystry wzrok
36-40	36-40	36-40	36-40	Bardzo szybki
41-45	41-45	41-45	41-45	Szybki refleks
46-50	46-50	–	46-50	Szczęście
51-55	51-55	46-50	51-55	Widzenie w ciemnościach
56-65	56-65	51-60	56-65	Czytanie/Pisanie
66-75	66-70	–	–	Jeździectwo
76-80	71-75	61-65	66-70	Wspinaczka
–	76-80	–	71-75	Cichy chód na wsi
–	–	–	76-80	Cichy chód w mieście
81-85	81-90	66-70	81-85	Śpiew
86-90	91-95	71-75	86-90	Szósty zmysł
91-95	96-00	76-90	91-95	Bardzo wytrzymały
96-00	–	91-00	96-00	Bardzo silny



TABELA UMIEJĘTNOŚCI RANGERA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera

człowiek	elf	krasnolud	halfling	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05	Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10	Oburęczność
11-15	11-15	11-15	11-15	Astronomia
16-20	16-20	16-20	16-20	Taniec
21-30	21-25	21-30	21-30	Powożenie
31-35	–	31-35	31-35	Bystry wzrok
36-40	26-35	36-40	36-40	Bardzo szybki
41-45	36-40	41-45	41-45	Szybki refleks
46-50	41-45	–	46-50	Szczęście
51-55	46-50	46-50	51-55	Widzenie w ciemnościach
56-60	51-55	51-55	56-60	Wyczucie kierunku
61-65	56-60	–	61-65	Warzenie trucizn (ziołowych)
66-70	61-65	56-60	66-70	Czytanie\Pisanie
71-75	66-70	–	–	Jeździectwo
76-80	71-75	61-65	71-75	Wspinaczka
–	76-80	–	76-80	Cichy chód na wsi
81-85	81-90	66-70	81-85	Śpiew
86-90	91-95	71-75	86-90	Szósty zmysł
91-95	96-00	76-90	91-95	Bardzo wytrzymały
96-00	–	91-00	96-00	Bardzo silny

TABELA UMIEJĘTNOŚCI ŁOTRA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera

człowiek	elf	krasnolud	halfling	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05	Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10	Oburęczność
11-15	11-15	11-15	11-15	Gadanina
16-20	16-20	16-20	16-20	Przekupstwo
21-25	21-25	21-25	21-25	Taniec
26-30	26-30	26-30	26-30	Uniki
31-35	31-35	31-35	31-35	Bystry wzrok
36-40	36-40	36-40	36-40	Ucieczka
41-45	41-45	–	–	Bardzo szybki
46-50	46-50	–	41-45	Szybki refleks
51-55	51-55	41-45	46-50	Szczęście
56-60	56-60	46-50	51-55	Widzenie w ciemnościach
61-65	61-65	–	–	Jeździectwo
66-70	66-70	51-55	56-60	Wspinaczka
71-75	71-75	–	61-65	Cichy chód na wsi
76-80	76-80	–	66-70	Cichy chód w mieście
81-85	81-85	56-60	71-75	Śpiew
86-90	86-90	61-65	76-80	Szósty zmysł
91-95	91-95	66-70	81-85	Bijatyka
96-00	–	71-90	86-95	Bardzo wytrzymały
–	96-00	91-00	96-00	Bardzo silny

TABELA UMIEJĘTNOŚCI UCZONEGO

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera

człowiek	elf	krasnolud	halfling	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05	Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10	Oburęczność
11-15	11-15	–	11-15	Astronomia
16-20	16-20	11-15	16-20	Gadanina
21-25	21-25	16-20	21-25	Kryptografia
26-30	26-30	21-25	26-30	Taniec
31-35	–	26-30	31-35	Powożenie
36-40	31-35	–	–	Etykieta
41-45	36-40	31-35	36-40	Bystry wzrok
46-50	41-45	36-40	41-45	Ucieczka
–	46-50	–	–	Bardzo szybki
51-55	51-55	41-45	46-50	Heraldyka
56-60	56-60	–	51-55	Szybki refleks
61-65	61-65	46-50	56-60	Szczęście
66-70	66-70	51-55	61-65	Czytanie/Pisanie
71-75	71-75	–	–	Jeździectwo
–	–	56-60	–	Wspinaczka
–	76-80	–	66-70	Cichy chód na wsi
76-80	–	61-65	71-75	Cichy chód w mieście
–	81-85	–	76-80	Śpiew
81-85	86-90	66-70	81-85	Szósty zmysł
86-90	91-95	71-75	86-90	Geniusz arytmetyczny
91-95	96-00	76-90	91-95	Bardzo wytrzymały
96-00	–	91-00	96-00	Bardzo silny

Przykład:
Clem Sbirestock jest dwudziestopięcioletnim rangerem. Jego wiek uskazuje na to, iż ma K4+1 umiejętności początkowych. Wyrzucamy kostką 2 oczka, więc Clem posiada 3 umiejętności początkowe, ale jako człowiek nie ma umiejętności obowiązkowej dla swej rasy. Rzucając K100 wg Tabeli Umiejętności Rangera ustalamy zatem, że Clem posiada następujące umiejętności początkowe: szybki refleks *(41),* wspinaczka *(77) oraz* oburęczność *(07). Zapisuje się je na Karcie Bohatera.*

•WYPOSAŻENIE•

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają swoją nową karierę poszukiwacza przygód, posiadając ekwipunek zdobyty podczas wcześniejszego życia. Ten właśnie ekwipunek wraz ze wszystkimi posiadanymi przez bohatera pieniędzmi zalicza się do wyposażenia bohatera. Każda Klasa Zawodowa posiada opisane niżej, charakterystyczne dla niej standardowe przedmioty.

Wojownicy: są ubrani solidnie i praktycznie, mają zawsze płaszcz z kapturem oraz wysokie buty. Wojownicy noszą torbę na rzemieniu, plecak, albo worek zawierający: cynowy dzbanek, sztućce, hubkę z krzesiwem oraz koc. Wojownicy noszą jakąś broń ręczną, zwykle miecz, ale gracz może wybrać topór albo maczugę, jeżeli woli taki oręż. Wojownik ma także nóż wetknięty za pas lub w cholewę buta. Głowę ochrania hełmem. W jego sakiewce pobrzękuje 3K6 Złotych Koron.

Rangerzy: noszą dobre, chociaż podniszczone i pobrudzone w podróżach ubranie: kapelusz, płaszcz z kapturem oraz mocne, skórzane buty. Skórzana torba albo plecak zawiera K3 koce, sztućce, hubkę i krzesiwo oraz mały, kucharski kociołek. Manierka z wodą wisi na jednym z ramion, zaś ręczna broń zawieszona jest u pasa, to zwykle miecz, ale jeśli gracz chce, może wybrać topór. Mały nóż noszony jest w pochwie. Bohater ma sakiewkę albo pas na pieniądze zawierający 3K6 Złotych Koron.

Łotrzy: rozpoczynają grę nosząc mocne, choć raczej zniszczone i znoszone ubranie, wysokie buty lub kamasze, nóż zatknięty za pas lub cholewę i dobrze ukrytą sakiewkę zawierającą 3K6 Złotych Koron.

Uczeni: zaczynają grę nosząc lekkie ubranie i sandały lub miękkie buty. Za pasem mają nóż oraz sakiewkę, w której znajduje się 3K6 Złotych Koron.

•OKREŚLENIE PROFESJI•

Każdą ogólną klasę zawodową podzielono na liczne indywidualne **profesje**, określające przeszłość, dodatkowe cechy, umiejętności i przedmioty bohatera. Na przykład ktoś z klasy rangera może być pasterzem i mieć dodatkowe umiejętności: *opieka nad zwierzętami* i *posłuch u zwierząt*, a także pewne dodatkowe przedmioty: fujarkę pasterską i procę. Gracze nie wybierają swoich profesji, tak jak się to dzieje przy wyborze klas, decyduje o tym rzut kostkami. Użyj poniższych **Tabel** do określenia profesji Twojego bohatera, a szczegóły sprawdź w **Opisach podstawowych profesji**.

Duży wybór dla twego bohatera w czasie pierwszej gry może raczej zniechęcać niż entuzjazmować graczy. Czy musisz przeczytać i zapamiętać wszystko? Oczywiście nie! Ponieważ profesję określa los, czyli rzut kostkami, powinieneś przeczytać opis tylko tej, która została wylosowana. W odpowiednim czasie dowiesz się więcej o grze i o tym, czego ona jest.ci w stanie dostarczyć, być może pozwolisz nawet graczom na wybieranie profesji. Stworzysz też wielu bohaterów niezależnych (BN), różniących się od siebie pochodzeniem i profesjami. Na tym polega siła tej gry. Nie wszyscy bohaterowie niezależni będą, tak jak twój bohater, poszukiwaczami przygód. Dla nich opis profesji powinien być odczytywany jako przedstawienie tego, co robią oni teraz, a nie kim byli przedtem, zanim zdecydowali się na życie poszukiwacza przygód. Niektórzy gracze również mogą zdecydować, że ich bohaterowie nadal będą aktywnie zajmować się swoją profesją, chociaż rozpoczęli życie na szlaku przygód.

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI WOJOWNIKA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera				
człowiek	**elf**	**krasnolud**	**halfling**	**profesja**
01-10	01-10	01-10	01-15	Ochroniarz
11-20	–	11-15	16-20	Robotnik
21-25	11-20	–	–	Żołnierz okrętowy
26-35	21-30	16-25	–	Najemnik
36-40	31-35	26-35	21-30	Milicjant
41-45	36-45	36-40	31-35	Szlachcic
46-55	46-50	41-45	36-40	Banita
56-60	–	46-50	–	Gladiator
61-65	51-55	51-55	–	Zabijaka
66-70	56-65	–	–	Żeglarz
71-80	66-70	56-60	41-55	Sługa
81-90	71-85	61-70	56-70	Żołnierz
91-95	86-95	71-75	71-80	Giermek
–	–	76-85	–	Zabójca trolli
–	–	86-95	–	Wojownik podziemny
96-00	96-00	96-00	81-00	Strażnik miejski

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI RANGERA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera				
człowiek	**elf**	**krasnolud**	**halfling**	**profesja**
01-05	01-10	–	–	Przewoźnik
06-10	11-15	01-10	–	Łowca nagród
11-15	16-20	11-15	01-05	Woźnica
16-20	21-30	–	06-10	Rybak
21-30	31-40	16-20	11-20	Gajowy
31-40	41-50	–	21-30	Pasterz
41-45	51-60	21-25	31-40	Myśliwy
46-50	61-65	26-35	41-50	Poganiacz mułów
51-55	66-70	–	–	Przepatrywacz
56-60	71-80	–	–	Pilot
61-65	–	36-55	–	Poszukiwacz złota
66-70	–	56-65	51-65	Szczurołap
71-75	–	66-70	66-70	Strażnik dróg
–	–	71-85	–	Goniec
76-80	–	86-90	71-75	Mytnik
81-90	81-90	91-00	76-85	Traper
91-00	91-00	–	86-00	Drwal

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI ŁOTRA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera				
człowiek	**elf**	**krasnolud**	**halfling**	**profesja**
01-05	01-05	–	01-05	Podżegacz
06-15	06-10	01-05	06-10	Rajfur
16-25	–	06-10	11-15	Żebrak
26-35	11-25	11-15	16-25	Cyrkowiec
36-45	26-30	16-20	26-30	Oprych
46-50	31-40	21-25	31-35	Szuler
51-55	–	26-35	36-40	Porywacz zwłok
56-60	–	36-45	41-45	Strażnik więzienny
–	41-50	–	–	Minstrel
61-65	51-60	46-50	46-55	Wędrowny kramarz
66-70	61-70	51-55	56-65	Gawędziarz
71-75	71-75	56-60	66-70	Bydlokrad
76-80	76-85	61-70	71-80	Przemytnik
81-95	86-00	71-90	81-95	Złodziej
96-00	–	91-00	96-00	Hiena cmentarna

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI UCZONEGO

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera				
człowiek	**elf**	**krasnolud**	**halfling**	**profesja**
01-10	01-10	01-10	01-10	Uczeń alchemika
11-20	11-15	11-20	11-25	Czeladnik
21-25	–	–	–	Druid
–	–	21-35	–	Inżynier
26-30	–	36-40	26-30	Poborca podatkowy
31-35	16-30	–	31-40	Zielarz
36-40	31-35	–	–	Hipnotyzer
41-50	36-40	41-45	41-45	Nowicjusz
51-55	41-45	46-55	46-55	Aptekarz
56-60	46-50	56-60	56-60	Uczeń medyka
61-70	51-55	61-70	61-70	Skryba
71-75	56-65	71-75	71-75	Wieszczek
76-80	66-70	76-80	76-80	Żak
81-90	71-85	81-98	81-98	Handlarz
91-00	86-00	99-00	99-00	Uczeń czarodzieja

Gdy profesja bohatera zostanie już wylosowana, należy zajrzeć do odpowiedniej notki. Dostarczy ona podstawowych wiadomości na temat profesji bohatera oraz zapozna gracza z kim ma do czynienia. Profesja jest odbiciem doświadczeń dotychczasowego życia; w tej chwili nasz bohater jest oczywiście poszukiwaczem przygód. Możliwe jest jednak stwierdzenie gracza, że jego bohater w chwilach wolnych od przygód nadal aktywnie działa w swym zawodzie. Ma to duże znaczenie przede wszystkim dla uczonych; chcąc stać się potężniejszymi, muszą bowiem kontynuować pomiędzy przygodami swą działalność naukową.

Przykład:
Clem Shirestock, będąc człowiekiem i Rangerem, rzucił 53. W odpowiedniej kolumnie Tabeli Rangera stwierdzamy, że jego dawną profesją był przepatrywacz.



•DODATKOWE UMIEJĘTNOŚCI•

Opis profesji prezentuje dodatkowe umiejętności bohaterów, które dostępne są od razu i należy zapisać je na Karcie Bohatera. Aby określić, czy niektóre z nich są przypisane postaci, należy wykonać procentowy rzut K100. Wynik próby będzie pozytywny, jeśli wyrzucona liczba oczek będzie równa lub mniejsza od określającej procentowe szanse posiadania danej umiejętności. Możliwe, że umiejętności otrzymywane w ten sposób będą dublować te, które bohater uzyskał wcześniej, np. z racji swej rasy. W większości przypadków umiejętność dostaje się tylko raz, więc powtórne jej wylosowanie nie ma żadnego znaczenia.

•DODATKOWE WYPOSAŻENIE•

W opisie bohatera wyszczególniony jest też dodatkowy ekwipunek, który jest otrzymywany przez niego natychmiast – trzeba to zanotować na Karcie Bohatera.

•PUNKTY MAGII•

Niektórzy Uczeni potrafią rzucać czary. Potrzebują do tego *punktów magii*. Wyrażają one psychiczną energię, z której bohatera korzysta przy rzucaniu czarów, z której czerpie moc, konieczną do posługiwania się magią. Jeżeli opis profesji zawiera umiejętność *rzucanie czarów*, bohater będzie potrzebował tych punktów. Zobacz: rozdział **Magia**. Profesje maga i kapłana zawierają szczegółowe informacje o *punktach magii*, które ma bohater, kiedy rozpoczyna grę.

•SCHEMAT ROZWOJU•

Do każdej profesji przypisany jest *schemat rozwoju*, odzwierciedlający sposób, w jaki bohater zwiększa swoje cechy. Przepisz *schemat* na Kartę Bohatera w miejscu odpowiednio oznaczonym. *Schemat* określa, która z cech awanturnika może się zwiększać i jak bardzo. Nie otrzymuje się tej premii natychmiast, lecz zdobywa systematycznie podczas gry. *Schematy* zależą od profesji bohatera i reprezentują jej potencjał do rozwijania określonych cech swojej osobowości i budowy fizycznej. Nie zastanawiaj się teraz, jak działają, lecz po prostu przepisz właściwy na Kartę Bohatera.

•WOLNE ROZWINIĘCIE•

Poszukiwacze przygód różnią się od zwykłych śmiertelników tym, iż są naznaczeni przez przeznaczenie. Dlatego też pierwsze rozwinięcie jest zyskiwane od razu i gracz może podnieść jedną z tych cech, które znajdują się na *schemacie rozwinięć* (o 1 dla S, Wt i Żw lub o 10% dla pozostałych). Gracz wybiera ją i modyfikuje odpowiedni zapis na Karcie Bohatera. Musisz kontrolować, które cechy już zostały rozwinięte i zaznaczaj je na *schemacie*, pomoże ci to zapamiętać, którą cechę już podniosłeś.

Przykład:
Ustaliliśmy wcześniej, że Clem Shirestock ma być Rangerem, a rzut na tabeli podstawowych profesji dla tej klasy wskazał nam, że jest przepatrywaczem.

Opis tej profesji przybliża nam jego postać, a nadto określa ona dodatkowy ekwipunek, umiejętności i schemat rozwinięć.

Przepatrywacze są ludźmi doświadczonymi w walce, toteż bywają zatrudniani w celu przeszukiwania terenu z przodu i z boków podróżujących grup i oddziałów wojskowych, wypatrywania napastników i wykrywania innych niebezpieczeństw. Większość ich umiejętności wypływa z doskonałej znajomości terenu, po którym się poruszają. Ich zadaniem jest działanie bardziej lub mniej niezależne od grupy czy oddziału, który chronią i dlatego muszą dawać sobie radę sami i radzić sobie w dzikim terenie. Czasami podejmują się dalekich patroli wzdłuż niebezpiecznych granic, działając w ten sam sposób jak zwiadowcy, czyli zbierają informacje o ruchach wojsk, możliwych niebezpieczeństwach i innych zagrożeniach.

Schemat rozwoju

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10				+10	+10		

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Tropienie
Wyczucie kierunku
Jeździectwo
Specjalna broń – lasso
Cichy chód – wieś
75% – *Sekretne znaki* zwiadowcy lub drwala (z równą szansą dla każdej)

Wyposażenie
koń, siodło i uprząż
łuk albo kusza i strzały
koszulka kolcza
10 metrów liny
tarcza

Profesje wyjściowe
najemnik
zwiadowca
rozbójnik

Dodajemy nowe umiejętności i przedmioty do tych, które ustalono wcześniej i przepisujemy schemat rozwoju na Kartę Bohatera w sposób pokazany na przykładowej Karcie. Bohater może wykorzystać jedno rozwinięcie przed grą, więc zdecydowaliśmy się dodać 10% do WW, aby poprawić zdolności Clema w walce wręcz.

Charakterystyka Clema powinna więc wyglądać następująco:

Początkowa charakaterystyka

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	28	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32

Schemat rozwoju przepatrywacza

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10				+10	+10		

Aktualna charakaterystyka

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32

•SCHEMAT TWORZENIA POSTACI•

1. Wybór rasy, płci i imienia.
2. Zanotowanie języków, którymi się posługujesz i wszystkich zdolności przynależnych rasie.
3. Określenie charakterystyki.
4. Określenie wieku bohatera.
5. Zanotowanie charakteru.
6. Określenie ilości Punktów Przeznaczenia.
7. Wybranie klasy zawodowej.
8. Określenie umiejętności początkowych.
9. Określenie profesji.
10. Zanotowanie nowych umiejętności, przedmiotów i *schematu rozwoju.*
11. Wykorzystanie wolnego *rozwoju.*

•PROFESJE PODSTAWOWE•

Ten rozdział zawiera pełne informacje o profesjach podstawowych. Opisano w nim wszystko, co jest potrzebne, aby zrozumieć rolę bohatera w grze. Jednak należy pamiętać, że obecna profesja nie musi wcale być tą, którą trzeba grać, są to bowiem wiadomości dla gracza, który chce wiedzieć, kim był jego bohater, skąd ma pewne umiejętności i wyposażenie. Odtąd bohater staje się raczej poszukiwaczem przygód, chociaż może również osiągnąć profesję zaawansowaną. Po zebraniu odpowiedniej ilości punktów doświadczenia przed bohaterem wyłania się możliwość przejścia do wskazanych profesji wyjściowych, ale na razie nie należy się tym przejmować. Mistrz Gry ma wszelkie informacje dotyczące profesji zaawansowanych.

•ALFABETYCZNA LISTA PODSTAWOWYCH PROFESJI•

Aptekarz
Banita
Bydłokrad
Cyrkowiec
Czeladnik
Druid
Drwal
Gajowy
Gawędziarz
Giermek
Gladiator
Goniec
Handlarz
Hiena cmentarna
Hipnotyzer
Inżynier
Łowca nagród
Milicjant
Minstrel
Myśliwy
Mytnik
Najemnik
Nowicjusz
Ochroniarz
Oprych
Pasterz
Pilot
Poborca podatkowy
Podżegacz
Poganiacz mułów
Porywacz zwłok
Poszukiwacz złota
Przemytnik
Przepatrywacz
Przewoźnik
Rajfur
Robotnik
Rybak
Skryba
Służący
Strażnik dróg
Strażnik miejski
Strażnik więzienny
Szczurołap
Szlachcic
Szuler
Traper
Uczeń alchemika
Uczeń czarodzieja
Uczeń medyka
Wędrowny kramarz
Wieszczek
Woźnica
Wojownik podziemny
Zabijaka
Zabójca trolli
Zielarz
Złodziej
Żak
Żebrak
Żeglarz
Żołnierz
Żołnierz morski

•OPISY PODSTAWOWYCH PROFESJI•

Poniższy opis zapoznaje graczy ze szczegółami profesji, z jakimi ich bohaterowie wkroczyli w dorosłe życie. Oprócz opisu i miejsca, jakie zajmuje profesja w Starym Świecie, podano też następujące dane:

Schemat rozwoju
Umiejętności
Wyposażenie
Profesje wyjściowe

Powyżej znajdują się dokładne opisy tych zasad.



•APTEKARZ•



Aptekarze to specjaliści, którzy przygotowują lekarstwa, przepisane przez medyków. Łączy ich wiele z zielarzami, a jednak zajmują się preparatami chemicznymi, a nie ziołami. Znają wiele rzadkich i egzotycznych substancji i potrafią przygotować je do celów nie tylko leczniczych. Jest to profesja wymagająca dużej wiedzy, dlatego większość aptekarzy pracuje dla wpływowych osób, które

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1			+10		+10			

chcą mieć dostęp do lekarstw najlepszej jakości. Tak się jednak nieszczęśliwie składa, że na aptekarzy często spada odpowiedzialność za błędy medyków i wielu z nich zostało zmuszonych do porzucenia swego dotychczasowego trybu życia. Tacy pechowcy oferują swoje usługi banitom i bandytom albo szukają przygód w najdzikszych krainach Starego Świata.

Umiejętności

Chemia
Leczenie chorób
Leczenie ran
Odporność na trucizny
Farmacja
Warzenie trucizn

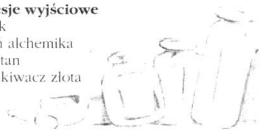
Sekretny język – gildii

Przedmioty

Tłuczek i moździeż
K6 małych słoiczków zawierających różne proszki i roztwory

Profesje wyjściowe

Medyk
Uczeń alchemika
Szarlatan
Poszukiwacz złota



•BANITA•



Banici to ludzie odrzuceni przez społeczeństwo albo osoby, które same wybrały życie poza prawem. W praktyce oznacza to, że stanowią całkiem liczny odłam lokalnych społeczności. Niektóre warownie banitów są wystarczająco potężne, by zapewnić niezależność obszarom równym małym królestwom. Banici starają się współpracować

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10	+1				+10		

z chłopstwem i biedotą, wśród których znajdują poparcie i pomoc; jednak wśród banitów zdarzają się nawet szlachcice i książęta, wydziedziczeni przez swoje rodziny i teraz prowadzący wojny podjazdowe ze swymi dawnymi krajami rodzinnymi. Banici interesują się raczej bogaczami i przedstawicielami sfer wyższych, gdyż właśnie te osoby warto ograbiać. Jednak w czasie niedostatku zaatakują każdego, kogo spotkają. Najchętniej mieszkają w lasach lub w innych, dzikich okolicach, gdzie łatwo jest im się ukryć. Ich ulubionym sposobem walki jest atak z zasadzki, a niektórzy z nich wyspecjalizowali się w skokach z drzew. Życie na gościńcach jest wyjątkowo twarde i kosztuje wiele zdrowia. Wielu banitów ma prawie nieustanny kaszel i poważne choroby skóry, a ci, którzy dożywają sędziwego wieku, zawsze cierpią na artretyzm.

Umiejętności

Ukrywanie się na wsi
Silny cios
Cichy chód na wsi
Ogłuszenie
Wykrywanie pułapek
Uniki
Zastawianie pułapek
Rozbrajanie
Wspinaczka
Sekretny język bitewny lub złodziei (z równą szansą dla każdego)
75% szans na jeździectwo
75% szans na powożenie
50% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na sekretne znaki drwala
25% szans na celne strzelanie

Przedmioty

Łuk wraz z amunicją
Tarcza
50% szans na kaftan skórzany

Profesje wyjściowe

Gajowy
Bydłokrad
Rozbójnik
Herszt banitów
Strzelec



•BYDŁOKRAD•



Bydłokrad zarabia na życie, kradnąc bydło i owce na obszarach wiejskich, a potem sprzedaje je na odległych targach. Ten proceder jest zyskowny, jednak większość złapanych osób tej profesji czeka śmierć albo okaleczenie, tak więc ryzyko jest duże. W przeciwieństwie do wielu innych przestępców wiejskich, złodzieje bydła nie są mile widziani przez

Schemat rozwinięć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10							

wieśniaków i farmerów. Rzadko działają w stronach, skąd pochodzą lub gdzie mają rodziny. Wolą okradać małe farmy, gdyż dużych często strzegą strażnicy. Bydłokradzi żyją z dala od ludzkich osad, a zarobione pieniądze wydają w miastach.

Umiejętności

Powożenie
Cichy chód na wsi
Specjalna broń – lasso
50% szans na sekretny język rangerów
20% szans na opiekę nad zwierzętami

Przedmioty

Koń i wóz
Ręczna broń
Latarnia
Sznur – 10 metrów

Profesje wyjściowe

Banita
Handlarz niewolników





Cyrkowcy utrzymują się z dostarczania rozrywki mieszkańcom miast, wiosek i pałaców Starego Świata. Odbywają dalekie podróże w małych grupach lub samotnie; występują wszędzie tam, gdzie widzą szansę zarobienia pieniędzy, a czasem jedynie zdobycia posiłku i noclegu. Bardzo niewielu z nich zdobywa wystarczającą sławę, by zechciał się nimi zaopiekować jakiś szlachetnie urodzony protektor. Reszta to włóczędzy, występujący wszędzie gdzie się da, zanim zostaną przegnani przez podejrzliwych strażników miejskich.

•CYRKOWIEC•

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2			+10					+10

Poniższa tabela pokazuje umiejętności i wyposażenie poszczególnych cyrkowców:

Cyrkowiec	Umiejętności	Przedmioty
Akrobata	Akrobatyka	
Aktor	Aktorstwo	
Treser	Opieka nad zwierzętami Tresura	niedźwiedź, koń albo K4 psy – równe szanse dla każdego z nich
Bentlarz	Gadanina Zwinne palce	3 kulki, 3 drewniane kubki, talia kart
Komik	Komedianctwo Błyskotliwość	
Eskapolog	Wyzwalanie się z więzów	K4 metry łańcucha i K4 kłódki
Połykacz ognia	Połykanie ognia	Flaszka ochronnego płynu
Jasnowidz	Chiromancja	
Hipnotyzer	Hipnoza	srebrna kulka na łańcuszku
Parodysta	Naśladownictwo	
Trefniś	Szyderstwo	
Żongler	Żonglerka	6 drewnianych kul
Miotacz noży	Specjalna broń – nóż rzucany	6 noży do rzucania
Malarz uliczny	Sztuka	6 kawałków kredy
Wierszokleta	Krasomówstwo	K4 książki, np.: *Pieśn o Starym Albionie, Pasterz i inne poematy, Bohaterskie opowieści, Saga o Rothinsonie, Śmierć Rothinsona, Pieśń o Rothinsonie*
Śpiewak	Śpiew	
Siłacz	Siłacz	
Linoskoczek	Akrobatyka Wspinaczka	6 metrów sznura
Trubadur	Muzykalność Śpiew	Lutnia, róg albo bębenek (równe szanse dla każdego)
Brzuchomówca	Brzuchomówstwo	Pacynka
Zapaśnik	Zapasy	



Profesje wyjściowe

Wszyscy cyrkowcy po skompletowaniu swojej podstawowej profesji mogą obrać kolejną profesję cyrkową, lub też wybrać nową podstawową profesję Łotra albo wybraną losowo z klas Rangera, Wojownika lub Uczonego. Niektórym cyrkowcom dostępne są szczególne profesje wyjściowe, a oto one:

Cyrkowiec	Ewentualna profesja rozwinięta
Akrobata	Żadna, ale może zostać złodziejem (profesja podstawowa).
Bentlarz	Szarlatan
Komik	Demagog
Jasnowidz	Szarlatan
Hipnotyzer	Żadna, ale może zostać hipnotyzerem (profesja podstawowa).
Siłacz	Reketer
Linoskoczek	Żadna, ale może zostać złodziejem (profesja podstawowa).
Trubadur	Żadna, ale może zostać minstrelem (profesja podstawowa).
Zapaśnik	Reketer



•CZELADNIK•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10		+10			+10		

Umiejętności
Powożenie
25% szans na bardzo wytrzymały
25% szans na bardzo silny

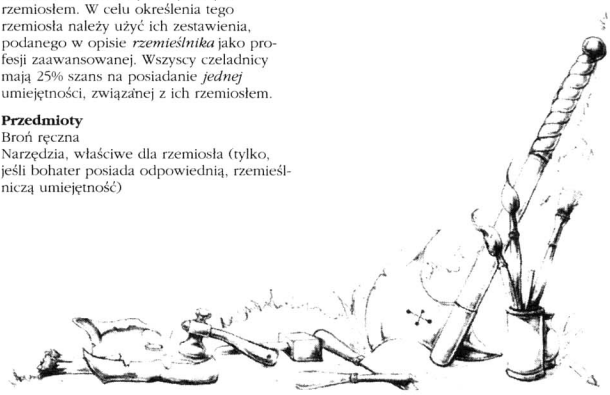
Rzemiosła

Czeladnicy zdobywają umiejętności, związane z konkretnym, wybranym rzemiosłem. W celu określenia tego rzemiosła należy użyć ich zestawienia, podanego w opisie *rzemieślnika* jako profesji zaawansowanej. Wszyscy czeladnicy mają 25% szans na posiadanie *jednej* umiejętności, związanej z ich rzemiosłem.

Przedmioty
Broń ręczna
Narzędzia, właściwe dla rzemiosła (tylko, jeśli bohater posiada odpowiednią, rzemieślniczą umiejętność)

Profesje wyjściowe
Rzemieślnik (tylko tego samego fachu)
Ochroniarz
Oprych

Wszyscy rzemieślnicy uczą się swego fachu, terminując u mistrza, w jego warsztacie. Jako czeladnicy zdobywają umiejętności, potrzebne w ich profesji, zarabiając przy tym na swe utrzymanie. Niestety często, zamiast uczyć się zawodu, są obciążani najbardziej uciążliwą i nieprzyjemną pracą za bardzo niewielkie wynagrodzenie. Niektórzy czeladnicy mają to nieszczęście, że ich mistrz okazuje się pijakiem, gwałtownikiem lub po prostu jest im nieżyczliwy. Ci, którzy z rozpaczy uciekają z terminu u takiego mistrza, lądują na ulicy, bez żadnych źródeł utrzymania. Wówczas, aby przeżyć, często zostają włóczęgami albo poszukiwaczami przygód.





•DRUID•

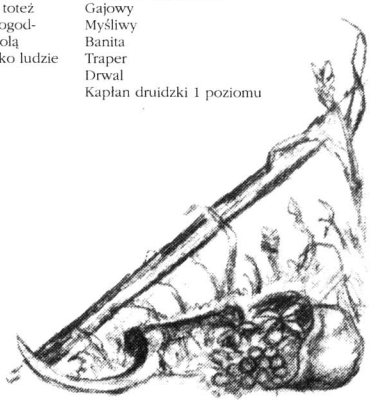
Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+1	+10				+10	+10	+10	

Druidzi są praktykującymi wyznawcami Dawnej Wiary – religii, której początki giną w pomrokach dziejów (zob. **Religie i wierzenia**). Dawna Wiara funkcjonuje obok głównych religii Starego Świata. Druidzi przestrzegają ściśle określonego kodeksu postępowania i starają się żyć w harmonii z naturą. Tęsknią za naturalnym porządkiem dawnego świata, a do współczesnej cywilizacji odnoszą się z niechęcią, toteż wielu z nich wybiera życie bez „udogodnień" cywilizacyjnych, a wszyscy wolą mieszkać na wsi niż w mieście. Tylko ludzie mogą być druidami.

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Różdżkarstwo
Tropienie
Rozpoznawanie roślin
Sekretne znaki druidów

Przedmioty
Torba albo worek
Znak religii – mały srebrny sierp
Kij
Różdżki

Profesje wyjściowe
Gajowy
Myśliwy
Banita
Traper
Drwal
Kapłan druidzki 1 poziomu





•DRWAL•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10					+10		

Drwal żyje wśród potężnych lasów Starego Świata, ścina drzewa nadające się na budulec. Drwal musi także rozpoznawać i niszczyć szkodniki drzew. Większość pracuje w majątkach ziemskich szlachty, ale bardziej samodzielni działają w lasach na własną rękę, spławiają drewno albo budują nowe osiedla. Najczęściej zdają sobie sprawę, że ze swych umiejętności mogliby zrobić lepszy użytek w bardziej dzikich częściach świata, gdyby na przykład wybrali się tam jako poszukiwacze przygód.

Umiejętności
Ukrywanie się na wsi
Cichy chód na wsi
Tropienie
Zastawianie pułapek
Wykrywanie pułapek
Rozpoznawanie roślin
Specjalna broń – dwuręczna
Sekretny język rangerów
75% szans na sekretne znaki drwali

Przedmioty
Kurtka skórzana
Dwuręczny topór drwala

Profesje wyjściowe
Druid
Banita
Zwiadowca





•GAJOWY•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
		+20	+1		+2						+10		

Większość właścicieli ziemskich w Starym Świecie zatrudnia gajowych do pilnowania swych dóbr – parków i lasów, w których urządzane są polowania. Gajowi traktują z nieufnością, wszystkich, którzy się znajdą na strzeżonych przez nich ziemiach, jednak ich największymi wrogami są kłusownicy, łapiący zwierzynę w sidła lub strzelający do ptaków. Każdy gajowy bardzo lubi chwalić się swoimi zwycięstwami nad tymi nieuchwytnymi i przebiegłymi przeciwnikami. Kłusownika i gajowego można traktować jak odwrotne strony tej samej monety, dlatego gracz, prowadzący gajowego o charakterze neutralnym, złym lub chaotycznym, może zeń zrezygnować i zagrać kłusownikiem. Ta profesja może zostać wybrana po raz drugi, jako odwrotność pierwszej, należy jednak stosować przy tym wszystkie normalne zasady, dotyczące zmiany profesji.

Umiejętności
Ukrywanie się na wsi
Celne strzelanie
Zastawianie pułapek
Cichy chód na wsi
Wykrywanie pułapek
50% szans na sekretny język Rangera (tylko gajowi)
Sekretne znaki kłusownika (tylko kłusownicy)
10% szans na tresurę zwierząt – sokół

Przedmioty
Łuk lub kusza wraz z amunicją
Broń ręczna
Kurtka skórzana
Potrzask

Profesje wyjściowe
Druid
Gawędziarz
Milicjant (tylko gajowi)
Banita (tylko kłusownicy)
Bydłokrad (tylko kłusownicy)
Strzelec (tylko gajowi)
Zwiadowca



•GAWĘDZIARZ•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+1				+10	+10	+10		+10

Gawędziarz uwielbia opowiadać. Przez długie godziny celebruje opowieści, używając w nich podniosłego stylu i przesadnej gestykulacji i narzucając je każdemu, kto się znajdzie w zasięgu jego głosu. I chociaż może się to wydać dziwne, ludzie zatrzymują się, aby go słuchać. Postępują tak dlatego, że w tym, co czynią gawędziarze są zawsze – niezależnie od tego co, o czym i jak mówią – świetni i zabawni. Tak jak aktorzy są mistrzami przemowy, tak gawędziarze umieją swych słuchaczy przekonać do wszystkiego. I to niezależnie od tego, czy na jakimś miejskim placu prawią opowieści, stojąc na drewnianym pudle, czy też przy brandy i cygarze na obiedzie wydanym przez szlachcica opowiadają ryzykowne anegdoty. Dla gawędziarza głos stanowi narzędzie pracy. W świecie, w którym tylko nieliczni potrafią czytać, a wiadomości rozchodzą się głównie drogą „szeptaną", każdy, kto ciekawie opowiada może łatwo rozsławić swe imię. Jedyne ryzyko, jakie gawędziarze podejmują w celu zdobycia materiałów do nowych opowieści, to towarzyszenie wielkim armiom i grupom awanturników w ich niebezpiecznych wyprawach. Dobrzy, inteligentni gawędziarze najczęściej koloryzują, ubarwiają rzeczywiste wydarzenia.

Umiejętności
Gadanina
Urok osobisty
Uwodzenie
Krasomówstwo
Gawędziarstwo
Błyskotliwość
25% szans na etykietę

Przedmioty
Ubranie (często w krzykliwych kolorach, zawsze dobrej jakości)
Kapelusz (prawie zawsze ekstrawagancki)
3K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Szarlatan
Demagog



•GIERMEK•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10	+1		+10				+10

Giermkowie służą szlachcicom i rycerzom najemnym; dlatego też niektórzy ludzie skłonni są ich porównywać do zwykłych służących. Giermek musi zajmować się utrzymywaniem w gotowości konia, zbroi i całego ekwipunku wojownika. Wielu nieutytułowanych szlachciców (młodszych synów drobnej szlachty) służy za giermków, a ta służba jest zarazem częścią ich ćwiczeń; chociaż ów okres „terminowania" bywa niekiedy bardzo krótki, ponieważ niektórzy z nich szybko zdobywają uznanie jakiegoś znaczniejszego szlachcica.

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Tresura
Uniki
Etykieta
Heraldyka
Jeździectwo
Silny cios

Przedmioty
Koszulka kolcza
Kucyk z siodłem i uprzężą
Tarcza

Profesje wyjściowe
Kapitan najemników
Rycerz najemny



•GLADIATOR•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20			+1	+2	+10		+10			+10		

W wielu częściach Starego Świata oglądanie walk na śmierć i życie jest nadal rozrywką bardzo popularną. Najpowszechniejszą zaś formą takiego pojedynku jest walka dwóch skazańców lub jeńców wojennych w zamkniętym ringu albo w dole. Boje te są wyjątkowo krwawe i brutalne, gdyż gladiator, który zwycięża w kilku pojedynkach, nabywa wysokich umiejętności bojowych, a w sprzyjających warunkach zdobywa także pieniądze, pozwalające wykupić się z niewoli. W poprzednich dziesięcioleciach modne było używanie półorków w charakterze gladiatorów, ale okazali się oni zbyt niebezpieczni, by można było ich trzymać w pobliżu siedzib ludzkich. Obecnie gladiatorami najczęściej są ludzie. Coraz częściej pojawiają się także specjalnie szkoleni gladiatorzy, wykonujący ten zawód dla pieniędzy i sportu, przy czym nie są oni skazańcami. Ta rozrywka przyciąga liczną publiczność i sporo pieniędzy zmienia właścicieli w wyniku poczynionych zakładów. Ci nieliczni, zahartowani gladiatorzy, które przeżyją dostatecznie długo, by się wykupić, kończą zazwyczaj jako banici, łowcy nagród albo poszukiwawcze przygód gdyż w tych profesjach, dzięki swej umiejętności walki oraz odwadze mają szansę odnieść największy sukces.

Umiejętności
Rozbrajanie
Uniki
Silny cios
Celny cios
Specjalna broń – korbacz
Specjalna bron – parująca
Specjalna broń – dwuręczna
Specjalna broń – uliczna
50% szans na bardzo silnego
50% szans na bardzo wytrzymałego

Przedmioty
Tarcza
Kastety
Korbacz
20% szans na broń dwuręczną
Koszulka kolcza

Profesje wyjściowe
Szampierz
Oprych
Herszt banitów
Wojownik podziemny
Zabójca gigantów (tylko krasnoludowie)
Łowca nagród



•GOŃIEC•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+1	+20		+1	+1	+1	+10		+10			+10		

Podziemne miasta krasnoludzkie w Górach Krańca Świata są połączone ze sobą kilometrami tuneli. Pomiędzy siedzibami krasnoludów kursują gońcy – specjalnie wyszkoleni młodzi krasnoludowie, którzy ryzykując zdrowiem i życiem przenoszą wiadomości z jednego miasta do drugiego. W ciągu ostatnich stuleci, wraz z upadkiem coraz większej liczby krasnoludzkich miast, zagarniętych przez gobliny, życie gońców stało się znacznie bardziej ryzykowne. Muszą krążyć, nakładać drogi, a i nawet wtedy są narażeni na niebezpieczeństwo, jeśli gobliny odkryją ich tunele. Często gońcy muszą więc opuszczać swe podziemne przejścia i przemierzać otwartą przestrzeń.

Uwaga: *Tylko krasnolud może zostać gońcem.*

Umiejętności
Bardzo szybki
Ucieczka
Wyczucie kierunku
Wykrywanie pułapek
75% szans na cichy chód w mieście
50% szans na szósty zmysł
25% szans na tropienie

Profesje wyjściowe
Wojownik podziemny
Zwiadowca

Przedmioty
Buty gońca
Specjalnie wykonane, luźne ubranie
Opaska na głowę



•HANDLARZ•

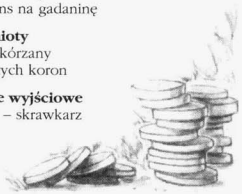
Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+1					+10			+10

W miastach i miasteczkach mieszka wystarczająca liczba ludzi, aby handlarze mogli zakładać małe sklepy lub ustawiać stragany na placach targowych. Tak więc zamiast prowadzić życie wędrownego kramarza, czekają, aż klienci przyjdą do nich. Niektórzy z handlarzy stają się całkiem bogatymi osobami, posiadającymi więcej niż jeden sklep i status społeczny odpowiadający pozycji drobnych kupców. Życie handlarza płynie powoli, ożywiane jest jedynie przez okazjonalne kradzieże lub wizyty reketerów. Znane są wypadki, że handlarze, tęskniąc do dramatycznych przeżyć lub szybkich i dużych zysków przeistaczają się w poszukiwaczy przygód.

Umiejętności
Szacowanie
Targowanie się
Monetoznawstwo
25% szans na prawo
25% szans na gadaninę

Przedmioty
Kaftan skórzany
2K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Złodziej – skrawkarz
Paser
Kupiec





•HIENA CMENTARNA•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+2	+10		+10			+10	+10	

Hiena cmentarna różni się od porywacza zwłok tym, że interesuje się raczej bogactwami, które mogły zostać pogrzebane razem ze zwłokami niż samym ciałem. Chociaż obecnie tylko na nielicznych pogrzebach w Starym Świecie chowa się cenne przedmioty, sporo jest starych cmentarzy, które mogą kryć skarby, a specjalnością hien jest odnajdowanie i ograbianie tych miejsc. Największe skarby znajdują się ponoć w legendarnych grobowcach Arabii; ale także w Starym Świecie jest wiele takich miejsc, choć nie tak samo znanych. Nekropolie zwykle są szanowane i chronione przez okolicznych mieszkańców, dlatego hiena cmentarna musi działać w sekrecie albo pod osłoną ciemności. Powszechnie wiadomo, że w grobowcach bogaczy znajdują się liczne pułapki i inne urządzenia, mające przeszkodzić hienom. Rabusie, którzy chcą cieszyć się długim i udanym życiem, muszą się nauczyć je lokalizować i rozbrajać. Tylko nielicznym udaje się wystarczająco długo przeżyć.

Umiejętności
Cichy chód na wsi
Wykrywanie pułapek
Cichy chód w mieście
Ukrywanie się na wsi
Ukrywanie się w mieście
75% szans na sekretne znaki złodzieja
50% szans na sekretny język złodziei
50% szans na szacowanie

Przedmioty
Łom
Broń ręczna
Lina – 10 metrów
K4 worki
Latarnia
Kurtka skórzana

Profesje wyjściowe
Ochroniarz
Paser
Szczurołap
Wojownik podziemny





•HIPNOTYZER•

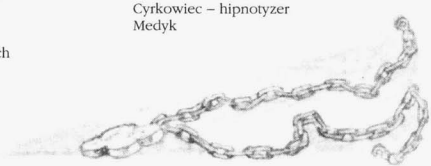
Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10		+10		+10			

W Starym Świecie siła hipnozy jest używana zarówno w lecznictwie, jak i w celach rozrywkowych (zob. *Cyrkowiec*). Hipnotyzerzy, z wyjątkiem kilku szarlatanów, nie starają się zrozumieć tajemnic mózgu, ale mają dar kojenia pewnych jego dolegliwości. Wzywa się ich do leczenia bólów nerwowych, alkoholizmu i innych form uzależnienia od pewnych specyfików, a nawet do leczenia niektórych form obłędu.

Umiejętności
Hipnoza
Wykrywanie istot magicznych

Przedmioty
Srebrna kulka na łańcuszku

Profesje wyjściowe
Szarlatan
Cyrkowiec – hipnotyzer
Medyk





•INŻYNIER•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2			+10		+10			

Krasnoludzcy inżynierowie są wielce pożądanymi osobami w prawie wszystkich częściach Starego Świata, ponieważ tylko oni potrafią budować zadziwiające w tych czasach mechaniczne urządzenia. Krasnoludzka gildia inżynierów jest potężnym, a zarazem bardzo tajemniczym zgromadzeniem. Jego prawa, struktura, dziwne, a czasami nawet wywołujące niesmak rytuały mają wielowiekową tradycję. Gildia żywi głęboką nieufność do innowacji i inwencji; jeśli warto było coś wymyśleć – twierdzą członkowie tego bractwa – to gildia wypróbowała to już wieki temu. Z tego więc powodu, a także z racji ciągłej kontroli, roztaczanej przez gildię nad jej członkami, zdarza się, że obdarzeni wyobraźnią i inwencją młodzi krasnoludowie zostają z gildii wykluczeni lub opuszczają ją sami. Szukają później zatrudnienia i patronatu poza szeregami bractwa. Z historycznych powodów nazywa się ich „wyrzutkami", chociaż powiedzenie im tego prosto w oczy nie należy do rzeczy mądrych. Pracują oni dla wielu bogatych protektorów w Starym Świecie i gildię coraz bardziej niepokoi stałe podkopywanie jej pozycji i autorytetu. Rzadko się zdarza, by członkowie gildii oraz wyrzutkowie odnosili się do siebie inaczej, niż z wrogością.

Umiejętności
Stolarstwo
Powożenie
Inżynieria
Czytanie i pisanie
Sekretne znaki krasnoludzkiej gildii inżynierów
Zastawianie pułapek
Kowalstwo
Wykrywanie pułapek
50% szans na metalurgię

Uwaga: jak napisano w *Umiejętnościach obowiązkowych*, wszyscy krasnoludowie posiadają niejako z definicji umiejętność *górnictwo*. U inżynierów ta umiejętność jest podniesiona na jeszcze wyższy poziom – do wszystkich testów konstrukcji mają dodatni modyfikator +20%; taki sam modyfikator posiadają do testów szukania, używanych w celu odnalezienia pod ziemią zamaskowanych drzwi.

Przedmioty
Ręczna broń
Kurtka skórzana
Torba na narzędzia
K4 młotków, K6x10 gwoździ
K4 dłuta
Szczypce
Gruby drut (10 metrów)
Piła
Pilnik
K6 stalowych kołków
Topór
Kilof
Pierścień z ukrytym symbolem gildii (jeśli nie jest wyrzutkiem)

Profesje wyjściowe
Uczeń alchemika
Bombardier
Rzemieślnik (stolarz lub kamieniarz)
Saper
Balistyk
Wojownik podziemny





•ŁOWCA NAGRÓD•

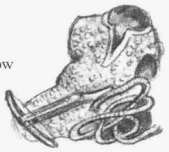
Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10					+10		

Łowcy nagród żyją z tropienia poszukiwanych przestępców, bandytów i doprowadzania ich przed oblicze sprawiedliwości. Generalnie biorąc, wszyscy – oczywiście poza kryminalistami – uważają, że ta profesja spełnia pożyteczną funkcję w strukturze cywilizacyjnej Starego Świata. Nagrody mogą być wyznaczane przez lokalne władze, gildie lub miejskie rady i oferowane za zlikwidowanie szajki przestępców, wytępienie bandy goblinów czy innych, sprawiających kłopoty stworów. Czasami całe rasy albo klany zostają wyjęte spod prawa i na ich głowy zostaje wyznaczona nagroda – wtedy zamieszkałe przez nich ziemie ściągają wszystkich łowców z okolicy. Łowcy nagród muszą być nie tylko wprawni w walce, ale również posiadać umiejętność skutecznego śledzenia ofiary. Są profesjonalnymi zabójcami, którzy, chcąc osiągnąć cel, bez wahania uciekają się do środków, powszechnie uważanych za brutalne i barbarzyńskie. Zwykle są to natury szorstkie i cyniczne. Żyją w samotności, nie ufając nikomu i szukając towarzystwa tylko wtedy, gdy jest im to potrzebne do osiągnięcia założonego celu. Niższe, biedne warstwy społeczności odnoszą się do nich ze strachem i nieufnością, gdyż znane są przypadki, gdy łowcy nagród rekompensowali sobie na wieśniakach niepowodzenie w łowach na upatrzoną ofiarę. Czynniki oficjalne natomiast traktują ich jak zło, które jest konieczne, ale nigdy pożądane i mile widziane.

Umiejętności
Tropienie
Śledzenie
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Broń specjalna – lasso
Broń specjalna – sieć
Silny cios
50% szans na celne strzelanie

Przedmioty
Łuk lub kusza wraz z amunicją
Broń ręczna
Koszulka kolcza
Lina
Sieć
K4 pary kajdan

Profesje wyjściowe
Zabijaka
Strzelec
Najemnik
Handlarz niewolników
Oprych
Zabójca





•MILICJANT•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

W całym Starym Świecie armie są tak zorganizowane, że składają się z trzech części. Szlachta tworzy elitę ochotniczych sił; najemnicy są wynajmowani z powodu swych profesjonalnych umiejętności; a milicjanci wykonują wszystkie ciężkie i niewdzięczne zadania. Milicje są to czasowe, lokalne siły obronne, formowane z wieśniaków (mieszkańcy miast bardzo rzadko są powoływani do służby, chociaż mogą być członkami straży miejskiej, która w chwilach zagrożenia przekształca się w formację wojskową). Przedstawiciele wszystkich ogniw lokalnej władzy są upoważnieni do wezwania zdolnych do służby mężczyzn i kobiet i sformowania z nich oddziałów milicji. Milicjanci muszą co roku spędzić określoną ilość czasu – zwykle siedem dni – trenując razem na wspólnej ziemi (te ćwiczenia dają im pewne podstawowe umiejętności). Dowódcami tych jednostek są przywódcy cywilni lub emerytowani wojskowi. Wyposażenie kupują i utrzymują w gotowości do użycia lokalne władze, dlatego jego jakość jest różna i zależy od tego, skąd pochodzi dany oddział milicji. Niektóre oddziały są wyekwipowane prawie jak najemnicy, podczas gdy inne mogą być uzbrojone jak zwykli chłopi.

Umiejętności
Uniki
Silny cios
50% szans na powożenie
25% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na jeździectwo

Przedmioty
Łuk lub kusza wraz z amunicją
Koszulka kolcza
Tarcza
Włócznia

Profesje wyjściowe
Oprych
Banita
Najemnik





•MINSTREL•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10		+20	+10	+10			+10

Minstrel to tradycyjna nazwa, nadawana wykonawcom pieśni i ballad, którzy podróżują po Starym Świecie i żyją tylko ze swej sztuki. Jednak słowo to ma także bardziej precyzyjne znaczenie. Wielu ludzi uważa, że szczególny śpiewaczy talent, jaki mają elfy, czyni z nich idealnych bardów i dlatego nazywa się ich minstrelami, w odróżnieniu od ich zwykłych ludzkich kolegów. Znacznie później, dzięki temu, że na dworach szlachty w charakterze minstreli zaczęto zatrudniać wielkich śpiewaków ludzkich, rozróżnienie to zaczęło zanikać. Minstrelom zapewnia się nocleg, jedzenie i pieniądze, jednak w zamian oczekuje się od nich, że będą układać pieśni, jakich życzy sobie ich patron (niektórzy z nich twierdzą jednak, że opiewanie w kolejnej odzie piękności małżonki swego protektora, znanej skądinąd ze swej mocno przeciętnej urody, kłóci się z ich wolnością artystyczną). Chociaż trudno nazwać takie życie ciężkim, to jednak wielu minstreli zmuszonych jest do włóczęgi, a to ze względu na pewne wydarzenia towarzyskie, które w rezultacie ich obecności zaszły w rodzinie gospodarza. Minstrele-elfy wolą nawet prowadzić takie życie, gdyż z powodu swego temperamentu nie lubią pracować dla ludzi, a poza tym utrzymują, że ludzie nie są zdolni do właściwej oceny ich sztuki.

Tylko elfy mogą mieć podstawową profesję minstrela, członkowie innych ras mogą się nimi stać dopiero po skompletowaniu profesji trubadura (zob. *Cyrkowiec – Trubadur*).

Umiejętności
Urok osobisty
Etykieta
Muzykalność
Krasomówstwo
Śpiew

Profesje wyjściowe
Szarlatan

Przedmioty
Lutnia lub mandolina
Nuty
Kolorowe ubranie





•MYŚLIWY•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
		+20	+1		+2	+10						+10	

Łowiectwo jest jedną z najstarszych profesji w historii Starego Świata. Każdy z myśliwych potrafi tropić zwierzęta z niezwykłą wytrwałością i jest mistrzem w ich zabijaniu. Zwyczaje i środowisko dzikich zwierząt to również nieodrodne elementy życia myśliwych; każdy z nich posiada wielką wiedzę na temat stworzeń, żyjących w dziczy, ich odmian i reakcji. Osobom z zewnątrz myśliwy może się wydawać ponury i niekomunikatywny – jest to rezultat jego samotniczego trybu życia i zawodowych nawyków – być cichym, poruszać się bezszelestnie. Myśliwi trzymają się z dala od większych skupisk ludzkich i często ubierają się w skóry zwierząt, które zabili. W krajach o zimnym klimacie obyczaj ten ma nie tylko symboliczne, ale i praktyczne znaczenie.

Umiejętności
Tropienie
Cichy chód na wsi
Łowiectwo
Ukrywanie się na wsi
Sekretny język rangerów
Sekretne znaki drwali
25% szans na odporność na trucizny

Przedmioty
Łuk lub kusza wraz z amunicją
Broń ręczna

Profesje wyjściowe
Druid
Banita
Zwiadowca





•MYTNIK•

Schemat rozwinięć												
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10			+2	+10							

Rogatki na drogach Starego Świata są obsadzone i utrzymywane w gotowości przez mytników, którzy mieszkają w domach obok dróg. System rogatek pomyślany został jako metoda dostarczeniae pieniędzy na utrzymanie traktów oraz na opłacenie pensji strażników dróg. Tymczasem rogatki stają się często sceną gwałtownej przemocy, napadów i morderstw, gdyż banici nierzadko grabią mytników. Równie często sami użytkownicy dróg, którzy w większości nie akceptują takiego sposobu i formy opodatkowania, decydują się zabić mytnika oraz zniszczyć rogatkę. Mytnik musi znieść wrogość każdego, kto mija jego dom albo poszukać innej pracy, wzbudzającej mniejszą niechęć. Mytników, którzy żyją nad rzekami i zbierają opłaty za użytkowanie śluz wodnych, nazywa się dozorcami śluz.

Umiejętności
Szacowanie
Targowanie się

Przedmioty
Tarcza
Łuk lub kusza wraz z amunicją
Koszulka kolcza

Profesje wyjściowe
Złodziej – malwersant
Banita
Rozbójnik
Milicjant





•NAJEMNIK•

Schemat rozwinięć												
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1		+2	+10	+1		+10		+10		

Najemnik walczy dla pieniędzy, łupów wojennych i z żądzy krwi. Wszyscy najemnicy marzą o niewyobrażalnych bogactwach, ale większości z nich sądzona jest wczesna śmierć i bezimienny grób. Podróżują po Starym Świecie, od jednej wojny do drugiej – zawsze znajdzie się ktoś, kto wynajmie ich miecze, aby rozwiązać swe kłopoty. Bogaci szlachcice, kupcy i inni korzystają z usług najemników, by szybko i korzystnie dla siebie zakończyć jakieś zatargi. W królestwach Starego Świata liczba konfliktów jest tak wielka, że nawet tysiące najemników łatwo mogą znaleźć pracę. Jednak co mądrzejsi z nich wiedzą, że wynajęty żołnierz nie ma szans na zdobycie bogactwa, więc zwracają się ku przygodom – bądź to dla odmiany egzystencji, bądź to w poszukiwaniu szybszych zysków.

Umiejętności
Rozbrajanie
Uniki
Sekretny język bitewny
Silny cios
Ogłuszenie
75% szans na powożenie
50% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na jeździectwo

Przedmioty
Łuk lub kusza wraz z amunicją
Koszulka kolcza lub metalowy napierśnik
Tarcza

Profesje wyjściowe
Balistyk
Bombardier
Kapitan najemników
Herszt banitów
Saper (tylko krasnoludowie)
Handlarz niewolników
Wojownik podziemny





•NOWICJUSZ•

Schemat rozwinięć												
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
					+1	+10					+10	+10	+10

Religia w uczuciach wielu mieszkańców Starego Świata spadła na drugie miejsce po pieniądzach, ale wciąż jeszcze znajduje się dużo młodych ludzi obojga płci, którzy pragną zostać kapłanami. Profesja kapłańska wymaga od swych członków dużego samozaparcia i poświęcenia. Wszyscy, którzy chcą zostać kapłanami, rozpoczynają jako nowicjusze. Muszą przejść przez surowe ćwiczenia, aby zostać pełnoprawnymi kapłanami i przed ich ukończeniem nie mają prawa wygłaszania kazań ani pełnienia posług. Czas spędzają na studiowaniu świętych pism swojej religii, a także na pracy w charakterze służących i asystentów starszych kapłanów. Okres spędzany w nowicjacie często traktuje się jako test duchowej siły i sprawdzian przydatności kandydata do stanu duchownego. Więcej szczegółów można znaleźć w rozdziale **Religia i wierzenia**.

Umiejętności
Czytanie i pisanie
Wiedza o magicznych pergaminach
Sekretny język klasyczny
Teologia

Przedmioty
Szaty kapłańskie
Symbol religijny (patrz **Religia i wierzenia**)

Profesje wyjściowe
Podżegacz Kapłan – poziom 1



•OCHRONIARZ•

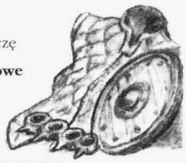
Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20		+1		+2	+10	+1						

Stary Świat to niebezpieczne miejsce, szczególnie dla osób, które mają zwyczaj mówienia tego, co myślą, osobowości niepospolitych, obywateli potężnych lub wyraźnie bogatych. Ponieważ tego typu persony nie są rzadkością, nie można się dziwić, że powstała klasa zawodowych strażników, których głównym zadaniem jest ochrona tyłków ich szanownych chlebodawców przed nieprzyjemnymi niespodziankami. Kupcy i osoby pochodzenia szlacheckiego niemal zawsze mają na swym utrzymaniu grupę ochroniarzy do obrony przed bliźnimi, którzy źle im życzą czy też trzymania na dystans żebraków, włóczęgów i innego tałatajstwa. Ochroniarze różnią się stopniem wyszkolenia – od nieudolnie udających wprawę łobuzów, do weteranów, tworzących coś w rodzaju prywatnej armii. Jednak zdecydowana ich większość to po prostu drobne opryszki, którzy cieszą się z tego, że płaci się im się za bicie spokojnych obywateli.

Umiejętności
Rozbrajanie
Broń specjalna – uliczna
Bijatyka
Silny cios
Ogłuszenie
50% szans na bardzo silny

Przedmioty
Kastety
Kurtka skórzana
50% szans na tarczę

Profesje wyjściowe
Łowca nagród
Oprych
Najemnik
Herszt banitów





•OPRYCH•

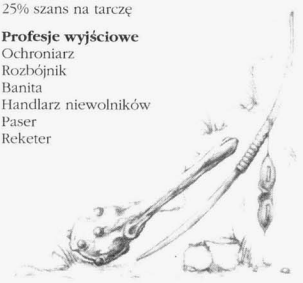
Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10							

Opryszki i bandziory grasują w miastach i na drogach. Działają w grupach, napadają na podróżnych i bezbronnych przechodniów. Unikają rozlewu krwi, chyba, że nie ma innego wyjścia, a wtedy walczą z dziką determinacją. Atakują głównie z zaskoczenia, mając przewagę przynajmniej dwóch na jednego. Większość z nich stara się tylko obezwładnić ofiarę, ogłuszając ją ciosem w głowę, ale ci, którzy są nazywani bandytami wolą napadniętych zabijać.

Umiejętności
Cichy chód w mieście
Cichy chód na wsi
Ogłuszenie

Przedmioty
Łuk lub kusza wraz z amunicją
Pałka
Kaptur lub maska
Kurtka skórzana
25% szans na tarczę

Profesje wyjściowe
Ochroniarz
Rozbójnik
Banita
Handlarz niewolników
Paser
Reketer





•PASTERZ•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
		+20	+1		+2	+10							

Pasterze są samotnikami, spędzającymi większość czasu z dala od innych na doglądaniu zwierząt domowych, przepędzaniu ich z pastwiska na pastwisko i tym podobnych, dość monotonnych, prawdę mówiąc, zajęciach. Niewątpliwie jednak nauczyli się dbać o siebie, gdyż zmuszeni są do obrony swych zwierząt przed drapieżnikami i bandami złodziei lub bydłokradów. Pasterze mają naturalną zdolność opieki nad wszystkimi zwierzętami, nawet jeśli dorastali, strzegąc tylko niektórych gatunków.

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Posłuch u zwierząt
Muzykalność – instrumenty dęte
Specjalna broń – proca
75% szans na zielarstwo
75% szans na bardzo wytrzymałego
50% szans na tresurę

Przedmioty
Broń ręczna
Kij
Fletnia Pana
Proca i amunicja

Profesje wyjściowe
Milicjant
Druid
Banita
Bydłokrad
Zwiadowca





•PILOT•

Schemat rozwinięć														
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10		+10			+10		+10

Jedną z najważniejszych postaci na wybrzeżach Starego Świata jest pilot. Jego zadaniem jest przeprowadzanie dużych statków i okrętów przez niebezpieczne wody przybrzeżne i wprowadzanie ich do portu. Jest to osoba, której ludzie morza najbardziej ufają. Większość pilotów mieszka na brzegu, najczęściej w pobliżu portu, pracując w porozumieniu z przełożonym przystani i z kapitanami lub właścicielami statków, które chcą do niej zawinąć. Piloci są niezbędni przy wprowadzaniu statków do portu, ponieważ żadna załoga nie posiada wystarczających informacji na temat lokalnych pływów, ławic piaskowych i ukrytych, podwodnych skał. Sam fakt, że cieszą się takim zaufaniem, powoduje, że niektórzy obierają drogę przestępstwa, a inni padają ofiarą oszustw. Wielu pilotów zostało obwinionych o zatopienie statków w czasie wchodzenia do przystani, gdyż właściciel utrzymywał, że z winy pilota statek uderzył o podwodną skałę. Jedynym wyjściem, jakie pozostaje tak oskarżonym pilotom jest wyruszenie w świat, przy czym wielu z nich wkracza na drogę przestępstwa.

Umiejętności
Wyczucie kierunku
Pływanie
Wiosłowanie
Żeglowanie
20% szans na mocną głowę

Przedmioty
2 latarnie
Kaftan skórzany
Sznur – 10 metrów
Łódź wiosłowa (zakotwiczona na najbliższym zbiorniku wodnym)

Profesje wyjściowe
Przemytnik
Nawigator
Kapitan
Gawędziarz





•POBORCA PODATKOWY•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+2	+10				+10	+10		

Poborcy podatkowi są prawdopodobnie najmniej popularnymi obywatelami Starego Świata. Nieważne, jak łaskawy jest rząd ani jak wiele podejmie ważnych działań dla dobra publicznego – pozostaje faktem, że nikt nie lubi płacić podatków. Wskutek tego na osobach, parających się tym zawodem skupia się cała niechęć podatników. Niemniej jednak instytucja poborcy jest niezwykle potrzebną dziedziną służb publicznych i nie może się bez niej obejść żadna władza. Poborcy podatkowi mają jednak niewielką satysfakcję ze swojej pracy i rzadko są dobrze opłacani. Oznacza to, że niektórzy są skorumpowani, a inni w nadziei na awans popadają w nadmierną gorliwość.

Umiejętności
Gadanina
Monetoznawstwo
Czytanie i pisanie
Geniusz arytmetyczny
50% szans na prawo
20% szans na defraudację

Przedmioty
Kurtka skórzana
Broń ręczna
Przybory piśmiennicze
Liczydło
K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Podżegacz
Prawnik (tylko jeśli posiada umiejętność prawo)
Kupiec
Milicjant
Banita
Strażnik dróg
Złodziej (skrawkarz lub malwersant)



•PODŻEGACZ•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10			+10				+10

Podżegacze są aktywnymi stronnikami różnego typu interesów. Mogą to być sprawy dosłownie każdego rodzaju – od praw zwykłych ludzi (elfów, halflingów, krasnoludów) do stanu miejskiej kanalizacji. Niestrudzenie walczą o poparcie, przemawiają na spotkaniach i wiecach, rozprowadzają ulotki i są gotowi rozmawiać z każdym, kto będzie chciał ich słuchać. Największą satysfakcją dla podżegacza jest obserwowanie władzy, zmuszonej presją opinii publicznej do działania. Niektórzy naprawdę działają z troski o dobro publiczne, ale przeważająca część dba po prostu o własny interes – zwycięzca w jakiejś politycznej, czy jakiejkolwiek innej dyspucie zwykle hojnie nagradza tych, którzy mu lojalnie służyli. Często działanie podżegaczy niezbyt służy interesom lokalnych społeczności, lecz jeszcze częściej ich starania przynoszą wiele dobra. Fakt, że i w tego typu działalności wykształcili się zawodowcy, wskazuje jak bardzo skomplikowany jest Stary Świat.

Umiejętności
Krasomówstwo
Czytanie i pisanie

Przedmioty
Broń ręczna
Kurtka skórzana
2K10 ulotek dotyczących różnych spraw

Profesje wyjściowe
Banita
Demagog
Szarlatan



•POGANIACZ MUŁÓW•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+2					+10	+10		

Najbardziej rozpowszechnionym sposobem transportu lądowego w Starym Świecie są karawany mułów bądź wozów. Praca poganiaczy polega na doglądaniu zwierząt (czy to mułów, czy wołów, czy jeszcze innych), dbaniu o ich zdrowie i zapewnianiu właściwego ich współdziałania. Ponieważ wszyscy, którzy podróżują z karawaną muszą potrafić zadbać o całość własnej skóry, poganiacze, podobnie jak woźnice, wyręczają często wynajętych strażników, przejmując część ich obowiązków.

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Specjalna broń – bicz
75% szans na powożenie
25% szans na tresurę

Przedmioty
Płaszcz nieprzemakalny
Kapelusz z szerokim rondem
Broń ręczna
Bicz

Profesje wyjściowe
Banita
Zwiadowca
Przemytnik





•PORYWACZ ZWŁOK•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10					+10		

Osoby, parające się medycyną i magią są stałymi i chętnymi odbiorcami świeżych ciał, a trudności, z jakimi związane jest zaspokajanie owego popytu powodują, że niewielu nabywców zastanawia się głęboko nad pochodzeniem oferowanych im zwłok. Porywacze zwłok zarabiają na życie, handlując tym dziwnym towarem i często ustalając nań naprawdę wysokie ceny. Praktyka kradzieży z grobu świeżych zwłok budzi powszechną zgrozę, dlatego bogate rodziny inwestują w swe grobowce duże sumy, starając się tak je wybudować, żeby zniechęcały ewentualnych porywaczy. Biedni, jak zwykle, nie mogą sobie pozwolić na taki luksus, dlatego częstym celem wypraw porywaczy zwłok są zbiorowe mogiły w częściach cmentarzy, przeznaczonych dla żebraków.

Umiejętności
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
25% szans na wykrywanie pułapek

Przedmioty
Czarny płaszcz
Broń ręczna
Latarnia
Duży worek
Szpadel

Profesje wyjściowe
Ochroniarz
Uczeń medyka
Szczurołap





•POSZUKIWACZ ZŁOTA•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+2		+1				+10		

Z dala od zwykłych szlaków handlowych, miast i farm, można spotkać poszukiwaczy złota, przepłukujących piasek w rzece i przeszukujących łożyska strumieni w poszukiwaniu wypłukanego z gór kruszcu. Większość złotonośnych pól na zamieszkałych terenach została już wyczerpana, dlatego poszukiwacze spędzają najwięcej czasu w odległych i niebezpiecznych górach oraz innych, dzikich krainach. Liczą na to, że znajdą dużą żyłę i uda im się ją utrzymać w swym posiadaniu, albo że zdążą wybrać całe złoto, zanim zrobią to inni. Jednak tylko nielicznym udaje się zachować swe znalezisko w tajemnicy, nawet jeżeli rzeczywiście może ono uczynić ich bogatymi. Wieść o odkryciu złota rozchodzi się błyskawicznie i wokół takiego miejsca w ciągu jednej nocy może powstać miasto – równie szybko opuszczane, gdy tylko żyła zostanie wyczerpana. Gorączka złota jest jednym z niewielu powodów, jakie są w stanie wyciągnąć na powierzchnię ziemi krasnoludy; krasnoludzcy poszukiwacze złota są więc powszechnie spotykani na złotonośnych obszarach.

Umiejętności
Metalurgia
Stolarstwo
Opieka nad zwierzętami
Wyczucie kierunku
Wiedza o rzekach
50% szans na rybactwo
50% szans na łowiectwo
50% szans na szczęście
20% szans na kartografię

Przedmioty
Kilof
Łopata
Jednoosobowy namiot
Miska (do płukania)
Worek na plecy
25% szans na muła

Profesje wyjściowe
Hiena cmentarna
Żołnierz
Wojownik podziemny (tylko krasnolud)
Zwiadowca



•PRZEMYTNIK•

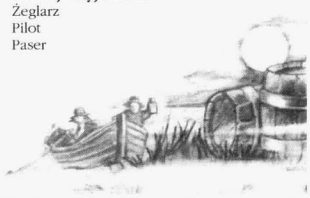
Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10							+10

Większość lądowego i morskiego handlu w Starym Świecie podlega opłatom i podatkom. Kraje, miasta, lokalni władcy nakładają podatki i cła na przewożone towary; robi to każdy, kto ma ku temu okazję. Na niektóre ważne porty nakładane są obowiązki takiej czy innej opłaty za prawie wszystko, co do nich wpływa lub z nich wypływa. Toteż sporo sprytnych ludzi ima się przemytu, aby te nakazy obejść i uniknąć owych wydatków. Dla wielu przemyt staje się zawodem, a w oddalonych od siedzib władzy przybrzeżnych wioskach ludność zajmuje się kontrabandą całkiem otwarcie. Przemytnicy są często bardzo szanowanymi osobami, które dzięki temu procederowi powiększają swoje majątki. Tak wielu jest przemytników-amatorów, że profesjonalistów postrzega się bardziej jako zdolnych kupców niż kryminalistów.

Umiejętności
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Wiosłowanie
Powożenie
50% szans na mocną głowę
50% szans na sekretny język złodziei
25% szans na znajomość języka obcego

Przedmioty
Koń i wóz
Broń ręczna
Kurtka skórzana
Łódź wiosłowa (zakotwiczona lub ukryta na najbliższym akwenie wodnym)

Profesje wyjściowe
Żeglarz
Pilot
Paser





•PRZEPATRYWACZ•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10				+10	+10		

Przepatrywacze są ludźmi doświadczonymi w walce, toteż bywają zatrudniani w celu przeszukiwania terenu z przodu i z boków podróżujących grup i oddziałów wojsk, wypatrywania napastników i wykrywania innych niebezpieczeństw. Ich umiejętności wypływają najczęściej z doskonałej znajomości terenu, po którym się poruszają. Ich zadaniem jest działanie bardziej lub mniej niezależne od grupy czy oddziału, który chronią i dlatego muszą wiedzieć, jak zadbać o siebie, jak dać sobie radę w okolicy, w której się znajdą. Czasami podejmują się dalekich patroli wzdłuż niebezpiecznych granic, działając w ten sam sposób jak zwiadowcy, czyli zbierając informacje o ruchach wojsk, możliwych niebezpieczeństwach i innych zagrożeniach.

Umiejętności
Jeździectwo
Tropienie
Wyczucie kierunku
75% szans na sekretne znaki drwala lub zwiadowcy (równa szansa na oba)
Cichy chód na wsi
Opieka nad zwierzętami
Specjalna broń – lasso

Przedmioty
Tarcza
Koszulka kolcza
Łuk albo kusza wraz z amunicją
Sznur – 10 metrów
Koń, siodło i uprząż

Profesje wyjściowe
Najemnik
Rozbójnik
Zwiadowca





•PRZEWOŹNIK•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10					+10		

W Starym Świecie wiele osiedli leży nad brzegami wód, a przecinające kraj drogi wodne są tak samo ważne dla handlu i komunikacji, jak lądowe. Przewoźnik spełnia na wodzie taką samą rolę, jak woźnica (zob. dalej) na drodze lądowej. Przewozi z miejsca na miejsce pasażerów oraz towary, starając się nie ściągać na siebie uwagi zarówno rabusiów, jak i czynników oficjalnych. Przewoźnicy muszą mieć doskonale opanowaną sztukę sterowania łodziami, znać tajniki nawigacji, a prócz tego muszą skutecznie troszczyć się o pasażerów, ich towary i oczywiście o siebie, gdyż niektóre ze szlaków handlowych prowadzą przez krainy naprawdę dzikie i niebezpieczne.

Umiejętności
Rybactwo
Wiosłowanie
Wyczucie kierunku
Wiedza o rzekach
50% szans na bardzo silnego
25% szans na mocną głowę
25% szans na szkutnictwo

Przedmioty
Broń ręczna
Łódź wiosłowa (zacumowana na najbliższym akwenie)
Kurtka skórzana

Profesje wyjściowe
Banita
Przemytnik
Żeglarz



•RAJFUR•

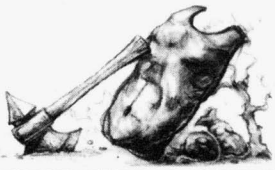
Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10							+10

W każdym mieście Starego Świata można znaleźć zawodowego przewodnika po dzielnicach rozpusty, kogoś bardzo dobrze orientującego się w nielegalnych i niemoralnych rozrywkach i usługach, oferowanych przez miasto. Wszędzie, na całym świecie, ci osobnicy nazywani są rajfurami. Tacy ludzie – a są to najczęściej mężczyźni rasy ludzkiej – znają wszystkie karczmy i domy gry, wiedzą, gdzie są burdele i miejsca, w których można kupić narkotyki oraz znaleźć wszelkie, odpowiadające upodobaniom klienta rozrywki. Ułatwiają wstęp do takich lokali, wiedzą też, które z nich są bezpieczne, a którymi interesuje się straż miejska, w których można się spokojnie zabawić, a gdzie klientom serwuje się nóż pod żebro razem z kuflem podłego piwa. Rajfurzy oferują swoje usługi każdemu hulace, który sprawia wrażenie dostatecznie zamożnego, chociaż wielu z nich lubi zwabiać nowo poznanych towarzyszy w pułapkę, choćby w łapy gangu bandziorów, by potem wspólnie z nimi ich okraść.

Umiejętności
Przekupstwo
Sekretny język – złodziei
Bijatyka
25% szans na błyskotliwość

Przedmioty
Broń ręczna
Kurtka skórzana
K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Ochroniarz
Paser





•ROBOTNIK•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
				+1	+1								

Spora część mieszkańców miast prowadzi życie dość nieustabilizowane, wynajmując się, zwykle sezonowo, w charakterze robotników. Są to zwykle głośni, krzepcy i szorstcy osobnicy, potrafiący śpiewać, gwizdać, wspinać się po szaleńczo niebezpiecznych rusztowaniach, pić zdumiewające ilości ziołowej herbaty, a od czasu do czasu ciężko pracować. Ich życie nie jest łatwe – otrzymują mizerne zarobki w porównaniu z rzemieślnikami, lecz jeśli jest dużo pracy, mają się całkiem nieźle. Najlepszą robotę mogą znaleźć przy budowie świątyń, fortyfikacji i dużych domów, ponieważ tego typu przedsięwzięcia zapewniają im zatrudnienie na dłuższy czas. Robotnicy są zaradni i samodzielni, jeśli szukają przygód, a wielu próbuje tego w czasie bezrobocia, często odnosząc sukces.

Umiejętności
Wspinaczka
75% szans na mocną głowę
75% szans na śpiew
50% szans na stolarstwo
50% szans na powożenie
25% szans na inżynierię
25% szans na bardzo wytrzymałego
25% szans na bardzo silnego

Przedmioty
Torba na rzemieniu zawierająca paczkę z drugim śniadaniem
Flaszka herbaty ziołowej
Kurtka skórzana

Profesje wyjściowe
Balistyk (tylko bohaterowie z umiejętnością stolarstwo lub inżynieria)
Ochroniarz
Oprych





•RYBAK•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
			+1		+1			+10					

Nie każdy w Starym Świecie jest bohaterskim poszukiwaczem przygód. Wielu z tych, którzy żyją nad brzegami rzek i jezior utrzymuje się z łowienia ryb. Życie rybaka nie jest wcale takie złe. Rybacy mają co jeść prawie przez cały rok – nawet, jeśli są to tylko ryby. Jednak kiedy przychodzą cięższe czasy, lub gdy jest tak gorąco, że ryby psują się, nim zostaną dowiezione na targ, rybacy zbierają się w gospodach, gdzie słuchają opowieści i marzą, by zostać żeglarzami, odkrywcami, poszukiwaczami przygód – a najchętniej, oczywiście, bogaczami. Większość z nich zadowala się marzeniami, ale czasem ktoś rzeczywiście wyrusza w świat w pogoni za mrzonkami.

Umiejętności
Rybactwo
Żeglowanie
Pływanie
50% szans na wiedzę o rzekach
25% szans na szkutnictwo
5% szans na kartografię

Przedmioty
Kurtka skórzana
25% szans na łódź wiosłową (ukrytą lub zacumowaną na pobliskim akwenie wodnym)

Profesje wyjściowe
Pilot
Żeglarz
Przemytnik
Handlarz





•SKRYBA•

Schemat rozwinięć														
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10			+10			+10	+10

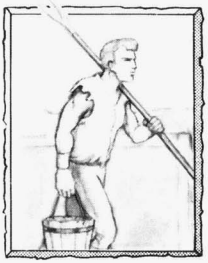
W świecie, w którym bardzo niewiele osób jest piśmiennych, istnieje ogromne zapotrzebowanie na usługi skrybów. Dosłownie wszystkie gildie, cywilne i religijne stowarzyszenia, sądy oraz wojsko zatrudniają ogromne rzesze pisarzy. Na drugim końcu skali mieszczą się prości skrybowie, utrzymujący się z czytania i pisania dokumentów dla pospólstwa. Talent skrybów jest tak rzadki, że wielu pracodawców robi z nich prawie dosłownych niewolników. Często zdarza się, że skryba ucieka z takiej niewoli i rozpoczyna niebezpieczne, awanturnicze życie – po prostu, aby ukryć swą przeszłość.

Umiejętności
Czytanie i pisanie
Język tajemny – magiczny
Sekretny język – klasyczny
50% szans na znajomość języka obcego

Przedmioty
Przybory piśmienne

Profesje wyjściowe
Kupiec
Fałszerz
Bakałarz
Prawnik





•SŁUŻĄCY•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+2	+10						+10	

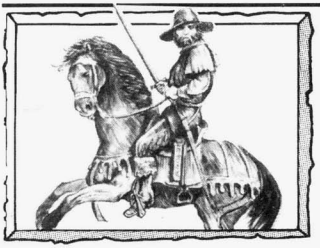
Służący nie stanowią najniższego szczebla społeczeństwa, są jeszcze niewolnicy. Jednak dla pomywacza, chłopca stajennego czy dziewki służebnej życie pełne przygód wydaje się jedynym marzeniem, jakie może się spełnić. Ci pechowcy spędzają większość swych dni na fizycznej pracy i innych nieprzyjemnych zajęciach, jakie wyznaczają im członkowie rodzin, którym służą. Zdarza się, że służący, po wielu latach ciężkiej pracy, osiąga bardziej szanowaną pozycję, na przykład majordomusa lub zarządcy. Wielu bardziej przedsiębiorczych pozostawia swoich panów i szuka ciekawszego życia.

Umiejętności
Uniki
25% szans na etykietę
25% szans na gadaninę
25% szans na heraldykę
25% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na powożenie
10% szans na gotowanie
10% szans na jeździectwo

Przedmioty
3K6 srebrnych szylingów
25% szans na liberię (ubranie dobrej jakości w barwach herbowych pana)
Pałka

Profesje wyjściowe
Podżegacz
Złodziej
Gajowy
Skryba





•STRAŻNIK DRÓG•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10			+10				

Drogi Starego Świata są wąskie i zdradzieckie, wiele z nich jest tylko nieznacznie lepszych od ścieżek. Przy kilku głównych traktach stoją rogatki i pobiera się tam od podróżnych opłaty. Nie trzeba chyba wspominać, że drogi rzadko bywają bezpieczne, grasują na nich bandyci, niepokojący podróżnych czy bandy goblinów, wykopujących doły i zastawiających pułapki na przejeżdżające dyliżanse oraz jeźdźców. Z tego powodu wiele organizacji obywatelskich zatrudnia profesjonalnych strażników dróg, którzy patrolują szlaki, rozwiązując problemy na miejscu lub też meldując o nich. Jest to trudne zadanie. Teoretycznie opłaty drogowe powinny iść na utrzymanie dróg, ale nie jest to przestrzegane; poza tym należy sprawdzać bezpieczeństwo i uczciwość mytników. Wyszkoleni strażnicy dróg mogą dowodzić grupą milicjantów, ścigających bandytów albo gobliny. Czasami konwojują oni furgony, przewożące ważne towary lub pasażerów. Z racji swego zawodu strażnicy dróg słyszą o różnych skarbach i przygodach od schwytanych bandytów i banitów, czasami pokusa staje się zbyt silna i wyruszają na poszukiwanie bogactwa i przygód.

Umiejętności
Jeździectwo

Przedmioty
Łuk albo kusza i amunicja
Koszulka kolcza
Tarcza
Sznur – 10 metrów
Koń z siodłem i uprzężą

Profesje wyjściowe
Milicjant
Rozbójnik
Banita





•STRAŻNIK MIEJSKI•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

Strażnicy miejscy są zatrudniani przez wszystkie miasta Starego Świata, występując w roli policjantów. Ich zadaniem jest patrolowanie ulic i reagowanie na wszelkie zakłócenia porządku. Odpowiadają za przestrzeganie prawa i za porządek oraz mają uspokajać niespodziewane konflikty. Strażników miejskich zatrudniają zwykle lokalne władze, toteż zakres ich obowiązków zależy od miejsca pracy. W wielu miastach mogą zrobić prawie wszystko, szczególnie gdy mają do czynienia z biedakami lub bezbronnymi. Przekleństwem strażników jest to, że mieszkańcy miast i miasteczek nie darzą ich zaufaniem, ponieważ rekrutuje się ich z przestępców – w celu zwalczania innych przestępców... Rzadko spotyka się wśród nich profesjonalnych strażników prawa. Co gorsza, to właśnie oni często porzucają swą pracę i przenoszą się gdzie indziej w nadziei znalezienia przygód czy lepszego ułożenia sobie życia.

Umiejętności
Silny cios
Ogłuszenie

Przedmioty
25% szans na koszulkę kolczą
Kurtka skórzana (jeśli postać nie ma koszulki kolczej)
Pałka
Latarnia i drąg

Profesje wyjściowe
Łowca nagród
Strażnik dróg (z wyjątkiem halflingów)
Szampierz
Reketer
Kapitan najemników





•STRAŻNIK WIĘZIENNY•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10		+1	+1	+2							+10	

Więzienia i lochy nie są najprzyjemniejszymi miejscami i nawet krótki w nich pobyt może mieć negatywny wpływ na bohaterów, zaś strażnicy więzienni tam właśnie muszą żyć na codzień, i to widać od razu. Rzadko wyglądają przyjemnie, zdarza się, że roznoszą różne choroby i pasożyty, chociaż sami rzadko chorują. Generalnie obce jest im poczucie sprawiedliwości lub litość i rzadko przekonują ich czyjeś prośby czy też argumentacje. Rzeczą, która najmocniej do nich przemawia, są pieniądze, gdyż zwykle zarabiają bardzo mało. Strażnicy szybko przyzwyczajają się do cierpienia, którego każdego dnia są świadkami, więc wielu z nich to brutale i sadyści. Prawie wszyscy są też alkoholikami.

Umiejętności
Odporność na choroby
Odporność na truciznу
Zwinne palce
Cichy chód w mieście
50% szans na bardzo wytrzymałego
25% szans na bardzo silnego
25% szans na mocną głowę

Przedmioty
Pałka
Ciężkie klucze na kółku
Butelka kiepskiego wina
Pchły

Profesje wyjściowe
Ochroniarz
Szczurołap
Oprawca
Handlarz niewolników





•SZCZUROŁAP•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+1			+10			+10		

Szczurołap to pospolita postać w wioskach, miasteczkach i miastach. Zarabia na życie likwidowaniem pospolitych szkodników, których, w tych mało higienicznych czasach, pełno we wszystkich domach. Szczurołapi dużo podróżują, chociaż w dużych miastach można spotkać osiadłych łapaczy szkodników zatrudnionych przez miejscowe władze. Walczą przede wszystkim ze szczurami, ale potrafią również walczyć z kretami, myszami i podobnymi szkodnikami. Trudno nazwać takie życie wspaniałym, dlatego wielu szczurołapów porzuca piwnice i szuka przygód pod otwartym niebem, gdzie stają się ulubionymi zwiadowcami poszukiwaczy przygód penetrujących lochy i jaskinie.

Umiejętności
Tresura – pies Ukrywanie się w mieście
Odporność na choroby
Odporność na truciznу
Zastawianie pułapek
Wykrywanie pułapek
Cichy chód w mieście
Specjalna broń – proca

Przedmioty
Tyczka szczurołapa i K6 martwych szczurów
K6 pułapek na zwierzęta
Mały, ale zajadły pies
Proca i amunicja

Profesje wyjściowe
Strażnik więzienny
Ochroniarz
Porywacz zwłok
Oprych





•SZLACHCIC•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10		+10	+20		+10		+10

W świadomości przeciętnych obywateli Starego Świata przynależność do klasy rządzącej jest równoznaczna z posiadaniem prawa do życia bez trosk i zwykłych, codziennych kłopotów. Szlachta ma w swoich rękach ziemię; jednocześnie wielu szlachciców miało dość rozsądku, by zaangażować się w działalność gospodarczą, konkurując z bankierami i finansistami. Jednak młodsi synowie szlacheckich rodów często muszą sami zadbać o siebie, gdyż ich starsi bracia zagarniają zwykle całą rodową fortunę i posiadłości. Klasa szlachecka wyrządza wiele krzywd innym członkom społeczeństwa, nawet tym pochodzącym ze wspólnej rodziny. Wielu wydziedziczonych szlachciców poświęca się karierom wojskowym lub zaczyna na własną rękę poszukiwać przygód, wielu dla dreszczu emocji, ale większość dlatego, że nie wie, co innego mogłaby robić. Z pewnością żaden szlachcic nie zniży się do handlu, a tylko nieliczni zniosą nudę, towarzyszącą studiom związanym z profesjami Uczonych. Szlachta postrzega wojnę jako wielką i wspaniałą grę, podobnie zresztą widzi pijaństwa, obrażanie zwykłych obywateli i demolowanie gospód. Wydaje się, że szlachcic niezdolny jest do dłuższego skupienia się na jednej sprawie, ma irytującą wymowę i niezawodną umiejętność odnoszenia się do zwykłych śmiertelników w najgorszy z możliwych sposobów. Na ogół, dzięki zresztą połączeniu swego szczęścia i uroku osobistego z wpływem, jakie ich swobodne maniery mają na kupców, szlachcice wiodą życie dość dostatnie.

Umiejętności
Jeździectwo
Etykieta
Błyskotliwość
Heraldyka
Szczęście
Urok osobisty
Gadanina
Czytanie i pisanie
50% szans na szulerstwo
50% szans na krasomówstwo
25% szans na mocną głowę
25% szans na specjalną broń – rapier
10% szans na muzykalność

Przedmioty
K4 pochlebców
2K6 złotych koron
Klejnoty warte 10K6 złotych koron
Koń
Kosztowne ubranie

Profesje wyjściowe
Szuler
Żak
Rajfur
Zwadźca
Rycerz najemny





•SZULER•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
		+10			+2	+10		+10		+10			+10

Wielu mieszkańców Starego Świata szuka łatwych sposobów zarabiania pieniędzy. Szulerzy zdobywają je od innych ludzi dzięki swym umiejętnościom. Czasami coś się nie udaje i szuler traci pieniądze. W takim wypadku najlepszym dla niego wyjściem jest jak najszybsza ucieczka, zanim wierzyciele zorientują się, że szuler nie ma żadnych możliwości spłaty długu. W samej naturze szulerów leży częsta zmiana miejsca pobytu, czasem, jak widać, nieco wymuszona chęcią uniknięcia spłaty starych zobowiązań czy ucieczki przed rozwścieczonymi wierzycielami.

Umiejętności
Szulerstwo
Szczęście
Zwinne palce

Profesje wyjściowe
Szarlatan

Przedmioty
Broń ręczna
Kurtka skórzana
Talia kart (zawierająca dodatkowe asy)
Komplet kości
Komplet kości szachrajskich (zawsze wyrzucają szóstki)



•TRAPER•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10		+10					

Traperzy polują na zwierzęta futerkowe dla ich skór, które są w Starym Świecie wartościowym towarem. Ich umiejętność polega na ściąganiu skóry w ten sposób, że nie ulega ona uszkodzeniu. Nie strzelają do zwierzyny, na którą polują, jak to robią myśliwi, ale zakładają na nią pułapki. Pomimo to traperzy uczą się posługiwania bronią. Żyją w dzikich i niebezpiecznych górach Starego Świata i dlatego muszą umieć bronić siebie przed dzikimi stworami – aby nie wspomnieć o goblinach – z którymi dzielą środowisko. Ponieważ i tak dużo ze swego życia spędzają w tych częściach świata, gdzie awanturnicy szukają przygód, zmiana rodzaju pracy nie stanowi dla nich dużego problemu.

Umiejętności
Cichy chód na wsi
Zastawianie pułapek
Sekretny język rangera
Wyczucie kierunku
Ukrywanie się na wsi
Wykrywanie pułapek
Sekretne znaki drwala
Wiosłowanie

Przedmioty
Łódź wiosłowa lub kanoe – zacumowana lub ukryta na najbliższym akwenie wodnym
K4 pułapki na zwierzęta
Sznur – 10 metrów
Kaftan skórzany
Futrzana czapka i strój ze skóry
Łuk albo kusza i amunicja

Profesje wyjściowe
Zwiadowca
Druid
Banita





•UCZEŃ ALCHEMIKA•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1			+10		+10			

Jedynym sposobem, żeby zostać alchemikiem jest terminowanie u kogoś w tej profesji doświadczonego. Jednakże życie ucznia sprowadza się często nie tyle do nauki, ile do ciężkiej, fizycznej pracy. Uczeń często pełni rolę darmowego służącego, spędzając zbyt wiele czasu na szorowaniu podłóg, by uszczknąć cokolwiek z rzeczywistej, alchemicznej wiedzy. Nie powinno nikogo dziwić, że tylko niewielu uczniów wytrzymuje to wystarczająco długo, by zostać biegłymi alchemikami.

Umiejętności
Piwowarstwo
Szacowanie
Czytanie i pisanie
50% szans na chemię

Przedmioty
brak

Profesje wyjściowe
Alchemik 1 poziomu
Porywacz zwłok
Podrabiacz monet
Szarlatan
Poszukiwacz złota
Rajfur
Cyrkowiec – bentlarz



•UCZEŃ CZARODZIEJA•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1			+10		+10		+10	

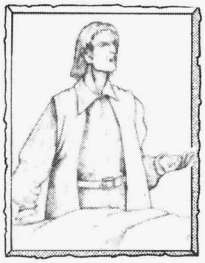
Każdy, kto chce zostać czarodziejem, musi odsłużyć długi i niebezpieczny okres nauki. Wskutek jej podjęcia przyszły czarodziej, spędza wiele długich godzin przy pracach fizycznych. W zamian za to dostaje miejsce do spania, a od czasu do czasu pobiera także lekcje magii. Wielu uczniów męczy się skrobaniem podłóg, czyszczeniem i porządkowaniem czyli pozycją niemal zwykłych służących, dlatego nie kończy swych nauk.

Umiejętności
Język tajemny magiczny
Rzucanie czarów – tylko magia prosta
Czytanie i pisanie
Sekretny język klasyczny
50% szans na wiedzę o magicznych pergaminach

Punkty magii
Ludzie i elfy – 2K4
Krasnoludowie i halflingi – 1K4

Przedmioty
nie ma

Profesje wyjściowe
Rajfur
Szarlatan
Czarodziej – 1 poziom
Hiena cmentarna
Porywacz zwłok
Cyrkowiec – bentlarz
Szuler



•UCZEŃ MEDYKA•

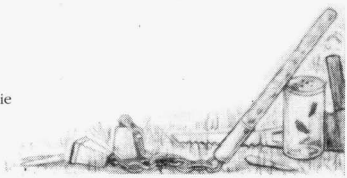
Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10				+10	+10		

Poza służbą wojskową i powołaniem kapłańskim, najbardziej popularną profesją dla młodego, zamożnego mieszkańca Starego Świata jest medyk. Każdy obdarzony talentem – lub reputacją – może zbić majątek, lecząc na przykład szlachtę. Jak w większości profesji Uczonych, tak i tu jedynym sposobem zdobycia zawodu jest pobieranie lekcji u praktykującego medyka. Jednak medycy nie biorą uczniów tak po prostu. Jeśli sławny lub emerytowany medyk przekazuje swą wiedzę grupce studentów, to pobiera od nich za tę naukę honorarium. Większość hospicjów i uniwersytetów w dużych miastach ma odpowiednie warunki do nauki tej profesji, ale studia trwają kilka lat i żeby stać się medykiem potrzeba naprawdę dużego samozaparcia. Nic więc dziwnego, że nie wszyscy uczniowie tę naukę owocnie kończą.

Umiejętności
Czytanie i pisanie
Wiedza o magicznych pergaminach
Sekretny język klasyczny
50% szans na leczenie chorób
50% szans na leczenie ran
50% szans na farmację
50% szans na warzenie trucizn

Przedmioty
Broń ręczna
Instrumenty medyczne (używane) w torbie
Słój gliniany z k6 pijawkami

Profesje wyjściowe
Rajfur
Szarlatan
Porywacz zwłok
Medyk



•WĘDROWNY KRAMARZ•



Schemat rozwinięć

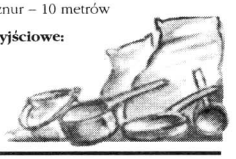
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10							+10

Jedynie w nielicznych wioskach są sklepy lub faktorie handlowe, tak więc większość ludności zdana jest na wędrownych kramarzy, zajmujących się handlem na niewielką skalę. Kupują oni od rzemieślników i kupców łatwe do transportu dobra, po czym podróżują od wioski do wioski, sprzedając swoje towary, a przy okazji roznosząc plotki i wiadomości. Wędrowny kramarz może handlować wszystkim, co łatwo nosić: garnkami, rondlami, ubraniami, małymi przedmiotami, sakiewkami, igłami, nożami itp. Na gęściej zamieszkałych obszarach, w celu ochrony przed konkurencją ze strony niezrzeszonych handlarzy, wędrowni kramarze mają zwykle licencje i tworzą własną gildię. Większość z nich nie ma stałego miejsca zamieszkania i wiedzie życie nomadów; wędrowni kramarze mają silne poczucie więzi z osobami, wykonującymi ten sam zawód, nawet jeśli pochodzą z różnych ras i nie mają wspólnej tradycji, historii ani języka. Wielu z nich zdobyło umiejętności, podobne do tych, jakie mają zielarze. Prawie nikt im nie ufa, a już najmniej strażnicy miejscy i drogowi.

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Gadanina
Powożenie
Szacowanie
Targowanie się
Zielarstwo
Sekretne znaki – wędrownych kramarzy
Specjalna broń – uliczna
10% szans na astronomię

Przedmioty
Latarnia
Furgon i koń
Materac i K4 koce w furgonie
K4 worki zawierające:
K4 garnki i rondle
3K6 małych noży
K6x100 igieł
K6 szpulek kolorowych wstążek
Paczka zawierająca:
hubkę i krzesiwo
4 koce
sznur – 10 metrów

Profesje wyjściowe:
Ochroniarz
Banita
Handlarz
Traper
Paser



•WIESZCZEK•



Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1				+10		+10	+10	+10

Wieszczek, działając poza powszechnymi kościołami, sam ogłasza się religijnym autorytetem. Można go spotkać na rynkach targowych każdego miasta, gdy wygłasza swoje najnowsze rewelacje każdemu, kto zechce ich słuchać. W epoce religijnej nietolerancji wieszczków często uważa się za odstępców od prawdziwej wiary i na niektórych obszarach Starego Świata prześladuje. Jednak w czasach, kiedy choroby umysłowe nie są zrozumiałe, wieszczków traktuje się raczej jako ekscentryków. Niektórzy z nich rzeczywiście mogą być natchnieni przez bogów, jednak znacznie częściej są oni szarlatanami albo szaleńcami.

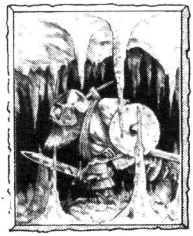
Umiejętności
Język tajemny magiczny
Wróżenie
Wykrywanie magii
50% szans na gadaninę
50% szans na krasomówstwo
50% szans na posłuch u zwierząt

Przedmioty
Przedmioty do przepowiadania przyszłości (np. kawałki kości, kostki do gry itp.)

Profesje wyjściowe
Podżegacz
Szarlatan



•WOJOWNIK PODZIEMNY•



Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10		+1	+1	+2	+10	+1		+10		+10		

Inwazje Chaosu na Góry Krańca Świata pokonały wiele twierdz krasnoludzkich, a przez stulecia wiele innych musiało zostać opuszczonych. Mimo to od wieków krasnoludowie zmuszeni są do walki o przeżycie i w tym celu utworzyli armie dobrze wyćwiczonych wojowników, którzy specjalizują się w walkach toczonych pod powierzchnią ziemi. Jak można przewidzieć, prawie wszyscy wojownicy podziemni są krasnoludami, a ludzie bywają zatrudniani tylko jako najemnicy, gdyż chcą być nagradzani krasnoludzkimi skarbami. W ostatnich latach, wskutek wciąż zmniejszającej się liczby krasnoludów, wojownikami podziemnymi zostają nawet halfingi, ponieważ wielokrotnie zapłata za służbę jest bardzo hojna.

Uwaga: *tylko krasnoludy mogą mieć tę profesję jako początkową.*

Umiejętności
Wyczucie kierunku (tylko pod ziemią)
Uniki
Wspinaczka
Silny cios
Ogłuszenie
Celny cios

Przedmioty
Sznur z hakiem (10 metrów)
Flaszka wody
Kaftan kolczy
Tarcza
Kusza i bełty

Profesje wyjściowe
Saper (tylko krasnoludy)
Hiena cmentarna
Przemytnik





•WOŹNICA•

Schemat rozwinięć													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10			+2	+10					+10		

Podróżowanie drogami Starego Świata jest niebezpieczne i ci, którzy robią to regularnie zdobywają umiejętności, pozwalające takie wyprawy przetrwać. Jedną z tego typu osób jest woźnica, który niemal codziennie staje twarzą w twarz z niebezpieczeństwem. Drogi są nie tylko groźne, gdyż można się spodziewać na nich kłopotów ze strony bandytów, rozbójników, zirytowanych mytników, dociekliwych strażników dróg, nie wspominając już o przypadkowo napotkanych potworach czy bandach goblinów, ale również miejscami trudne do przejechania, jako że ich nawierzchnia rzadko jest prawidłowo konserwowana. Niełatwym zadaniem woźnicy jest bezpieczne przeprowadzenie zarówno pasażerów, jak i ładunku przez te wszystkie niebezpieczeństwa, a także, od czasu do czasu, przewożenie oficjalnych przesyłek lub opieka nad urzędowymi posłańcami. Tylko nieliczni z nich zostają w tej pracy tak długo, że mogą się cieszyć korzyściami, płynącymi z emerytury wypłacanej przez gildię woźniców, a niektórzy wykorzystują nabyte w czasie tej pracy umiejętności, zaczynając życie poszukiwaczy przygód.

Umiejętności
Powożenie
Jeździectwo
Muzykalność – róg powozowy
Opieka nad zwierzętami
Specjalna broń – palna

Przedmioty
Róg powozowy
Garłacz, K6 ładunków prochu i amunicji
Broń ręczna
Koszulka kolcza

Profesje wyjściowe
Rozbójnik
Zwiadowca



•ZABIJAKA•

Schemat rozwinięć													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10		+1		+2	+10	+1				+20		

Niektórzy mieszkańcy Starego Świata tak przywykli do gwałtu, że zdobywają każdego miedziaka przy pomocy pięści lub miecza. Zabijacy zarabiają na życie dzięki umiejętnościom walki, bijąc się dla niewielkich sum – nawet za cenę kufla piwa. W wielu przypadkach wynajmuje się ich, aby kogoś pobili lub dali komuś „lekcję" szermierki. Oczywiście, nikt nie wie o osobie zleceniodawcy, wyciągającego z działań zabijaki korzyści czy bawiącego się walką, sprowokowaną przez jakąś drobnostkę. Przetrzepanie skóry kilku mieszczuchom jest stosunkowo tanie, walka z groźniejszym przeciwnikiem lub cięższe pobicie ma odpowiednio wyższą cenę, zaś na morderstwie zabijaka może zarobić tyle, że wystarczy mu to na kilkumiesięczne utrzymanie. Gdy brakuje klientów, zabijacy podróżują z miejsca na miejsce, wyzywając na pojedynek tych, którzy im się nawiną pod rękę, po wygranej walce dokładnie ich ogołocając. Oczywiście, ryzyko jest duże. Miejscowi przedstawiciele sił porządkowych nie tolerują, rzecz jasna, trybu życia zabijaków, a błąd w ocenie przeciwnika może być dla nich fatalny w skutkach. Zabijacy dodają do naturalnej gwałtowności Starego Świata coś, co można nazwać atmosferą nieprzewidywalności.

Umiejętności
Bijatyka
Silny cios
Ogłuszenie
Uniki
Jeździectwo
Celny cios
Rozbrajanie

Przedmioty
Koń z siodłem i uprzężą
Koszulka kolcza albo metalowy napierśnik
Tarcza

Profesje wyjściowe
Zwadźca
Oprych
Szampierz
Łowca nagród



•ZABÓJCA TROLLI•

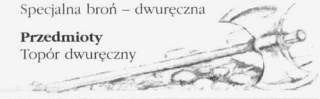
Schemat rozwinięć													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1		+4	+10	+1	+10			+20		

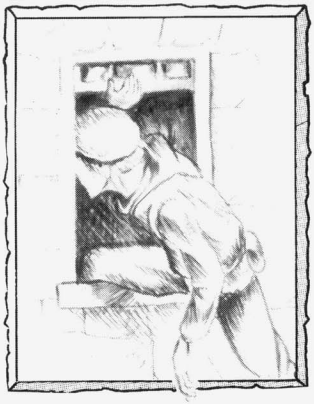
Krasnoludzki zabójca trolli jest przykładem dziwnej mentalności, która skazuje wielu młodych krasnoludów na krótkie i gwałtowne życie. Młodzi krasnoludowie, którzy splamili swój honor, doświadczyli miłosnych niepowodzeń albo zostali w jakiś inny sposób upokorzeni, porzucają konwencjonalne społeczeństwa krasnoludzkie i wyruszają na poszukiwanie śmierci, polując na najniebezpieczniejsze bestie Starego Świata. Większość z nich ginie bardzo szybko, ale ci którzy przeżyją, stają się członkami tajemniczego kultu zabójców trolli. Żyją tylko po to, by umrzeć, a poprzez śmierć odkupić swoją winę lub zmazać hańbę (a wnikać w przyczyny zostania zabójcą trolli nie jest ani uprzejme, ani rozsądne). W każdym razie szukają śmierci przez dobrowolne uczestniczenie w nierównych bitwach – za przykład może służyć samotna wędrówka w głąb goblińskiej twierdzy. Trolle są uważane za idealnych przeciwników, ponieważ w takich przypadkach śmierć krasnoluda jest prawie pewna. Zabójców trolli można łatwo rozpoznać dzięki włosom, które są nastroszone i ufarbowane na pomarańczowo oraz po licznych tatuażach, pokrywających całe ciało. Lubują się też oni w egzotycznej biżuterii, takiej jak pierścienie w uszach i w nosie. Spędzają dużą ilość czasu na opowieściach o swoich wyczynach, pokazując blizny, za często i zbyt szybko pobierają też duże dawki różnych środków pobudzających.

Umiejętności
Bijatyka
Silny cios
Rozbrajanie
Uniki
Specjalna broń – dwuręczna

Profesje wyjściowe
Zabójca gigantów

Przedmioty
Topór dwuręczny





•ZŁODZIEJ•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10		+10					+10

Poniższa tabela podaje wyszczególnione umiejętności i wyposażenie:

Złodziej	Umiejętności	Przedmioty
Zwykły złodziej	Cichy chód na wsi Cichy chód w mieście Ukrywanie się w mieście Sekretny język złodziei Sekretne znaki złodziei 25% szans na szacowanie	Broń ręczna Worek
Włamywacz	jak zwykły złodziej plus: Wspinaczka Wykrywanie pułapek Otwieranie zamków Wyczucie magicznego alarmu	jak zwykły złodziej plus: Ubranie z czarnym kapturem Narzędzia do otwierania zamków Sznur – 10 metrów
Skrawkarz	jak zwykły złodziej plus: Zwinne palce	jak zwykły złodziej plus: Cążki i pilniki
Malwersant	jak zwykły złodziej plus: Zwinne palce 50% szans na czytanie i pisanie 25% szans na geniusz arytmetyczny	jak zwykły złodziej
Kieszonkowiec	jak zwykły złodziej plus: Ucieczka Zwinne palce Doliniarstwo	jak zwykły złodziej

Wielu Łotrów nie ma żadnych specjalnych umiejętności czy skłonności, lecz wykorzystuje swoje złodziejskie inklinacje, gdy tylko zdarza się okazja. Najprostszym sposobem na zarobienie pieniędzy w Starym Świecie jest zabranie ich komuś innemu. Złodzieje wykorzystują nadarzającą się okazję, są gotowi zająć się wszystkim – mogą nawet od czasu do czasu mieć jakieś legalne zatrudnienie, chociaż wielu odczuwa wstręt do pracy. Jakkolwiek prawie każdy złodziej jest specjalistą od wszystkiego, są i tacy, którzy specjalizują się w pewnych typach zbrodni. **Włamywacze** specjalizują się we wchodzeniu do domów i ograbianiu ich, głównie w nocy. Analizując nieznaczne nawet wskazówki, potrafią stwierdzić, w którym domu nie ma mieszkańców; są też sprawni w radzeniu sobie z zamkami, alarmami i innymi środkami zabezpieczeń.

Skrawkarz jest zwykłym oszustem, który zarabia na życie, okrawając monety. Pieniądze w Starym Świecie są nieregularnego kształtu, a ich wartość zależy od ilości metalu, który zawierają. Stempel wybijany przez władzę na obu stronach monety jest gwarancją jej wagi, a w konsekwencji i wartości. Podrabiacz monet wykorzystuje ten fakt, lekko przycinając lub opiłowując monetę. Postępując tak z dziesięcioma–dwudziestoma monetami skrawkarz uzyskuje wystarczającą ilość metalu, aby zrobić nową monetę. Jedną z najtrudniejszych sztuczek jest takie przecięcie monety od jednej krawędzi do drugiej, by otrzymać dwie, które można wcisnąć nieostrożnym.

Malwersanci są dobrze wyszkolonymi Łotrami, pracującymi dla siebie lub dla jakiejś organizacji, w najróżniejsze sposoby zdobywającymi pieniądze. Starają się zająć pozycje budzące zaufanie, a następnie wspomagają siebie pieniędzmi swych klientów.

Kieszonkowcy to wyspecjalizowani złodzieje, zajmujący się kradzieniem kosztowności z kieszeni i sakiewek. Kieszonkowcy są stałym przekleństwem miast, a w dni targowe, gdy panuje tłok, można znaleźć wielu pojedynczych osobników czy nawet całe gangi, działające wśród tłumu. Najlepsza jest oczywiście gotówka. Najpopularniejsza technika kradzieży to obcinanie sakiewki małym nożem lub brzytwą. Klejnoty mają wysoką wartość, ale za to trudno je czasami ukraść bez zwrócenia na siebie uwagi; poza tym są łatwe do odnalezienia – co czyni je trudnymi do zbycia bez pomocy godnego zaufania pasera, który prawdopodobnie okradnie złodzieja bardziej niż ten przed momentem prawdziwego właściciela.



Profesje wyjściowe

Wszyscy, rozpoczynający przygodę bohaterowie, którzy wylosowali na starcie profesję złodzieja, są zwykłymi złodziejami. Dopiero później, po skompletowaniu swojej podstawowej profesji, mogą wybrać jakąś złodziejską specjalność lub, tak jak zwykle, nową profesję łotrowską albo wylosować jedną z profesji Rangera, Wojownika czy Uczonego. Dodatkowe profesje wyjściowe są podane poniżej:

Zwykły złodziej	Ochroniarz Szarlatan Banita Reketer
Włamywacz	Ochroniarz Paser
Skrawkarz	Podrabiacz monet Paser
Malwersant	Paser Skryba Handlarz
Kieszonkowiec	Ochroniarz Paser



•ZIELARZ•

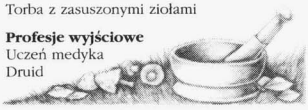
Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1			+10		+10			

Medycyna w Starym Świecie jest prymitywna i niezbyt skuteczna, a ponadto kosztowna, tak więc wielu ludzi polega raczej na tradycyjnych lekach, o których wiedza jest gromadzona i przekazywana poprzez stulecia. W gruncie rzeczy wielu ludzi po prostu tej „naukowej" medycynie nie ufa. Z drugiej strony, zielarze są szanowanymi członkami społeczeństwa, chociaż ich klientela nie jest tak ekskluzywna jak medyków. Zbierają oni i sprzedają zioła oraz przygotowują lekarstwa przeciw wszystkim rodzajom chorób. W rzadkich i poważnych przypadkach osobiście doglądają pacjentów. Niektórzy nadużywają swoich umiejętności, o czym aż za dobrze wiedzą ci, którzy byli poddanni działaniu napojów miłosnych, ale sama profesja jest mocno osadzona w ludowych tradycjach i większość prostego ludu uważa, że w razie choroby zielarz jest ich jedynym przyjacielem.

Umiejętności
Język tajemny – druidzki
Leczenie chorób
Leczenie ran
Zielarstwo
Rozpoznawanie roślin
Czytanie i pisanie
Sekretny język klasyczny
Sekretny język gildii
20% szans na warzenie trucizn

Przedmioty
Moździerz i tłuczek
Torba z zasuszonymi ziołami

Profesje wyjściowe
Uczeń medyka
Druid





•ŻAK•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10				+10	+10		+10

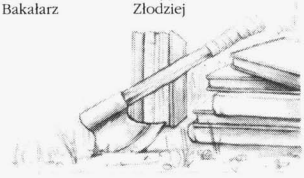
Wielu żaków otrzymuje wykształcenie na uniwersytetach Starego Świata. Dzięki temu mają oni możliwość nauczenia się różnych umiejętności, a przez to przejścia do zyskownych i szanowanych profesji. Jednak wielu żaków zaprzepaszcza tę szansę na rzecz rozszerzenia swej działalności towarzyskiej i rozwija mniej intelektualne zainteresowania.

Umiejętności
Język tajemny magiczny
Czytanie i pisanie
Sekretny język – klasyczny
25% szans na mocną głowę
20% szans na historię
10% szans na astronomię
10% szans na kartografię
10% szans na rozpoznawanie roślin
10% szans na monetoznawstwo
10% szans na znajomość języka obcego

Przedmioty
Broń ręczna
Przybory do pisania
K3 książki odpowiednie dla każdej znanej umiejętności

Profesje wyjściowe

Rajfur	Podżegacz
Prawnik	Nawigator
Bakałarz	Złodziej





•ŻEBRAK•

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10		+1	+2								

Żebracy są wyrzutkami społeczeństwa, zdesperowanymi ludźmi nie posiadającymi określonego źródła utrzymania. Ciągną do miasteczek i miast Starego Świata jak ćmy do światła, ponieważ jedynie tam żebranina może utrzymać ich przy życiu. Żebractwo to ryzykowne zajęcie, gdyż w większości miast Starego Świata strażnicy miejscy mają wolną rękę w postępowaniu z włóczęgami – wedle woli mogą ich bić, piętnować czy też zakuwać w dyby. Żebrak godzi się z tym ryzykiem i traktuje je jako zwyczajny składnik swego zawodu. Wielu z nich zdobywa wielką wprawę w sztuce wyłudzania pieniędzy od przechodniów – niektórzy odwołują się do litości, inni błogosławią albo grożą przekleństwem, by nakłonić przechodzącego obok do wrzucenia grosza do żebraczej miski. W niektórych wiekszych miastach żebracy zorganizowali się w półlegalne gildie, które zajmują się przydzielaniem miejsc do żebrania, neutralizowaniem zbyt gorliwych urzędników miejskich oraz usuwaniem amatorów i żebraków niezrzeszonych. W wielu wypadkach gildia żebracza współpracuje z gildią złodziejską, dostarczając jej informacji albo obserwatorów.

Umiejętności

Żebractwo	Ukrywanie się w mieście

Sekretny język złodziei
Sekretne znaki złodziei
Cichy chód w mieście
25% szans na mocną głowę

Przedmioty

Miska żebracza	Nędzne odzienie
Ciężki kij	Butelka kiepskiej gorzałki

Profesje wyjściowe

Ochroniarz	Szczurołap
Reketer	





•ŻEGLARZ•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

Wielu ludzi żyje z pracy na morzu: rybacy, kupcy, a nawet niektórzy królowie, ale najbardziej z morzem związani są rzecz jasna żeglarze. Jednak ich życie, czy to na pokładzie statku kupieckiego, czy na pokładzie wojennego okrętu, jest trudne i często brutalne. W rezultacie żeglarze zachowują się głośno i zuchwale, lubią się przechwalać, wrzeszczeć i śpiewać, a także wszczynać bójki, co często przeszkadza innym ludziom. Nadużywają tanich alkoholi, więc każdy bohater z tą profesją ma 5% szans, że jest alkoholikiem. Jako doświadczone wilki morskie, żeglarze świetnie walczą na lądzie i morzu, a nagle wybuchające bijatyki na pokładzie czy na nabrzeżu zdarzają się nadzwyczaj często.

Umiejętności

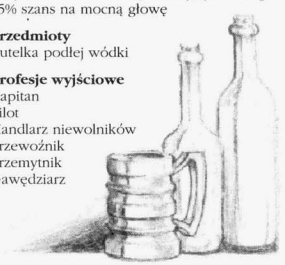
Uniki
Żeglowanie
Wiosłowanie
Pływanie
Wspinaczka
Bijatyka
Silny cios
Znajomość języka obcego
75% szans na mocną głowę

Przedmioty

Butelka podłej wódki

Profesje wyjściowe

Kapitan
Pilot
Handlarz niewolników
Przewoźnik
Przemytnik
Gawędziarz





•ŻOŁNIERZ•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10	+1		+10				

W Starym Świecie stałe siły wojskowe można ujrzeć dosyć rzadko, gdyż większość państw polega na swej milicji i szlachcie, wspomaganych w razie potrzeby najemnikami. Jednakże podczas dłuższych wojen wszystkie kraje rozwijają i zatrudniają zawodowe siły militarne. Pozycja społeczna żołnierzy jest nieco wyższa, niż wynikałoby to z ich rzeczywistych zasług, gdyż to właśnie ich umiejętności na polu bitwy, mimo iż podległe dowództwu oficerów i panów, są decydującym czynnikiem, od którego zależy przetrwanie każdego królestwa podczas długotrwałego konfliktu. Z chwilą uzyskania niezależności wielu rezygnuje z trudnego życia w armii i zwraca się ku życiu poszukiwacza przygód w nadziei uzyskania większych korzyści.

Umiejętności

Rozbrajanie
Uniki
Silny cios
Sekretny język – bitewny
Bijatyka
50% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na jeździectwo

Przedmioty

Koszulka kolcza
Tarcza
Łuk lub kusza wraz z amunicją

Profesje wyjściowe

Handlarz niewolników
Kapitan najemników
Saper (tylko krasnoludy)
Łowca nagród
Bombardier
Oprych
Balistyk





•ŻOŁNIERZ OKRĘTOWY•

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10	+1				+10		

Żołnierze okrętowi to wojownicy, którzy utrzymują się z walki na morzu. Żeglując na statkach cywilnych lub wojskowych okrętach, zapewniają im ochronę przed piratami. Na okrętach tworzą czasami oddziały werbowników, wzbudzające strach w portowych miastach Starego Świata. Pechowcy, którzy zostali zwerbowani siłą, mogą wykupić się ze służby w marynarce, ale – znacznie częściej – nie mając pieniędzy na wykup, zmuszeni są stawić czoła twardej i niebezpiecznej, trwającej pięć lat służbie na okręcie wojennym. Ta część pracy żołnierzy okrętowych sprawiła, iż stali się grupą otoczoną powszechną bojaźnią i niechęcią, nawet jeśli poza tym ich zadania są rzeczywiście trudne i niebezpieczne. Wielu kapitanów po zwycięskiej walce rzuca schwytanych wrogich żołnierzy okrętowych na żer rekinom, chociaż często też próbuje ich przekupić, by wstąpili do nich na służbę.

Umiejętności

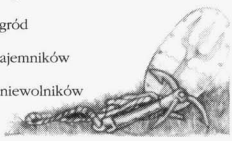
Mocna głowa
Uniki
Wiosłowanie
Ogłuszenie
25% szans na pływanie
Silny cios
Sekretny język bitewny
Rozbrajanie

Przedmioty

Łuk lub kusza z amunicją
Hak i 10 metrów liny
Koszulka kolcza
Tarcza

Profesje wyjściowe

Oprych
Łowca nagród
Balistyk
Kapitan najemników
Kapitan
Handlarz niewolników





•UMIEJĘTNOŚCI•

Ta część opisuje szczegółowo dużą liczbę przydatnych umiejętności, które są dostępne prowadzonym przez graczy bohaterom. Dobry gracz będzie używać tych umiejętności kilkakrotnie w ciągu przygody, dostrzegając sytuacje, w których uzdolnienia bohatera mogą odegrać poważną rolę. Mistrz Gry nie powinien ulegać graczom i dawać im pewnej przewagi tylko dlatego, że utrzymują, iż umiejętności posiadane przez ich bohaterów są kluczowe – każdy przypadek powinien zostać osądzony niezależnie, a gracze winni czerpać korzyści wyłącznie wtedy, gdy powiązanie umiejętności z zamierzoną akcją nie budzi wątpliwości. Podczas planowania przygód Mistrz Gry powinien w pierwszej kolejności dać graczom szansę na wykorzystanie swych umiejętności; dotyczy to szczególnie tych umiejętności, których okazja zastosowania w normalnej grze pojawia się rzadziej.

•JAK UŻYWAĆ UMIEJĘTNOŚCI?•

Sposób wykorzystywania umiejętności powinien być oczywisty. Gdy bohater chce wykonać jakieś działanie, np. powozić zaprzęgiem, jeździć konno albo ukraść monetę ze stołu – MG powinien wiedzieć lub zapytać o to, czy bohater posiada odpowiednią umiejętność. Jeżeli tak, MG może powołać się na opis określonej umiejętności i, patrząc realistycznie, zadecydować czy konkretna zdolność da się zastosować w tej sytuacji oraz jakie będą tego konsekwencje. Wiele akcji uda się na pewno. Z powyższego przykładu powinno być jasne, że jeżeli bohater chce prowadzić wóz i posiada umiejętność *powożenia*, wówczas oczywiście da sobie radę bez żadnych trudności. W innych przypadkach umiejętności ułatwiają sukces w operacjach, których może próbować każdy – takich jak kradzież monety. Istotne jest tutaj to, na ile bohater jest dobry w kradzeniu monet, umiejętność zwiększa tylko jego szanse. Sytuację taką rozwiązuje się przez wykonanie testów. Zasady ich przeprowadzania podane są w rozdziale **Mistrz Gry**.

Korzystając z opisu umiejętności MG może powiedzieć, jaki będzie przebieg akcji, jeśli bohater nie posiada określonej zdolności. Jeśli bohater nie posiada umiejętności *powożenia*, a mimo to będzie próbował to robić, MG może mieć pewność, że będzie to działanie nieudane. W innych okolicznościach może to nie być takie oczywiste – wówczas MG musi skorzystać ze swego zdrowego rozsądku, logicznego i sprawiedliwego myślenia, a także swej wyobraźni.

•LISTA UMIEJĘTNOŚCI•

1 **Akrobatyka**
2 **Aktorstwo**
3 **Astronomia**
4 **Bardzo silny**
5 **Bardzo szybki**
6 **Bardzo wytrzymały**
7 **Bijatyka**
8 **Błaznowanie**
9 **Błyskotliwość**
10 **Brzuchomówstwo**
11 **Bystry wzrok**
12 **Celne strzelanie**
13 **Celny cios**
14 **Charakteryzacja**
15 **Chemia**
16 **Chiromancja**
17 **Chirurgia**
18 **Cichy chód w mieście**
19 **Cichy chód na wsi**
20 **Człowiek-guma**
21 **Czuły słuch**
22 **Czytanie z warg**
23 **Czytanie/pisanie**
24 **Defraudacja**
25 **Doliniarstwo**
26 **Etykieta**
27 **Farmacja**
28 **Gadanina**
29 **Gawędziarstwo**
30 **Geniusz arytmetyczny**
31 **Gotowanie**
32 **Górnictwo**
33 **Heraldyka**
34 **Hipnoza**
35 **Historia**
36 **Inżynieria**
37 **Jeździectwo**
38 **Język tajemny**
39 **Jubilerstwo**
40 **Kamieniarstwo**
41 **Kartografia**
42 **Komedianctwo**
43 **Kowalstwo**
44 **Krasomówstwo**
45 **Krawiectwo**
46 **Kryptografia**
47 **Leczenie chorób**
48 **Leczenie ran**
49 **Łowiectwo**
50 **Medytacja**
51 **Metalurgia**
52 **Mimika**
53 **Mocna głowa**
54 **Monetoznawstwo**
55 **Muzykalność**
56 **Naśladownictwo**
57 **Oburęczność**
58 **Odporność na choroby**
59 **Odporność na trucizny**
60 **Ogłuszenie**
61 **Opanowanie runów**
62 **Opieka nad zwierzętami**
63 **Otwieranie zamków**
64 **Piwowarstwo**
65 **Pływanie**
66 **Połykanie ognia**
67 **Posłuch u zwierząt**
68 **Powożenie**
69 **Prawo**
70 **Przekupstwo**
71 **Rozbrajanie**
72 **Rozpoznawanie magicznych przedmiotów**
73 **Rozpoznawanie ożywieńców**
74 **Rozpoznawanie roślin**
75 **Rozpoznawanie runów**
76 **Różdżkarstwo**
77 **Rybactwo**
78 **Rzucanie czarów**
79 **Sekretne znaki**
80 **Sekretny język**
81 **Siłacz**
82 **Silny cios**
83 **Specjalna broń**
84 **Stolarstwo**
85 **Szacowanie**
86 **Szaleńczy atak**
87 **Szczęście**
88 **Szkutnictwo**
89 **Szósty zmysł**
90 **Sztuka**
91 **Szulerstwo**
92 **Szybki refleks**
93 **Szyderstwo**
94 **Śledzenie**
95 **Śpiew**
96 **Taniec**
97 **Targowanie się**
98 **Teologia**
99 **Torturowanie**
100 **Tresura**
101 **Tropienie**
102 **Tworzenie magicznych pergaminów**
103 **Tworzenie magicznych przedmiotów**
104 **Ucieczka**
105 **Ukrywanie się w mieście**
106 **Ukrywanie się na wsi**
107 **Uniki**
108 **Urok osobisty**
109 **Uwodzenie**
110 **Uzdolnienia językowe**
111 **Warzenie trucizn**
112 **Widzenie w ciemnościach**
113 **Wiedza o demonach**
114 **Wiedza o magicznych pergaminach**
115 **Wiedza o rzekach**
116 **Wiosłowanie**
117 **Woltyżerka**
118 **Wróżenie**
119 **Wspinaczka**
120 **Wyczucie kierunku**
121 **Wyczucie magicznego alarmu**
122 **Wykrywanie istot magicznych**
123 **Wykrywanie magii**
124 **Wykrywanie pułapek**
125 **Wytwarzanie eliksirów**
126 **Wyzwalanie się z więzów**
127 **Zapasy**
128 **Zastawianie pułapek**
129 **Zielarstwo**
130 **Znajomość języka obcego**
131 **Zwinne palce**
132 **Żebractwo**
133 **Żeglowanie**
134 **Żonglerka**

•JAK BOHATER ZDOBYWA UMIEJĘTNOŚCI•

Podczas procesu tworzenia nowi bohaterowie otrzymują kilka umiejętności. Są to: umiejętności obowiązkowe dla danej rasy, umiejętności początkowe, losowane na Tabeli Umiejętności danej Klasy Zawodowej, a wymienione w opisie podstawowej profesji.

Wszystkie one odzwierciedlają zdolności, które bohater zdobył przed rozpoczęciem kariery poszukiwacza przygód. Gdy bohater będzie zmieniał kolejne profesje, tym samym będzie miał możliwość, przez wydanie punktów doświadczenia, zdobywania nowych umiejętności. Twój Mistrz Gry wyjaśni ci to, o ile powstaną jakieś wątpliwości.

•LOSOWANIE UMIEJĘTNOŚCI•

Załączoną tabelę stosuje się wtedy, gdy potrzebne jest losowe wybieranie umiejętności:

Rzuć dwukrotnie K12. Odejmij 1 od pierwszego rzutu i pomnóż rezultat przez 12. Potem dodaj rezultat drugiego rzutu. Da ci to liczbę od 1 do 144. Jeżeli rezultat będzie większy niż 134, rzuć jeszcze raz. Załączona tabela ułatwia te obliczenia.

	Drugi rzut – K12											
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
3	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
4	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
5	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
6	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
7	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
8	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
9	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108
10	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
11	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
12	133 – Rzuć ponownie											

Pierwszy rzut K12

Liczba otrzymana przez rzut dwiema kostkami jest numerem umiejętności z alfabetycznej listy podanej wyżej. Jeśli tworzysz bohatera niezależnego, możesz dowolnie powtarzać lub ignorować rezultaty rzutu kostkami, jeśli wyniki się powtórzą lub wylosowana umiejętność nie pasuje do bohatera niezależnego. Umiejętności mogą być określane w sposób losowy wyłącznie dla bohaterów niezależnych – nigdy dla bohaterów, prowadzonych przez graczy.

•OPISY UMIEJĘTNOŚCI•

Akrobatyka – Bohaterowie z tą umiejętnością są wspaniale wytrenowanymi sportowcami, zdolnymi do zadziwiających wyczynów podczas spadania, skakania itp. Bohaterom z tą umiejętnością powinno się dodać 2 metry do długości każdego *skoku* i modyfikator +2 do wyniku rzutu kostkami przy określaniu obrażeń wskutek *zeskoków* i *upadków*. Dodatkowo bohaterowie ci mogą się *wspinać* wszędzie (oprócz pionowych ścian) bez potrzeby wykonywania testu *ryzyka* (zob. **Zeskok, upadek, skok i wspinaczka**).

Chociaż osoby, posiadające tę umiejętność potrafią bez ryzyka wykonać salto w tył, przewrót czy stanie na rękach, nie mogą jednak dokonywać akrobacji i jednocześnie walczyć ani też wykonywać jakichkolwiek innych działań, wymagających delikatnych operacji, takich jak otwieranie zamków.

Bohaterowie z tą umiejętnością mogą szukać zatrudnienia jako cyrkowcy z modyfikatorem +10% do testów *zatrudnienia* lub też mogą *improwizować* z modyfikatorem +10% do testu.

Aktorstwo – Osoby posiadające tę umiejętność potrafią udawać innych ludzi oraz występować przed publicznością. Mogą *oszukiwać* i *plotkować* z modyfikatorem +15% do testu. Aktorzy mają także przygotowany szeroki repertuar przemów, które potrafią wyrecytować bez chwili wahania, co pozwala im dodać +10% do wszystkich testów *improwizacji*.

Astronomia – Ta umiejętność pozwala poznać niebo i cykle obrotów ciał niebieskich. Bohaterowie umieją rozpoznawać gwiazdozbiory, planety i inne obiekty, takie jak komety, itp. Po udanym teście Inteligencji bohater z wystarczającą dokładnością może prowadzić nawigację według gwiazd oraz przepowiadać pewne zjawiska astronomiczne, np. zaćmienia albo deszcze meteorów.

Bardzo silny – *Bardzo silni* bohaterowie powinni zmodyfikować swoją Siłę o +1.

Bardzo szybki – Osoby posiadające tę umiejętność są dobrymi i szybkimi biegaczami oraz mają bardzo lekki chód. Ich Szybkość modyfikowana jest o +1.

Bardzo wytrzymały – Bohaterowie *bardzo wytrzymali* modyfikują swoją Wytrzymałość o +1.

Bijatyka – Bohaterowie doświadczeni w ulicznych bijatykach umieją bronić się lub atakować, korzystając nie tylko ze swych pięści i stóp, lecz także z ubrania, garści piachu albo czegokolwiek, co wezmą do ręki.

Ta umiejętność neutralizuje ujemny modyfikator -20% do trafienia, jak również ujemny modyfikator -2 do zadawanych obrażeń za walkę bez broni (zobacz rozdział **Walka**).

Błaznowanie – Bohaterowie z tą umiejętnością pracowali jako klowni, zwykle w wędrownych trupach cyrkowych albo też podróżowali z zespołami aktorów czy grajków. Klowni doskonale operują humorem słownym czy sytuacyjnym. Nawet trupy, specjalizujące się w dramatach i tragediach zatrudniają błaznów, aby zabawiali publiczność podczas przerw, choćby po to, by zadowolić pijaną lub głupią część publiczności. Klowni mogą *skakać* i *upadać* z modyfikatorem +1 do rzutu na obrażenia (zob. **Zeskok, upadek, skok i wspinaczka**). Mają także pewne umiejętności aktorskie, co daje im modyfikator +10% przy teście *oszustwa*. Jeśli potrzeba, umieją śmiesznie przemawiać – co daje postaci modyfikator +10% do wszystkich testów *improwizacji*.

Błyskotliwość – Ta umiejętność cechuje osoby będące mistrzami szybkich i celnych odpowiedzi, zawsze gotowych, by zadziwić i oszołomić innych za pomocą zawiłych i pokrętnych komentarzy. Umiejętność ta pozwala bohaterowi, oczywiście jeśli tego chce, być osobą czarującą i daje modyfikator +10% do testów *oszustwa* i *plotkowania*.



Brzuchomówstwo – Brzuchomówcy uczą się mówić bez poruszania ustami. Jeśli bohater znajdzie się pod wnikliwą obserwacją, MG może wykonać test jego Siły Woli, by stwierdzić, czy widać ruchy ust.

Bystry wzrok – Osobnicy z wyjątkowo dobrym wzrokiem mogą zobaczyć przedmioty oddalone półtora raza dalej, niż jest to możliwe dla innych. Zdolność ta nie ma wpływu na zasięg *widzenia w ciemnościach*, lecz dotyczy odległości, na jaką można patrzeć w świetle pochodni, latarni itp. (patrz **Światło i ciemność**).

Celne strzelanie – Bohaterowie, posiadający tę zdolność są z natury strzelcami wyborowymi i mają modyfikator +10% do wszelkich testów Umiejętności Strzeleckich. Bohaterowie z umiejętnością *specjalnej broni* dla broni strzeleckiej otrzymują dodatni modyfikator +20% do tej broni.

Celny cios – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność zadając przeciwnikowi cios krytyczny mogą zmodyfikować numer miejsca trafienia o 10%. Może to być zmiana zarówno na plus jak i na minus, co pozwala graczowi na trafienie w wybrane części ciała przeciwnika. Przykładowo, numer trafienia 82 (prawa noga) według życzenia gracza może być zmodyfikowany na 72 (ciało) czy też na 92 (lewa noga).

Charakteryzacja – Bohaterowie o takiej umiejętności są wyszkoleni w przygotowywaniu i wykorzystywaniu przebrań. Mogą być one bardzo wymyślne albo całkiem proste. MG, decydując czy przebranie jest skuteczne, czy też nie, powinien rozważyć ile wysiłku włożono w jego przygotowanie. Przebrany bohater może niezauważenie przejść pomiędzy nie spodziewającymi się niczego ludźmi, albo bez problemu przebrnąć pobieżne badanie, jeżeli wykona udany test Oglądy. Dokładniejsza kontrola zawsze odkryje przebranie, chociaż bohater może próbować uniknąć takiego badania przez udane *oszustwo*. I tym razem MG powinien wziąć pod uwagę rodzaj kłamstwa. Zdanie takie jak: „Nie przeszukujcie mnie zbyt brutalnie, kochani... Jestem troszkę delikatny, gdyż zostałem dotknięty gnilizną Starego Króla" – zwykle powinno sprawić właściwe wrażenie...

Chemia – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność orientują się w podstawach chemii, chociaż ich wiedza często przyjmuje mistyczną lub magiczną formę.

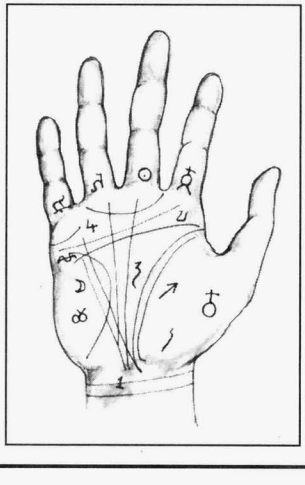
Jako chemicy, posiadają zdolność rozpoznawania różnych typów rud metali, naturalnie występujących składników chemicznych oraz gotowych chemikaliów. Wiedzą także, gdzie szukać tego typu substancji (np. siarkę można wydobyć z kraterów wulkanicznych itp.). Chemicy wiedzą też, jak oddzielać i rafinować chemikalia z rozmaitych składników lub minerałów. Mogą wyizolować jakiś składnik z całości, aby produkować żelazo, miedź, srebro itp.

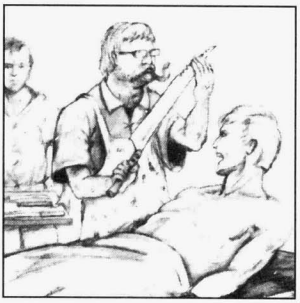
Dokładne kierowanie graczami, prowadzącymi bohaterów z tą umiejętnością pozostawiamy MG. Graczom powinno się pozwolić wyprodukować pewne rzeczy, ale trzeba ich powstrzymać przed próbowywaniem czegoś nieodpowiedniego lub zbyt skomplikowanego. Produkcja TNT jest z pewnością niedozwolona! Proch strzelniczy i różne łatwopalne mikstury powinny być dozwolone. Proch składa się z mieszaniny siarki, saletry i węgla drzewnego, zaś większość „greckich ogni" – mieszanin z czasów starożytnych – zawierało ropę naftową i zwykle siarkę oraz inne oleje i substancje smołowate. Powinien zostać wykonany test Inteligencji, do którego dojdą rozmaite modyfikatory odzwierciedlające złożoność zadania; ich wysokość pozostawiamy uznaniu Mistrzów Gry. Poważne pomyłki powinny być kosztowne, trudne do naprawienia i bolesne.

Chiromancja – Bohaterowie o takiej umiejętności posiedli zdolność czytania z dłoni, być może od wędrowców lub od podróżujących trup cyrkowych. *Chiromancja* jest używana głównie w celach rozrywkowych i zarazem pozwala bohaterowi zarobić niewielkie sumy pieniędzy, porównywalne z zarobkami ulicznych muzyków. Bohaterowie z tą umiejętnością posiadają dodatni modyfikator +10% do testów *improwizacji*.

Z rzeczy, mających znaczenie bardziej praktyczne – bohater z umiejętnością *chiromancji* może zdobyć jakieś wiadomości o innych bohaterach. Mistrz Gry określa, czego bohater może się dowiedzieć, wykonując na przykład test Inteligencji, aby sprawdzić dokładność poznanych wiadomości. Powinno się je przedstawić w sposób zawoalowany, w odpowiednich dawkach wydzielając użyteczne wiadomości. Powinny one dotyczyć osobowości, zamiarów bądź też szczegółów rodzinnych.

Chirurgia – Chirurdzy posiadają wiedzę medyczną, potrzebną do leczenia ciężko rannych. Oczywiście, żeby zmniejszyć ryzyko infekcji, poważne zabiegi powinny być wykonywane w dobrze wyposażonym gabinecie i w spokoju, a nie w warunkach polowych. Gdy chirurg zamierza operować bez odpowiedniego wyposażenia bądź





w złych warunkach, MG może zastosować takie modyfikatory, jakie wydają mu się odpowiednie w konkretnych okolicznościach. Na przykład, jeśli bohater próbuje opatrzyć obciętą kończynę w zawilgoconej, mrocznej, podziemnej jaskini, gdy dookoła toczy się walka, szanse na sukces powinny być zredukowane do około 5 lub 10%.

Chirurg może wykonywać sześć typów zabiegów:

Leczenie ciężkich ran: wykonując udany test Inteligencji chirurg może przywrócić 1K3 punktów Żywotności ciężko rannym, którzy są odtąd traktowani jako lekko ranni. Procedura ta trwa 1 turę gry.

Zatamowanie krwawienia: przez wykonanie testu Inteligencji chirurg może ochronić *rannego krytycznie* bohatera przed utratą dalszych punktów Żywotności. Jest to jedyny zabieg, jaki może być wykonany „w warunkach polowych" bez modyfikatorów ujemnych. Trwa on jedną rundę walki i może być powtarzany tak długo, jak długo pacjent żyje. Prosimy zwrócić uwagę, że o ile ranny bohater nie zostanie poddany zabiegowi *leczenia poważnych obrażeń* (patrz dalej) to on lub ona dość szybko umrze.

Leczenie poważnych obrażeń: przez wykonanie udanego testu Inteligencji chirurg może zapobiec śmierci bohatera, któremu udało się wcześniej powstrzymać upływ krwi (patrz **Walka – Rany i rekonwalescencja**). Operacja zabiera 2 godziny. Chirurg musi wykonać test Inteligencji. Jeśli będzie on udany, pacjent zaśnie na 24 godziny, przez który to czas powraca do zdrowia. Przyjmuje się, że jego Żywotność wynosi 1 i jest lekko ranny. Jeśli test się nie uda – pacjent umiera.

Nastawianie kończyn: chirurg musi wykonać udany test Inteligencji z modyfikatorem +10%. Po operacji Żywotność pacjenta wynosi 1 punkt, a on sam uważany jest za lekko rannego. Kończyna pozostaje obandażowana i niezdolna do użytku przez następne K4+1 tygodni. Operacja zajmuje

2 godziny i może być powtórzona, jeśli jest to niezbędne, ale z modyfikatorem -10% za każdą poprzednią nieudaną próbę. Jeśli udana operacja nie zostanie przeprowadzona w ciągu 1 tygodnia od zranienia, kończyna staje się niewładna na zawsze.

Opatrywanie kikutów: nie ma możliwości, by chirurg przyszył odciętą kończynę. Ofiara musi najpierw być opatrzona, aby zapobiec dalszej utracie punktów Żywotności (patrz *zatamowanie krwawienia)*, potem rana musi zostać wypalona itd. Chirurg musi wykonać udany test Inteligencji, by uratować życie pacjenta, chociaż powraca on do stanu lekkiego zranienia (z 1 punktem Żywotności) dopiero po K6+6 dniach. Jeżeli test się nie uda, pacjent umiera.

Doglądanie rannego: Bohaterowie posiadający umiejętność *chirurgii*, którzy doglądają zranionej postaci przynajmniej przez pół godziny dziennie, trzykrotnie skracają czas rekonwalescencji, jednak pod warunkiem, że wykonają udany test Inteligencji. Porażka oznacza, że powrót do zdrowia będzie dwukrotnie szybszy niż normalnie. Na przykład postać lekko ranna, skutecznie doglądana przez chirurga, może odzyskać w ciągu dnia odpoczynku liczbę punktów Żywotności równą trzykrotnej swojej Wytrzymałości.

Cichy chód w mieście – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mogą poruszać się po terenach miejskich prawie bezszelestnie. Podstawowa szansa testu *słuchania* wykonywanego przeciwko takiej postaci jest modyfikowana o -10%. Dotyczy to wszystkich działań, opisanych w tabeli *słuchania*, włącznie z otwieraniem drzwi, przeszukiwaniem, rozmawianiem itp.

Środowisko miejskie tworzą wszystkie zabudowane tereny. Umiejętność ma też zastosowanie wewnątrz jakichkolwiek budynków, nawet jeżeli znajdują się one w środowisku wiejskim: budynki gospodarskie są dobrym przykładem takich budowli. Według uznania MG można też ową umiejętność dodatkowo stosować w pewnych sytuacjach w podziemiach, szczególnie w komnatach i korytarzach pochodzenia sztucznego.

Cichy chód na wsi – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mogą poruszać się prawie bezszelestnie w terenie wiejskim. Szansa podstawowa testu *słuchania* wykonywanego przeciwko takiemu bohaterowi jest modyfikowana o -10%, a więc, na przykład, poruszanie się w ostrożnym tempie jest normalnie słyszalne z odległości 4 metrów na 30%. Przy użyciu tej umiejętności szansa usłyszenia dźwięku wynosi jedynie 20%.

Za otoczenie wiejskie uważa się zasadniczo wszystkie tereny niezabudowane: tereny rolnicze, lasy, brzegi rzek, pola, parki i ogrody, bagna, dżunglę itp. Różnica pomiędzy terenem wiejskim, a miejskim w niektórych wypadkach może być trudna do uchwycenia, na przykład w przypadku parków miejskich. Wtedy MG powinien zadecydować, do jakiej kategorii zaliczyć konkretny obszar.

Czuły słuch – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność zostali obdarzeni przez los zdumiewająco czułym słuchem. Wykonują oni test *słuchania* z modyfikatorem +10% i mogą dodać 2 metry do normalnej odległości, z jakiej słyszy się dźwięki.

Człowiek-guma – Takie osoby zostały wyszkolone przez cyrkowców lub posiadły tę umiejętność dzięki niezwykłemu treningowi duchowemu. Pozwala im ona na kontrolowanie swojego ciała w sposób nieosiągalny dla normalnych ludzi. Mogą przemieszczać swoje kości, zniekształcać swój wygląd fizyczny na różne sposoby – czyli robić ze swym ciałem dziwne, niemiłe rzeczy.

Potrafią wyzwolić się ze sznurów, łańcuchów i innych więzów po udanym teście Zręczności z ujemnym modyfikatorem równym *połowie* cechy Inteligencji osoby wiążącej pęta.

Osoby, posiadające tę umiejętność mogą także przecisnąć się przez niezwykle małe otwory, takie jak kraty w celi albo wąski szyb wentylacyjny. Przekrój najmniejszej dziury, przez którą bohater potrafi przejść, wynosi około 15 x 30 cm. Mimo, że wielu ludzi czuje wstręt do takich występów, człowiek-guma ma dodatni modyfikator +10% do wszystkich testów *improwizacji*.

Czytanie/pisanie – Chodzi tu o umiejętność czytania i pisania w swoim ojczystym języku. Jeśli bohater pochodzi ze Starego Świata, będzie to staroświatowy. Jeżeli włada wieloma językami, co jest regułą dla wszystkich elfów i krasnoludów w Starym Świecie, to potrafi czytać i pisać we wszystkich znanych mu językach.

Czytanie z warg – Bohatrerowie z tą umiejętnością nauczyli się tak odczytywać ruch warg, aby dowiedzieć się, co mówią inni ludzie, nie słysząc ich. Potrafią zrozumieć konwersację, pod warunkiem, że mają dobry widok na dolną połowę twarzy osoby mówiącej. Aby prawidłowo odczytać taką rozmowę, konieczny jest udany test Inteligencji; w przypadku bardzo dużych odległości i innych utrudnień MG może zastosować ujemne modyfikatory. Jeśli bohater nie zna języka używanego w rozmowie, czytanie z warg jest oczywiście niemożliwe.

Defraudacja – Defraudacja jest bardzo użyteczną umiejętnością, ponieważ pozwala zdobyć, zdawałoby się znikąd, duże sumy pieniędzy.



Jeżeli bohater dostaje pracę, która związana jest z kontaktem z pieniędzmi, to może wykorzystać tę umiejetność. MG powinien wykonać test Inteligencji bohatera, aby określić czy działanie było udane. Sprytny malwersant „uzyskuje" K6 złotych koron, zawsze unika wykrycia lub, w najgorszym razie, nie jest podejrzewany. W przypadku nieudanego testu zdobycie pieniędzy nie powiodło się, a oprócz tego bohater może stać się podejrzany. Gdy próba nie udała się o 40% i więcej, bohater zostaje złapany na gorącym uczynku.

Bohater może próbować defraudacji tak często, jak tylko zechce. Jednak jeżeli defraudacja odbywa się w tym samym miejscu częściej niż raz w ciągu dnia, każda kolejna próba obarczona jest ujemnym modyfikatorem -10% przy drugiej próbie, -20% przy trzeciej itd.

Mistrz Gry powinien tak określić dokładną sumę pieniędzy, dostępnych przy każdej próbie, by pasowała ona do warunków. Bohater, okradający skarbiec państwa ma szansę uzyskać znacznie więcej niż K6 złotych koron, podczas gdy biednego sklepikarza można oszukać na K6 szylingów. Umiejętność tę da się wykorzystać tylko wtedy, gdy postać jest zatrudniona w pracy, dającej dostęp do pieniędzy.

Doliniarstwo – Ta umiejętność pozwala okradać innych ludzi. Sukces określa się za pomocą testu *kradzieży kieszonkowej*. Może zostać nabyta więcej niż raz, podobnie zresztą jak umiejętność *otwierania zamków*; otrzymuje się wtedy dodatkowy, kumulatywny modyfikator +10% do testów za każdym razem, gdy umiejętność jest zdobywana.

Etykieta – Bohaterowie z taką umiejętnością wiedzą, jak się zachować w większości sytuacji towarzyskich. Posiadają modyfikator +10% do wszystkich standardowych testów umiejętności i cech, wykonywanych w czasie przebywania w „lepszym towarzystwie".

Farmacja – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność, po udanym teście Inteligencji, mogą wytwarzać leki *bądź* z substancji pochodzenia naturalnego, *bądź* z rozmaitych substancji chemicznych. Te osoby, które chcą wykonywać oba rodzaje medykamentów, muszą nabyć tę umiejętność dwukrotnie. Lekarstwa, wykonane z ziół mają oczywiście właściwości ziołowe, tyle że są w formie tabletki lub płynu. Wyprodukowane specyfiki mogą działać leczniczo (patrz poniżej: *leczenie chorób*), bądź też posiadać własności trujące czy halucynogenne (patrz **Trucizny**).

Gadanina – Poszukiwacze przygód, posiadający tę umiejętność mogą próbować zagadać kogoś, kto mówi tym samym językiem. Gadaniny można używać w prawie każdej sytuacji po to, aby zyskać na czasie. Zagadujący wymyśla po prostu stek kompletnych bzdur, bełkocząc i mamrocząc o czymś, podczas gdy jego ofiara stoi ogłupiała, zastanawiając się, czy bohater jest szalony, struty, a może jakoś niebezpieczny. Gadanina jest zawsze bezsensowna, lecz nie jest próbą *oszustwa*, a jedynie stanowi próbę zyskania

na czasie. Używający tej umiejętności powinni wykonać test Ogłady. Udany oznacza, że próba zagadania powiodła się na trwającą właśnie 10-sekundową rundę walki. Rzut mniejszy o co najmniej 10% od dopuszczalnej granicy wskazuje, że zagadanie powiodło się na kolejne k6 rund. Po upływie tego czasu ofiara zorientuje się, o co chodzi, a to oznacza, że bohater powinien pomyśleć o ucieczce.

Bohaterowie niezależni wyrwą się ze stanu zmieszania w obliczu grożącego im oczywistego niebezpieczeństwa lub też gdy czyni się przeciwko nim ostentacyjne przygotowania. Mimo to, że gadający posiadający może teoretycznie zagadać dowolną liczbę przeciwników, w praktyce nie jest możliwy sukces w zagadaniu więcej niż jednego wroga, w sytuacji gdy dookoła coś się dzieje – na przykład toczy się walka.

Gawędziarstwo – Jest to częściowo wrodzona umiejętność, umożliwiająca pewnym osobnikom sprawne opowiadanie zabawnych historyjek. Dotyczy opowiadania żartów, anegdot, opowieści religijnych bądź też czegokolwiek innego.

Snujący opowieści bohater jest, być może, w stanie zarobić trochę pieniędzy, lecz bardziej prawdopodobne, że po prostu zwróci na siebie uwagę publiczności i dostanie kilka piw. Bohaterowie posiadający tę umiejętność mają modyfikator +10% do wszystkich testów *plotkowania* i *improwizacji*.

Geniusz arytmetyczny – Bohaterowie posiadający tę zdolność mają dar liczenia z zadziwiającą i bardzo irytującą sprawnością, praktycznie nie potrzebując na to czasu.

Gdy takiej osobie zostanie przedstawiony problem matematyczny, Mistrz Gry powinien przyjąć, że bohater go rozwiązał bez względu na stopień trudności zadania. MG powinien wykonywać co turę test na Inteligencję, aż do chwili gdy sukces wskaże, że w tej turze owo zadanie zostało rozwiązane. Mistrz Gry powinien podać rozwiązanie.

Geniusze arytmetyczni mają także modyfikator +20% do wszystkich testów *oceny*, a +10% do wszystkich testów *hazardu*.

Gotowanie – Bohaterowie posiadają umiejętności kulinarne i są w stanie przygotować jedzenie w bardzo wykwintny sposób oraz osądzić jakość zarówno składników, jak i gotowego produktu. Otrzymują także modyfikator +10% do szansy odkrycia narkotyku bądź trucizny w pożywieniu. Jeżeli test będzie udany, bohater stwierdzi w pożywieniu obecność jakiejś obcej substancji, ale nie będzie w stanie jej zidentyfikować.

Górnictwo – Umiejętności górnicze zdobywane są dzięki doświadczeniu w pracy w kopalni, drążeniu szybów, tuneli czy też eksploatacji złóż. Umiejętność ta daje pewną przewagę w czasie poruszania się w świecie podziemnym. Za pomocą odpowiednich narzędzi bohater może kopać tunele, budować podpory, kryć podłogę chodnika deskami, wzmacniać konstrukcję korytarza w miejscach, gdzie ziemia jest miękka. Bohaterowie z umiejętnością *górnictwo* mogą otrzymać modyfikator +10% do testów *budowy* tuneli.



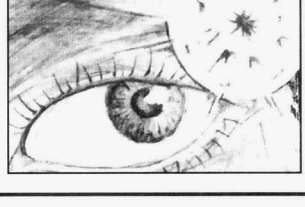
Pod ziemią bohaterowie potrafią rozpoznać większość złóż minerałów, typów skał, w których występują kamienie szlachetne; zwykle zauważą wartościowe minerały lub klejnoty tam, gdzie występują one jako część naturalnej formacji skalnej. Mistrz Gry może przy tym wykonać test na Inteligencję bohatera.

W podziemiach bohaterowie mają także dodatkowy modyfikator +10% do normalnej szansy zauważenia sekretnych drzwi albo ukrytych korytarzy. Pod ziemią mogą wykrywać zmiany kierunku, nachylenia gruntu, temperatury i wilgotności. MG może uwzględnić te cechy, aby pomóc graczom, w razie potrzeby.

Heraldyka – Bohaterowie wyuczeni odczytywania symboli heraldycznych potrafią, po wykonaniu udanego rzutu na Inteligencję, rozpoznać każde godło heraldyczne na tarczy lub innym przedmiocie, wiedzą, do kogo ono należy, a także orientują się nieco w historii i genealogii tego herbu.

Hipnoza – Tej umiejętności można się nauczyć od podróżujących cyrkowców albo od niektórych mistyków. Aby zahipnotyzować kogoś, bohater musi skoncentrować na nim swą uwagę przynajmniej przez jedną pełną turę. W tym czasie wprowadza ofiarę w trans, być może przy użyciu wahadełka i odpowiedniego zaśpiewu. Jeżeli ofiara opiera się tym staraniom, co turę należy wykonywać test na Siłę Woli, aby ustalić, czy opór był skuteczny.

Hipnotyzer może zadawać wprowadzonej w trans osobie pytania, na które musi ona udzielić prawdziwych odpowiedzi. Hipnotyzer wykonuje test na Siłę Woli i niezależnie od jego wyniku może zadać jedno pytanie. Jeżeli test był udany, dodatkowo może zadać jeszcze K4 pytania.



Po udzieleniu ostatniej odpowiedzi zahipnotyzowany wychodzi z transu po K6 rundach samodzielnie lub wcześniej, jeżeli tak nakazał mu hipnotyzer.

Historia – Bohaterowie z tą umiejętnością posiadają znaczną wiedzę na temat historii miejscowej oraz niezłe pojęcie o historii w ogóle. Wiedzą o wszystkich ważnych wydarzeniach, które miały miejsce w ich rodzinnych stronach na przestrzeni ostatnich stu lat. Co dokładnie można uznać za ważne wydarzenie, pozostawiamy do uznania MG, który może poinformować graczy tylko o tym, co wyda mu się stosowne. Wykonaj test Inteligencji, aby ustalić zakres wiedzy na temat jakiegoś konkretnego wydarzenia oraz jak bardzo jest ona szczegółowa.

Bohaterowie w mniejszym zakresie orientują się również w historii dawniejszej lub nie związanej z ich stronami.

Inżynieria – Wyszkoleni inżynierowie posiadają dogłębną wiedzę na temat zasad mechaniki i sposobów budowy różnych rzeczy. Chociaż zwykle kierują pracą innych osób, to jednak są całkowicie zdolni do wykonania większości prac samodzielnie, posiadając modyfikator +20% do testu *budowy*.

Inżynierowie są zaznajomieni z narzędziami do obróbki zarówno metalu, jak i drewna. Potrafią rysować plany oraz tłumaczyć rysunki techniczne, niezależnie od stopnia ich skomplikowania lub tajemniczości.

Jeździectwo – Wyszkoleni jeźdźcy potrafią dosiąść konia oraz jeździć na nim z każdą prędkością bez obawy, że zrobią coś niezręcznego i spadną. Osoby, posiadające tę umiejętność nie muszą wykonywać testu *ryzyka* podczas normalnych działań, związanych z jazdą, takich jak wsiadanie i schodzenie bez pomocy drugiej osoby, jazda w tempie szybszym niż ostrożny i tak dalej. Mogą próbować wskoczyć na galopującego konia lub z niego zeskoczyć z modyfikatorem +10% do testu *ryzyka*.

Chociaż ta umiejętność odnosi się głównie do koni i koniowatych, w pozostałych częściach świata z jej pomocą można jeździć także na innych zwierzętach.

Język tajemny – Bohaterowie potrafią mówić, czytać i pisać w jednym z tajemnych języków. Są one używane tylko do celów magicznych i nigdy nie posługiwano się nimi w normalnych rozmowach – prawdę mówiąc byłoby to niemożliwe. Wszystkie księgi, pergaminy i inne zapiski o naprawdę czarodziejskiej naturze zostały napisane w jednym z tajemnych języków. Magiczna księga lub inskrypcja może być zapisana przy użyciu zwykłego języka, ale nie można się z niej nauczyć czaru, a sama w sobie nie jest magiczna; jest tylko swoistą ciekawostką.

Istnieje sześć różnych języków tajemnych. Bohater zna ten, który wskazany jest w opisie profesji.

Magiczny – Jest to język, którego ludzie Starego Świata zazwyczaj używają do celów magicznych. Prawie wszystkie pergaminy zapisane są w tym języku i mogą ich używać wszyscy czarodzieje i inne osoby, posiadające odpowiednie zdolności.

Stary Slann – Archaiczny język, spotykany wyłącznie na niezwykle starych i rzadkich artefaktach oraz księgach.

Tajemny krasnoludzki – Jest znany tylko krasnoludzkim magom. Widać w nim pewne podobieństwo do zwykłego języka krasnoludzkiego, lecz jest daleko bardziej subtelny, a przy tym bardzo rzadki. Większość praktykujących magię krasnoludów korzysta zamiast niego z języka „magicznego".

Tajemny elfi – Znany jedynie elfim magom. Podobnie jak tajemny język krasnoludzki, oparty jest o starożytną formę języka, używanego w chwili obecnej, lecz jest znacznie potężniejszy. Używany w ojczyźnie elfów oraz przez podróżujących elfów wysokich lub morskich. W ogóle nie jest znany elfom Starego Świata, którzy do własnych potrzeb używają „magicznego".

Druidyczny – Język dawnych druidów, zamieszkujących Stary Świat w czasach dawno minionych, mający formę używaną przed wiekami. Jest niesłychanie rzadki, chociaż można nań natknąć się w zapisach na ścianach wielu starożytnych grobowców i artefaktów Starego Świata.

Demoniczny – Jest to język, którym mówią demony, a używany bywa we wszystkich zaklęciach demonologicznych.

Jubilerstwo – Bohaterowie z tą umiejętnością, dysponując odpowiednimi narzędziami i wystarczającą ilością czasu, szlifują K6 kamieni szlachetnych dziennie, ale wartych nie więcej niż 50 złotych koron. Klejnoty o wartości od 51 do 100 złotych koron wymagają dnia pracy nad każdym, zaś kamień o wartości przekraczającej 100 złotych koron trzeba szlifować K6 dni.

Dla określenia sukcesu lub porażki należy wykonać test średniej z Inteligencji i Zręczności. Jeżeli zakończy się on sukcesem, to wartość klejnotu wzrośnie o 5% za każdy punkt poniżej wartości wymaganej (tak więc złotnik z Inteligencją 50, a Zręcznością 40 rzucając 05 sprawi, iż wartość kamienia wzrośnie o 200%). Jeżeli bohater ponownie szlifuje już oszlifowany klejnot, wartość kamienia wzrasta o 10%. Jeżeli test jest nieudany, wartość każdego kamienia spada o połowę, a bohater jest zmuszony zaczynać od początku i pracować na małych odpadach. Duży kamień może być dzielony na mniejsze, których łączna wartość wynosi 75% wartości pierwotnej. Przerobiona lub pocięta biżuteria traci 10% swej wartości początkowej.

Kamieniarstwo – Ci, którzy mają doświadczenia związane z pracą w kamieniu, potrafią wykonywać kamienne konstrukcje, takie jak kolumny i inne części budynków, umieją też wyrzeźbić niewielkie elementy dekoracyjne, jak np. fryzy czy maszkarony. Zaznajomieni są z narzędziami do pracy w kamieniu, znają technologię obróbki i rodzaje kamienia. Bohater z tą umiejętnością otrzymuje modyfikator +10% do wszystkich testów *budowy* podczas pracy w kamieniu.

Kartografia – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność potrafią sporządzać mapy oraz właściwie z nich korzystać. Mogą je czytać, nawet jeśli zostały narysowane w sposób niekonwencjonalny czy archaiczny, lub jeśli przedstawiono na nich obszary nieznane. Potrafią także rozpoznawać linie wybrzeży i inne cechy geograficzne, nawet jeśli są one zniekształcone, źle narysowane czy też zamaskowane. Korzystając z mapy, kartografowie potrafią pewnie prowadzić grupy do celu lub w określonym kierunku.

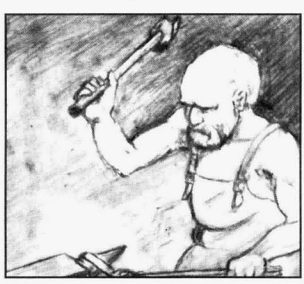
Kartografowie doskonale zapamiętują kierunki i cechy terenu. Jest to bardzo przydatne w podziemiach, gdzie mogą odnaleźć drogę wyjścia lub też przypomnieć sobie dokąd prowadzi jakieś przejście. W celu określenia, czy działanie zakończyło się powodzeniem, należy wykonać test Inteligencji.

Komedianctwo – Komedianci pracują zwykle jako cyrkowcy opowiadając zabawne dykteryjki, anegdoty i żarty. W odróżnieniu od klownów, wykorzystują głównie humor słowny, chociaż mogą rozwijać także talenty aktorskie i zwykle występują w towarzystwie aktorów i innych cyrkowców. Mają w swoim repertuarze zabawne opowieści, co czyni z nich bardzo interesujących rozmówców i co daje im modyfikatory +10% do wszystkich testów *improwizacji*. Mają też modyfikattor +15%, gdy wykonują test *plotkowania*.

Kowalstwo – Kowale umieją przetwarzać metale nieszlachetne, głównie żelazo i stal. Wytapiają w piecu metal, korzystając ze złomu albo z przygotowanych sztabek. W normalnych okolicznościach kowal nie umie wytapiać metalu z rudy, chociaż może tego próbować za zgodą MG. Kowale potrafią wykuwać i naprawiać użyteczne przedmioty codziennego użytku: podkowy, gwoździe, ogrodzenia, kotły itp. Mogą także wytwarzać i reperować broń czy tarcze.

Bohaterowie z umiejętnością *kowalstwo* dodają +10% do testów *budowy* związanych z pracą w metalu.

Krasomówstwo – Ci bohaterowie potrafią manipulować publicznością i tłumem za pomocą oddziaływania werbalnego. Zdolność ta działa na zasadzie normalnych testów *plotkowania* lub *oszustwa*, z tym, że testy te dotyczą znacznie większej ilości ludzi – maksimum powinna stanowić wartość Cech Przywódczych bohatera. MG może wykonać odpowiedni test reakcji publiczności, uwzględniając modyfikatory wynikające z rodzaju próby *oszustwa* lub *plotkowania*, a także nastroju tłumu; powinien także zdawać sobie sprawę, że po rozejściu się ludzie będą mieć czas na przemyślenie tego, o czym słyszeli i że wskutek tego mogą zacząć powątpiewać w prawdziwość usłyszanych wiadomości...



Krawiectwo – Bohaterowie z doświadczeniem krawieckim, żaglomistrzowskim czy chociażby pracujący jednie w garderobach teatralnych, potrafią reperować namioty, ubrania, żagle i inne przedmioty wykonane z tkanin, pod warunkiem, że mają odpowiednie materiały. Mogą uszyć sugestywne przebranie dodające maskującym się postaciom +10% modyfikator do testu *oszustwa*.

Kryptografia – Ci, którzy posiedli tę umiejętność, zostali wyszkoleni w wymyślaniu i łamaniu kodów oraz szyfrów. Mogą wymyśleć nowy szyfr po udanym teście Inteligencji i mają +10% modyfikator do wszystkich testów Inteligencji wykonywanych w celu złamania nieznanego szyfru. MG może zastosować różne modyfikatory dla wyjątkowo łatwych lub trudnych kodów.

Leczenie chorób – Bohaterowie z tą umiejętnością mogą próbować leczyć choroby. Potrafią automatycznie rozpoznawać wszystkie pospolite choroby, oraz rzadkie, jeśli wykonają udany test Inteligencji. Gdy schorzenie zostanie rozpoznane, Mistrz Gry może powiedzieć graczowi, co trzeba zrobić w celu wyleczenia oraz jakich specjalnych środków – ziół, mikstur itd. – wymaga konkretna choroba. Przy podawaniu lekarstwa bohater musi wykonać udany test Inteligencji, z modyfikatorem równym Wytrzymałości pacjenta. Jeżeli test był udany, pacjent nie cierpi dłużej z powodu choroby i natychmiast rozpoczyna okres rekonwalescencji. Jeżeli test się nie udał, to leczenie nie przyniosło żadnych efektów, a kolejna próba może zostać podjęta następnego dnia. Niepowodzenie krytyczne (patrz **Testy**) powinno mieć bardzo drastyczne konsekwencje – być może nawet śmierć pacjenta. Bohater może zapewnić *opiekę medyczną* w celu skrócenia czasu rekonwalescencji (zobacz **Choroby** i **Walka**).

Leczenie ran – Ci, którzy to umieją, mogą pielęgnować ranne osoby w dwojaki sposób. W warunkach polowych zapewniają pierwszą pomoc – opatrując rany, tamując krwawienie i tak dalej; przynosi to naturalnie różny efekt, w zależności od tego, jak poważnie zraniony jest pacjent (patrz **Walka** – **Rany** i **Rekonwalescencja**). Bohater przeprowadzający badanie musi wykonać udany test Inteligencji. Jeżeli pacjent jest lekko ranny, badanie trwa 1 turę gry i przywraca K3 punktów Żywotności. Przy ciężko rannej osobie badanie nadal trwa 1 turę gry, ale przywraca tylko 1 punkt Żywotności, i od tej chwili pacjent może być uważany za lekko rannego. Proszę zwrócić uwagę, na fakt, że aż do następnego zranienia można wykonać tylko jedno badanie. Nie da się użyć tej umiejętności, aby najpierw pomóc ciężko rannemu, a po udanej obdukcji zbadać go powtórnie w celu przywrócenia kolejnych punktów Żywotności,

tym razem jako lekko rannemu. Jeśli pacjent jest bardzo ciężko ranny i w każdej rundzie traci kolejne punkty Żywotności, bohater z tą umiejętnością może tylko zatrzymać krwawienie i zapobiec utracie dalszych punktów Żywotności. Pochłania to 1 rundę, a kolejne próby mogą być powtarzane tak długo, jak długo pacjent żyje. Nie odzyskuje on jednak żadnych punktów Żywotności i umrze, o ile w ciągu 24 godzin nie zostanie opatrzony przez bohatera z umiejętnością *chirurgia*.

Umiejetności tej można również użyć w celu przyspieszenia rekonwalescencji lekko rannemu pacjentowi. Bohater korzystający z tej umiejętności musi wykonać test Inteligencji z modyfikatorem +20% i wtedy – pod warunkiem, że poświęci na doglądanie rannego co najmniej pół godziny dziennie – ranny będzie co dzień odzyskiwać liczbę punktów Żywotności równą swej Wytrzymałości. Nawet gdy test był nieudany, pacjent otrzymuje dziennie liczbę punktów Żywotności równą połowie swej Wytrzymałości.

Łowiectwo – Doświadczeni myśliwi wiedzą, gdzie szukać zwierzyny i jak najlepiej z nią postępować. Mistrz Gry musi zadecydować, jakie konkretnie zwierzę można znaleźć w danym miejscu i może o tym poinformować gracza.

Test Inteligencji daje Mistrzowi Gry wskazówki co do rodzaju napotkanej zwierzyny. Test nieudany wskazuje, że nie napotkano na żadne zwierzę, a udane wykonanie testu pozwala na zlokalizowanie jakiegoś zwierzęcia. Ilość i rodzaj zwierząt oraz fakt, czy to na nie polował myśliwy, powinien być uzależniony od stopnia, w jakim test się powiódł. Zależnie od sytuacji test może być wykonywany raz dziennie, częściej albo rzadziej.

Medytacja – Tę umiejętność wykorzystują bohaterowie z magicznymi zdolnościami, potrafiący wydobyć ukryte rezerwy umysłowych sił życiowych w celu odbudowania swojej mocy.

Gracz powinien określić, jak wiele *punktów magii* jego bohater chce odzyskać (nie może przekroczyć swojego *poziomu mocy*), po czym rzuca K6 za każdy punkt. Dodane do siebie rezultaty wskazują długość czasu w turach gry (minutach), jaką bohater musi medytować. Gdy medytacja zostanie zakończona, odzyskuje on *punkty magii* w takiej ilości, jaką wcześniej gracz ustalił.

Medytacja to stan podobny do transu, podczas którego boheterowie nie dostrzegają swego otoczenia, a nawet nie mogą się poruszyć; jeśli więc zostaną zaatakowani, traktowani są jak *nieruchomy* cel (patrz rozdział **Walka**).

Metalurgia – Z tą umiejętnością bohaterowie mogą rozpoznawać rudy ważniejszych metali (przede wszystkim żelaza, miedzi, cyny, ołowiu i srebra) i, o ile mają właściwe wyposażenie, wytapiać z nich metal. Potrafią też obliczyć właściwe proporcje metali potrzebnych do produkcji stopów różnej jakości, takich jak miękka stal, brąz o wysokiej i niskiej zawartości miedzi, różne stopy cyny czy elektrum. Proszę zwrócić uwagę, że umiejętność ta nie umożliwia pracy nad przygotowanym w ten sposób metalem – do tego potrzebna jest umiejętność *kowalstwo*.

Mimika – Bohaterowie z tą umiejętnością potrafią przedstawiać sytuacje i opowieści jedynie za pomocą ruchu, bez żadnych dźwięków czy innych środków wyrazu. Mogą szukać pracy jako cyrkowcy z modyfikatorem +10% do testu *zatrudnienia* oraz *improwizować* z modyfikatorem +10%. Swą umiejętność mogą wykorzystać więc w celu zlikwidowania bariery językowej. MG powinien rozsądnie zdecydować, o ile powiodła się taka próba i jak wiele z przedstawionej mimicznie treści zostało zrozumiane. Jednak najczęściej, aby stwierdzić, czy próba się powiodła, powinien wystarczyć test Inteligencji.

Mocna głowa – U bohaterów z tą umiejętnością rozwinęła się niezwykła odporność na alkohol. Mogą wypić dużo mocnych trunków bez znaczącego efektu. Potrafią "przepić" inne osoby tak, że te inne osoby znajdą się pod stołem. Ich cechy po pijatyce zmniejszane są jedynie o połowę normalnej redukcji występującej po spożyciu alkoholu (patrz **Trucizny**), ale ich testy na Siłę Woli wykonywane w celu przezwyciężenia ochoty na kolejny kieliszek wykonywane są z modyfikatorem –10%.

Monetoznawstwo – Bohaterowie posiadający tę umiejętność znają wszystkie typy monet z całego świata; być może pracowali kiedyś jako kupcy albo mieli z pieniędzmi jakieś inne bliskie kontakty. Znają wszelkie monety będące w powszechnym użyciu, a także wiedzą, skąd pochodzą, jak się nazywają, jakie zawierają metale oraz jaka jest ich wartość. Potrafią także wykryć, które z monet najczęściej mają wagę niższą niż standardowa. W Starym Świecie istnieje wiele różnych rodzajów monet, bitych przez lata w różnych państwach, pojedynczych miastach albo gildiach kupieckich. Niektóre z monet są bardziej od innych popularne, ale wartość wszystkich zależy od tego, jak wiele w monecie zawarto złota lub srebra. Bohaterowie z tą umiejętnością umieją od razu rozpoznać monetę, która jest podrobiona lub obcięta, a także, po pomyślnym przejściu testu na Inteligencję, zawsze rozpoznają pochodzenie niezwykłych, obcych lub starożytnych monet.

Gdy bohater natknie się na niezwykłą monetę, Mistrz Gry może wykonać test Inteligencji postaci, aby określić, czy moneta została rozpoznana i jak dużo o niej wiadomo.



W taki sposób bohaterowie mogą wpaść na trop skarbów lub dowiedzieć się o obecności w konkretnym miejscu jakichś egzotycznych kupców.

Muzykalność – Bohaterowie o tej umiejętności mogą grać na różnych instrumentach. Generalnie istnieją trzy ich rodzaje – strunowe, dęte lub perkusyjne. Zwykle muzycy potrafią posługiwać się jednym typem instrumentu, ale ci, którzy nabędą tę umiejętność po raz drugi lub trzeci, mogą rozszerzyć zakres swych umiejetności i grać na kilku instrumentach.

Gracze mogą wybrać dla wyszkolonego muzycznie bohatera konkretny instrument, np.: mandolina, lutnia albo flet, przy czym trzeba zauważyć, że niektóre profesje narzucają z samej swej natury pewne instrumenty, wtedy wybór ten jest ograniczony. Tak czy owak bohaterowie potrafią improwizować na innych instrumentach tego samego typu. Mają oni modyfikator +10% do testów *zatrudnienia* jako cyrkowcy i do wszystkich testów *improwizacji*.

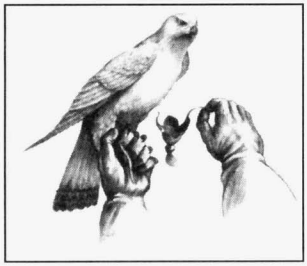
Naśladownictwo – Parodyści mają talent do naśladowania głosów i akcentów, mogą odtwarzać je prawie bezbłędnie. Ta umiejętność często, dla wzmocnienia efektu, jest łączona z *aktorstwem*, *charakteryzacją*, lub *brzuchomówstwem*. Konkretny rezultat zależy od Mistrza Gry, który powinien brać pod uwagę konkretne okoliczności, ale w większości wypadków wartość modyfikatora do testów *oszustwa* powinna wynosić przynajmniej 10%. Parodysta otrzymuje także modyfikator +10% do testów *improwizacji*.

Oburęczność – Bohaterowie mogą używać obu rąk z jednakową sprawnością, nie uwzględniając ujemnych modyfikatorów za trzymanie broni w złej ręce. Otrzymują także, z uwagi na swą zwinność, modyfikator +10% do wszystkich testów *ryzyka* opartych na Zr.

Odporność na choroby – Osoby z tą umiejętnością doświadczyły kiedyś długiego kontaktu z rozmaitymi chorobami, wskutek czego rozwinęły w sobie niezwykle wysoką na nie odporność. Otrzymują modyfiaktor +10% do wszystkich testów *choroby*.

Odporność na trucizny – Bohaterowie odporni na truciznę tak przywykli do zajmowania się toksynami, że rozwinęli w sobie niezwykle wysoką na nie odporność. Otrzymują modyfikator +10% do wszystkich testów *zatrucia*. Dodatkowo są całkowicie odporni na trzy określone rodzaje trucizn albo zwierzęcych jadów. Mogą one zostać wybrane przez gracza, chociaż wtedy musi on powiedzieć, w jaki sposób jego bohater uodpornił się na te konkretne truciznę. Na przykład trudno, by obywatel Starego Świata był odporny na truciznę Slannów, chyba że przebywał w Lustrii.

Ogłuszenie – Bohater z tą umiejętnością dostaje modyfikator +20% do swej szansy ogłuszenia przeciwnika i może próbować tego dokonać bez zwykłego modyfikatora -20% do Walki Wręcz (patrz rozdział **Walka** – **Ogłuszenie**). Szansa ogłuszenia jest równa zmodyfikowanemu rzutowi zadanych obrażeń (K6+S–Wt–*pancerz* głowy pomno-



żone przez 5). Proszę zauważyć, że umiejętność ta jest najskuteczniejsza wobec celu *nieruchomego*, ponieważ tutaj jest on trafiany automatycznie, a zmodyfikowane obrażenia są podwajane.

Opanowanie runów – Ta umiejętność czyni z bohaterów bardzo doświadczonych czarodziejów, w pełni zdolnych do zapisywania, a również używania magicznych runów. Dokładniejsze informacje w jednym z planowanych dodatków pod nazwą **Królestwa magii**.

Opieka nad zwierzętami – Ci bohaterowie przywykli do opiekowania się zwierzętami domowymi, pociągowymi i wierzchowymi. Zdają sobie sprawę z warunków koniecznych do utrzymania tych zwierząt w dobrym stanie zdrowia, a zatem z rodzajów pożywienia i sposobów ich pielęgnacji. Toteż prawdopodobnie zauważą oznaki rozwijającej się zwierzęcej choroby albo przejawy ich niewygody. Zwykle umiejętność ta odnosi się do koni, innych koniowatych i bydła.

Otwieranie zamków – Bohaterowie mogą otwierać zamki, o ile wykonają udany test *otwierania zamków*. Ta umiejętność może zostać nabyta więcej niż raz, zwiększa w ten sposób szanse powodzenia takiej operacji – za każdorazowe nabycie umiejętności należy dać bohaterowi modyfikator +10%.

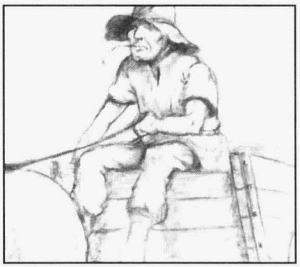
Pływanie – Ci, którzy umieją pływać, robią to z prędkością równą 2/3 swojej Szybkości w *tempie ostrożnym* oraz otrzymują modyfikator +20% do wszystkich testów *ryzyka* wykonywanych podczas pływania.

Piwowarstwo – Bohaterowie z umiejętnością *piwowarstwo* umieją warzyć piwo i pędzić wino, znają też zasady procesu fermentacji. Mogą osądzić jakość składników i produktu końcowego, określić czas fermentacji w danym środowisku oraz stwierdzić, czy konkretny war jest gotowy. Mają też +10% modyfikator do swej szansy zauważenia trucizny lub narkotyku w winie czy piwie (patrz **Podawanie trucizn**). Jeżeli test będzie udany – zostanie wykryta obecność obcej substancji, ale nie jej rodzaj.

Połykanie ognia – Bohaterowie z tą umiejętnością pracowali jako połykacze ognia w cyrkach lub w wędrownych trupach cyrkowych. Potrafią zgasić pochodnię w ustach, żonglować płonącymi przedmiotami, a nawet zionąć ogniem. Tak przywykli do ognia, że związane z nim uszkodzenia powodują utratę jednego punktu Żywotności mniej niż normalnie. Bohater potrafi także rozpalać ogień w wielu niesprzyjających warunkach.

Połykacze ognia mogą nim zionąć, używając specjalnego, łatwopalnego preparatu bazującego na alkoholu, który sami produkują ze zwykłego spirytusu. Miksturę zwykle przechowuje się w małych fiolkach. Można ją pić bez poważnych, długotrwałych efektów chorobowych, choć większość bohaterów po jej wypiciu będzie chora przez kilka dni. Za każdym razem, gdy połykacz chce zionąć ogniem, musi nabrać w usta łyk tego dziwnego trunku. Zajmuje to 1 turę. Ogień można skierować na pojedynczy cel, zarówno w walce strzeleckiej, jak i w walce wręcz, a jego maksymalny zasięg wynosi 2 metry. Trafienie odbiera K4 punktów Żywotności z Siłą 3, plus K4 dodatkowe punkty z Siłą 3 w przypadku celów łatwopalnych.

Posłuch u zwierząt – Bohaterowie wyjątkowo dobrze porozumiewają się ze zwierzętami i z jakichś powodów obdarzani są ich zaufaniem. Zwierzęta domowe z Inteligencją równą 10 lub więcej dostają się pod ich wpływ, znalazłwszy się w odległości 12 metrów. Przejawia się to machaniem ogonem, miauczeniem czy mruczeniem lub też zachowywaniem się w jakiś inny, przyjazny sposób. Zwierzęta ruszą w kierunku bohatera, jeżeli nie zatrzymają ich smycze, pęta, ogrodzenia lub coś podobnego. Proste komendy słowne można wydawać wszystkim zwierzętom z Inteligencją 5 lub więcej, dopóki pozostają one w zasięgu 12 metrów. Aby określić, czy osiągnięto sukces należy wykonać test Siły Woli zwierzęcia. Rozkazy muszą być bardzo proste, takie jak np.: „chodź za mną", „stój", „odejdź" i temu podobne. Bohaterowie mają także szansę wpłynąć na zwierzęta zachowujące się nieprzyjaźnie lub atakujące. W takiej sytuacji zwierzęta mogą posłuchać prostego rozkazu „odejdź", ale nie okażą żadnych oznak ufności czy przywiązania.



MG może ubarwić grę i zadecydować, że zauroczone zwierzęta stale podążają za bohaterem, pojawiają się niespodziewanie i w ogóle uprzykrzają mu życie.

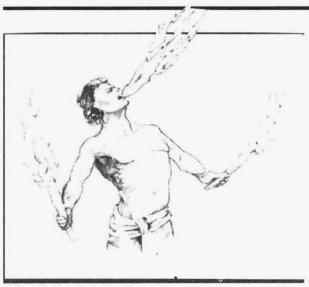
Powożenie – Bohaterowie z tą umiejętnością mają doświadczenie w powożeniu furmanką albo wozem. Bohaterowie potrafią doskonale kierować każdym rodzajem wozu, powozu lub nawet rydwanem, tak dobrze kontrolując zaprzęg, iż nie ma potrzeby wykonywania testu *ryzyka*. Nie zwracają też na siebie niepotrzebnie uwagi ani nie powodują wypadków. Więcej informacji na temat rozmaitych środków transportu znajduje się w rozdziale **Ruch**.

Prawo – Ta umiejętność odzwierciedla zdolność bohaterów do posługiwania się systemami prawnymi. Posiadający ją poszukiwacz przygód przeszedł urzędnicze szkolenie albo ma za sobą jakieś doświadczenie prawnicze. W każdym miejscu, gdzie obowiązuje jakiś system prawny, gracz może przywołać tę umiejętność, próbując np. uniknąć więzienia czy zapłacenia kary. Powodzenie ustala się za pomocą testu Inteligencji.

Przekupstwo – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność osiągnęli mistrzostwo w sztuce kupowania przychylności. Wiedzą kogo można przekupić, co i w jaki sposób zaoferować. Posiadają modyfikator +20% do testów *przekupstwa* (patrz **Testy standardowe** – zauważ, że pieniądze nie są jedyną rzeczą, której można używać do przekupywania).

Rozbrajanie – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mogą próbować rozbroić przeciwnika, zamiast zadawać mu obrażenia. Gracz powinien oświadczyć, że próbuje wykonać taką akcję, wykonać rzut trafienia, a następnie jeszcze jeden rzut trafienia. Jeśli oba rzuty były udane, przeciwnik został rozbrojony. W innym wypadku nic się nie dzieje. Jeśli broń została wytrącona z dłoni przeciwnika, upadnie w losowo wybranym kierunku w odległości 2K6 metrów. Ta umiejętność nie może być stosowana wobec istot, które atakują pazurami, ogonem lub w inny, sposób bez broni.



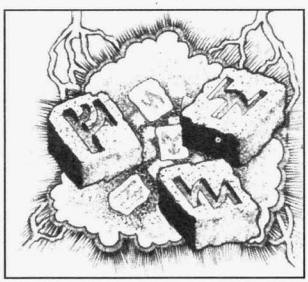


Rozpoznawanie magicznych przedmiotów – Bohater, posiadający tę umiejętność może stwierdzić czy dany przedmiot jest magiczny, czy nie – w ten sam sposób jak to ma miejsce przy *wykrywaniu magii*. Zdolność nie bazuje na umiejętnościach magicznych, a jest po prostu wynikiem wiedzy i doświadczenia.

Jeżeli bohaterowie natknęli się na magiczny przedmiot nieznanego im wcześniej typu, mogą użyć tej umiejętności, by się czegoś o nim dowiedzieć. Mistrz Gry powinien w takim wypadku wykonać test Inteligencji. Jego powodzenie oznacza, że bohater przypomniał sobie coś, co kiedyś przeczytał lub usłyszał, a co może być potencjalnie przydatne przy rozpoznaniu tego przedmiotu.

Rozpoznawanie ożywieńców – Wiele ożywieńców bądź istot eterycznych przybiera ludzkie czy inne stałe formy, które sugerują, że są to normalne, żyjące istoty. Bohaterowie, posiadający tę umiejętność są jednak w stanie zobaczyć je takimi, jakimi one są naprawdę. Od Mistrza Gry zależy, czy trzeba przeprowadzać test Inteligencji, aby rozróżnić dwie podobnie wyglądające istoty eteryczne bądź dwóch podobnych ożywieńców. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w **Bestiariuszu**.

Rozpoznawanie roślin – Bohaterowie, mający tę umiejętność potrafią rozpoznawać pospolite rośliny i dostrzec niezwykłe ich gatunki. Chociaż brakuje im dokładnej wiedzy zielarskiej, mogą rozpoznawać poszczególne rodzaje ziół oraz posiadają ogólną wiedzę na temat ich stosowania. Mistrz Gry powinien wykonać test Inteligencji bohatera, aby określić, czy potrafi on odnaleźć konkretny gatunek rośliny.



Rozpoznawanie runów – Wszyscy wiedzą, że runy istnieją i większość społeczeństwa przyjmuje do wiadomości ich działanie. Jednak znaczna część nie potrafi powiedzieć, jaka jest różnica między prawdziwymi runami, a innymi piktograficznymi znakami albo fałszywymi runami, nie nasyconymi magią. Bohater z tą umiejętnością potrafi to zrobić i może zidentyfikować różne rodzaje runów.

Różdżkarstwo – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność będą zdolni – pod warunkiem, że wykonają udany test Inteligencji – do wykrycia podziemnych źródeł wody. Mistrz Gry powinien określić prawdopodobieństwo wystąpienia wody na konkretnym obszarze. W rejonach pustynnych posiadanie tej umiejętności może umożliwić bohaterowi przeżycie w trudnych, chociaż nie w ekstremalnych, warunkach.

Rybactwo – Dla wielu ludzi rybactwo nie jest sportem, a koniecznością. Ryby stanowią dla nich główną część pożywienia. Bohaterowie, mający tę umiejętność całkiem nieźle radzą sobie z wędką i siecią. Jeśli posiadają odpowiedni sprzęt, mogą złowić ryby w każdej wodzie, ale Mistrz Gry musi zdecydować, jak wiele czasu zabierze złapanie potrzebnej ilości – powinno to się zmieniać w zależności od miejsca i dnia. Warto przyjąć, że trzeba czekać K4 godzin, aby złapać ilość ryb wystarczającą do wyżywienia jednej osoby przez jeden dzień.

Rybacy wiedzą, gdzie znaleźć określone ryby i w jakich warunkach żyją konkretne gatunki. Ilość złowionych ryb tudzież prawdopodobieństwo ich złapania zależą od uznania Mistrza Gry; na przykład łowienie ryb w zimie powinno być trudne lub nawet niemożliwe.

Rzucanie czarów – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mogą rzucać czary odpowiednie dla ich profesji i poziomu mistrzostwa. Po szczegóły zajrzyj do sekcji **Magia**.

Sekretne znaki – Sekretne znaki są powiązane ze szczególnymi profesjami, np. kłusownika lub drwala. Symbole są piktogramami lub abstrakcyjnymi rysunkami, oznaczającymi jakiś przedmiot lub myśl. Nie tworzą one języka jako takiego. Napisany znak odpowiada w przybliżeniu kilku słowom języka polskiego, tak jak na przykład „Niebezpieczeństwo, tu gobliny" lub „Nie ma tu gajowego". Na raz można zapisać dwa znaki lub więcej, ale nie mogą one być powiązane ze sobą gramatycznie.

Sekretny język – Istnieje pięć podstawowych sekretnych języków, używanych w Starym Świecie. Bohater z tą umiejętnością potrafi mówić jednym z nich:

Bitewny: niektórzy wojownicy potrafią mówić sekretnym językiem bitewnym – uproszczoną, skrótową i niezrozumiałą dla innych odmianą staroświatowego. Używa się go do wydawania poleceń w czasie walki. Język bitewny pozwala na porozumiewanie się dwa razy szybciej niż w normalnej mowie;



Rangerów: Rangerzy umieją mówić sekretną mową, starym, tradycyjnym językiem lasów, przekazywanym z ojca na syna, a od czasu do czasu innym wybranym osobom;

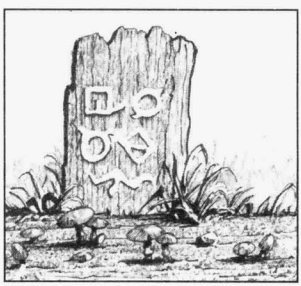
Złodziei: większość łotrów potrafi mówić sekretnym językiem złodziei. Jego niezwykłość polega na tym, że opiera się on tylko na modulacji głosu oraz gestach. Można się nim posługiwać, mówiąc jednocześnie w innym języku. Tak więc bohater może powiedzieć „Dzień dobry panu" i równocześnie drapać się w głowę czy dłubać w nosie, przekazując w ten sposób komuś, kto potrafi zrozumieć język złodziei, informację „Bądź o piątej w stałym miejscu";

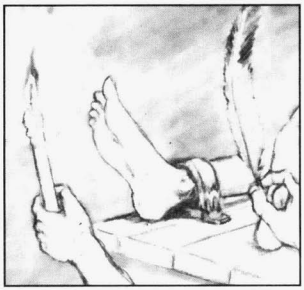
Klasyczny: wielu Uczonych mówi klasycznym staroświatowym, językiem martwym, zbliżonym do naszej łaciny czy greki. Jest on używany do zapisywania wielu tekstów akademickich i religijnych;

Gildii: jest to sekretny i potężny język, przekazywany wyłącznie członkom ludzkich gildii. Niemal w ogóle się go nie używa, jedynym wyjątkiem są najbardziej tajne i potężne rytuały gildii. Język – który różni się w zależności od bractwa – nigdy nie zostanie wyjawiony osobie, nie będącej członkiem danego stowarzyszenia.

Silny cios – Bohaterowie z tą umiejętnością modyfikują obrażenia, spowodowane przez udane trafienie o +1 (patrz rozdział **Walka**).

Siłacz – Mocarze to osoby, pracujące w cyrkach albo jako wędrowni zabawiacze. Rozwijają swoje ciało dzięki diecie, składającej się z surowego mięsa, jaj i innych potraw, które normalnego osobnika przyprawiłyby o poważną chorobę. Dieta daje im modyfikatory +1 do Siły i +K4 punkty Żywotności. Siłacze mają też dodatkowo modyfikator +10% do testów *zatrudnienia*, gdy szukają





pracy jako cyrkowcy. Z powodu swej raczej niezwykłej diety, mocarze mają dosyć wysokie wydatki, związane z jedzeniem, tak więc na pożywienie wydają o 50% więcej niż każda inna osoba (patrz **Poradnik konsumenta** w rozdziale **Przewodnik po świecie**). Jeżeli nie będą w stanie odżywiać się w odpowiedni sposób przez więcej niż dziesięć dni, stracą swoje modyfikatory i będą mogli je odzyskać dopiero po trzydziestodniowej, ścisłej diecie.

Specjalna broń – Broń specjalna to taka broń, którą posługiwanie się wymaga specjalnego treningu bądź wiedzy. Bohaterowie, zamierzający użyć takiej broni, a nie mający odpowiedniej umiejętności, posiadają w stosunku do niej WW i US równe 10%. Mistrz Gry może wykonać test *ryzyka*, by sprawdzić czy w takiej sytuacji podczas posługiwania się bronią specjalną nie nastąpiło zranienie samego siebie. Bohater z tą umiejętnością ma tylko jedną z poniższych specjalizacji, chociaż następne mogą zostać nabyte z chwilą, gdy zdobędzie tę umiejętność jeszcze raz.

Umiejętność	**Bezpiecznie używane**
Drzewcowa	bronie drzewcowe,
Dwuręczna	miecze półtoraręczne, dwuręczne topory, buzdygany, maczugi, młoty, kilofy i miecze, halabardy, kije i dwuręczne korbacze (jeśli bohater ma dodatkowo umiejętność *specjalna broń – korbacz*)
Korbacz	morgensterny, korbacze, bicze,
Szermiercza	szpady, rapiery,
Parująca	lewaki, łamacze mieczy i puklerze,
Lanca	lance,
Sieć	sieci,
Bomby	bomby – odnosi się to nie tylko do podkładania czy rzucania, ale również do przygotowywania i wyrobu,
Zapalające	bomby zapalające, koktajle Mołotowa,
Lasso	lasso, bolas,
Długi łuk	długie łuki,
Kusza samopowtarzalna	kusze samopowtarzalne,
Kusza pistoletowa	kusze pistoletowe i małe pistolety sprężynowe,
Rzucana	noże do rzucania, toporki do rzucania,
Proca	proce, proce drzewcowe,
Dmuchawka	dmuchawki,
Artyleria	maszyny bojowe strzelające bełtami lub wyrzucające kamienie,
Palna	broń prochowa,
Uliczna	rękawice, kastety, haki, garoty, szarfy służące do duszenia itp.

Jeżeli chcesz zapoznać się z pełnymi opisami różnego rodzaju broni specjalnych oraz z efektami ich działania, zajrzyj do rozdziału **Walka**.

Stolarstwo – Stolarze potrafią obrabiać drzewo i budować przedmioty takie jak meble, wyposażenie domów, skrzynie, wozy i temu podobne. Znają narzędzia, służące do pracy w drewnie, odpowiednie techniki i rodzaje budulca.

Bohaterowie z tą umiejętnością posiadają modyfikator +10% do wszystkich testów *budowy*, związanych z konstrukcjami drewnianymi.

Szacowanie – Bohaterowie, posiadający tę zdolność mają wyczulone oko i potrafią z dużą dokładnością osądzić przypuszczalną wartość przedmiotu. Otrzymują modyfikator +10% do wszystkich testów *oceny*, a margines błędu jest zredukowany do 5% we wszystkich przypadkach (patrz **Testy standardowe**).

Szaleńczy atak – Pewni bohaterowie są jakby chwiejni umysłowo, często tracą nad sobą kontrolę, poddają się nieposkromionej wściekłości. Powoduje to, że działają w *furii* (patrz **Testy standardowe**).

Szczęście – Wszystko, cokolwiek zrobią „w czepku urodzeni" bohaterowie okazuje się być dla nich korzystne. Takie osoby mogą użyć swego szczęścia w celu dodania lub odjęcia jedynki na każdym rzucie kostką k6 albo też zmodyfikowania każdego rzutu k100 o +/- 10%. Ten wynikający ze szczęścia naszego bohatera modyfikator może zostać dodany do wyniku rzutu już po rzuceniu kostką, na przykład w celu zmienienia niekorzystnego wyniku na właściwy.

Bohaterowie mogą używać tej umiejętności pewną określoną ilość razy w ciągu dnia. Na początku każdej doby MG rzuca w tajemnicy k6. Wynik wskazuje, ile razy w ciągu tego dnia postać będzie mogła użyć swego *szczęścia*. MG zna tę liczbę i powinien ją gdzieś zapisać, jednak gracz nie ma pojęcia, ile razy może liczyć na swoje szczęście, dowie się o tym, gdy go ono opuści...

Szkutnictwo – Bohaterowie z tą umiejętnością pracowali przy budowie łodzi i znają potawowe zasady konstruowania rzecznych i morskich statków. Są obeznani z marynistyczną terminologią, a również z normalnie stosowanym zestawem narzędzi stolarskich i żaglomistrzowskich. Dysponując odpowiednim czasem i narzędziami potrafią wyremontować lub zbudować łódź. Tratwy i inne improwizowane pojazdy pływające mogą być budowane z szybkością 10 roboczogodzin na planowanego pasażera.

Bohaterowie dodają modyfikator +10% do testu budowy, gdy używają drewna albo innych surowców, wykorzystywanych w szkutnictwie.

Szósty zmysł – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mają naturalną zdolność wyczuwania, że są śledzeni lub obserwowani. Mistrz Gry powinien wykonać tajny rzut na Inteligencję w czasie każdej tury, kiedy jest to potrzebne. Jeśli rezultat jest pozytywny, powinien poinformować gracza, że jego bohater „czuje na plecach czyjś wzrok", jakby był śledzony czy obserwowany.

Sztuka – Artyści mogą malować, rzeźbić albo tworzyć inne dzieła sztuki. Niektórzy są ograniczeni w tym, co mogą tworzyć przez wybór określonej profesji. Niezależnie od swych talentów, artyści mogą wytwarzać użyteczne lub nadające się do sprzedaży przedmioty (naturalnie przy uznaniu Mistrza Gry!), włączając w to produkcję przekonujących kopii określonych dzieł sztuki.

Poniższa tabela może być używana przez Mistrza Gry w celu ustalenia wartości sprzedaży dzieła artysty i procentowej szansy odkrycia przez kupującego ewentualnego fałszerstwa.

Spędzony czas	**Wartość sprzedaży**	**Procentowa szansa wykrycia fałszerstwa:**
1 tydzień	10K12 zk	Inteligencja kupującego
+za tydzień	+10K12 zk	+10% – maksimum 90%

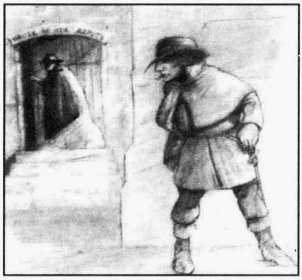
Maksymalny czas malowania lub rzeźbienia przeciętnego dzieła wynosi 2 miesiące. Tworzenie większych albo doskonalszych dzieł sztuki leży w gestii MG.

Cena sprzedaży zależy od tego, jak bardzo artysta jest ceniony przez kupca. W Starym Świecie nie każdy wysoko ceni sztukę, poza tym Mistrz Gry musi dopuścić taką możliwość, że nie każdemu, kto chce kupić, będzie się podobało akurat to konkretne dzieło... Mimo to bohater ma 10% modyfikator do wszystkich testów *improwizacji*.

Artyści są lepsi w dostrzeganiu fałszerstw niż zwykli ludzie i dlatego powinni dodawać do swej Inteligencji +15% modyfikator do testu *uykrycia*.

Szulerstwo – Bohaterowie są utalentowanymi statystykami i doświadczonymi szulerami. Wiedzą, jak sprawić, by w każdej grze szanse wygranej były po ich stronie, tak więc wszystkie testy *hazardu* wykonują z modyfikatorem równym połowie swej Inteligencji. Bohaterowie mogą też wybrać „przegranie" partii, wtedy przegrywają automatycznie i do stwierdzenia tego faktu nie jest potrzebny żaden test.





Szybki refleks – Bohaterowie z wrodzonym szybkim refleksem lub ci, którzy osiągnęli go dzięki wieloletniej praktyce i treningowi, posiadają przewagę w walce. Takie osoby mają modyfikator +10% do swej Inicjatywy.

Szyderstwo – Błaźni są szkoleni w swej tradycyjnej dziedzinie – szyderczym dowcipie, sztuce aluzji, sarkazmu, sprycie, irytacji. Dlaczego takie zachowanie uważane jest za rozrywkę, pozostaje tajemnicą. Mimo to wśród szlachty posiadanie rodzinnego błazna jest symbolem wysokiego satusu społecznego.

Bohater, posiadający tę umiejętność ma +10% modyfikator do wszystkch testów *oszustwa* i *improwizacji*.

Śledzenie – Bohaterowie mogą kogoś śledzić z mniejszą szansą wykrycia. W celu uniknięcia zauważenia przez osobę, za którą podążają, mają +10% modyfikator do standardowego testu *ukrycia*.

Śpiew – Bohaterowie potrafią ładnie śpiewać, znają też dużo popularnych i oficjalnych pieśni. Pozwala im to występować przed publicznością w celach zarobkowych. Mają +10% modyfikator do testów *zatrudnienia* jeżeli szukają pracy w charakterze osób zajmujących się dostarczaniem rozrywki. Ponadto taki sam modyfikator stosuje się przy testach improwizacji.

Taniec – Bohaterowie z tą umiejętnością potrafią wyjątkowo dobrze tańczyć – zarówno klasycznie, jak i nowocześnie lub na oba sposoby. Ddodają modyfikator +10% do testów *zatrudnienia* lub *improwizacji*, gdy szukają pracy jako osoby dostarczające rozrywki, czy gdy postanawiają wystąpić na ulicy.

Targowanie się – Wyszkoleni w tej umiejętności potrafią zakupić rozmaite dobra znacznie poniżej ich wartości rynkowej. Tacy bohaterowie mają +10% modyfikator do wszystkich testów *targowania*.

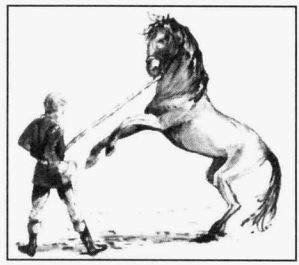
Teologia – Teolodzy posiadają praktyczną wiedzę na temat wszystkich ważniejszych systemów religijnych, kultów i symboli, a także głęboką wiedzę o doktrynach własnej wiary. Automatycznie potrafią rozpoznawać imiona i symbole większości bogów, a po udanym teście Inteligencji zidentyfikują i zrozumieją krótkie wersy ze świętych ksiąg religii innej niż ich własna. Mistrz Gry może wyznaczyć modyfikatory w razie bardzo znanego lub wyjątkowo tajemniczego kultu.

Torturowanie – Bohaterowie, posiadający tę zdolność opanowali kunszt przesłuchiwania, a szczególnie umiejętnego zadawania wielkiego bólu, tak aby zachęcić ofiary do mówienia bez powodowania śmiertelnych obrażeń. Siła Woli ofiary jest redukowana o 10% we wszystkich testach *przesłuchania*, a sumę obrażeń spowodowanych każdorazowym przesłuchniem zmniejsza się o połowę (patrz **Testy standardowe – Przesłuchanie**).

Tresura – Bohaterowie o tej umiejętności mogą z łatwością przyuczyć zwierzęta do wykonywania różnch zadań i sztuczek. Równie dobrze tresują konie, psy, sokoły lub inne udomowione zwierzęta, jak i niektóre dzikie. Mogą wytresować każde niefantastyczne zwierzę (jeżeli nie napisano inaczej w **Bestiariuszu**), o ile jego Inteligencja wynosi 6 lub więcej. Im bardziej skomplikowane zadanie, tym dłuższej wymaga tresury. Pokazano to poniżej:

- wykonanie prostej, słownej komendy wydanej w obecności bohatera – 1 tydzień;
- liczenie, balansowanie kulami, wykonywanie prostych sztuczek – 3 tygodnie;
- przynoszenie przedmiotów, wykonywanie komend, gdy w pobliżu nie ma bohatera – 10 tygodni;
- tresowanie do walki zwierząt takich jak sokół, koń bojowy albo pies obronny – 12 tygodni;

Trening musi być odpowiedni do zwierzęcia. Konia bojowego można nauczyć zachowywania się absolutnie spokojnie, nawet gdy czuje krew i znajduje się w środku wielkiego zamieszania. Sokół będzie wykonywał rozkazy „atak" i „powrót do ręki".



Lojalność wytresowanych zwierząt nie zawsze przenosi się na nowego właściciela. Mistrz Gry powinien określić, czy taki wypadek ma miejsce. Koń bojowy prawdopodobnie zaakceptuje nowego pana, ale mniej prawdopodobne jest to w odniesieniu do psa.

Dzięki tej umiejętności bohaterowie mają +10% modyfikator do wszystkich testów zatrudnienia jako stajenni, sokolnicy itp.

Tropienie – Bohater posiada umiejętność podążania po śladach, pozostawionych przez zwierzęta i podróżnych. Słabo widoczny ślad może wymagać przeprowadzenia przez Mistrza Gry testu Inteligencji. Tropiciel podąża za śladem bez konieczności zwalniania swojego tempa ruchu. Badając odcisk stopy, miejsce po ognisku albo inne znaki, tropiący umie *ocenić* dystans pomiędzy sobą, a ofiarą (wyrażony w odległości albo w czasie pościgu) z modyfikatorem +10%. Tropiciel może także dodać +10% do testu *oceny* przy określeniu liczby i, w pewnych przypadkach, rasy śledzonych postaci. Potrafi również zidentyfikować gatunki zwierząt na podstawie ich odchodów.

Tworzenie magicznych pergaminów – Bohaterowie z tą umiejętnością są bardzo doświadczonymi magami, w pełni zdolnymi do tworzenia i odczytywania magicznych pergaminów. Zobacz rozdział **Magia,** aby zapoznać się z bardziej szczegółowymi informacjami.

Tworzenie magicznych przedmiotów – Ci bohaterowie są doświadczonymi magami, w pełni zdolnymi do wytwarzania i używania magicznych przedmiotów; potrafią wytwarzać magiczne przedmioty. Dokładniejsze informacje w jednym z planowanych dodatków pod nazwą **Królestwa magii**.

Ucieczka – Bohaterowie z taką umiejętnością są zręcznymi i szybkimi biegaczami, dzięki czemu mogą dodać 50% do swej cechy Szybkość, gdy uciekają z pola walki lub od innego zagrożenia.

Ukrywanie się w mieście – Ci, którzy mają tę umiejętność, mogą prawie doskonale ukryć się w miejskim otoczeniu, korzystając np. z cieni w odrzwiach, zaułków, ścian i płotów. Testy *ukrycia* są modyfikowane o +20%, jeśli bohater stoi nieruchomo lub o +5%, jeśli ostrożnie się porusza. Otoczenie miejskie to głównie tereny zabudowane, a z umiejętności można korzystywać zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz budynków.



W pewnych sytuacjach różnica pomiędzy terenem miejskim a wiejskim (np. zabudowania na farmach) może się rozmyć, w takich wypadkach Mistrz Gry musi zdecydować, która z umiejętności będzie bardziej odpowiednia. Omawiana umiejętność może też być wykorzystana w przygodach, rozgrywanych pod powierzchnią ziemi, jak na przykład w tunelach i komnatach sztucznego pochodzenia.

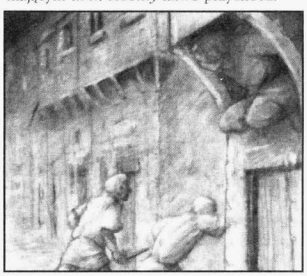
Oczywiście, aby bohater mógł się ukryć, musi mieć miejsce, w którym mógłby to zrobić. Mistrz Gry powinien poprosić gracza, aby opisał działania, wykonywane przez jego bohatera i zgodnie z opisem zmodyfikować szanse powodzenia.

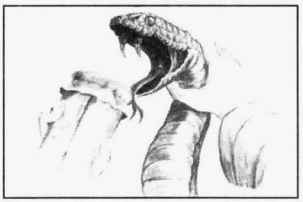
Ukrywanie się na wsi – Ten, kto ma tę umiejętność, może prawie doskonale ukryć się w otoczeniu wiejskim, korzystając z osłony drzew, krzewów i poszycia. Testy *ukrycia* są modyfikowane o +20%, jeśli bohater stoi nieruchomo lub o 5% jeśli ostrożnie się porusza. Wiejskie otoczenie to głównie obszary niezabudowane: farmy, lasy, brzegi rzek, pola, parki, bagna, ogrody, dżungle, itp. Czasami różnica pomiędzy terenem miejskim a wiejskim (np. ogrody utrzymywane przy domach w mieście) może stawać się płynna, wtedy Mistrz Gry musi zdecydować, która z umiejętności będzie bardziej odpowiednia.

Oczywiście, aby bohater mógł się ukryć, musi najpierw znaleźć miejsce, w którym mógłby to uczynić. Mistrz Gry powinien poprosić gracza, aby opisał działania wykonywane przez jego bohatera i zgodnie z tym opisem zmodyfikować szanse udanego działania.

Uniki – Bohaterowie są wyszkoleni w unikaniu ciosów podczas walki wręcz; umiejętnie uchylają się lub odskakują z lini ciosu. Aby uniknąć ciosu, muszą wykonać test Inicjatywy. Udany oznacza, że postać uniknęła ciosu i należy zignorować wszystkie ewentualne obrażenia zadane w tym ataku. W ciągu jednej rundy walki można wykonać tylko jeden unik, a bohater może próbować uniknąć tylko takich uderzeń, które jest w stanie zobaczyć. Ataku z zaskoczenia nie może odeprzeć. Dotyczy to także pocisków z łuku, kuszy i broni palnej.

Urok osobisty – Jest to trudna do jasnego zdefiniowania zdolność oddziaływania na innych ludzi, którzy są, ogólnie rzecz ujmując, przyjacielscy i pomocni. Bohaterom mającym *urok osobisty* łatwo przychodzi





nakłanianie innych do zrobienia prawie wszystkiego. Potrafią wykorzystywać tę umiejętność w dowolnej chwili, dzięki czemu mają modyfikator +10% do wszystkich testów, wymagających użycia Ogłady.

Uwodzenie – Ta umiejętność jest oparta na połączeniu wrodzonego wdzięku i atrakcyjności fizycznej. Pozwala bohaterowi na wykonywanie testów *oszustwa, targowania* lub *plotkowania* z przedstawicielami przeciwnej płci tej samej rasy z modyfikatorem +10%.

Uzdolnienia językowe – Bohaterowie o tej umiejętności posiadają wrodzone uzdolnienia językowe, wykraczające poza naukę i praktykę w określonym języku. Bardzo szybko uczą się języków obcych. Wystarczy jeden tydzień kontaktu z jakimkolwiek językiem, aby mogli się w nim porozumiewać. Ponadto potrafią komunikować się z istotami mówiącymi nieznanym językiem, chociaż rozmowa taka może dotyczyć tylko spraw podstawowych. Dodaje się modyfikator +10% do wszystkich testów *rozumienia języka.*

Jeżeli bohater umie czytać, jest w stanie dokonywać przekładów z nieznanych języków. Zależy to od Mistrza Gry i okoliczności, ale nie dotyczy magicznych pergaminów albo innych tekstów, napisanych w językach tajnych.

Warzenie trucizn – Ci bohaterowie to eksperci w przygotowywaniu i rozpoznawaniu rozmaitych rodzajów trucizn. W obu przypadkach wymagany jest udany test Inteligencji. Dysponując odpowiednimi składnikami bohater może przyrządzić jedną dawkę każdego typu trucizny w ciągu dnia, a +K6 każdego następnego dnia, pod warunkiem jednak, że nie robi nic innego. Ma modyfikator +10% do testu wykrywania trucizny w jedzeniu i w piciu (patrz **Truciz**ny).

Widzenie w ciemnościach – Bohaterowie mają naturalną umiejętność wyjątkowo dobrego widzenia w ciemnościach. Ciemności nie mogą być jednak zupełne: ani takie, jak na dnie głębokiej kopalni, ani w dolnych poziomach lochu. Bohater może korzystać ze swej umiejętności tylko wtedy, kiedy oświetlenie jest porównywalne ze światłem gwiazd. Zdobywający tę umiejętność bohaterowie, którzy pochodzą z rasy, mającej wrodzoną zdolność widzenia w ciemnościach będą widzieli o 2k6 metrów dalej. Dla ludzi, którzy normalnie nie posiadają takiej zdolności, wylosowana suma oczek oznacza całkowity zasięg *widzenia w ciemnościach.*

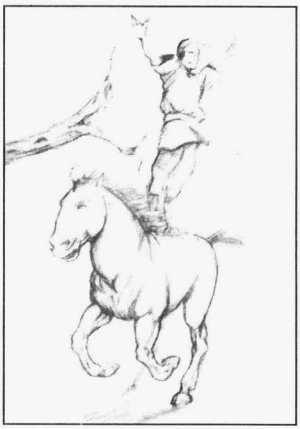
Wiedza o demonach – Bohaterowie, mający tę wiedzę po zobaczeniu demona potrafią go rozpoznać i określić z wyglądu jego ogólny typ (wielki, mały czy sługa). Są oni uwrażliwieni na zapach i aurę demonów, zawsze też mogą powiedzieć czy w odległości do 48 metrów znajduje się jakiś demon, nawet jeśli nie są go w stanie zobaczyć. Nie mający tej umiejętności mogą nie wiedzieć, że istota, ku której idą, to demon, chociaż Mistrz Gry powinien mocno zasugerować, że przeciwnik jest bardzo potężny i wyjątkowo nieprzyjazny.

Kiedy bohater, posiadający tę wiedzę napotka demona, będzie znać jego zdolności, słabości i nastawienie do świata. Aby określić, czy bohater posiada takie informacje na temat demona wcześniej nie napotkanego, Mistrz Gry może wykonać test jego Inteligencji. Jeżeli bohater zetknął się z takim typem demona wcześniej, wszystkie te szczegóły są znane automatycznie w chwili następnego spotkania.

Wiedza o magicznych pergaminach – Bohaterowie z tą umiejętnością potrafią rozpoznać magiczny pergamin, pod warunkiem, że rozumieją język tajemny, w którym pergamin został zapisany. Mogą go albo użyć, albo określić do jakiego należy rodzaju. Dalszych wiadomości szukaj w rozdziale **Magia**.

Wiedza o rzekach – Znajomość zasad rządzących żywiołem rzek pozwala bohaterom na rozumienie niebezpieczeństw, związanych z podróżami wodnymi. Rozpoznają oznaki niebezpiecznej wody, zbliżania się do wodospadów, bystrzyc i innych groźnych miejsc. Potrafią też stwierdzić, czy woda z rzeki nadaje się do picia, czy nad rzeką żyją jakieś niebezpieczne zwierzęta oraz ogólnie czy wszystko nad rzeką jest w porządku.

Wiosłowanie – Bohaterowie, posiadający tę umiejetność mają duże doświadczenie w posługiwaniu się łodziami wiosłowymi. Mogą bez żadnego niebezpieczeństwa i prawidłowo używać małych wiosłowych łódek.



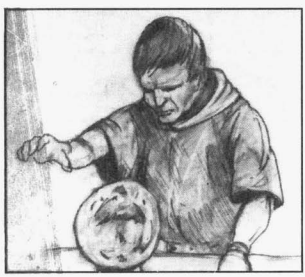


Woltyżerka – Tej umiejętności można nauczyć się w cyrkach, od podróżników albo od nomadów. Posiadający ją bohaterowie mogą dokonywać trudnych sztuczek jeździeckich, takich jak stawanie na koniu, stawanie na rękach w czasie jazdy, skakanie z biegnącego konia i temu podobnych.

Praktycznie rzecz biorąc, ci boharterowie nigdy nie muszą wykonywać testu *ryzyka* dla żadnej akcji związanej z jeździectwem, z wyjątkiem sytuacji, gdy bohater chce zeskoczyć z konia, poruszającego się szybciej niż 8 metrów na rundę. W takiej sytuacji powinien wykonać test *ryzyka* z modyfikatorem +30%. Dodatkowo bohaterowie nie mają żadnych ujemnych modyfikatorów wynikających z używania podczas jazdy wierzchem broni strzeleckiej (patrz rozdział **Walka**).

Wróżenie – Tej umiejętności można użyć w celu zdobycia informacji, która w normalnych warunkach nie byłaby bohaterowi dostępna. Na przykład może on dowiedzieć się, gdzie leżą zaginione klejnoty, kiedy odbędzie się koronacja nowego monarchy lub jaki numer zwycięży w miejskiej loterii. Informacje tego rodzaju Mistrz Gry powinien przekazywać graczowi bardzo ostrożnie, a nie w formie, nadającej się do natychmiastowego wykorzystania. Najlepiej, żeby były owiane pewną tajemniczością, żeby zostało miejsce na błędne przypuszczenia i zagadkowość. Mistrz Gry może przez test Inteligencji ustalić, czy próba wróżenia była udana.

Wróżyć można na wiele sposobów – spoglądanie w kryształową kulę, rzucanie kawałków kości i temu podobne – jednak we wszystkich wypadkach wymagane jest użycie jakiegoś pomocnego we wróżeniu przedmiotu. Gracz powinien ustalić metodę, jaką przy wróżeniu posługuje się jego bohater, a następnie konsekwentnie ją stosować. Jeżeli bohater, który umie wróżyć w jeden sposób, zdobędzie tę umiejętność po raz drugi, to wtedy może opanować inny sposób przepowiadania przyszłości.



Wspinaczka – Bohaterowie z tą umiejętnością mogą wspiąć się na każdą ścianę lub inną pionową powierzchnię, przy czym nie ma znaczenia, jak bardzo jest ona zdradliwa, są jednak w tym celu zmuszeni używać wszystkich kończyn. Nie muszą wykonywać testu *ryzyka* podczas wspinania się, z wyjątkiem przypadku wchodzenia na pionowe ściany, które są szczególnie trudne lub śliskie, kiedy to test *ryzyka* może okazać się konieczny.

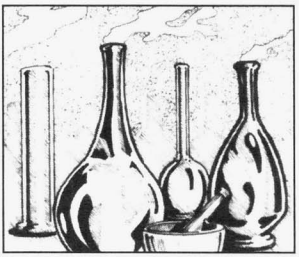
Wyczucie kierunku – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mają instynktowne wyczucie kierunku. Zawsze i wszędzie będą potrafili odnaleźć północ, mogą też prowadzić nawigację w każdych okolicznościach i bez najmniejszego ryzyka zagubienia się. W szczególnie trudnych przypadkach Mistrz Gry może przeprowadzić test Inteligencji.

Wyczucie magicznego alarmu – Bohaterowie zdolni są do wykrycia obiektu lub obszaru, chronionego czarem prostej magii *Magiczny alarm*. Aby wyczuć taki alarm, potrzebny jest udany test Inteligencji, a bohater musi być w odległości 2 metrów od chronionego obszaru. Zwróć uwagę, że ta umiejętność nie pozwala zneutralizować czaru.

Wykrywanie istot magicznych – Ta umiejętność dotyczy jedynie bohaterów, umiejących wykorzystywać magię. Osoba, posiadająca tę umiejętność i pozostająca w całkowitym bezruchu przez całą turę gry (jedną minutę) stanie się świadoma obecności i przybliżonego kierunku występowania wszystkich innych istot, używających magii w odległości do 100 metrów. Bohater musi być absolutnie skoncentrowany: mówienie, poruszanie się, walczenie lub wykonywanie jakiejś innej czynności czyni tę umiejętność bezużyteczną.

Wykrywanie magii – Tę umiejętność posiadają jedynie osoby, posługujące się magią. Poprzez dotyk mogą stwierdzić obecność magicznej mocy w danym przedmiocie lub u danej istoty. Przy użyciu tej zdolności niemożliwe jest rozpoznanie rodzaju magii, a jedynie jej obecność.

Wykrywanie pułapek – Bohaterowie posiadający tę umiejętność mogą uniknąć pułapki lub jej uruchomienia. Ich szansa uniknięcia pułapki jest zwiększona o +10%. Jeżeli bohater zbada obiekt zabezpieczony pułapką, jest w stanie stwierdzić w jaki sposób można ją unieszkodliwić. MG może wykonać test *przeszukiwania*, aby ustalić czy bohater znalazł mechanizm pułapki. Następnie, po udanym teście Zręczności, można unieszkodliwić pułapkę. Nieudana próba rozbrojenia oznacza jej zadziałanie (i prawdopodobne ranienie osoby próbującej tego dokonać).



Wytwarzanie eliksirów – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność są bardzo doświadczonymi magami, w pełni zdolnymi do wytwarzania i używania magicznych eliksirów. Po więcej szczegółów sięgnij do rozdziału **Magia**.

Wyzwalanie się z więzów – Bohaterowie z tą umiejętnością zostali wyszkoleni bądź to w cyrku, bądź to przez jakąś organizację religijną. Nie można ich powstrzymać w żaden sposób, wcześniej czy później uciekną z wszelkich więzów, przy czym nie ma żadnego znaczenia, czy będą to sznury, łańcuchy, czy też cokolwiek innego. Wyzwolenie się z więzów będzie udane po pomyślnym przejściu testu Zręczności, który można powtarzać co turę.

Bohaterowie z tą umiejętnością posiadają +10% modyfikator do wszystkich testów *improwizacji*.

Zapasy – Bohaterowie wiedzą, jak uprawiać zapasy w tradycyjnym, nie znającym żadnych ograniczeń stylu. Zapasy są sportem, walka powinna być przeto zakończona w odpowiednim czasie, aby nie doprowadzić do śmierci przeciwnika ani do poważnego zranienia obu zapaśników. Mimo to umiejętność ta pozwala prowadzić walkę wręcz bez broni bez ponoszenia ujemnego modyfikatora -20%, stosowanego zwykle w takich przypadkach. Po udanym ataku zapaśnik może zdecydować czy zadał przeciwnikowi obrażenia, czy unieruchomił go chwytem (patrz rozdział **Walka bez broni**).

Bohaterowie, którzy posiadają tę umiejętność mogą uczestniczyć w turniejach zapaśniczych i w publicznych pokazach.







Zastawianie pułapek – Doświadczeni traperzy posiadają umiejętność zastawiania rozmaitego kształtu i działania pułapek na zwierzynę. Ich zadaniem jest schwytanie lub zwabienie zwierzęcia. Muszą one mieć właściwą przynętę oraz powinny być odpowiednio zastawione, by dobrze działać. Traper zna najlepsze miejsca dla zastawiania sideł, wnyków i sieci, wie, jakiej przynety użyć oraz jak najlepiej założyć pułapkę. Pułapka przezeń założona modyfikuje test Inicjatywy ofiary o -20% (patrz **Pułapki**).

Szansa, iż w pułapki i sidła, zastawione przez trapera codziennie wpadnie jakieś małe zwierzę jest równa 50% + Inteligencja zastawiającego.

Zielarstwo – Bohaterowie mogą rozpoznawać różne rodzaje ziół. Znają ich właściwości i wiedzą, czy muszą być one zbierane w określonych porach dnia/roku lub czy muszą być spełnione jeszcze jakieś inne warunki. Mistrz Gry, po udanym teście Inteligencji, może wskazać miejsce, gdzie najłatwiej znaleźć zioła.

Znajomość dodatkowego języka – Bohaterowie z tą umiejętnością nauczyli się jakiegoś języka obcego; być może jest to rezultat jakiejś ich podróży, handlu z obcokrajowcami albo jakichś kontaktów osobistych. Gracze mogą wybrać drugi język dla swoich bohaterów, przy czym przyjmuje się, że bohaterowie opanowali go w dość dobrym stopniu. Mistrz Gry może, w okolicznościach, w których umiejętność posługiwania się określonym językiem ma duże znaczenie (na przykład w czasie przesłuchiwania lub gdy można popełnić jakąś kłopotliwą pomyłkę), zażądać przeprowadzenie testu Inteligencji.

Zwinne palce – Jest to użyteczna umiejętność, pozwalająca bohaterowi na wsunięcie w sposób niepostrzeżony do kieszeni, rękawa czy też schowanie w dłoni jakiegoś małego przedmiotu. Największy przedmiot, który może zostać w ten sposób ukryty, ma wielkość zaciśniętej pięści. Każdy może próbować ukryć coś w ten sposób, ale bohaterowie z tą umiejętnością mają modyfikator +15% do wszystkich testów *ukrywania w dłoni*. Przedmiot, który zamierzamy ukryć, musimy trzymać w dłoni. Na przykład tasowanie kart, przeliczanie pieniędzy czy oglądanie warzyw na straganie pozwala bohaterowi na próbę ukrycia takiego przedmiotu w dłoni (czy to będzie pojedyncza karta, moneta, czy też marchewka).

Mistrz Gry może nakazać test Zręczności dodając, o ile zachodzi taka potrzeba, odpowiednie modyfikatory.

Udany test oznacza, że przedmiot udało się schować. Test nieudany oznacza, że próba zakończyła się niepowodzeniem (ponieważ na bohatera zbyt uważnie patrzono, rzecz wyślizgnęła się z dłoni itp.), ale przeszła niezauważona. Niepowodzenie o 40 i więcej procent wskazuje, że ukrycie poszło wyjątkowo źle i bohater został przyłapany na gorącym uczynku.

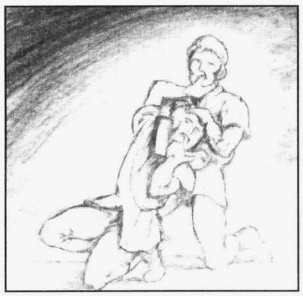
Żebractwo – Jest to umiejętność, nabywana zwykle z powodu życiowych konieczności. Posiadający ją bohater zna wszystkie typowe sztuczki żebracze: błagalne spojrzenie, jęczenie, poniżanie się, udawanie kaleki wojennego i temu podobne. Umiejętność pozwala na zarobienie trochę grosza. Po udanym teście na średnią Siły Woli i Ogłady bohater uzyska k3 srebrne szylingi. Test powinien być robiony raz na każdą godzinę żebrania.

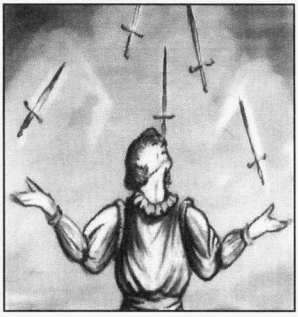
Sukces uzależniony jest od przebywania we właściwym czasie we właściwym miejscu. Mistrz Gry powinien modyfikować szanse wyżebrania pieniędzy w zależności od konkretnych warunków.

Żeglowanie – Doświadczeni żeglarze opanowali wszystkie żeglarskie umiejętności i używaną w żeglarstwie terminologię. Przywykli do ciężkich warunków, panujących na morzu i do odpowiedzialności, związanej z życiem w takich warunkach. Radzą sobie łatwo z wszelkim niebezpieczeństwem na małych łodziach i statkach oraz mogą pracować jako zwykli członkowie załogi na większych jednostkach.

Żonglerka – Żonglerzy są ekspertami w utrzymywaniu równowagi i w żonglowaniu różnymi przedmiotami. Potrafią także utrzymywać różne obiekty na swoim nosie, głowie itp. Umieją rzucać przedmioty z dużą dokładnością na odległość 10 metrów – w takim razie należy zmodyfikować ich US o +15%. Przy większych odległościach bohaterowie posiadają modyfikator +10% do testów US, wykonywanych w związku z użyciem broni rzucanej, aż do maksymalnego zasięgu tej broni. Mają też modyfikator +10% do wszystkich testów *improwizacji*.







IMIĘ	RASA	PŁEĆ	KLASA ZAWODOWA	CHARAKTER
Clem Shirestock	człowiek	mężcz.	Ranger	Neutralny

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY	OPIS
25	178 cm	80 kg	blond	niebieskie	

OBECNA PROFESJA	PRZEBIEG KARIERY	PROFESJE WYJŚCIOWE
Przepatrywacz		Zwiadowca, rozbójnik, najemnik

CHARAKTERYSTYKA	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	4	28	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32
Schemat rozwoju		+10✓	+10	+1		+2	+10				+10	+10		
AKTUALNA		38												

BROŃ RĘCZNA	I	WW	O	P
miecz				
nóż	+10	—	-2	-20

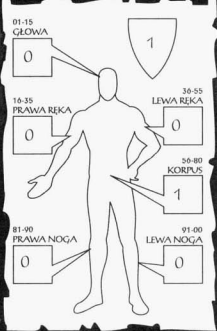
BROŃ STRZELECKA	K	D	M	SE	Ład.
kusza	32	64	300	4	1 rnd

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIE	WO
koszulka kolcza	tułów	60
tarcza	całość	50

UMIEJĘTNOŚCI	
oburęczność	Zr +10 (ryzyko)
opieka nad zwierzętami	
tropienie	Int +10
szybki refleks	I +10 (w walce)
wyczucie kierunku	
jeździectwo	
wspinaczka	
cichy chód na wsi	-10 do testów słuchu
broń specjalna – lasso	

UMIEJĘTNOŚCI

PUNKTY PANCERZA



WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

CZARY	Poz.	PM	Z	CT	SKŁADNIKI	EFEKT

PUNKTY PRZEZNACZENIA

3

PUNKTY MAGII

POZIOM MOCY

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

EKWIPUNEK		
		w sumie
Ubranie podróżne – kapelusz, płaszcz z kapturem, buty	na sobie	27
Plecak, a w nim:	plecy	20
2 koce		20
sztućce		2
garnuszek		20
hubka i krzesiwo		5
Butelka wody	koń	5
Lina – 10 metrów	koń	100
Siodło i uprzęż		
ŁĄCZNIE:		172

MAJĄTEK		
12 złotych koron	pas	6
ŁĄCZNIE:		178

TEMPO RUCHU	m/10s	m/min	km/h
OSTROŻNIE	8	48	2,7
NORMALNIE	16	96	5,5
BIEGNĄC	64	384	22,2

ZNANE JĘZYKI

staroświatowy – reikspiel

PSYCHIKA I ZDROWIE

PUNKTY OBŁĘDU

HISTORIA

MIEJSCE URODZENIA Delberz

ZAWÓD RODZICÓW ojciec – ochroniarz, matka – nie żyje

RODZINA

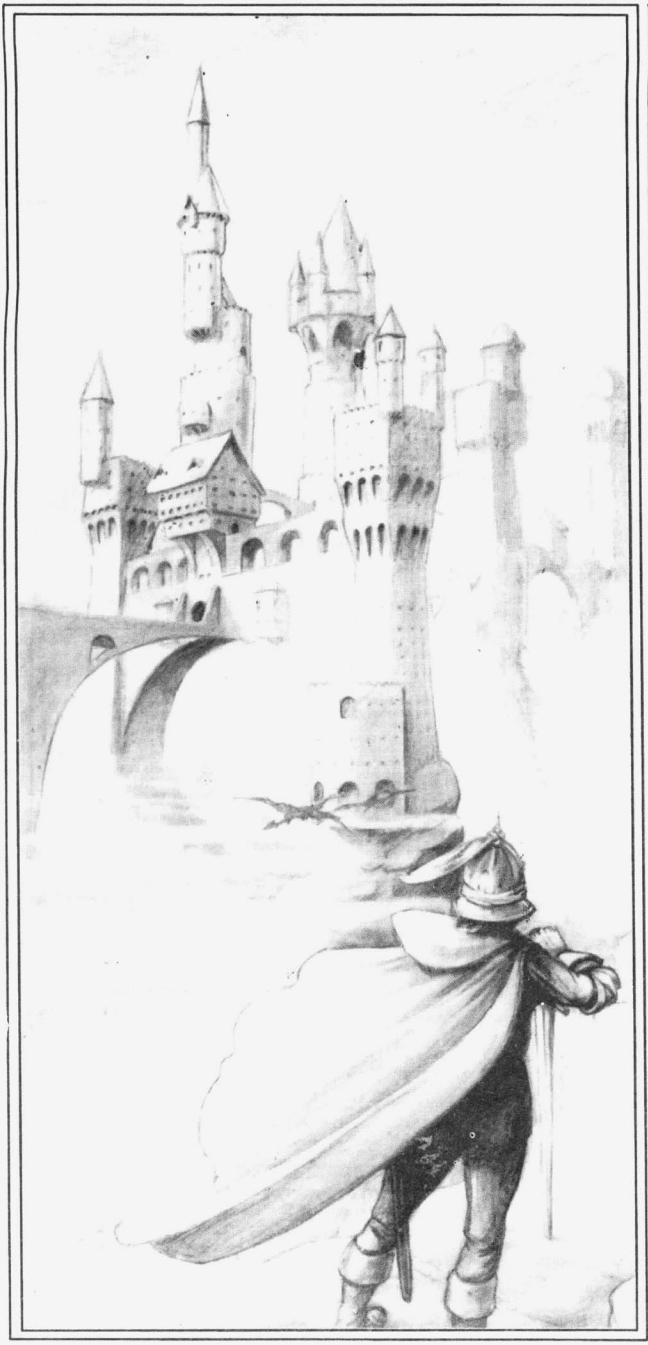
3 braci (17, 18, 23 lata)
1 siostra (19 lat)

POZIOM SOCJALNY 0

RELIGIA

TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA	SZ	WW	US	S	Wt	ŻW	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
koń	8	33	0	3	3	5	30	0	—	10	10	10	10	—

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

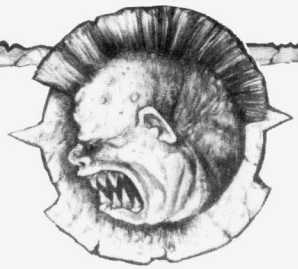




MISTRZ GRY

ROZDZIAŁ

2



CO ROBI MISTRZ GRY?
- Mistrz Gry jest uszami i oczami graczy
- Mistrz Gry decyduje o tym, co się zdarzy
- Kostki
- Mistrz Gry odgrywa resztę świata
- Kontrolowanie gry

TESTY
- Procedura testu podstawowego
- Łatwe i trudne czynności
- Sukces i przegrana
- Testy łączone
- Testy na cechach nieprocedntowych
- Rasa i charakter
  - Niechęć
  - Nienawiść
- Testy improwizowane
- Standardowe testy

PUNKTY PRZEZNACZENIA

CZAS I RUCH
- Czas gry a czas realny
- Czas narracyjny i szczegółowy
- Jednostki czasu
  - Tury gry
  - Rundy
- Ruch
  - Tabele szybkości ruchu
  - Szybkość środków transportu
  - Przeszkody
  - Trudny teren
  - Pływanie
  - Drużyny i grupy
  - Pancerz i obciążenie
- Zeskok, upadek, skok, wspinaczka
- Sznury i drabiny
- Istoty latające

ŚWIATŁO I CIEMNOŚĆ
- Pochodnie
- Latarnie
- Ogniska obozowe
- Lampy
- Świece
- Widzenie w ciemnościach
- Zestawienie zasięgów widzenia

BUDYNKI
- Przebijanie się przez ściany
- Niszczenie budowli
  - Obrażenia zadawane przez walące się budynki
- Drzwi
  - Przytrzymywanie drzwi
  - Przechodzenie przez drzwi
  - Ukryte drzwi i klapy

PUŁAPKI
- Uruchomienie pułapki
- Małe pułapki
- Streszczenie wiadomości o pułapkach
- Typowe sposoby uruchamiania pułapek
- Typowe pułapki

OGIEŃ
- Obiekty łatwopalne
- Podpalenie
- Płonący olej
- Gaszenie ognia

TRUCIZNY, CHOROBY, OBŁĘD
- Trucizny
  - Toksyny
  - Narkotyki
  - Jady zwierzęce
- Otrzymywanie trucizn
- Produkowanie trucizn
- Podawanie trucizn
- Testy zatrucia
- Efekty trucizn
  - Toksyny
  - Narkotyki
  - Trucizny zwierzęce
  - Wyjaśnienie efektów
- Rekonwalescencja po zatruciu
- Choroby
  - Zarażenie
  - Pospolite choroby
    - Czarna plaga
    - Czerwona ospa
    - Grobowa zgnilizna
    - Infekcja rany
- Obłęd
  - Otrzymywanie punktów obłędu
  - Skutki otrzymania punktów obłędu
  - Dolegliwości
  - Leczenie zaburzeń
    - Przytułki
    - Operacje
    - Leczenie za pomocą narkotyków
    - Leczenie magiczne i mistyczne

CHARAKTER
- Praworządny
- Dobry
- Neutralny
- Zły
- Chaotyczny
- Zmiana charakteru

ROZWÓJ BOHATERA I DOŚWIADCZENIE
- Punkty doświadczenia
  - Osiągnięcie celu
  - Dobra gra
- Tempo rozwoju
  - Wydawanie punktów doświadczenia
  - Nabywanie rozwinięć
  - Kupowanie rozwinięć
- Zmiany profesji
  - Nowe umiejętności
  - Nowy schemat rozwoju
  - Umiejętności starej profesji
  - Zmiana profesji bez skompletowania poprzedniej
  - Zmiana profesji bez wykorzystania schematu rozwoju
  - Zastrzeżenia dotyczące rasy i charakteru
- Umiejętności niezależne od profesji
- Doświadczenie a czary
- Kompletowanie profesji podstawowej
- Profesje przygodowe

PROFESJE ZAAWANSOWANE
- Lista profesji zaawansowanych
- Alchemik
- Balistyk
- Bakałarz
- Bombardier
- Czarodziej
  - Demonolog
  - Elementalista
  - Iluzjonista
  - Nekromanta
- Demagog
- Fałszerz
- Handlarz niewolników
- Herszt banitów
- Kapitan / bosman
- Kapłan
- Kapłan druidzki
- Kupiec
- Łowca czarownic
- Medyk
- Nawigator
- Odkrywca
- Oprawca
- Paser
- Podrabiacz monet
- Prawnik
- Reketer
- Rozbójnik
- Rycerz najemny
- Rycerz zakonny
- Rzemieślnik
- Saper
- Szampierz
- Szarlatan
- Szpieg
- Strzelec
- Zabójca
- Zabójca gigantów
- Zwadźca
- Zwiadowca

PROJEKTOWANIE SCENARIUSZA
- Fabuła
  - Mapa
  - Bohaterowie
  - Uzupełnianie fabuły szczegółami
  - Potwory i inne istoty
  - Zdarzenia
  - Istoty wędrowne
- Podział punktów doświadczenia
- Indywidualne cele bohatera
- Losowanie skarbów
  - Tabela skarbów
  - Wartość skarbów

TWORZENIE BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH
- Podstawowe profesje bohatera
- Doświadczeni bohaterowie
- Losowe tworzenie bohaterów niezależnych
  - Rasa
  - Wiek i umiejętności
  - Klasa zawodowa
  - Profesja
  - Umiejętności i wyposażenie
  - Czary
  - Schemat rozwoju
  - Zaawansowanie i kilka profesji
  - Losowe tworzenie grupy
- Wędrowne istoty
  - Testy spotkań
  - Jakie istoty się spotyka?
  - Jak wiele ich jest?
  - Co one robią?
    - Podróż
    - Wyprawa wojenna/głód
    - Zasadzka
    - Handel
  - Jak one reagują?

• MISTRZ GRY •

Ten rozdział zawiera wszystkie informacje, których będziesz potrzebował, by pełnić rolę Mistrza Gry w **Warhammerze**. Zanim przystąpisz do prowadzenia swej pierwszej przygody, warto byś przeczytał zasady w całości. Nie musisz dokładnie pamiętać wszystkich podanych tu reguł, ale powinieneś je jako-tako znać, a przede wszystkim powinieneś orientować się, w którym miejscu tej książki się znajdują, byś mógł je szybko znaleźć, gdy okażą ci się potrzebne w grze.

Uwaga: *Ponieważ zwrot* ***Mistrz Gry*** *będzie w tej sekcji użyty wiele, naprawdę bardzo wiele razy, będziemy go często skracać do* ***MG****. Prawdopodobnie zaoszczędzimy w ten sposób w sumie jakieś 10 stron tekstu...*

•CO ROBI MISTRZ GRY?•

Zadaniem Mistrza Gry jest prowadzenie rozgrywki. Składa się na to wiele czynności, które w tym rozdziale zostaną bardziej szczegółowo wyjaśnione. Z tej książki dowiesz się, jak grać w **Warhammera**, jak stworzyć swoją własną scenerię fantasy. Otrzymasz również gotowy scenariusz – **Kontrakt Oldenhallera**.

•MISTRZ GRY JEST USZAMI I OCZAMI GRACZY•

Bohaterowie, których stworzyli twoi gracze będą poruszać się w fantastycznym świecie, wymyślonym oraz kontrolowanym przez Ciebie i to twoim zadaniem jest opisywanie im otoczenia w najbardziej realistyczny sposób, w jaki tylko potrafisz. W toku gry będziesz przedstawiał graczom możliwości wyboru – na przykład czy ich bohaterowie mają wejść w lewą, czy w prawą odnogę korytarza; albo jakie kierunki mogą wybrać na skrzyżowaniu. Gdy bohaterowie się przemieszczą, ich otoczenie ulegnie zmianie i znów powiesz graczom o wszystkim, co widzą, słyszą, czują itp.

Gracze często będą żądać informacji, dotyczących ich otoczenia: jaki kolor ma ubranie, jak wyglądają drzwi albo jak duży jest pokój. Do Ciebie, jako MG, należy udzielanie im odpowiedzi na tego typu pytania. Niektóre szczegóły będą miały istotne znaczenie, większość stanowić będzie trywialną scenografię, będą też takie pytania, z których zorientujesz się, że gracze całkowicie przegapili bardzo ważne informacje, których udzieliłeś im niecałe pięć minut wcześniej. Gdy gra się rozwinie, często będziesz musiał improwizować, opisując nieistotne nawet szczegóły, by dać im informacje, których oczekują, ale dzięki temu gra będzie płynna i ciekawa. Staraj się nie kłaść większego nacisku na pewne informacje w porównaniu do innych – sterowanie przygodą w tym stylu może wydawać się prostszą drogą, lecz nie prowadzi do gry ciekawej i ekscytującej.

•MISTRZ GRY DECYDUJE O TYM, CO SIĘ ZDARZY•

Gracze samodzielnie decydują, co mają robić ich bohaterowie w danym momencie i okolicznościach. Na przykład, czy po dojściu do rwącej rzeki spróbują przepłynąć ją wpław, czy szukają łodzi, czy też idą szukać mostu? Bohater może zrobić wszystko, czego chce gracz, ale MG musi określić skutki jego działania. Na przykład, czy bohaterowie zaczną się topić, jeśli zechcą przebyć rzekę wpław? Jeśli będą szukać łodzi – czy je znajdą?

Do pomocy w określeniu tego, co się zdarzy MG wykorzystuje reguły gry. Gracze nie potrzebują znać tych reguł, by grać i dobrze się bawić, ty natomiast musisz opanować większość z nich. Nie próbuj zapamiętać całej książki, ale powinieneś przynajmniej wiedzieć, gdzie możesz znaleźć reguły, odpowiadające danej sytuacji. To Ty decydujesz, kiedy rzut kostkami jest niezbędny, którego testu użyć (patrz **Standardowe testy** poniżej) i jakie konkretne konsekwencje pociągnie za sobą udany, bądź nieudany test. Jednak w większości przypadków musisz polegać na własnej wyobraźni i zdrowym rozsądku; sprawdzianem dobrego Mistrza Gry nie jest to, czy może on wyrecytować wszystkie zasady od początku do końca bez zaglądania do książki, ale to, czy sytuacje, które nie są dokładnie omówione w zasadach będą osądzone w sensowny i realistyczny sposób. W końcu w grze fantasy rzeczy niemożliwe zdarzają się dość często i żaden zbiór zasad, wszystko jedno jak wielkich i złożonych, nie może kusić się o opisanie każdej możliwej ewentualności.

•KOSTKI•

Zanim zaczniesz czytać dalej, upewnij się czy znasz wszystkie rodzaje kostek, używanych w tej grze. Warto, żebyś dysponował przynajmniej jedną kością czterościenną, sześcienną, ośmiościenną, dziesięciościenną, dwunastościenną i dwudziestościenną. Więcej informacji na temat rzutów kośćmi możesz znaleźć w **Podręczniku Gracza**.

•MISTRZ GRY TWORZY MAKIETY•

Przygody dzieją się w wyobraźni Mistrza Gry i graczy, ale dobrym pomysłem jest wykorzystywanie modeli postaci i makiet dla przedstawienia pewnych sytuacji. „Makieta" nie musi być czymś bardziej skomplikowanym niż na przykład ustawioną pionowo książką, symulującą ścianę domu czy krawędź muru. Niektórzy MG wolą rysować plany na papierze. Lepszą i atrakcyjniejszą metodą jest używanie specjalnych, przeznaczonych do gry „planów podłóg" wyprodukowanych przez **Games Workshop** (będą one wkrótce dostępne na naszym rynku dzięki nam, wydawcom tej książki). Zawierają one sekcje kolorowych, kamiennych podłóg, dróg i inne pomocne w grze podłoża.

Na przykład, jeśli grupa awanturników porusza się w korytarzu, możesz zdecydować się na narysowanie korytarza na kartce w kratkę i zaznaczyć na niej położenie drzwi i innych obiektów. Powinieneś używać tej samej skali dla planu korytarza, co dla modeli graczy (2,5 cm = 2 metry), umożliwiając umieszczenie tych modeli bezpośrednio na planie.

Niezbędne jest jedynie posiadanie planu komnaty lub korytarza, w którym w danej chwili znajdują się bohaterowie; gdy obszary te są opuszczane, stare szkice można zdjąć. Przez znaczną część rozgrywki plany w ogóle nie będą potrzebne i wystarczy tylko słowny opis terenu. Jednak te użyteczne akcesoria naprawdę pomagają uatrakcyjnić i udoskonalić przebieg rozgrywki, a ponadto są praktyczne, gdyż zawsze będziesz w stanie natychmiast określić, gdzie znajdują się bohaterowie, ich przeciwnicy, meble i inne przedmioty. Nie zawsze jest to proste w przypadku, gdy zarówno MG, jak i gracze bazują jedynie na czysto słownym opisie.

Jeśli przygoda dzieje się na zewnątrz budynków użyteczne może być wykorzystanie modeli budynków, drzew itd., by odtworzyć scenerię. Nie jest to konieczne, jednak znów – sprawia, że twe gry stają się atrakcyjniejsze. Jeśli nie dysponujesz modelami, to kartonowe „plany" mogą być użyte w ten sam sposób, co w przypadku wnętrz budynków i labiryntów. Plany podłóg firmy **Games Workshop** zawierają wiele elementów nie powiązanych z budowlami, jak drzewa i rzeki.

•MISTRZ GRY ODGRYWA RESZTĘ ŚWIATA•

Wcześniej czy później gracze napotkają inne istoty, zamieszkujące świat fantasy. Mogą to być nieubłagani wrogowie jak gobliny, istoty przyjazne czy nawet inni poszukiwacze przygód.

MG nie tylko określa miejsce pobytu takich istot, ale także odgrywa ich role w podobny sposób, jak gracze sterują bohaterami, których stworzyli. Gracze mogą spotkać dzikie zwierzęta, jak stada wilków czy niedźwiedzi. Bardziej inteligentne istoty to ludzie, elfy, krasnoludowie i halflingi. Takie postacie nazywane są *bohaterami niezależnymi* (BN), ponieważ nie podlegają żadnemu z graczy. Tylko MG kontroluje bohaterów niezależnych.

•KONTROLOWANIE GRY•

Przez większość czasu gra toczy się w ten sposób, że Mistrz Gry relacjonuje wydarzenia wszystkim graczom; będziesz pytał graczy, co chcą robić, a oni odpowiedzą poprzez podjęcie decyzji. Możesz określić skutki podejmowanych przez graczy działań, używając reguł gry i swojego własnego osądu, a później opowiedzieć o tych rezultatach graczom.

•TESTY•

Uczestnicy gry będą chcieli, by ich bohaterowie podejmowali wiele różnych działań – niektóre z nich to całkiem zwykłe, codzienne czynności, a inne śmielsze i niezwyczajne. Rolą MG jest decydowanie, jakie te czynności będą miały skutki, czy działania powiodą się, czy też nie. Na przykład bohater próbuje wskoczyć na galopującego konia podczas śmiałej ucieczki – czy potrafi to zrobić? Czy zauważy, że strażnicy zamykają bramę twierdzy? Czy zdoła pokonać kapitana straży?

Sytuacje takie, jak wymienione powyżej bardzo często pojawią się w Twojej grze, a ty możesz ich skutki określić szybko i sprawnie, wykonując *test*. Większość testów w tej grze oparta jest na cechach bohaterów i może być modyfikowana przez ich umiejętności oraz inne czynniki.

•PROCEDURA TESTU PODSTAWOWEGO•

1. Mistrz Gry analizuje zamierzoną, wymagającą testu akcję i decyduje, która cecha(y) będzie brana pod uwagę.
2. Gracz i MG decydują, czy postać posiada jakieś umiejętności, które wpłyną na test.
3. MG rozpatruje okoliczności i określa dalsze modyfikatory, które wydają się odpowiednie dla określenia procentowej szansy powodzenia testu.
4. Gracz rzuca K100. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy procentowej szansie, akcja jest udana; jeżeli nie, zakończyła się niepowodzeniem.
5. MG określa wynik próby, opierając się na tym, czy test był udany, czy nie. Stopień, w jakim test się udał lub nie daje ogólny pogląd, na ile udana (czy nieudana) była zamierzona akcja.

Przykład

Podczas badania ruin zamku Clem Shirestock przypadkowo odblokował dawno zapomnianą pułapkę. Duży i mogący spowodować poważne obrażenia blok skalny oderwał się od sufitu i spada z gwizdem w dół, uprost na naszego bohatera. Czy Clem zdoła uskoczyć z jego drogi na czas?

MG decyduje, że Clem musi wykonać test Inicjatywy. Clem nie posiada żadnej umiejętności, która by mu tu pomogła, tak więc musi polegać wyłącznie na wysokości swojej cechy Inicjatywy. MG decyduje, że sytuacja jest bardzo prosta – nie stosuje żadnych modyfikatorów, więc gracz rzuca K100. Rezultat wynosi 27 – Inicjatywa Clema wynosi 29 czyli test był udany. MG mówi, że Clem zdołał uskoczyć w bok i blok skalny minął go o ułamki centymetra.



•ŁATWE I TRUDNE CZYNNOŚCI•

Czasami Mistrz Gry może zadecydować, że szansa powodzenia, wynikająca z wielkości cechy bohatera nie oddaje w sposób właściwy przedstawionej sytuacji. Jeśli zadanie jest bardzo proste, przy teście może być brana pod uwagę podwojona wielkość cechy, a gdy zupełnie banalne – nawet cztery razy wyższa. Z drugiej strony, gdy zadanie jest bardzo trudne, rzut testujący może być porównywany z połową wielkości cechy, a w przypadku próby koszmarnie trudnej czy skomplikowanej – 1/4 cechy.

Alternatywnie MG może stosować modyfikatory w formie procentowej na przykład +5%, -10% i tak dalej. Zależy to całkowicie od ciebie, jako Mistrza Gry. Najważniejsze, aby trudność testu odzwierciedlała trudność zadania.

•SUKCES I PRZEGRANA•

Jeżeli test był udany, bohater bez problemu zdołał wykonać deklarowane działanie. Jeżeli została wyrzucona dokładnie liczba, żądana przez test, bohater sprawił się być może nawet lepiej, niż sam się spodziewał.

Jeżeli test był nieudany, bohaterowi nie udało się wykonać deklarowanej akcji. Skutki, jakie to za sobą pociąga oczywiście zmieniają się zależnie od konkretnych okoliczności.

Jeżeli test był nieudany o więcej niż 20%, sprawy potoczyły się naprawdę niedobrze i bohater może znaleźć się w opałach. Na przykład osoba, której nie udał się test Inicjatywy o więcej niż 20%, może nie tylko nie uskoczyć czy w ogóle nie reagować odpowiednio szybko, ale może się również na przykład przewrócić.

Jeżeli test był nieudany o więcej niż 30%, sprawy potoczyły się *fatalnie*. Konsekwencje przejścia lub nie przejścia testu z dużym marginesem zależą prawie całkowicie od konkretnego testu i towarzyszących mu okoliczności i niemożliwe jest podanie jakichkolwiek ogólnych wskazówek. Niektóre przykłady podano w **Standardowych testach** poniżej i MG może wziąć je pod uwagę.



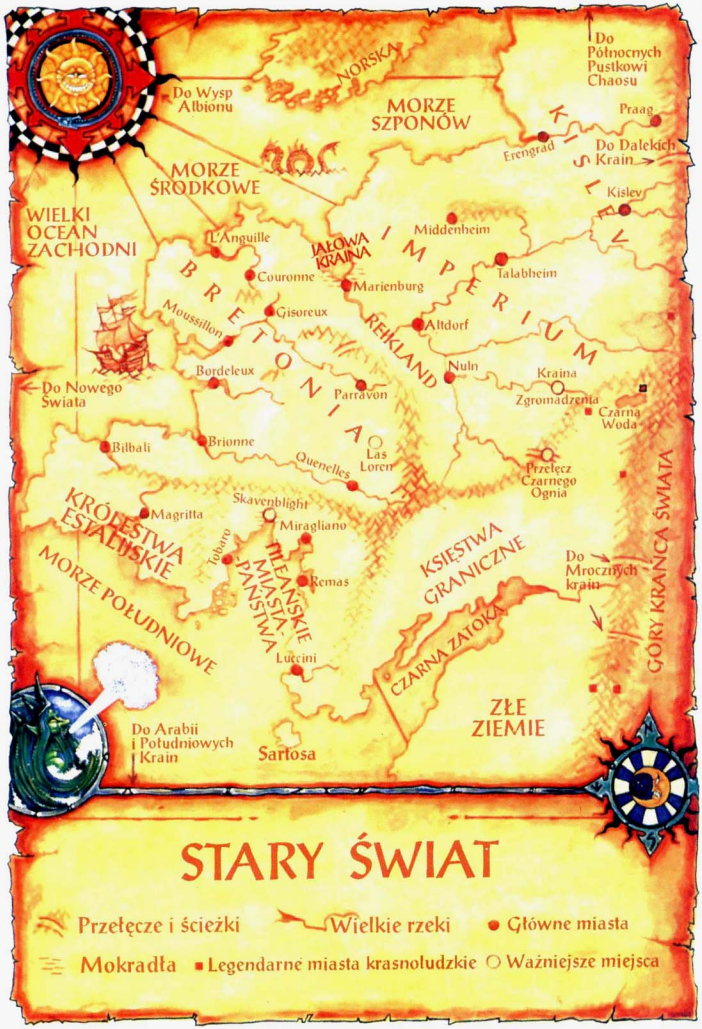
•TESTY ŁĄCZONE•

Czasami może okazać się koniecznym testowanie dwóch cech czy też wykonanie serii testów, potrzebnych do rozwiązania złożonej sytuacji.

Jeśli zdarzy się, że w danej sytuacji trzeba wykorzystać więcej niż jedną cechę, należy po prostu wziąć ich średnią jako podstawę testu.

Przykład

Po przegranej walce z gangiem przemytników, nieprzytomny Clem Shirestock został wrzucony do morza z dużą kotwicą przywiązaną do szyi. Szok zimnej wody cuci go, lecz niewątpliwie pójdzie na dno i utonie, jeśli szybko się nie rozwiąże.


Do Północnych Pustkowi Chaosu
NORSKA
Do Wysp Albionu
MORZE SZPONÓW
Praag
Erengrad
Do Dalekich Krain
MORZE ŚRODKOWE
Kislev
WIELKI OCEAN ZACHODNI
L'Anguille
Middenheim
IAŁOWA KRAINA
IMPERIUM
Couronne
Marienburg
Talabheim
BRETONIA
Moussillon
Gisoreux
Altdorf
REIKLAND
Nuln
Kraina Zgromadzenia
Do Nowego Świata
Bordeleux
Parravon
Czarną Wodą
Bilbali
Brionne
Las Loren
Quenelles
Przełęcz Czarnego Ognia
Skavenblight
KRÓLESTWA ESTALIŃSKIE
Magritta
Miragliano
Tobaro
MIEJSKIE PAŃSTWA
Remas
KSIĘSTWA GRANICZNE
Do Mrocznych krain
MORZE POŁUDNIOWE
GÓRY KRAŃCA ŚWIATA
CZARNA ZATOKA
Luccini
ZŁE ZIEMIE
Do Arabii i Południowych Krain
Sartosa
STARY ŚWIAT
Przełęcze i ścieżki
Wielkie rzeki
Główne miasta
Mokradła
Legendarne miasta krasnoludzkie
Ważniejsze miejsca

„STARY ŚWIAT"
© 1986 JES GOODWIN



Mistrz Gry decyduje, że liczy się tu zarówno Zręczność, jak i Inicjatywa – Clem nie tylko musi rozsupłać węzeł liny, którą jest przywiązany do kotwicy (Zręczność), ale powinien to zrobić ***natychmiast****, zanim zanurzy się zbyt głęboko, zanim lina nasiąknie wodą i węzeł zaciśnie się zbyt mocno, by go można było odwiązać i zanim zimno lodowatej wody spowolni jego ruchy (Inicjatywa).*

Inicjatywa Clema wynosi 29, zaś jego Zręczność 33 – co daje średnią 31. Grający Clemem rzuca K100 wyrzucając 17 – nasz bohater uwolnił się! Ale jego kłopoty jeszcze się nie skończyły – wciąż musi wydostać się bezpiecznie na brzeg, a nie ma umiejętności pływanie...

Niektóre sytuacje lepiej jest rozwiązać serią testów, niż jednym połączonym; w takich przypadkach MG po prostu ustala kolejność, w której testy powinny być wykonane, po czym przeprowadza je normalnie, jeden po drugim.

Przykład
Koń Clema Shirestocka porusza się z tą samą szybkością, co kareta powożona przez pewnych typków, którzy przed nim uciekają. Grający Clemem decyduje, że chce, by Clem wyciągnął miecz i przeciął uprząż, tak by konie odbiegły w siną dal, a kareta uwywróciła się na zakręcie i zatrzymała w rzece. Ponieważ zarówno koń Clema, jak i konie zaprzęgowe galopują pełną szybkością, nie będzie to łatwe.

Tę sytuację można rozbić na następujące akcje:

Najpierw Clem musi zrównać się z końmi zaprzęgowymi i utrzymać swego konia na równi z nimi.

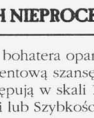
Kiedy to wykona, musi wyjąć swój miecz.

Wtedy, nadal kontrolując wierzchowca, musi wychylić się i przeciąć uprząż.

Przez cały czas są tu potrzebne wspaniałe umiejętności jeździeckie i MG decyduje, że chociaż Clem ma umiejętność jeździectwo*, to trzeba wykonać test ryzyka. Test ryzyka standardowo wynosi 50%, ale ponieważ Clem umie jeździć konno, MG dodaje modyfikator +10%, więc gracz musi wyrzucić 60 albo mniej, by utrzymać kontrolę nad koniem przez cały czas tej operacji. Rzucił 47, tak więc Clem dogania konie ciągnące powóz i utrzymuje się na równi z nimi.*

Następnie Clem musi wyciągnąć miecz. Na galopującym koniu nie jest to takie proste, jak pieszo, więc MG decyduje, że Clem musi wykonać test Zręczności. Zręczność Clema wynosi 33, a gracz wyrzucił 24 – ponowny sukces.

Teraz zaczyna się trudniejsza część. MG decyduje, iż aby przeciąć uprząż, Clem musi wykonać test Walki Wręcz. Ponieważ zarówno on, jak i cel pozostają w ciągłym ruchu, Mistrz Gry nakłada modyfikator -15% do testu WW. Clem ma WW równą 38, musi więc teraz wyrzucić 23 lub mniej. Kostki są rzucane po raz trzeci – 03! Clem zdołał przeprowadzić ten skomplikowany manewr – konie zaprzęgowe biegną w jedną stronę, kareta jedzie w inną, a typki kończą w rzece.



•TESTY NA CECHACH NIEPROCENTOWYCH•

Większość osobistych cech bohatera opartych jest na skali 1-100, więc łatwo jest ustalić procentową szansę sukcesu. Wyjątkami są Siła i Wytrzymałość, które występują w skali 1-10 (nigdy nie będzie trzeba robić testów Żywotności lub Szybkości). Aby wykonać test Siły lub Wytrzymałości, po prostu mnożymy te cechy przez 10, by otrzymać podstawową procentową szansę sukcesu, a dalsza procedura przebiega już normalnie.

Przykład
Clem Shirestock znalazł się w pułapce, odcięty przez ciężką kratę, która za nim opadła. Mistrz Gry decyduje, że musi on wykonać test Siły, żeby podnieść przeszkodę. Siła Clema wynosi 3, co daje mu podstawową szansę na sukces równą 30%. MG postanawia odjąć -10% (mimo wszystko jest to ciężka krata), tak więc grający Clemem musi rzucić 20 lub mniej na K100. Wyrzucił 76. Z ciężkim oddechem Clem podnosi kratę z podłogi o kilka centymetrów i czuje straszny ból w mięśniach. Po nieudanym o 56% teście, MG decyduje, że Clem nadwerężył mięśnie i powinien przez kilka godzin odpoczywać i odzyskiwać siły...



•RASA I CHARAKTER•

Testy Ogłady, szczególnie właśnie one, powinny być modyfikowane zależnie od rasy i charakteru.

Rasa
Oczywiście wszyscy bohaterowie niezależni będą reagować przychylniej na członków swojej rasy i by to odzwierciedlić, wszystkie testy z użyciem Ogłady wykonuje się z modyfikatorem -10%, jeśli chodzi o kogoś innej rasy.

Ten modyfikator można zastosować również do testów: *plotkowania, oszustwa, targowania, przekupstwa, zatrudnienia, improwizowania, przesłuchania* i *lojalności*, a także w przypadkach, gdy bohaterowie usiłują zdobyć jakieś dobra materialne czy usługi. Stosuje się je również w czasie spotkań.

Niechęć: Dla ras, które czują *niechęć* do rasy bohatera, modyfikator zwiększa się do -20%.

Nienawiść: Dla ras, które czują *nienawiść* do rasy bohatera modyfikator zwiększa się do -30%. Jest to minimalna redukcja, a Mistrz Gry może ją zwiększyć zależnie od okoliczności. MG może też wprowadzić alternatywną zasadę, że prawie każdy kontakt między rasami, które się wzajemnie nienawidzą, będzie wrogi.

Charakter: Podstawowe poglądy bohaterów niezależnych na świat, będące odbiciem ich charakteru, wpływają również na ich stosunek do bohaterów, prowadzonych przez graczy. Jeśli charakter bohatera jest oczywisty (na przykład, gdy BN może zobaczyć symbol bóstwa, które charakter zna), test powinien być zmodyfikowany. Jeśli nie, nie powinny być stosowane modyfikatory, wynikające z charakteru, choć jeśli w jakimś późniejszym momencie charakter postaci wyjdzie na jaw, może zostać przeprowadzony inny test.

Dla celów tych testów najbardziej odpowiednim wydaje się być rozpatrzenie pięciu charakterów jako linii prostej, biegnącej tak:

Chaotyczny – Zły – Neutralny – Dobry – Praworządny

Powinieneś używać modyfikatora -10% za każdy poziom różnicy. Na przykład dobry jest odległy o jeden charakter od neutralnego – więc jeśli bohater o dobrym charakterze musi wykonać test *plotkowania* podczas rozmowy z osobą neutralną, test ten będzie zmodyfikowany o -10%. Zły i praworządny są odległe od siebie o 3 charaktery, tak więc na testy bazujące na Ogładzie, przprowadzane przy kontaktach między osobami o tych charakterach zostanie nałożony modyfikator -30%.

•TESTY IMPROWIZOWANE•

Standardowe testy, których szczegóły podano poniżej, powinny opisywać większość sytuacji, ale w niektórych wypadkach będziesz musiał zaimprowizować jakiś test dla określenia, czy działanie bohatera było udane. W zasadzie ustalenie, która cecha powinna zostać użyta jako podstawa do testu jest dość proste, ale poniżej podamy ci kilka wskazówek.

Szybkość nigdy nie jest używana jako podstawa testu. Jeżeli sytuacja zależy od szybkości, przeprowadź test Inicjatywy.

Walka Wręcz odzwierciedla umiejętność walki w bezpośrednim starciu. Może być używana także w innych sytuacjach, nie związanych z walką, w których bohater używa czegoś w stylu topora czy młota. Pamiętaj: cel, który się nie porusza jest traktowany jako *nieruchomy* (patrz rozdział **Walka**).

Umiejętności Strzeleckie odzwierciedlają precyzję w strzelaniu i rzucaniu. Mogą być używane do określenia dokładności rzutów nie tylko w walce (na przykład rzucanie lotkami do tarczy).

Siła jest odbiciem siły fizycznej; stosuje się ją zawsze, gdy bohater używa swych mięśni – na przykład przy podnoszeniu ciężkiego przedmiotu lub próbie zgięcia żelaznych krat.

Wytrzymałość jest odzwierciedleniem ogólnej kondycji i budowy fizycznej. Stanowi podstawę określenia rzutów obronnych przy chorobie, zatruciu i w sytuacjach, gdy ważny jest stan zdrowia bohatera.

Żywotność nigdy nie jest używana jako podstawa testu. Pokazuje po prostu, jak długo bohater może walczyć, zanim przeciwnik zada rozstrzygający cios.

Inicjatywa odzwierciedla szybkość myślenia i działania, używana jest do testów wymagających raczej sprawności umysłowej, a nie fizycznych umiejętności. Od Inicjatywy zależy, czy bohater zwróci uwagę na małe lub niezwykłe szczegóły (takie jak rozdarcie na czyimś ubraniu lub przekrzywiony obraz na ścianie) oraz czy zdąży szybko na coś zareagować, na przykład uskoczyć przed spadającą skałą.

Ataki nigdy nie są używane jako podstawa testu. Określają po prostu ile ciosów może zadać bohater podczas jednej rundy walki.

Zręczność odzwierciedla umiejętność wykonywania trudnych manualnie zadań, takich jak na przykład nawlekanie igły czy otwieranie wytrychem zamku. Może być łączona z Inicjatywą kiedy mamy do czynienia z akcją wymagającą fizycznej koordynacji i utrzymania równowagi, takiej jak na przykład chodzenie po bardzo wąskim gzymsie lub utrzymanie się na pędzącym furgonie.

Cechy Przywódcze są odbiciem zdolności bohatera do wydawania komend, poleceń, wzbudzania lojalności i posłuchu, a w pewnych okolicznościach również do słuchania rozkazów i przestrzegania instrukcji danych przez zwierzchnika.

Inteligencja jest bezpośrednią miarą zdolności do logicznego myślenia i powinna być używana we wszystkich sytuacjach, wymagających osądzania, zdrowego rozsądku i jasności myślenia.

Opanowanie określa naturalną odwagę bahatera i psychiczną odporność na stresy, nieprzyjemne widoki, beznadziejne sytuacje, śmiertelne zagrożenia itp.

Siła Woli to szeroko pojęta miara siły charakteru i stanowczości. Jest używana do testów, określających odporność na magię, hipnozę, tortury i podobne sytuacje.

Ogłada określa ogólną zdolność bohatera do wywierania wrażenia na innych, przekonywania oraz siłę jego osobowości. Jest używana jako podstawa do testów, związanych z przekonywaniem lub dobrymi manierami w towarzystwie.

•STANDARDOWE TESTY•

Istnieją pewne sytuacje, które od czasu do czasu się powtarzają. Gracze będą chcieli, żeby ich bohaterowie blefowali w niepewnych sytuacjach, by kupowali nieuwagę strażników, będą ukrywali się przed potężnymi wrogami itd. Odzwierciedleniu tych sytuacji służy pewna ilość standardowych testów. Standardowe testy rozstrzyga się na tej samej zasadzie, co testy zwykłe; jedyną różnicą jest to, że opisaliśmy tutaj większość szczegółów i oszczędziliśmy trochę pracy Mistrzowi Gry.

Załączona tabela przedstawia listę standardowych testów, cech, na których one bazują oraz umiejętności, które mogą zmodyfikować test. Szczegóły, dotyczące poszczególnych testów opisano poniżej.

Czynność	**Testowana cecha**	**Umiejętności**
budowa	Zręczność	*szkutnictwo, górnictwo kowalstwo, inżynieria, kamieniarstwo, stolarstwo*
choroba	Wytrzymałość x 10	*odporność na choroby*
furia	Opanowanie	
głupota	Inteligencja	
groza	Opanowanie	
hipnoza	Siła Woli	
hazard	zobacz opis	*hazard*
improwizacja	Ogłada	różne, zobacz opis
kradzież kieszonkowa	Zręczność	*doliniarstwo*
lojalność	Cechy Przywódcze	*przekupstwo*
magia	Siła Woli	
niechęć	Opanowanie	
nienawiść	Opanowanie	
ocena	Inteligencja	*szacowanie, tropienie, geniusz arytmetyczny*
obserwacja	Inicjatywa	
oszustwo	Ogłada	*aktorstwo, błaznowanie, urok osobisty, krasomówstwo, szyderstwo, błyskotliwość, uwodzenie*
otwieranie zamków	Zręczność minus kategoria zamka	*otwieranie zamków*
plotkowanie	Ogłada	*aktorstwo, urok osobisty, krasomówstwo, komedianctwo, gawędziarstwo, przekupstwo, błyskotliwość, uwodzenie*
przekupstwo	100% minus SW przekupywanego	*przekupstwo*
przesłuchanie	Siła Woli	*torturowanie*
przeszukiwanie	Inicjatywa	
reakcja	Inicjatywa	
rozumienie języka	Inteligencja	*uzdolnienia językowe*
rozwiązywanie problemu	Inteligencja	
ryzyko	podstawa 50%	różne – zależnie od okoliczności, patrz opis.
siła	Siła x 10	
skok	zobacz **Ruch**	*akrobatyka*
skradanie się	30%	*ukrywanie się, ciche chód*
słuchanie	cichy hałas – 30% normalny – 60% głośny – 100%	*czuły słuch, cichy chód*
strach	Opanowanie	
targowanie się	Ogłada	*urok osobisty, targowanie, uwodzenie*
ukrywanie się	I + Op minus I (wroga)	*śledzenie, ukrywanie się*
upadek	zobacz **Ruch**	*akrobatyka*
zatrucie	Wytrzymałość x 10	*odporność na trucizny*
zatrudnienie	zobacz opis	różne
zeskok	zobacz **Ruch**	*akrobatyka*

Uwaga: *Nie wszystkie umiejętności wyliczone obok jakiegoś testu będą wykorzystywane w każdym przypadku; są to umiejętności, które mogą zostać użyte, lecz to Mistrz Gry musi zdecydować, które z nich, jeśli którekolwiek, pasują do konkretnej sytuacji. Gdy bohater posiada więcej niż jedną z odpowiednich umiejętności, modyfikatory za każdą z nich są sumowane.*

Niektóre z umiejętności wzajemnie się wykluczają: urok osobisty *lub* etykieta *nie mogą być stosowane razem z* komedianctwem *albo* szyderstwem, *ponieważ trudno wyobrazić sobie osobę jednocześnie szarmancką i impertynencką. MG powinien w każdym przypadku przeanalizować wszystkie możliwe do zastosowania umiejętności i zdecydować czy logiczne jest użycie określonych połączeń.*



Budowa: Ten test jest używany, gdy bohaterowie próbują budować duże, improwizowane obiekty z podstawowych materiałów – gdy próbują zbudować na przykład kryjówkę, tratwę albo most sznurowy. Test stosuje się też do określenia czy w nagłych przypadkach można naprawić na przykład koło lub oś wozu.

Przy teście *budowy* wykorzystuje się Zręczność, która może zostać zmodyfikowana przez MG, zależnie od trudności zadania. MG może zdecydować o podziale całego zadania, jeśli jest ono bardzo skomplikowane, na kilka oddzielnych testów *budowy* – trzeba zaliczyć pierwszy, aby przejść do następnego. Zazwyczaj wykonuje się tylko jeden test dla każdego etapu konstrukcji, niezależnie od ilości osób, które biorą w niej udział – dlatego nawet jeśli kilku bohaterów ma modyfikator do testu *budowy*, zostaje użyty tylko najwyższy.

MG przeprowadza test w sekrecie i zapisuje wynik. Udany test oznacza, że konstrukcja spełnia oczekiwania, jakie w niej pokładano. Nieudany rzut może przynieść różne efekty, zależnie od różnicy między wynikiem rzutu, a wymaganą liczbą.

Jeżeli test jest nieudany o 01-10% – Konstrukcja jest chwiejna, nadaje się do użytku tylko przez 2K6 dni, później się zawali.

Jeżeli test jest nieudany o 11-20% – Konstrukcja jest chwiejna i można jej używać tylko przez 2K6 tur gry. Później się zawali, jeśli była wykorzystywana.

Jeżeli test jest nieudany o 21-30% – Wadliwa konstrukcja. W każdej turze, w której jej używasz rzuć K6. Konstrukcja rozpadnie się, gdy zostanie wyrzucone 6 oczek.

Jeżeli test jest nieudany o więcej niż 30% – Zupełnie bezużyteczna, partacka robota, która nawet nie wygląda bezpiecznie. Rozpada się w momencie, gdy wbijasz ostatni gwóźdź.

Test *budowy* ma tylko umożliwić bohaterom wykonywanie pewnych czynności w ramach ich ogólnych zdolności, przy wykorzystaniu niektórych posiadanych przez nich, specjalnych umiejętności. Nie oznacza on, iż bohaterowie mogą zbudować wszystko, co sobie zażyczą. Jeśli bohaterowie dojdą do wniosku, iż wszystko w tej materii im wolno, powinieneś ich zapytać, jak konkretnie chcą wykonać zamierzoną czynność i osądzić poprawność ich opisu. Po upewnieniu się, że mają wszystkie potrzebne narzędzia i materiały, ustal modyfikator ich szansy na sukces.

Choroba: Zawsze, gdy bohaterowie będą kontaktować się z chorymi, MG powinien wykonać test Wytrzymałości, aby sprawdzić czy się zarazili. Test można odpowiednio zmodyfikować, w zależności od tego, jak bardzo choroba jest zaraźliwa (patrz **Choroba, trucizna, obłęd**) i czy bohaterowie są *odporni na choroby*.

Głupota: Ten test dotyczy szczególnie tępych istot, opisanych w **Bestiariuszu** jako *podatne na głupotę*. *Głupota* może czasem dotknąć również bohaterów, choćby na skutek działania magii, *obłędu* albo innych niezwykłych sytuacji. Te przypadki opisane zostały w innych częściach zasad.

MG stosuje ten test w każdym właściwym momencie, zwykle gdy bohater znajdzie się w stresie, na przykład podczas walki. Należy wykonać test jego Inteligencji; jeśli będzie udany, bohater w tej chwili broni się przed *głupotą*. Ci, którym test się nie uda zostają opanowani przez *głupotę*, a Mistrz Gry, korzystając z poniższej tabeli, powinien określić, co robią w każdej rundzie tego spotkania.

01-20% **Nic** – ich spojrzenie staje się puste i przestają cokolwiek robić. Jeżeli odniosą podczas tej walki obrażenia, należy dodać +20% do wszystkich następnych rzutów wg tej tabeli.

21-40% **Zmieszanie** – wystarcza im rozsądku na to, by się ruszać (z połową szybkości) i bronić *parowaniem*, lecz nie mogą używać umiejętności lub zdolności magicznych, a także nie mogą atakować.

41-60% **Dezorientacja** – są lekko świadomi tego, co się dzieje dokoła i mogą bronić się *paruając* i używając wszystkich umiejętności, które mogą zmniejszyć odnoszone w walce obrażenia. Nie mogą atakować. Mogą ruszać się z szybkością *ostrożną* lub *standardową*, lecz nie mogą biec. Wszystkie czary rzucane przez takie osoby mają połowę zwykłej szansy zadziałania.

61-80% **Otępienie** – są zdolni do podjęcia walki. Ich cecha Ataki zostaje obniżona do 1, lecz mogą atakować lub *parować* raz na rundę.

81-100% **Zmieszanie, ale przezwyciężone** – nie do końca wiedzą co się dzieje, ale pobiegną z bronią w ręku ku najbliższej istocie (czy będzie to wróg czy przyjaciel), wydając głośne okrzyki wojenne i zagrzewając przyjaciół do walki. Ich ataki i umiejętności działają normalnie, lecz mogą zostać skierowane w niewłaściwą stronę.

Hazard: Każdy wkłada do puli taką samą sumę pieniędzy i rzuca K100. Zwycięża osoba, która wyrzuciła najwyższy wynik. Zwycięzca zabiera całą sumę, równą ilości graczy pomnożonej przez stawkę. W mało prawdopodobnym przypadku remisu pomiędzy dwoma lub większą ilością graczy, gracze ci wkładają do puli następną stawkę i rzucają ponownie. Pozostali nie biorą udziału w tej rundzie.

Jeżeli gra toczy się w kasynie lub domu gry, krupier dodaje do swych rzutów 10-40% (1K4 x 10), zależnie od tego jak nieuczciwe jest kierownictwo. W oszukańczych grach, dom może dodać ponad 60% do swojego rzutu, ale raczej nie zdarza się to za każdym razem.

Bohater z umiejętnością *szulerstwo* dodaje do swojego rzutu modyfikator równy połowie swojej Inteligencji. Osoba, która używa zapasowych asów lub obciążonych kości otrzymuje modyfikator równy całej swojej Inteligencji, ale wówczas istnieje szansa, że zostanie złapana. Po każdej rozgrywce MG powinien wykonać w sekrecie test Inicjatywy dla każdego hazardzisty, sprawdzając czy wykrył on jakieś oszustwo. Test jest wykonywany z modyfikatorem -10%, chyba że ta osoba także dysponuje umiejętnością *szulerstwo* – wówczas otrzymuje ona modyfikator +10%. Osoby złapane na oszukiwaniu mogą mieć duże kłopoty!

Groza: Jest to ekstremalna forma *strachu* – test jest przeprowadzany dokładnie tak samo. Tylko istoty wybitnie nienaturalne i przerażające wzbudzają *grozę* – tak, jak jest to opisane w **Bestiariuszu.**

Osoby, którym test się nie udał porzucają wszystkie przedmioty, zwijają się w kłębek, mamrocząc bezrozumnie, aż stwór, który wzbudził *grozę* zostanie zniszczony albo odejdzie. Nie mogą robić absolutnie nic, nawet bronić się w walce i są traktowane jako cel *nieruchomy*.

Ponadto *groza* jest tak gwałtownym szokiem, że może trwale odbić się na psychice, czasem nawet powodując choroby psychiczne. Za każdym razem, gdy bohaterowi nie uda się test *grozy*, dopisuje się mu 1 *punkt obłędu* (patrz **Trucizny, choroba, obłęd**).

Hipnoza: Niektóre osoby potrafią *hipnotyzować* (posiadają taką umiejętność), a wiele istot dysponuje *hipnotycznym atakiem* powodującym, że ofiara zostaje unieruchomiona i staje się bezradna. Test jest porównywany z Siłą Woli ofiary i zwykle wykonywany tylko jeden raz podczas spotkania lub walki. Jeżeli będzie udany, do końca starcia na testowanego nie oddziaływuje żadna sugestia hipnotyczna; w przypadku porażki zamiera on w bezruchu, bezwolny i całkowicie bezradny, niezdolny do walki czy ruchu. Pozostaje w transie tak długo, aż atakujący przestanie na niego patrzeć (czy w inny sposób unieruchamiać). Jeżeli coś rozproszy skupienie hipnotyzującego (jak otrzymana w walce rana), traci on swój wpływ na ofiarę, która w następnej rundzie wraca do normalnej kondycji psychicznej. Zwykle można zahipnotyzować tylko jedną ofiarę na raz.

Improwizacja: Osoby z umiejętnościami kuglarskimi (np. cyrkowcy), a także niektóre inne mogą próbować swoich sił w improwizowaniu. Jest to często dobry sposób na zarobienie niewielkiej gotówki, lepszy niż żebranie. Postać próbująca improwizować powinna mieć przynajmniej jedną z poniższych *umiejętności:*

akrobatyka	*aktorstwo*	*błaznowanie*
człowiek-guma	*komedianctwo*	*mimika*
muzykalność	*naśladownictwo*	*połykanie ognia*
siłacz	*gawędziarstwo*	*sztuka*
wyzwalanie się z więzów	*szyderstwo*	*żebractwo*
żonglerka	*chiromancja*	*taniec*
śpiew		

Przy *improwizacji* co godzinę wykonujemy test Ogłady; udany rzut oznacza zarobek w wysokości K4+1 złotych koron, podczas gdy nieudany test oznacza zaledwie K6 szylingów. Test nieudany o 30% lub więcej to kłopoty; bohater może zostać przegnany przez strażnika miejskiego lub aresztowany za włóczęgostwo, czy też może mieć nieprzyjemne spotkanie z pijanymi lub swarliwymi mieszkańcami. Jeśli chcesz, możesz rozegrać to jako spotkanie.

Targowanie się: Mistrz Gry może ustalić dostępność i początkową cenę na większość ogólnie dostępnych dóbr i usług, używając **Przewodnika konsumenta.** Bohaterowie zawsze mogą próbować targować się z dostawcami.

Chcąc określić czy próba zbicia ceny była udana, należy wykonać test Ogłady. Udany – oznacza wytargowanie niższej ceny. Obniżenie ceny zależy od decyzji MG, zazwyczaj jest to 10% – więcej po szczególnie dobrym (niskim) rzucie.

Uwaga: *Piwiarnie i gospody nie są odpowiednim miejscem do targowania się i ich personel bywa bardzo drażliwy, jeśli gracz ociąga się z płaceniem.*

Kradzież kieszonkowa: Bohaterowie z umiejętnością *doliniarstwo* mogą próbować niezauważenie zwędzić jakieś przedmioty z kieszeni śpiącego ogra czy swego towarzysza podróży.

Test jest oparty na Zręczności bohatera; udany – oznacza, że udało mu się okraść kieszeń bez zwrócenia na siebie uwagi i jego łupem padło 1+k3 losowo wybranych przedmiotów spośród należących do ofiary. MG decyduje o tym czy będzie to sakiewka, zapomniana moneta, brudna chustka do nosa czy cokolwiek innego.

Nieudany test oznacza, że bohater nie zdołał nic ukraść. Test nieudany o 20% lub więcej znaczy, że kradnący został zauważony, a test nieudany o 40% lub więcej oznacza, że ofiara nie tylko zauważyła kieszonkowca, ale i schwytała go, wykorzystując *zaskoczenie.*

Bohaterowie z umiejętnością *doliniarstwo* mogą zarabiać pieniądze między przygodami. Wykonują test Zręczności raz dziennie; udany oznacza, że udało im się ukraść przedmioty lub pieniądze o wartości K10+1 złotych koron. Nieudany test znaczy, że podczas całego dnia „pracy" niczego nie zdołali ukraść. Test nieudany o 40% lub więcej oznacza, że kradnący zostali schwytani przez władze na gorącym uczynku i osadzeni w areszcie.

Osoby, które przez wiele dni z rzędu okradają kieszenie przechodniów muszą uwzględnić kumulujący się modyfikator -10% za każdy kolejny dzień. I tak, test kradzieży drugiego dnia wykonywany jest z modyfikatorem -10%, trzeciego dnia z modyfikatorem -20% itd.

Postać bez umiejętności *doliniarstwo* może próbować okradać kieszenie, lecz stosuje się wtedy modyfikator -30% do wszystkich testów kradzieży kieszonkowej.

Lojalność: Ten test jest używany do ustalenia lojalności wynajętych bohaterów niezależnych, pozostawionych bez nadzoru ze strony bohaterów, prowadzonych przez graczy. Testuje się Cechy Przywódcze najmującego. Jeżeli najemnicy zostaną wynajęci przez drużynę jako całość, bierze się pod uwagę najwyższe Cechy Przywódcze spośród posiadanych przez bohaterów, przy czym stosuje się modyfikator -10%.

Gdy najemnikowi albo grupie najemników powierza się jakieś zadanie, Mistrz Gry powinien wykonać pojedynczy test. Jeśli będzie udany, najemnicy podejmą próbę wykonania misji. Stopień niepowodzenia testu określa konsekwencje:

Test nie udał się o:

01-10% Najemnicy nie wykonują zadania lub wykonują je źle, gdyż są leniwi lub niekompetentni. Powracają w terminie, w którym byli oczekiwani, kłamiąc na temat przyczyn niepowodzenia.

11-20% Najemnicy nie wykonują zadania jak wyżej, lecz wracają dzień po ustalonym terminie.

21-30% Najemnicy znikają na dobre, zabierając wszystko, co im powierzono.

więcej niż 30% Najemnicy zdradzają bohaterów rywalom lub władzy. Nie wracają.

Magia: Czasami bohater znajdzie się pod bezpośrednim działaniem magii. W takich wypadkach testowana jest jego Siła Woli. Jeżeli test będzie udany, bohater przezwycięży działanie czaru. Należy zwrócić uwagę, że niektóre czary nie działają bezpośrednio i nie można uniknąć ich efektów przez wykonanie testu *magii* – na przykład bohater nie może uniknąć spłonięcia w magicznie przywołanej kuli ognistej lub zmoknięcia w magicznej burzy.

Niechęć: Jeżeli bohater odczuwa *niechęć* do jakiejś istoty lub grupy istot, test Opanowania powinien być wykonany przy jego każdym spotkaniu z obiektem *niechęci.* Po nieudanym teście bohater natychmiast atakuje, nawet z użyciem broni. Jeżeli test się uda, nadal uwzględniany jest modyfikator -10% przy wszystkich testach Ogłady między bohaterem, a obiektem jego niechęci.

Nienawiść: Ten test jest używany do określenia reakcji bohatera na istoty, które ma powody *nienawidzieć.* Chociaż test może dotyczyć indywidualnych kontaktów (szczególnie, gdy twoja gra opiera się na wendetcie czy zemście osobistej), zwykle stosuje się go podczas spotkań przedstawicieli ras, które z tego, czy innego powodu się nienawidzą. **Bestiariusz** opisuje, które rasy odczuwają wzajemną *nienawiść,* ale najlepszym przykładem są gobliny i krasnoludy. Obie te rasy *nienawidzą się* bardzo mocno i zaciekle. Jest to ważne dla graczy, prowadzących bohaterów-krasnoludów, ponieważ wcześniej czy później na pewno dojdzie do spotkania z jednym albo z dwudziestką goblinów. Na początku spotkania wykonuje się test Opanowania; jego rezultat dotyczy całego spotkania. Jeśli będzie on udany, oznacza to, że wszystko jest w porządku i nie należy stosować żadnych specjalnych reguł. Jeżeli test jest nieudany, bohater zostaje opętany przez *nienawiść* i podlega następującym regułom aż do końca walki ze znienawidzonym wrogiem.

1. Bohater zapomina o niebezpieczeństwie i nie może zostać zmuszony do ucieczki z pola walki.
2. Bohater bezustannie napiera na wroga, jeśli jest to możliwe.
3. Bohater posiada szaleńczą siłę – dodaje się +1 do wszystkich zadanych w walce obrażeń.

Ocena: Czasami bohaterowie znajdą się w sytuacjach, kiedy trzeba szybko coś ocenić: odległość, sumę, liczbę itp. Mistrz Gry może

ustalić dokładność oceny za pomocą przeprowadzonego w tajemnicy testu Inteligencji. Jeżeli test będzie udany, ocena będzie miała dokładność +/-10%. Nieudany test oznacza, że ocena zawiera większy błąd. Możesz użyć nieudanych testów *oceny*, by podać graczom nieprawdziwe informacje.



Oszustwo: W wielu sytuacjach bohater będzie starał się wyłgać z jakiejś sytuacji lub odwrotnie – za pomocą łgarstwa gdzieś się dostać. Może kłamać, pozorować ignorancję, pijaństwo, skarżyć się na złą pamięć, albo mówić cokolwiek zechce, co pomoże osiągnąć cel.

MG powinien zachęcać graczy, by ich kłamstwa były jak najbardziej prawdopodobne, a później powinien wykonać test Ogłady, sprawdzając czy *oszustwo* było udane. Wysiłek gracza tak naprawdę potrzebny jest jedynie po to, by ubarwić grę, choć jeśli MG zdecyduje, że gracz był całkowicie nieprzekonywujący (lub bardzo przekonywujący), może odpowiednio zmodyfikować test.

Udane *oszustwo* całkowicie przekona ofiarę, rozwiewając wszystkie jej wątpliwości. Nieudany test może wzbudzić wrogość, zaś test nieudany o 40% lub więcej prawdopodobnie zakończy się użyciem siły.

Otwieranie zamków: Bohater z umiejętnością *otwieranie zamków* może próbować otwierać zamki przy pomocy specjalnych wytrychów albo zmajstrowanych na poczekaniu narzędzi z kawałka drutu, małego noża lub czegoś podobnego.

Wszystkie zamki mają określoną *jakość zamka*, która jest opisana w procentach. Ten współczynnik odejmuje się od Zręczności postaci przy obliczaniu szans na sukces. Im wyższa jest *jakość zamka*, tym trudniej będzie go otworzyć.

Udany test oznacza, że zamek został otwarty. Bohater może podjąć trzy próby otworzenia jednego zamka, wszystkie następne będą automatycznie nieudane. Każda próba zabiera jedną rundę (10 sekund).

Bohater może nabyć umiejętność *otwieranie zamków* więcej niż raz, co spowoduje wzrost modyfikatora testu *otwierania zamków* o +10% za każdorazowe nabycie umiejętności. Modyfikator ten dodaje się do szansy sukcesu.

Bohater bez tej umiejętności może wykonać tylko jedną próbę otworzenia zamka z modyfikatorem -30%.

Plotkowanie: Plotkowanie można wykorzystać jako bezpieczne i łatwe źródło informacji. Można podjąć próbę namówienia bohaterów niezależnych na rozmowę – najlepiej, rzecz jasna, w gospodzie, gdzie ludzie są mniej podejrzliwi co do motywów grupy.

Gdy bohater chce rozpocząć pogawędkę z obcym, MG powinien wykonać test Ogłady. Jeżeli test jest udany, bohater pozna wszystkie najświeższe wieści (użyteczne albo nie). Typowe wieści zazwyczaj dotyczą tragicznych wypadków, urodzin, ślubów, skandali, samobójstw, zabójstw, chorób, przestępstw i dziwnych wydarzeń. Wysłuchanie wszystkich miejscowych plotek może zająć dłuższą chwilę, szczególnie jeśli rozmówcą jest staruszek bądź gaduła. Udzielając informacji, MG powinien zwracać uwagę na scenerię i szczegóły toczącej się przygody.

Jako dodatek do lokalnych wiadomości, bohater może zadać do K6 konkretnych pytań. MG powinien odpowiedzieć na nie z punktu widzenia bohatera niezależnego – często jedyną uczciwą odpowiedzią będzie „nie wiem".

Ci, którym nie uda się test *plotkowania* mogą być narażeni na wrogą reakcję bohatera niezależnego. Test nieudany o 40% lub więcej oznacza, że bohater niezależny prawdopodobnie doniesie lokalnym władzom o pewnym osobniku, zadającym zbyt dużo pytań, niebezpiecznym zboczeńcu czy dziwaku. W odpowiednich okolicznościach bohater niezależny może nawet zaatakować wypytującego.

Przekupstwo: Przekupstwo jest dobrym sposobem na wydostanie się z tarapatów (lub wpędzenia się w inne!). Kiedy bohaterowie próbują przekupić urzędników, musi zostać uwzględniona suma oferowanych pieniędzy i związane z tego typu propozycją ryzyko. Poniższej tabeli można używać do określenia minimalnych sum, które trzeba oferować dla opłacenia coraz niebezpieczniejszych działań.

Działanie	Minimalna łapówka
Bierność	przeoczenie nieistotnej rozbieżności faktów, patrzenie w inną stronę itp. – **1 ZK**
Działanie drugorzędne	pozostawienie otwartej bramy, ujawnienie danych o przyzwyczajeniach, nawykach lub pobycie kogoś – **5 ZK**
Przestępstwo pospolite	okradzenie pracodawcy, zaufanej osoby, ujawnienie informacji o niewielkiej wartości, zezwolenie na wejście do zastrzeżonego obszaru – **25 ZK**
Przestępstwo	kradzież przedmiotu, ujawnienie informacji o dużej wartości – **50 ZK**
Przestępstwo poważne	ujawnienie informacji o znaczeniu państwowym, zmowa w celu zabójstwa lub coś jeszcze gorszego – przynajmniej **100 ZK, często więcej**

Minimalne stawki łapówki modyfikuje się zależnie od okoliczności i odczuć bohatera niezależnego – dla przykładu, służący chętniej zdradzi swoją panią, jeżeli czuje do niej osobistą niechęć. Trzeba uwzględnić także osobowość i charakter bohatera niezależnego, który ma być przekupiony; łatwiej przekupić ludzi z natury podstępnych albo o chaotycznym charakterze, ponieważ po prostu lubią wywoływać kłopoty.

Minimalna suma, która zostanie zaakceptowania powinna być modyfikowana w zależności od statusu społecznego i ogólnej pozycji przekupywanej osoby. Na przykład przekupienie burmistrza jest trochę trudniejsze i wymaga większych pieniędzy, niż przekupienie podrzędnego skryby czy wieśniaka.

Ogólnie mówiąc, niektóre sumy powinny opierać się na statusie społecznym i majątku posiadanym przez osobę, którą chcemy przekupić. Na przykład hrabia prawdopodobnie obraziłby się śmiertelnie, otrzymując ofertę 17 Złotych Koron za pozostawienie na noc nie zamkniętej bramy zamkowej. Znacznie lepiej zwrócić się z tym do jednego z jego służących. Z drugiej strony ten sam hrabia w zamian za odpowiednią ofertę, mógłby przyłączyć swoje siły do próby zamachu stanu. Zdrowy rozsądek MG powinien decydować, kto może być przekupiony i za ile.

Po określeniu minimalnej sumy przekupstwa, bohater musi złożyć ofertę.

Może ona być większa niż minimalna łapówka, lecz nigdy mniejsza. Szanse na zaakceptowanie oferty wynoszą 100% minus Siła Woli osoby przekupywanej. Używa się Siły Woli, ponieważ reprezentuje ona uczciwość, ale MG może stosować różne modyfikatory, które wydają mu się odpowiednie w danej sytuacji.

Charakter jest ważnym czynnikiem modyfikującym test:

Chaotyczna postać będzie chętna do zaakceptowania przekupstwa (+20% do szansy).

Zła postać prawdopodobnie postąpi podobnie (+10%).

Dobra postać prawdopodobnie tego nie zrobi (-10%).

Praworządna postać niemal z pewnością odrzuci propozycję (-20%).

Jeżeli łapówka została odrzucona, przekonujący może spróbować zwiększyć swą ofertę o 50% lub więcej. Za każde 50% sumy dodawane do początkowego minimum, zarówno na początku, jak i w czasie późniejszych prób, szanse na sukces wzrastają o 10%.

Naprawdę zły (wysoki) rzut kostkami może oznaczać nie tylko niepowodzenie, ale także wskazywać, że sprawy potoczyły się katastrofalnie źle; postać okazała się nieprzekupna, może donieść na graczy, może wziąć pieniądze, lecz zdradzić albo może ich po prostu zaatakować.

Przesłuchanie: Gdy ktoś chce siłą wydobyć informację od bohatera lub bohatera niezależnego, nawet jeśli gracz twierdzi, że nie będzie mówić, MG może zdecydować inaczej. Przesłuchanie musi opierać się na groźbach, może także zostać poparte torturami. Jeśli bohaterowie zamierzają użyć tortur przeciwko bohaterowi niezależnemu, powinni być świadomi ryzyka przypadkowej śmierci przesłuchiwanego.

Najprostszą formą przesłuchania są groźby: „Powiedz mi gdzie są pieniądze albo połamię ci nogi". MG wykonuje test SW (odporności psychicznej) ofiary. Udany test oznacza, że ofiara nie chce współpracować. Nieudany test oznacza natychmiastowe posłuszeństwo.

Jeśli ktoś wykonał udany test, żadne dodatkowe groźby nie zmuszą go do mówienia. Tylko zastosowanie tortur może rozwiązać mu język (lub uszkodzić członki).

Przesłuchiwani mogą być poddani torturom raz na turę – MG powinien wtedy wykonać test SW. Za każdym razem, gdy przesłuchiwany jest torturowany, odnosi K3 punkty obrażeń. Osoby, którym test się nie udał odpowiadają na wszystkie zadane im pytania.

Osoby złe lub chaotyczne mogą stosować specjalne techniki tortur, zamiast tych używanych normalnie. Zmniejszają one SW torturowanego o 10% podczas wykonywania testu i zadają K4 punkty obrażeń.

Osoby dobre właściwie nie powinny stosować tortur. Bohater o dobrym charakterze, który próbuje torturować jeńca otrzymuje K6 *punktów obłędu* (patrz **Obłęd**). Otrzymuje K3 *punkty obłędu* również wtedy, gdy nie zdołał odwieść mniej sympatycznych kolegów od poddawania jeńca mękom, gdyż cierpi na skutek psychicznego szoku, poczucia winy i wyrzutów sumienia.



Przeszukiwanie: Przeszukiwanie musi być prowadzone przedmiot po przedmiocie. Ściany, podłogi i inne duże powierzchnie są przeszukiwane w tempie 9 metrów kwadratowych powierzchni lub 9 metrów długości korytarza na turę (minutę). W wyniku przeszukania zostaje automatycznie odnalezione wszystko, co nie zostało wcześniej specjalnie ukryte. Rozmyślnie ukryte przedmioty będą odnalezione, jeśli szukający wykona udany test Inicjatywy. Jeśli bohaterowie tak chcą, przeszukiwanie można powtarzać kilkakrotnie.

W zależności od tego, ile rzeczy znajduje się na danym obszarze, MG musi zdecydować ile czasu pochłonie jego przeszukanie. Przeszukanie pustego powozu zajmie zdecydowanie mniej czasu, niż zagraconej rupieciarni. Najlepiej jest kierować się tu intuicją i zdrowym rozsądkiem.

Szybkie przeszukiwanie: Odbywa się w ten sam sposób jak przeszukanie zwykłe, tylko z podwójną szybkością i dość hałaśliwie – przeszukujący zachowują się *głośno*. Przy testowaniu szybkiego przeszukiwania stosuje się modyfikator -10%.

Reagowanie: Ten test wykonuje się w celu ustalenia czy bohater zareaguje dostatecznie szybko, gdy wydarzy się coś nieoczekiwanego – na przykład zadziała pułapka. Udany test oznacza, że bohater uskoczył, zrobił unik, cofnął się albo w inny sposób zdołał uniknąć nagłego niebezpieczeństwa. Jest to test Inicjatywy z uwzględnieniem odpowiednich modyfikatorów, wynikających z nieostrożnego czy brawurowego zachowania (na przykład -10%, jeśli bohater idzie w normalnym tempie, -20% jeśli biegnie, -10% jeśli stoi na odsłoniętym terenie itp.).

Rozumienie języka: Często bohaterowie będą spotykać się z cudzoziemcami, mówiącymi całkowicie niezrozumiałymi językami. Jeżeli nie znają tych języków, mogą próbować domyśleć się, o czym mowa słuchając bardzo uważnie, namawiając obcego, by mówił wolno i pomagał sobie gestami, i generalnie wykazując dużą cierpliwość.

Mistrz Gry musi zadecydować, czy bohaterowie mają dotatecznie dużo czasu, by zrozumieć paplaninę obcego. Oczywiście będzie to zależało od treści wypowiedzi. MG wykonuje test Inteligencji słuchającego bohatera. Udany test oznacza, że w pewnym stopniu domyślił się on, co zostało powiedziane, natomiast test nieudany – że zupełnie nic nie pojął. Zależnie od wyniku, MG może udzielić tyle poprawnych albo niepoprawnych informacji, ile uzna za stosowne. Jednak sukces nigdy nie jest absolutny, chyba że chodzi o bardzo proste wiadomości.

Jeżeli test jest nieudany o 40% lub więcej, MG może podać informację przekręconą albo błędną. Czy cudzoziemiec naprawdę kazał ci się zmywać, czy tylko informował, że pobrudziłeś sobie czoło?

Rozwiązywanie problemów: Zdarza się czasem, że bohaterowie znajdą się w sytuacji, w której będą zmuszeni do rozwiązania jakiejś łamigłówki, zagadki czy problemu. Mistrz Gry powinien pozwolić, żeby każdy z bohaterów miał przynajmniej jedną szansę uporania się ze stojącym przed grupą problemem.

Mistrz Gry powinien wykonać test Inteligencji podejmującego próbę bohatera. Wynik może zostać wykorzystany na dwa sposoby. Po pierwsze – sukces lub niepowodzenie w tym teście mogą zostać zinterpretowane tak samo, jak we wszystkich innych; to znaczy, jeśli test się udał MG może powiedzieć graczowi, że jego bohater rozwiązał zagadkę lub, jeśli był nieudany, że była ona dla bohatera zbyt trudna. Alternatywnie – MG może sobie zażyczyć, by sam *gracz* popracował nad łamigłówką, zaś stopień sukcesu, jaki podczas testu osiągnął *bohater* wskazuje jakiej pomocy przy rozwiązywaniu zagadki MG może udzielić *graczowi*, czy też ile prób gracz może podjąć, by zagadkę rozwiązać. Na przykład – jeśli test powiedzie się o 10% lub więcej MG może zezwolić graczowi na jedną dodatkową próbę przy rozwiązywaniu problemu.

Nawet jeśli test się nie udał bohaterowie mogą próbować rozwiązać zadany problem, jednak w takim przypadku MG nie powinien im udzielać żadnej pomocy, a nawet może wprowadzić w błąd gracza, którego test szczególnie się nie powiódł. Jeśli test był nieudany o 30% lub więcej, MG powinien graczowi znacznie utrudnić rozwiązanie problemu.

Ryzyko: Mistrz Gry może użyć standardowego testu *ryzyka* w każdej sytuacji, w której bohaterowie próbują czegoś, co wiąże się z fizycznym niebezpieczeństwem. Podaliśmy wcześniej niektóre typowe przykłady. Wiele fizycznie niebezpiecznych działań opisanych jest przez umiejętności i posiadający je bohater nie musi przeprowadzać testów *ryzyka*.

Ten test przeprowadza się w ten sam sposób jak inne, ale bohater ma zwykle 50% szansy na sukces. MG, jeśli uzna to za stosowne, może tę liczbę modyfikować, ale 50% należy traktować jako przeciętną.

Nieudany test *ryzyka* zawsze powoduje otrzymanie K3 obrażeń. Na tę liczbę nie wpływa noszona zbroja ani tarcza. MG może uwzględnić działanie magii ochronnej i bazujących na umiejętnościach modyfikatorów, w pewnych przypadkach redukując obrażenia.

Skradanie się: Choć nie jest to test standardowy, jednak, jak łatwo przewidzieć, bohaterowie – zarówno posiadający *cichy chód* jak i nie – będą chcieli przekradać się pomiędzy strażnikami czy omijać inne potencjalne trudności. Chcąc określić czy bohaterowie zostali usłyszeni, wykorzystaj test *słuchania* i rozdział **Ruch**.

Słuchanie: Załączona tabela określa procentową szansę usłyszenia przez bohatera różnych dźwięków. Bohaterowie nie muszą nasłuchiwać, ale jeśli poruszają się, rozmawiają albo są zaabsorbowani czymś innym, usłyszą zapewne tylko te dźwięki, które są wyraźne i głośne. Można przyjąć, że hałasująca drużyna usłyszy tylko dźwięki głośniejsze niż hałas, który sama robi. Tak więc grupa, która się ostrożnie porusza usłyszy tylko dźwięki zwykle bądź głośne, lecz nie będzie mogła usłyszeć dźwięków cichych.

Rodzaj dźwięku	Przykłady	Szansa	Hałas niesie się
cichy	ostrożne poruszanie się, szept, przekręcanie klucza, otwieranie zamka wytrychem	30%	4 metry
zwykły	normalne poruszanie się, rozmowa, zamykanie lub otwieranie drzwi	60%	8 metrów
głośny	wyważanie drzwi, bieg, szarża, walka, inkantacja, biegnący koń, szybkie przeszukiwanie, tłuczenie szkła, krzyk, wrzask, wołanie	100%	16 metrów

Dźwięki zza drzwi lub ściany można wychwycić jedynie *specjalnie nasłuchując*, to znaczy przyciskając ucho do przeszkody. W innych przypadkach dźwięki nie przedostają się przez ściany ani drzwi, może tylko jako bardzo niewyraźne jęki czy wrzaski.

Normalnie każdy bohater ma tylko jeden test *słuchania* przez ścianę czy drzwi. Nie ma znaczenia, jak dużo czasu spędza z uchem przyciśniętym do drzwi czy ściany, nie usłyszy nic więcej niż to, na co wskazuje początkowy rzut. Mistrz Gry może ominąć tę zasadę, lecz powinien graczom serdecznie odradzać spędzania całego czasu na nasłuchiwaniu pod drzwiami czy ścianami.

Bohater, który specjalnie nasłuchuje pod drzwiami komnaty może wykonać normalny rzut, by usłyszeć dźwięki z wewnątrz. Przez drzwi normalnej wielkości może nasłuchiwać tylko jedna osoba na raz. Osoby, nasłuchujące przez cienkie, drewniane lub otynkowane ścianki mogą usłyszeć dźwięki z wnętrza, przy czym w tym przypadku stosuje się modyfikator -10%. Grube ceglane, kamienne i ziemne ściany blokują wszystkie dźwięki.

Hałas obudzi śpiącego bohatera, jeśli powiedzie się mu test *słuchania,* zmodyfikowany o -20%.



Strach: Pewne osoby doznają silnego psychologicznego wstrząsu, który może być tak obezwładniający, że wprawia je w stan czasowego paraliżu – dosłownie sztywnieją ze *strachu.*

Niektóre istoty opisano w **Bestiariuszu** jako wzbudzające *strach* w innych istotach (na przykład ożywieńcy wzbudzają *strach* w istotach żywych). Gdy bohaterowie natkną się na kogoś, kogo się boją, należy wykonać standardowy test *strachu.*

Testuje się wtedy Opanowanie – udany rezultat oznacza przełamanie *strachu* (podczas tego spotkania nie wykonuje się już następnych testów), zaś nieudany oznacza, że bohater jest sparaliżowany ze strachu i nie może się poruszać, walczyć ani podejmować w tej rundzie żadnych innych działań. Jednak jeśli tak mocno przestraszony bohater zostanie zaatakowany, może normalnie parować ciosy, ale nie może korzystać z umiejętności *uniki* ani z żadnej innej, która pozwoliłaby mu uniknąć obrażeń. Rzut powtarza się na początku każdej rundy, aż bohaterowie przełamią strach (test będzie udany), po czym nie wykonuje się już kolejnych testów *strachu* do końca tego spotkania.

Furia: Osoby, które cierpią na poważne zaburzenia psychiczne mogą czasami całkowicie stracić kontrolę nad sobą, stając się niebezpiecznymi maszynami do zabijania, groźnymi zarówno dla wrogów, jak i przyjaciół. Ten test wykonują jedynie osoby szalone lub takie, które są *podatne na furię* – gwałtowne, wybuchowe, nieopanowane. Bohaterowie mogą stać się *podatni na furię* na skutek nawarstwienia się zaburzeń psychicznych, ale niektóre istoty są *podatne na furię* z natury. W momencie, w którym ktoś taki znajdzie się w sytuacji, wywołującej stres – przeważnie na początku spotkania – testuje się Opanowanie.

Jeśli test się powiedzie, nic się nie dzieje. Natomiast ci, którym się test nie udał, tracą na czas spotkania kontrolę nad sobą i podlegają następującym zasadom:

1. Zapominają o niebezpieczeństwie i nie mogą zostać zmuszeni do ucieczki bądź wycofania się z pola walki. Testy *strachu* i *grozy* nie są wykonywane.
2. Osoby w *furii* są opanowane żądzą zabijania – nie mogą parować i, jeśli mają możliwość, zawzięcie atakują przeciwników.
3. Osoby takie posiadają szaleńczą siłę – dodaje się +1 do wszystkich obrażeń, zadanych przez nich w walce.
4. Działając w *furii* nie zwracają uwagi na otrzymywane rany – wszystkie obrażenia są zmniejszane o 1 pkt.

Ukrywanie się: Ten test służy do sprawdzania czy bohaterom uda się uniknąć odkrycia przez wrogów, gdy ukryją się w cieniach, w mrocznym zaułku czy podobnym miejscu. Ukrywający się w ten sposób może zostać odkryty przez *przeszukiwanie* (lub *szybkie przeszukiwanie*), lecz nie zostanie zauważony dzięki zwyczajnej *obserwacji.* Na przykład, halfling Silas Lumpfoot pełznie ukradkiem mrocznym korytarzem, gdy nagle słyszy nadchodzący patrol orków. Nie ma szans na prześliźnięcie się obok nich niezauważony, lecz być może uda mu się ukryć w cieniu. Kuląc się, starając być jak najmniejszym i wykorzystując załamania ścian korytarza Silas cicho oczekuje, aż orki przejdą. Jest to idealna sytuacja do zastosowania testu *ukrycia się,* by sprawdzić czy Silas zostanie zauważony przez któregoś orka. Jeżeli patrol czegoś lub kogoś szuka, stosuje się normalne zasady *przeszukiwania/szybkiego przeszukiwania.*

Szanse udanego *ukrycia się* zależą od szybkości decyzji i umiejętności zachowania zimnej krwi do chwili minięcia niebezpieczeństwa. Dlatego podstawowa szansa testu wynosi: Inicjatywa plus Opanowanie ukrywającego się minus Inicjatywa istoty, przed którą delikwent się kryje. Jeśli ukrywa się przed grupą istot, test przeprowadza się tylko raz, ale biorąc pod uwagę najwyższą Inicjatywę w tej grupie.

Istota, używająca umiejętności *ciche poruszanie się* może dodać 10% do swej szansy ukrycia się, zaś osoba z umiejętnością *ukrywanie się* może dodać kolejne 20%. Mistrz Gry powinien wprowadzić inne, odpowiednie do sytuacji modyfikatory, wynikające np. z oświetlenia czy dostępności kryjówek, zależne od tego, czy wrogowie spodziewają się intruzów, czy nie itd. Dobrze ukryci bohaterowie mogą zaatakować z zaskoczenia, automatycznie *zaskakując* przeciwników (patrz rozdział **Walka**).

Zatrucie: Ten test jest wykonywany w celu sprawdzenia czy na testowaną osobę zadziała trucizna lub narkotyk. Testuje się Wytrzymałość x 10 (tzn. bohater z Wytrzymałością 4 ma 40% szans na sukces). Udany test oznacza, że bohater oparł się truciźnie i nie powoduje ona żadnych objawów chorobowych.

Zatrudnienie: Co jakiś czas bohaterowie będą szukać zwykłej pracy, zarówno po to, by zarobić trochę pieniędzy pomiędzy przygodami, jak i dla innych, bardziej złożonych celów, jak przeniknięcie do czyjegoś domu czy jakiejś organizacji. Istnieją cztery główne kategorie prac, które są dostępne dla bohaterów:

Cyrkowiec – obejmuje wszystkie zajęcia, związane z podstawową profesją cyrkowca.

Robotnik – obejmuje robotników portowych, budowlanych i pracujących na roli.

Rzemieślnik – obejmuje wszystkie zajęcia zaawansowanej profesji rzemieślnika.

Służący/lokaj – obejmuje całą służbę, także niższych urzędników, gajowych itp.

Bohater musi być cyrkowcem (teraz lub w przeszłości), aby otrzymać pracę jako cyrkowiec, albo rzemieślnikiem lub uczniem rzemieślnika, aby otrzymać pracę jako rzemieślnik. Każdy może zostać służącym lub lokajem, natomiast zatrudnienie się jako robotnik wymaga Siły 3 lub większej.

Szanse znalezienia pracy w danej społeczności zależą od jej wielkości. Stosunkowo łatwo jest znaleźć pracę w dużych i średnich miastach. W wioskach i małych miasteczkach nie ma wielkiego zapotrzebowania

na wykwalifikowanych pracowników, a inne prace są zwykle przeznaczone dla robotników sezonowych. Skorzystaj z poniższej tabeli dla określenia podstawowej szansy na znalezienie zatrudnienia.

Zatrudnienie	Ludność			
	Poniżej 100	100-1000	1000-10000	Powyżej 10000
Cyrkowiec	3%	17%	73%	100%
Robotnik	17%	73%	100%	100%
Rzemieślnik	3%	9%	42%	59%
Służący/lokaj	17%	59%	100%	100%

Bohaterowie, którzy szukają pracy mogą wykonywać test *zatrudnienia* raz na tydzień. Pewne umiejętności pozwalają modyfikować podstawową szansę; zostało to uwzględnione w opisach tych umiejętności. Zarobki kształtują się na poziomie: 60 szylingów dla rzemieślników, 30 szylingów dla cyrkowców, 42 szylingi dla robotników i 3 szylingi dla służących (którzy będą mieli zapewnione mieszkanie i wyżywienie).

Obserwacja: Bohaterowie mogą wejść do komnaty i zobaczyć nierówne kamienne ściany, przewrócone krzesło i ciężki stół. Ale czy zauważą na podłodze rysę, wydrapaną przez ukryte drzwi albo ciemną plamę krwi na krześle?

Jeśli bohaterowie przeszukają ten obszar, dostrzegą to wszystko automatycznie, gdyż te ślady nie są ukryte. Jednak MG może uznać, że bohaterowie po prostu zauważyli takie szczegóły, nawet bez przeprowadzania szczegółowego przeszukania komnaty.

Mistrz Gry powinien przeprowadzić w sekrecie test Inicjatywy w chwili, gdy bohaterowie mają sposobność choćby pobieżnego obejrzenia pokoju. Dzięki udanemu testowi odkryją jedną wskazówkę, jeśli jakaś tam jest. Jeśli test udał się o 10% lub więcej, odnalezione zostają dodatkowe wskazówki w ilości jednej na każde pełne 10% powodzenia testu – aż do maksimum, czyli zauważenia wszystkiego, co można było zauważyć.

Bohaterowie nie mogą używać *obserwacji*, żeby znajdować przedmioty, które są schowane. Można je znaleźć tylko za pomocą przeszukania.

Reguły obserwacji można stosować także wtedy, gdy bohaterowie zaglądają do komnaty z zewnątrz. Jednak w takim przypadku rzut kością określa możliwość dostrzeżenia tylko dużych obiektów – wyposażenia, pokrycia podłogi, mieszkańców itd. Drobne szczegóły i ukryte przedmioty nie mogą zostać zauważone z zewnątrz pomieszczenia.

Zeskok: Zeskok to kontrolowane spadanie. Wszystkie szczegóły testu opisane są w rozdziale **Zeskok, upadek, skok,wspinaczka**.

Skok: Ten test dotyczy skoków poziomych. Wszystkie jego szczegóły opisane są w rozdziale **Zeskok, upadek, skok, wspinaczka**.

Upadek: Upadek to niekontrolowane spadanie. Wszystkie szczegóły testu opisane są w rozdziale **Zeskok, upadek, skok, wspinaczka**.

•PUNKTY PRZEZNACZENIA•

Punkty przeznaczenia odróżniają bohaterów, prowadzonych graczy od reszty mieszkańców Starego Świata – są tym, co sprawia, że bohaterowie są wyjątkowi. Każdy z nich otrzymuje pewną liczbę *punktów przeznaczenia* (PP) już podczas procesu tworzenia, poza tym *punkty* te mogą być zyskiwane i tracone w czasie gry, np. na skutek interwencji bogów.

Punkty przeznaczenia są wykorzystywane do ratowania bohaterów od pewnej śmierci; wydając *punkt przeznaczenia* bohater może znowu żyć i, po pewnym czasie, normalnie funkcjonować. Na przykład może wydać PP w celu zneutralizowania rezultatu krytycznego trafienia (patrz **Walka – Krytyczne trafienia**), które w innym przypadku okazałoby się tragiczne. Bohater zostaje np. ogłuszony, ale nie zabity i w końcu się przebudzi, lub też morderczy cios zaledwie go muska. Osoba, która odpadła od stromej ściany może wydać PP w celu uniknięcia niechybnej śmierci; zostanie ocalona dzięki szansie jednej na milion – trafi na jakiś krzak czy też na łachę wyjątkowo miękkiego piasku.

Jak widzisz PP to potężne narzędzie i gracze powinni pamiętać, że są one bardzo cenne. Punkty Przeznaczenia, które zostały użyte są na zawsze stracone – nie odzyskuje się ich jak Żywotności i po wydaniu wszystkich bohater nie będzie mógł już oszukiwać śmierci.

•CZAS I RUCH•

MG, oprócz „kontrolowania całego świata", musi także śledzić upływ czasu gry.

•CZAS GRY A CZAS REALNY•

Czas w grze różni się od realnego. Gdy gracz mówi *„Zaglądam do tego pokoju"* Mistrz Gry wraca do odpowiedniej notatki w scenariuszu, sprawdza co jest w pokoju i opisuje to graczowi. Może to trwać nawet kilka minut w *czasie realnym*, ale w *czasie gry* bohater straci tylko chwilę – spojrzy i już. Z drugiej strony drużyna może na przykład podróżować z miasta do miasta. MG decyduje, że podczas podróży nikogo nie spotkała i mówi *„W porządku. Dotarliście bezpiecznie do celu."* Zajęło to tylko kilka sekund realnego czasu, ale w grze mogły upłynąć godziny lub nawet dni.

•CZAS NARRACYJNY I SZCZEGÓŁOWY•

Przez większość czasu, w którym rozgrywana jest przygoda Mistrz Gry po prostu przedstawia dostępne dla graczy warianty postępowania, informuje o rezultatach ich decyzji i mówi im, gdy zdarzy się coś niespodziewanego. MG powinien chociaż z grubsza wiedzieć, ile czasu gry minęło (czy był to ułamek sekundy, 10 minut, parę godzin czy kilka dni), ale nie musi śledzić go z sekundy na sekundę. Wcześniej czy później zdarzy się sytuacja, która trzeba będzie rozegrać szczegółowo i wtedy MG powinien kontrolować czy wszystko, co się dzieje jest wykonywane runda po rundzie i tura po turze. Nie sformułowano sztywnych, regulujących to reguł, ponieważ gra jest tak elastyczna, że w każdej chwili może zdarzyć się coś nieoczekiwanego. Zdrowy rozsądek powinien podpowiedzieć Mistrzowi Gry, jaki rodzaj kontroli czasu jest potrzebny w danej sytuacji.

Wyobraź sobie, na przykład, że gracze zbliżają się do opuszczonej chaty. MG wie, że obrał ją sobie na legowisko wielki niedźwiedź, jednak gracze nie są jeszcze w tej chwili tego świadomi. Gra może się potoczyć w następujący sposób:

MG Wychodzicie na leśną polanę. Przed wami, w odległości około 20 metrów znajduje się mała chata.

Gracz Zatrzymuję się i oglądam tę chatę – wypatruję świateł, dymu, nasłuchuję odgłosów codziennego życia.

MG Niczego takiego nie widzisz, niczego nie słyszysz. Niektóre z okien są wyłamane, chata wygląda na opuszczoną.

Gracz Podchodzimy ostrożnie do drzwi i wyciągamy broń. Osłania nas elf z łukiem.

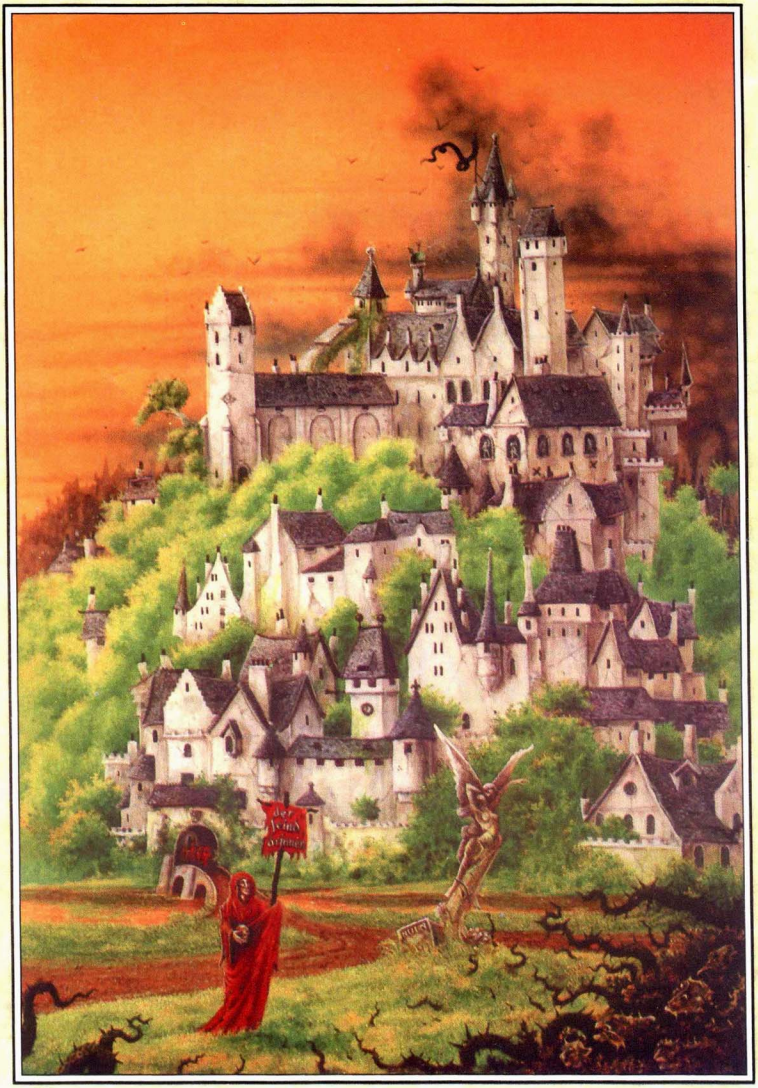
MG Dochodzicie do drzwi – wciąż żadnych oznak życia. Drzwi są nieznacznie uchylone.

Gracz W porządku, popycham i otwieram drzwi, wskakuję do środka. Elf osłania mnie, gotowy do strzału.

MG W środku widzisz ogromną górę kłaków. Zaspana głowa powoli obraca się w twoim kierunku i jej właściciel – niedźwiedź! – przygotowuje się do ataku.

Pierwsza część tej sekwencji jest rozgrywana na zewnątrz i jest po prostu rozmową – gracze deklarują co robią, a MG opisuje rezultaty ich akcji. Teraz, gdy grupa ma przed sobą rozgniewanego niedźwiedzia, wszystkie akcje będą musiały być rozgrywane szczegółowo – zarówno w przypadku, gdy drużyna postanowi walczyć, jak i wtedy, gdy zechce wziąć nogi za pas.

Nie jest konieczne, ani nawet pożądane sztywne narzucanie graczom tur gry. Nie jest dobrym pomysłem mówienie na przykład *„teraz jest pierwsza tura gry... teraz jest druga tura gry... teraz jest trzecia tura gry..."* i tak dalej. Właściwe jest po prostu powiedzenie: *„Dojście do chaty zabiera wam około 5 minut"* czy też *„Czekasz na rogu ulicy przez kwadrans, zanim Twoi przyjaciele powrócą"*.



„WEWNĘTRZNY WRÓG"
© 1986 JOHN BLANCHE



•JEDNOSTKI CZASU•

Czas gry jest mierzony dwoma standardowymi jednostkami:

Tury gry: Tura w przybliżeniu odpowiada minucie. Podczas tury gry bohater może wykonać to, co żywy człowiek w podobnych okolicznościach w ciągu minuty. W opisie wielu dozwolonych regułami czynności podane jest ile one trwają tur.

Rundy: Niektóre akcje, takie jak zamknięcie drzwi, zadanie ciosu w walce albo powiedzenie kilku słów zabiera tylko kilka sekund. W pewnych sytuacjach te kilka sekund decyduje o życiu lub śmierci. Runda gry w przybliżeniu odpowiada 10 sekundom; tak więc w ciągu rundy bohater może wykonać to, co zwykły człowiek mógłby zrobić przez 10 sekund. W opisie wielu dozwolonych regułami czynności podane jest ile one trwają rund. Jak zapewnie zauważyłeś, 6 rund tworzy turę.

Rundy są stosowane w walce i innych sytuacjach, w których upływ czasu i tempo działania mają istotne znaczenie. W jaki sposób używać rund i przeprowadzać walkę opisano bardziej szczegółowo w dalszej części podręcznika.

•PORUSZANIE SIĘ•

Szybkość istot określa jak prędko mogą się one poruszać. Dla grupy istot – włącznie z bohaterami – określa się ją zwykle na poziomie Szybkości najwolniejszego osobnika.

Załączona tabela pokaże ci, jak przełożyć cechę Szybkości na odległości i tempo ruchu.

Podane niżej odległości wyrażono w metrach. Na makiecie 2,5 cm jest odpowiednikiem 2 metrów. Szybkość odpowiada ilości cali (2,5 cm), jakie może przebyć istota na makiecie w czasie jednej rundy, poruszając się *ostrożnie*.

Warto zapisać wcześniej w odpowiednich miejscach na Karcie Bohatera jego *ostrożne, normalne* i *szybkie* tempo ruchu.

Poruszanie się w metrach na rundę (10 sekund)

Szybkość	Ostrożnie	Normalnie	Biegiem
1	2	4	16
2	4	8	32
3	6	12	48
4	8	16	64
5	10	20	80
6	12	24	96
7	14	28	112
8	16	32	128
9	18	36	144
10	20	40	160
11	22	44	176
12	24	48	192
13	26	52	208
14	28	56	224
15	30	60	240
16	32	64	256
17	34	68	272
18	36	72	288
19	38	76	304
20	40	80	320

Poruszanie się w metrach na turę gry (minutę)

Szybkość	Ostrożnie	Normalnie	Biegiem
1	12	24	96
2	24	48	192
3	36	72	288
4	48	96	384
5	60	120	480
6	72	144	576
7	84	168	672
8	96	192	768
9	108	216	864
10	120	240	960
11	132	264	1056
12	144	288	1152
13	156	312	1248
14	168	336	1344
15	180	360	1440
16	192	384	1536
17	204	408	1632
18	216	432	1728
19	228	456	1824
20	240	480	1920

Poruszanie się w kilometrach na godzinę

Szybkość	Ostrożnie	Normalnie	Biegiem
1	0,8	1,6	5,5
2	1,6	2,7	11,3
3	2,0	4,3	16,8
4	2,7	5,5	22,2
5	3,5	7,0	28,0
6	4,3	8,2	33,5
7	4,7	9,8	39,0
8	5,6	11,6	46,0
9	6,4	12,8	51,6
10	7,2	14,4	57,2
11	8,0	15,6	63,2
12	8,4	17,2	68,8
13	9,2	18,8	74,4
14	10,0	20,0	80,0
15	10,8	21,6	86,0
16	11,6	22,8	91,6
17	12,4	24,4	97,2
18	12,8	25,6	103,2
19	13,6	27,2	108,8
20	14,4	28,8	114,4

Ostrożnie: To tempo jest zwykle używane w podziemnych korytarzach albo wewnątrz budynków. Tak poruszają się również formacje żołnierzy. W obu przypadkach uwzględnia się pewną ilość postojów, porozumiewanie się, wahanie, ostrożność i inne przyczyny opóźnień. W przypadku wojska na szybsze poruszanie się nie pozwala konieczność utrzymania szyku.

Normalnie: Jest to tempo używane do normalnego poruszania się w otwartym terenie, na przykład po drodze. Bohaterowie, jeśli chcą, mogą używać tego tempa w podziemiach, ale zawsze będą potykać się na popękanym podłożu, walić głową w wystające nawisy i wchodzić sobie nawzajem w drogę. MG może wykonać test *ryzyka* dla próbujących tego osób, zadając im rany po każdym nieudanym teście (patrz **Standardowe testy**).

Biegiem: Jest to tempo używane, gdy bohaterowie chcą biec najszybciej, jak potrafią – czyli z największą szybkością, z jaką mogą się poruszać. Osoby biegnące są narażone na pułapki i nieszczęśliwe wypadki, dlatego to tempo ruchu wykorzystuje się wyłącznie w sytuacjach krytycznych. Bohaterowie, poruszający się biegiem w podziemiach wykonują test *ryzyka* z modyfikatorem -10%, odnosząc obrażenia w przypadku nieudanego rzutu. Ci, którzy biegną dłużej niż jedną rundę męczą się i tracą szybkość o jeden metr w ciągu każdej następnej rundy, aż w końcu zupełnie stracą oddech i zwolnią do tempa standardowego.

•SZYBKOŚĆ ŚRODKÓW TRANSPORTU•

Podana poniżej tabela pokazuje standardową szybkość ruchu różnych środków transportu w metrach na rundę, metrach na turę i w kilometrach na godzinę. *Ostrożne* tempo równa się połowie podanej liczby, zaś tempo *biegiem* to poczwórna wielkość podanej liczby (o ile można je zastosować).

	Szybkość	m/rundę	m/turę	km/h
Kucyk / muł	7	28	168	10,4
Koń / koń Bojowy	8	32	192	12
Koń pociągowy	6	24	144	8,8
Wóz (2-kołowy)	6	24	144	8,8
Furgon (4-kołowy)	3	12	72	4,4
Powóz (4-kołowy)	4	16	96	5,6
Łódź wiosłowa	3	12	72	4,4
Mała łódź żaglowa	4	16	96	5,6
Barka handlowa	2	8	48	2,8
Statek żaglowy	5	20	120	7,2

W przypadku transportu wodnego, na szybkość poruszania się wpływają również prądy, czy to rzeczne czy morskie. Statki żaglowe są również uzależnione od wiatrów. Dodaj 25% do Szybkości, jeśli statek porusza się z prądem lub przypływem, dalsze +25% jeśli statek żaglowy porusza się z wiatrem. Takie same, lecz ujemne modyfikatory uwzględnia się w wypadkach przeciwnych.

•PRZESZKODY•

Istoty, pokonujące przeszkody poruszają się wolniej. Poniżej podane są przykłady przeszkód, na które bohaterowie natrafią podczas przygód, ale Mistrz Gry powinien kierować się podaną niżej, podstawową zasadą w każdej sytuacji, gdy poruszanie się jest utrudnione.

Otwieranie i przechodzenie przez drzwi i okna

Ogrodzenia, płoty i niskie ściany – do 2 metrów wysokości

Rowy i wąskie przejścia

Wchodzenie na i schodzenie z wozów, czy wierzchowców

Pokonując przeszkodę, istota traci *połowę* odległości, jaką może przebyć w danej rundzie. Ponadto przekraczanie przeszkody biegiem lub w normalnym tempie jest potencjalnie niebezpieczne. Wykonaj test *ryzyka* dla każdej postaci, która będzie próbowała tego dokonać, przy biegu stosując modyfikator –10%.

•TRUDNY TEREN•

Osoby, które starają się pokonać trudny teren poruszają się wolniej. A oto przykłady trudnego terenu:

Drzewa lub gęste listowie

Strome lub zdradliwe pochyłości

Brody albo płytkie strumienie

Miękki piasek lub gruba warstwa iłu

Krzewy, krzaki lub kolczaste rośliny

Schody, stopnie i drabiny

Ruiny budynków i wraki, samotne skały lub głazy

Bagna, moczary, gęste błoto, kanały ściekowe

Istoty, idące po trudnym terenie poruszają się z połową swej szybkości. Tak więc ktoś, kto normalnie może przebyć 48 metrów, w takim terenie poruszy się tylko o 24 metry. Dodatkowo może to być niebezpieczne – podobnie jak przechodzenie przez przeszkody. Osoby, próbujące iść szybciej niż krokiem *ostrożnym* muszą wykonać (w sposób analogiczny do opisanego wyżej) test *ryzyka* podczas każdej rundy, w której poruszają się normalnie lub biegiem, odnosząc obrażenia przy każdym nieudanym rzucie.

•PŁYWANIE•

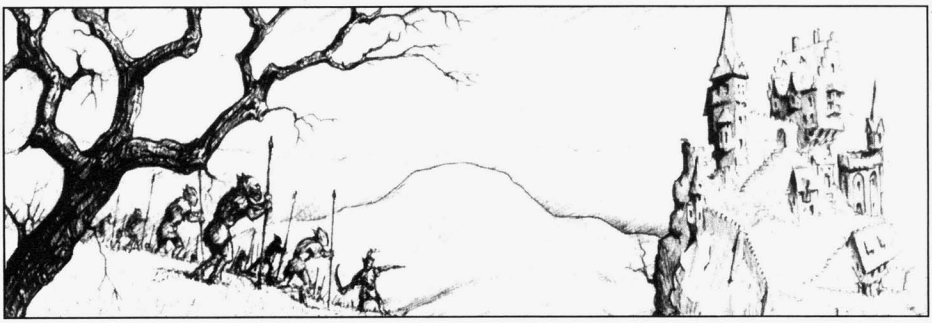
Pływać mogą tylko osoby, posiadające umiejętność *pływanie* – prędkość jest równa 2/3 tempa *ostrożnego*. Żadne testy nie są wykonywane przy *pływaniu* w zwykłych warunkach, ale w ryzykownych sytuacjach (na przykład wzburzona woda, związane ręce) wykonywany jest test *ryzyka* z modyfikatorem -20%.

Osoby, próbujące pływać w zbroi muszą wykonać test *ryzyka* z modyfikatorem -10% za każdy jej *punkt pancerza*. MG powinien uwzględnić także wagę wszystkich innych przedmiotów, które obciążają pływaka.

Bohaterowie nie umiejący pływać i pływacy, którym nie udał się test *ryzyka* zaczynają tonąć po czasie równym ich Wytrzymałości w rundach. Potem tracą 1 punkt Żywotności na rundę. Ci, których Żywotność spadła do 0, umierają.

•DRUŻYNY I GRUPY•

Zwyczajem jest odwoływanie się do drużyny bohaterów. Drużynę tworzy dowolna liczba osób, zaangażowanych we wspólną misję, podróżujących razem w celu zrealizowania określonego zadania lub w jakimś innym celu. Członkowie jednej drużyny mogą trzymać się razem, ale równie dobrze mogą przebywać w odległych od siebie częściach świata – nie ma tu żadnych ograniczeń. Jednak normalnie drużyna to grupa, która podróżuje razem.



Czasami drużyna może rozdzielić się na dwie lub więcej grup. Może chcieć na przykład wysłać naprzód zwiadowców lub niektórzy jej członkowie mogą się oddzielić lub zaginąć. W takim przypadku każda grupa porusza się, działa i wykonuje wszystkie inne czynności oddzielnie i każdą grupą należy zajmować się oddzielnie. W wielu sytuacjach, szczególnie gdy w grę wchodzi walka i magia, ważne jest, by dokładnie wiedzieć, kto wędruje w której grupie i gdzie te grupy znajdują się w stosunku do siebie. Jeżeli są wątpliwości, każde odłączenie się bohatera na odległość większą niż 4 metry tworzy nową grupę.

•PANCERZ I OBCIĄŻENIE•

Każda część zbroi i innego ekwipunku ma swą wagę i swój rozmiar, tu wspólnie określane jako *obciążenie*. Jest to miara trudu, jaki trzeba włożyć w noszenie określonego przedmiotu z uwagi na kombinację jego wagi i rozmiarów. Bohaterowie mogą nosić tylko pewną, ograniczoną ilość sprzętu bez utraty swobody ruchów. Oblicza się to na podstawie ich Siły, pomnożonej przez 100 (tak więc Siła 4 pozwala swobodnie nieść 400 *punktów obciążenia*).

Każde kolejne 50 punktów lub ich część ponad obliczony wg powyższego wzoru limit zmniejsza o 1 punkt Szybkość bohatera.

Wielkości *obciążenia*, wiążącego się z najczęściej używanymi przedmiotami podano, wraz z cenami i dostępnością, w **Poradniku konsumenta**.

Krasnoludowie, dzięki swej zadziwiającej wytrzymałości fizycznej i krępej budowie ciała mogą nosić szczególnie ciężkie ładunki, dalece przekraczające wynikający z Siły limit – mogą nieść Siła x 200 *punktów obciążenia*, zanim odczują skutki przeciążenia. Konie (patrz **Bestiariusz**) mogą nosić ładunki równe ich Sile x 300.

Wielkości obciążenia: Wielkości obciążenia wyposażenia podano w **Poradniku konsumenta**. Bohaterowie i inne istoty mają (dla tych, którzy ich niosą) obciążenie równe (Siła+Wytrzymałość) x 100 pkt.

•ZESKOK, UPADEK, SKOK, WSPINACZKA•

Wszystkie działania tego rodzaju zajmują jedną pełną rundę i bohater nie może robić w tym czasie nic innego. Wiele z nich wiąże się z koniecznością wykonania standardowego testu – Mistrz Gry musi to sprawdzić w odpowiednim rozdziale.

Zeskok: Zeskok jest kontrolowanym ruchem w pionie, który bohater powinien zakończyć lądując na stopach. Zeskok jest działaniem zamierzonym – osoby zepchnięte albo skaczące przypadkowo nie *zeskakują*, tylko *spadają*.

Chcąc ocenić czy zeskok spowodował jakieś przypadkowe obrażenia, musimy najpierw określić wysokość, z jakiej został wykonany (w metrach, zaokrąglonych w górę do liczby całkowitej).

Następnie rzucamy K6 i odejmujemy wynik od wysokości zeskoku. Jeżeli wynik jest mniejszy bądź równy 0, bohater nie odnosi żadnych obrażeń. Natomiast wynik dodatni określa ilośc staconych przez niego punktów Żywotności (bez względu na zbroję czy Wytrzymałość). Osoby z umiejętnością *akrobatyka* dodają +2 do rzutu kostką.

Bohater, który podczas zeskoku doznał obrażeń wypuszcza wszystko, co trzymał w rękach z prawdopodobieństwem 50%.

Przykład
Clem Shirestock zeskakuje z okna na pierwszym piętrze. Wysokość oceniamy na 3 metry, rzucamy K6: wylosowano 4, 3-4=-1, tak więc zeskok jest udany, czyli Clem nie odnosi żadnych obrażeń.

Upadek: Upadek jest niekontrolowanym spadaniem, a sposób lądowania jest dziełem przypadku. Bohaterowie nie mogą *spaść* w sposób zamierzony, lecz tylko w rezultacie wypadku czy zepchnięcia.

Obrażenia oblicza się w ten sam sposób, jak przy zeskoku, z wyjątkiem tego, iż wysokość jest podwajana. I znowu osoby z umiejętnością *akrobatyka* dodają +2 do wyniku rzutu kostką.

Bohater, który podczas zeskoku doznał obrażeń wypuszcza wszystko, co trzymał w rękach z prawdopodobieństwem 50%.

Przykład
Zachęcony wcześniejszym udanym skokiem, Clem Shirestock jest trochę nieostrożny, co kończy się upadkiem z okna na pierwszym piętrze. Wysokość wynosi 3 metry, ale ponieważ Clem nie zeskakuje, a spada, więc przyjmuje się, że jest to 6 metrów. Wynik rzutu k6 równa 3 oczka: 6-3=3, tak więc Clem traci 3 punkty Żywotności. Następnym razem powinien być bardziej ostrożny.

Skok: Skok wykonywany jest w poziomie, tak jak „skok w dal". Stosuje się go przy przeskakiwaniu z dachu na dach, przeskakiwaniu rozpadlin i tego typu rzeczach.

Zakładając, że bohater ma przestrzeń wystarczającą do rozbiegu (co najmniej 2 metry), może skoczyć na odległość równą jego podwojonej Szybkości minus K6 metrów (minimum 1 metr). Załączona tabela pokazuje jaki na to wpływ mają punkty Szybkości.

Szybkość	Minimalny/maksymalny skok w metrach
2	4-K6 min. 4-6=1 m / max. 4-1=3 m
4	8-K6 min. 8-6=2 m / max. 8-1=7 m
6	12-K6 min. 12-6=6 m / max. 12-1=11 m

Gdy nie ma wystarczająco dużo miejsca do rozbiegu, bohater może skoczyć z miejsca na odległość równą jego podwojonej Szybkości minus 2K6 metrów (minimalnie jeden metr). We wszystkich przypadkach bohaterowie z umiejętnością *akrobatyka* powinni dodać +2 metry do długości każdego skoku.

Ktoś, kto nie doskoczy tam, gdzie chce – *spadnie*.

Przykład
Clem, bohater już kilku przygód na dachach, stoi przed mającą 3 metry szerokości przepaścią. Jego Szybkość wynosi 3, co pozwala mu na skok na odległość 6-K6 metrów. Na K6 gracz wyrzucił 3, 6-3=3 m, tak więc skok był udany.

Wspinaczka: Bohaterowie mogą wspinać się na większość niezbyt stromych powierzchni w tempie równym połowie swej Szybkości, zakładając, że nie robią w tym czasie nic innego. Wspinaczka zawsze wiąże się z pewnym niebezpieczeństwem i wymaga testu *ryzyka*, sprawdzającego czy bohater się nie ześliznął i nie odniósł obrażeń. Jeśli test się nie powiedzie, bohater *spadnie*.

Na strome powierzchnie można wspinać się tylko przy użyciu lin, haków itp. lub korzystając z umiejętności *wspinaczka*. MG musi zdecydować, kiedy powierzchnia jest *stroma*; w publikowanych scenariuszach zwykle jest to jasno określone.

•SZNURY I DRABINY•

Na sznury, nie przytwierdzone na stałe drabiny, drabinki sznurowe oraz na liny z zawiązanymi węzłami można się wspinać i z nich schodzić z połową normalnego tempa. Na przytwierdzone drabiny można się wspinać z taką samą prędkością, jednak jest do tego potrzebna tylko jedna ręka. Jak i dla innych sposobów wspinaczki, należy wykonać test *ryzyka*.

Po sznurach można się również zsuwać w tempie 20 metrów na rundę. W tym przypadku dodatkowe testy *ryzyka* wykonywane są po każdych pełnych 10 metrach.



•ISTOTY LATAJĄCE•

Istoty latające są niemałym utrudnieniem dla Mistrza Gry, gdyż niejako z definicji poruszają się w trzech wymiarach. Jednak dzięki zamieszczonym niżej poradom każdy Mistrz powinien stosunkowo łatwo poradzić sobie z tym problemem bez niepotrzebnego spowalniania tempa gry.

Istoty latające dzielą się na trzy kategorie:

Pikujące świetnie latają, z łatwością nabierają wysokości i nurkują.

Szybujące są zdolne do lotu, jednak latają stosunkowo słabo.

Przyziemne latają źle, a w powietrzu są niezgrabne i wolne.

Poruszanie się istot latających: Istoty, które potrafią latać mogą wznieść się lub wylądować w ciągu rundy – ale nie mogą wtedy robić nic innego. W czasie lotu mogą brać udział w walce, używać broni strzeleckiej i rzucać czary tak, jakby stały na ziemi.

Ruch pionowy: Wysokość, na jakiej istota latająca unosi się nad ziemią jest określana dziesięciometrowymi odcinkami. Odległość w pionie, na jaką taka istota może wzbić się czy też zanurkować w ciągu rundy (10 sekund) zależy od jej kategorii:

Pikujące mogą wznosić się i opadać do 20 metrów na rundę;

Szybujące opadają do 20, a wznoszą się do 10 metrów na rundę;

Przyziemne wznoszą się i opadają do 10 metrów na rundę.

Podczas jednej rundy istoty latające mogą zarówno wznosić się, jak i opadać. Na przykład istota pikująca może najpierw opaść 10 metrów, a następnie wznieść się o 10 metrów (całkowity przelot w pionie – 20 metrów). Pomocne jest zapisywanie odległości w pionie, którą istota latająca pokonuje.

Ruch w poziomie: W przeciwieństwie do istot naziemnych, które mogą zatrzymać się w miejscu, latające istoty muszą się poruszać, gdyż inaczej po prostu spadną na ziemię! Poniższa tabela pokazuje szybkość istot latających w metrach na rundę. W każdym przypadku podane są dwie liczby. Pierwsza z nich określa prędkość *minimalną*, z którą istota musi się poruszać, a druga *maksymalną* z jaką może się poruszać. Szybkość, z jaką taka istota może poruszać się poziomo zależy od tego czy wznosi się, opada, czy też utrzymuje stały pułap.

	Wznoszenie się	Opadanie	Utrzymywanie wysokości
Pikująca	8-16	24-56	12-32
Szybująca	1-4	1-24	1-20
Przyziemna	8	28-32	8-20

Manewrowanie: Istoty latające mogą zawracać jedynie po *łuku*, którego promień jest zawsze równy połowie całkowitej odległości poziomej, przebytej podczas zaracania (w metrach).

•ŚWIATŁO I CIEMNOŚĆ•

Przygody często toczą się w ciemnościach; na przykład nocą lub głęboko pod ziemią, gdzie nie ma źródeł naturalnego światła. Ważne jest, żebyś wiedział jakie źródła światła masz w takich warunkach do dyspozycji.

Pochodnie: Zwykle są to suche kawałki gałęzi owinięte nasączoną olejem szmatą albo innym łatwopalnym materiałem. Pochodnię można wykonać samemu ze znalezionych kawałków drewna – zajmuje to K4 minut. Pochodnia płonie przez godzinę (potem się wypala) i oświetla obszar o promieniu 10 metrów równie jasno jak normalne światło dzienne. Ściany i inne duże elementy otoczenia w odległości do 30 metrów widać jako niewyraźne cienie. Obserwator oddalony o więcej niż 20 metrów od pochodni, dostrzeże tylko jej własne światło i być może kilka cieni.

Latarnie: Są znacznie wygodniejszym źródłem światła, rzucanego przez płonący w nich olej. Zwykle są wyposażone w osłony, których zadaniem jest osłonięcie przed światłem niosącej latarnię osoby. Latarnie zwykle mieszczą około 1 litr paliwa, który wystarcza na 5 godzin. Oświetlają obszar o promieniu 15 metrów, a elementy otoczenia w odległości do 45 m są widoczne jako niewyraźne cienie. Obserwator oddalony o więcej niż 30 metrów od latarni będzie widział tylko jej własne jasne światło i niewyraźne cienie wokół.

Ogniska obozowe: Oświetlają teren o promieniu 15 metrów, podobnie jak latarnie.

Lampy: Ich paliwo to olej, tak samo jak w latarniach, z tym, że płomień jest nieosłonięty, jak w świecy. Z tego powodu lampy dość łatwo mogą zgasnąć. Spalają olej w takim samym tempie jak latarnie. Oświetlają obszar o promieniu 5 m, a elementy otoczenia do 15 m będą dostrzegane jako nieokreślone cienie. Obserwator oddalony o więcej niż 10 m od źródła światła, dostrzeże tylko migotliwy płomień i niewyraźne cienie.

Świece: Wykonane z wosku i łatwopalnego knota, płoną otwartym ogniem i mogą łatwo zgasnąć. Palą się przez ok. godzinę i oświetlają obszar o promieniu 5 metrów, a otoczenie do 15 metrów będzie widziane jako niewyraźne cienie. Obserwator oddalony o więcej niż 10 m dostrzeże tylko migotliwy płomień i nieokreślone cienie.

•WIDZENIE W CIEMNOŚCIACH•

Niektóre istoty i bohaterowie mają zdolność widzenia nawet w smolistych ciemnościach. Wiąże się to z posiadaniem umiejętności *widzenie w ciemnościach*. Jest ona szczególnie rozwinięta u elfów i krasnoludów, które mogą całkowicie zrezygnować ze sztucznego oświetlenia, jeśli tego zechcą. Oczy posiadających tę umiejętność istot są wrażliwe na ciepło i słabe światło.

•ZESTAWIENIE ZASIĘGÓW WIDZENIA•

	Promień	Elementy otoczenia	Odległość, z której widać oświetlony krąg
Pochodnia	10	30	20
Latarnia	15	45	30
Świeca	5	15	10
Lampa	5	15	10
Obozowe ognisko	15	45	30
Widzenie w ciemnościach			
Halfling / elf	20	20	-
Leśny elf / krasnolud	30	30	-

Odległości podano w metrach

Na płaskim i w niezalesionym terenie każde źródło światła można dostrzec jako migotliwy punkt z odległości do 1000 metrów.

•BUDYNKI•

Czasami bohaterowie będą chcieli przedostać się przez cienkie ściany, dachy albo inne konstrukcje. Domy w Starym Świecie buduje się solidnie, ale wiele wewnętrznych ścian to po prostu cienkie przepierzenia, na przykład otynkowany podkład z przeplatanych gałęzi. Wieśniacze chaty, szopy i zagrody dla zwierząt mogą być wykonane tylko z takiego budulca. Do pokrycia dachów używane są różne materiały, przy czym równie popularne są dachówki, gonty, jak i strzechy. Przy odrobinie wytrwałości to wszystko można rozbić lub przeciąć.

•PRZEBIJANIE SIĘ PRZEZ ŚCIANY•

Kamiennych, ceglanych lub podobnych konstrukcji nie można rozwalić za pomocą broni – do przebicia się przez mury z tych

materiałów trzeba użyć kilofów, młotów albo specjalistycznego ekwipunku „oblężniczego". Inne ściany można zniszczyć normalną bronią. Używana jest normalna procedura walki (patrz rozdział **Walka**), przy czym budynki są uważane za cel *nieruchomy*, więc są trafiane automatycznie i otrzymują podwójne obrażenia. Ściany mają następującą Wytrzymałość:

Solidna ściana z bali	7
Lekka ściana drewniana	6
Gipsowy lub pleciony płot	5
Strzecha	5
Drewniana podłoga	7
Gliniana podłoga	7
Podłoga wykonana z trzciny	6

Uszkodzenia oblicza się dla każdego ciosu standardową metodą: należy rzucić K6, do wyniku dodać Siłę atakującego i odjąć Wytrzymałość konstrukcji, a potem rezultat pomnożyć przez 2.

Zrobienie dziury dostatecznie dużej, by mógł się przez nią przecisnąć człowiek wymaga zadania określonemu miejscu konstrukcji 10 punktów obrażeń. Halfling albo osoba posiadająca umiejętność *człowiek-guma* może się przecisnąć, jeśli suma obrażeń wynosi 5, ale krasnolud będzie potrzebował już 10 punktów. Dziury tego rodzaju zazwyczaj nie zagrażają całości konstrukcji czy budynku, a obrażenia zadane budynkowi są ignorowane.

•NISZCZENIE BUDOWLI•

Uszkodzenia zadawane budowlom powinny być dzielone na pojedyncze sekcje o wielkości 8 na 8 metrów w przypadku budynków lub o długości 8 metrów w przypadku murów. Uszkodzenia można wtedy przyporządkować określonym częściom budowli – w razie zburzenia zawala się tylko ta sekcja. Przecież nie może być tak, iż cały zamek rozsypie się w proch tylko dlatego, że została zburzona jedna wieża lub rozbita ściana.

Budowla może zostać podzielona na sekcje dopiero w momencie, gdy wyniknie taka potrzeba. Nie trzeba przy tym być przesadnie dokładnym. Większość małych domków można przyjąć za jedną sekcję, większość dużych domów – za dwie. W przypadku bardzo dużych budowli, posiadających kilka skrzydeł łatwiej jest rozważać poszczególne skrzydła oddzielnie. Również wieże powinny być traktowane jak oddzielne sekcje.

Sekcje budowli mają pewną określoną ilość punktów uszkodzeń i zawalą się, gdy takie uszkodzenia zostaną im zadane.

Konstrukcja	Wytrzymałość	Uszkodzenia
Chata z błota / słomy	7	15
Lekka chata z drewna	7	20
Budynek z drewnianych bali	7	30
Budynek z kamienia / cegły	10	50
Kamienna / ceglana ściana	6	10
Drewniane ogrodzenie	6	15
Improwizowana barykada	6	15

•OBRAŻENIA ZADAWANE PRZEZ WALĄCE SIĘ BUDYNKI•

Zniszczone sekcje budynków lub ścian walą się w kierunku określonym przez Mistrza Gry, który rozważa zadane im obrażenia i położenie innych ścian, podtrzymujących padającą sekcję. Każda istota, znajdująca się wewnątrz zawalającego się budynku otrzymuje K6 uderzeń o Sile 3 i może także odnieść obrażenia od upadku, jeżeli przebywa na którejś z górnych kondygnacji (patrz **Zeskok, upadek, skok i wspinaczka**).

•DRZWI•

Po podejściu do drzwi gracze niezmiennie domagają się ich opisu – MG może łatwo improwizować tego typu opisy, jeżeli nie przygotował ich sobie wcześniej. Po zapoznaniu się z opisem drzwi, a zanim podejmą próbę ich otwarcia, bohaterowie zazwyczaj nasłuchują dźwięków dochodzących z drugiej strony. W dobrze zaplanowanej przygodzie powinno być określone czy drzwi mają klamkę, czy też są zamknięte na zamek lub zasuwę. Można to również określać na bieżąco, rzucając K6:

1-2	klamka
3-4	zamek
5-6	zasuwa od wewnątrz

Drzwi z klamką można otworzyć zawsze.

Drzwi z zamkiem muszą być otworzone właściwym kluczem, wytrychem albo wyłamane.

Drzwi z zasuwą trzeba wyłamać.

Bohaterowie często będą mieli ochotę rozwalić drzwi na kawałki. Tak samo jak sekcje budynków, tak i drzwi są zawsze trafiane automatycznie i odnoszą podwójne obrażenia. Drzwi wytrzymują różną ilość uszkodzeń, mają również różne Wytrzymałości – zależy to od ich konstrukcji i zastosowania.

Lokalizacja	Wytrzymałość	Uszkodzenia	Jakość zamka
kredensowe	1	K6	K4-2 x 10%
wewnątrz budynku	2	K6	K4-1 x 10%
wejściowe	3	2K6	K4 x 10%
od skarbca	4	3K6	K4+1 x 10%
drzwi w podziemiach łączące pokoje, wejście do podziemnej komnaty	5	3K6	K4+1 x 10%
podziemne umocnione	6	5K6	K4+2 x 10%
brama fortecy lub wejście do podziemi	8	6K6	K4+3 x 10%
klapa/właz	2	K6K4+1 x 10% (zatrzask)	

Często nie warto obliczać ile obrażeń bohater zadał drzwiom – powinno się natomiast ustalić czy uda mu się wyważyć drzwi w ciągu jednej rundy, gdyż prawdopodobnie zaskoczy to przeciwników, znajdujących się po drugiej ich stronie. Prędzej czy później drzwi i tak zostaną wyłamane, więc zazwyczaj wystarczy przyjąć po prostu, że zostało to zrobione.

W chwili gdy drzwi odniosą połowę swego limitu obrażeń powstaje w nich dziura wystarczająco duża, aby zajrzeć do środka, lub włożyć tam rękę. Jeżeli drzwi były zamknięte od środka na zasuwę, ktoś może ją odsunąć – jeśli okaże się na tyle odważny albo głupi, by zaryzykować utratę wsuniętej do środka ręki.

•PRZYTRZYMYWANIE DRZWI•

Przyjmujemy, że wbite w futrynę kołki i gwoździe zmieniają zwykłe drzwi w drzwi „zabite", które mogą zostać otworzone tylko przez wyłamanie. Zabijanie drzwi w ten sposób zajmuje dość dużo czasu – każdy może wbić tylko jeden gwóźdź na rundę, nawet jeśli ma wszystkie narzędzia pod ręką, a potrzeba co najmniej czterech gwoździ, aby takie przedsięwzięcie było skuteczne.

Możliwe jest także fizyczne podpieranie drzwi przez bohaterów, żeby przeciwnik nie mógł ich otworzyć (Mistrz Gry powinien określić logiczny limit ilości osób, które podpierają drzwi, biorąc pod uwagę ich rozmiary). To, czy drzwi pozostaną zamknięte czy też nie, zależy od połączonych Sił każdej ze stron. Strona, której łączna Siła jest wyższa, decyduje czy drzwi pozostają zamknięte, czy otwierają się na oścież.



Jeżeli drzwi zostaną wyłamane podczas podpierania, blokujące je osoby odniosą obrażenia. Odpowiadają one trafieniu w czasie walki przez broń, używaną przez wyłamujące drzwi istoty z normalnym uwzględnieniem ich Siły. Każda osoba, która podpiera drzwi otrzymuje w chwili ich zniszczenia po jednym takim ciosie w chwili.

•PRZECHODZENIE PRZEZ DRZWI•

Otwarcie drzwi, które nie były zamknięte na klucz i przejście przez nie powoduje, że bohaterowie tracą połowę odległości, którą normalnie mogą pokonać.

•UKRYTE DRZWI I KLAPY•

Drzwi i klapy można zamaskować tak, by wyglądały jak zwykła ściana lub też można ukryć je w szafie czy w innych meblach. Przypadkowy obserwator nie jest w stanie ich odkryć – jest to możliwe tylko po udanym *przeszukiwaniu* (patrz **Standardowe testy – Przeszukiwanie**). Tajne schowki i sejfy zwykle posiadają zamki.



•PUŁAPKI•

Wiele miejsc, do których udadzą się twoi bohaterowie może być naszpikowanych pułapkami, mającymi powstrzymać (choćby uśmiercając) ewentualnych złodziei, szpiegów czy zabójców.

Pułapki mogą być uruchamiane na różne sposoby i mogą mieć różne efekty. Kilka przykładów zostało podanych nieco dalej, ale wielu Mistrzów Gry woli samemu wymyślać swe śmiertelne maszynerie. Stanowi to część zabawy, związanej z pełnieniem roli Mistrza Gry. Pułapki należy jednak stosować z rozwagą, gdyż gra szybko może przestać być zabawna, jeśli bohaterowie są ciągle niezmiennie uśmiercani przez jakieś diaboliczne niespodzianki.

•URUCHOMIENIE PUŁAPKI•

Pułapki mogą być uruchamiane w różny sposob: na przykład przez nadepnięcie na trudno zauważalny przycisk albo szarpnięcie za zamaskowaną dźwignię itp.

Jednak Mistrz Gry powinien zakładać, że bohaterowie są zwykle dość ostrożni. Dopóki bohaterowie poruszają się nie szybciej niż *tempem ostrożnym*, mogą unikać pułapek dzięki udanemu testowi Inicjatywy. Ci, którzy poruszają się *tempem normalnym* odejmują od tego testu modyfikator -10%, zaś dla poruszających się biegiem ujemny modyfikator rośnie do -20%.

Bohaterowie z umiejętnością *wykrywanie pułapek* mogą modyfikować test o +10%. Jeśli pułapka została skonstruowana przez kogoś, kto posiada umiejętność *zakładanie pułapek*, test modyfikujemy o -20%.

•MAŁE PUŁAPKI•

Jest to grupa niewielkich pułapek, zwykle montowanych w wiekach skrzyń, zamkach, uchwytach, rękojeściach itp. Pospolite urządzenia to zatrute igiełki albo strzałki, trucizna rozsmarowana na uchwycie, a działająca poprzez kontakt ze skórą albo trujące gazy, które wydostają się na zewnątrz po otwarciu wieka skrzyni.

Jeżeli bohater jest stosunkowo ostrożny (w innym przypadku MG może zastosować modyfikator -10%, a nawet -20%), możne uniknąć małych pułapek dzięki udanemu testowi Inicjatywy. Osoby, które posiadają umiejętność *wykrywanie pułapek* dodają 10% do swojej Inicjatywy, natomiast jeśli pułapka została założona przez kogoś z umiejętnością *zakładanie pułapek* stosowany jest modyfikator -20%,.

Osoby, posiadające umiejętność *wykrywanie pułapek* odnajdują małą pułapkę po udanym teście *przeszukiwania*. W przeciwieństwie do większych, małe pułapki mogą zostać rozbrojone przez osoby, które wykonają udany test Zręczności.

•STRESZCZENIE WIADOMOŚCI O PUŁAPKACH•

Osoby, poruszające się tempem ostrożnym mogą uniknąć uruchomienia pułapki dzięki udanemu testowi Inicjatywy.

Osoby, poruszające się *tempem normalnym* mogą uniknąć uruchomienia pułapki dzięki udanemu testowi Inicjatywy z modyfikatorem -10%.

Osoby, poruszające się *biegiem* unikają uruchomienia pułapki dzięki udanemu testowi Inicjatywy z modyfikatorem -20%.

Małych pułapek można uniknąć dzięki udanemu testowi Inicjatywy lub jej rozbrojeniu (po wykonaniu udanego testu Zręczności) przez bohatera, który posiada umiejętność *wykrywanie pułapek*.

Umiejętność *wykrywanie pułapek* daje modyfikator +10% do testów unikania pułapek. Modyfikator -20% jest stosowany, jeśli pułapka została założona przez osobę z umiejętnością *zakładanie pułapek*.

•TYPOWE SPOSOBY URUCHOMIENIA PUŁAPEK•

Poniżej podano kilka sposobów uruchomienia pułapki.

Drzwi: zadziałanie pułapki jest spowodowane zwykłym naciśnięciem klamki lub uchyleniem drzwi.

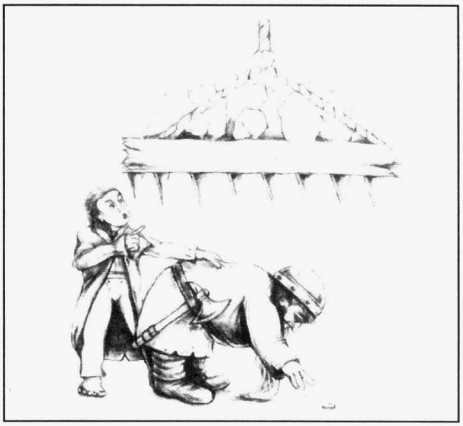
Otworzenie drzwi bez uruchomienia pułapki może być uzależnione od wykonania odpowiedniej procedury. Na przykład: 1 – pociągnąć dźwignię w lewo, 2 – pociągnąć dźwignię w prawo. Poruszenie dźwigni w odpowiednią stronę powoduje otwarcie drzwi (lub czegoś innego), a w niewłaściwą – zadziałanie pułapki.

Dźwięk: pułapkę uruchamia każdy normalny/głośny hałas w promieniu kilku metrów – podobnie jak krzyk, który może wywołać lawinę.

Kamienna płyta: jest to prosta zapadnia lub ruchoma płyta kamienna tak zrównoważona, by mogła uruchomić pułapkę.

Drut: przeciągnięty w poprzek korytarza.

Waga: tworzy ją cały pokój lub korytarz, a działa jak kamienna płyta. Pułapkę uruchamia łączny ciężar dwóch, trzech lub więcej istot.



•TYPOWE PUŁAPKI•

Pułapki na zwierzęta: podobne do potrzasków przeznaczonych do chwytania ludzi, ale mniejsze i lżejsze. Szczęki zadają K6 obrażeń o Sile 3, ale tylko w nogi ofiary.

Zapory: korytarze albo drzwi są nagle blokowane przez spadające kamienne płyty, stalowe kraty, zsuwające się ściany itp.

Opadające sufity: całość albo część sufitu opuszcza się, miażdżąc każdą znajdującą się poniżej istotę w czasie K6 rund.

Pochylnie: pochylnia otwiera się pod nogami jak zapadnia i ofiara ześlizguje się do nowej części podziemnego kompleksu. Każdy, kto zsuwa się po pochylni może w tym czasie stracić część lub całość swego ekwipunku.

Kamienny blok: z sufitu spada kamienny blok, zadając obrażenia z Siłą 4.

Gaz: pojawia się zabójczy gaz, zajmując przestrzeń o promieniu 2 metrów wokół pułapki i rozprzestrzeniając się przez K4 rundy w tempie 1 metra na rundę. Trujący gaz zadaje K4 obrażenia, niezależnie od Wytrzymałości i zbroi, inne gazy mogą oślepić na K6 tur gry lub spowodować utratę przytomności. Gazy mogą być również przyczyną otrzymywania przez poddane ich działaniu ofiary *punktów obłędu*, zwiększających szanse wystąpinia zaburzeń psychicznych.

Potrzask: ofiary szczęki potrzasku, zaciskając się na nogach, powodują obrażenia z Siłą 6.

Pociski: po uaktywnieniu pułapka wyrzuca strzały, strzałki lub włócznie. Jeżeli nie uda się przed nimi uskoczyć, zadają obrażenia z Siłą 3.

Wahadło: kołyszący się topór zadaje obrażenia z Siłą 4.

Dół: podłoga zapada się, odsłaniając dziurę głęboką na 5 metrów. Na dnie mogą być ustawione zaostrzone pale – w tym wypadku należy wykonać ponowny rzut, żeby ich uniknąć (jeśli to możliwe) albo ofiara otrzymuje dodatkowe (oprócz tych spowodowanych upadkiem) obrażenia z Siłą 3.

•OGIEŃ•

Ogień zadaje obrażenia w taki sam sposób, jak uderzenia bronią. Przyjęliśmy, że posiada on Siłę 3, ale żeby określić liczbę obrażeń rzucamy kostką K4, zamiast K6. Uwzględniamy wpływ zbroi i czarów typu *Aura*. Jeśli ogień obejmuje całe ciało, zakłada się, że działa na najsłabiej chronione miejsce. Rany od ognia mogą powodować dodatkowe obrażenia, gdy na kostce wypadnie 4, z tym jednak, że zamiast rzucać ponownie na trafienie, przyjmujemy, iż szansa otrzymania dodatkowych obrażeń jest równa 10%. Rzucamy powtórnie, a jeśli znów wypadnie 4, wówczas nie sprawdzamy kolejnej szansy, lecz rzucamy K4, sumując wyniki, aż na kostce wypadnie mniej niż 4.

Przykład
Clem Shirestock został trafiony magiczną kulą ognistą, zadającą k4 obrażeń. Ustalono, że działa ona na korpus. Na kostce wyrzucono 4 – maksymalne możliwe obrażenia. Oznacza to, że jest 10% szans na dodatkowe obrażenia. Na kostce k100 wyrzucono 07– tak więc ogień spowodował te obrażenia. Tym razem na k4 wyrzucono 3. 4 + 3 to 7 punktów obrażeń, od tego odejmujemy 2 punkty za pancerz, chroniący korpus Clema, tak więc ogółem Clem dostał 5 punktów obrażeń. Jeżeli drugi rzut k4 okazałby się czwórką, ogień spowodowałby jeszcze większe obrażenia, na przykład 4 + 4 + 3 czyli ogółem 11 minus wartość punktowa zbroi i tarczy.

•OBIEKTY ŁATWOPALNE•

Niektóre istoty i przedmioty uznaje się za obiekty *łatwopalne*, ponieważ są zbudowane z suchego, palnego materiału. Od czasu do czasu bohaterowie wpadną na pomysł podpalenia stogów siana, zboża na polu, lasu, domu itp. MG decyduje czy wybrany cel jest łatwopalny. Może się to zmieniać, zależnie od okoliczności – na przykład jeśli w przeciągu kilku ostatnich dni padał ulewny deszcz lub gdy panuje susza.

Obiekty *łatwopalne* automatycznie otrzymują dodatkowe obrażenia. Do spowodowanych w normalny sposób powinny zostać dodane K4 punkty, przed wzięciem pod uwagę modyfikatorów wynikających z Wytrzymałości i zbroi. Jeżeli więc obiekt łatwopalny został zaatakowany *Ognistą kulą*, otrzymuje obrażenia równe 2k4 pkt przed zastosowaniem modyfikatorów. Jeżeli drugi rzut kostką czterościenną będzie równy 4, cel ataku odniesie normalne dodatkowe obrażenia.

•PODPALANIE•

Tylko obiekt łatwopalny można podpalić i tylko taki obiekt będzie płonął przez dłuższy czas. Podpalenie polega na zadaniu obrażeń od ognia o wielkości 5 punktów w czasie jednej lub kilku kolejnych rund. Tak więc, jeżeli w pierwszej rundzie zostałyby zadane obrażenia równe 4 punktom, w drugiej w ogóle żadne, a w trzeciej równe 3 punktom, to celu ataku nie uda się podpalić.

Podpalony obiekt łatwopalny będzie płonął, otrzymując w każdej następnej rundzie obrażenia równe 2K4 punkty, aż zostanie zniszczony lub w jakiś sposób ugaszony.



•PŁONĄCY OLEJ•

Płonący olej przywiera do skóry lub ubrania i jest bardzo trudny do ugaszenia. Dla niego wszystko jest łatwopalne – łącznie z ludźmi. Istoty oblane płonącym olejem otrzymują 2K4 punkty obrażeń i zostaną podpalone, jeśli odniosą obrażenia o wielkości 5 lub więcej punktów.

Bohaterowie mogą zrobić koktajl Mołotowa, zaopatrując butelkę lub flaszkę z olejem w szmaciany knot. Koktail uważany jest za broń improwizowaną. Szansa jego zapalenia się wynosi 50%, a próba celnego rzutu wymaga wykonania testu *ryzyka*. Nieudany test oznacza, że zawartość butelki wylała się na rzucającego ze zwykłą 50% szansą zapalenia. Postacie nieostrożnie oblane olejem lub alkoholem uważane są za obiekty łatwopalne.

•GASZENIE OGNIA•

Płonące obiekty otrzymują 2K4 punkty obrażeń w każdej rundzie. Jedynym sposobem wygaszenia ognia jest zredukowanie liczby odnoszonych obrażeń do zera. Jeśli płonąca postać ma na sobie kompletną zbroję istnieje niewielka szansa na to, że zdarzy się to w sposób naturalny.

W innym przypadku suma obrażeń może być zredukowana jedynie przez: gaszenie płomienia (-1 punkt obrażeń), gaszenie płomienia przez inną osobę (-1 punkt za każdą), polanie wodą (-1 punkt za wiadro), całkowite zanurzenie w wodzie (automatyczne do zera). Płonąca osoba nie może robić nic innego, oprócz próby zgaszenia na sobie ognia.

•TRUCIZNA, CHOROBA, OBŁĘD•

Następne trzy paragrafy zawierają reguły, związane z trzema dość trudnymi aspektami gry. Każdy z nich musi być traktowany ostrożnie, ponieważ może wywrzeć silny i dezorganizujący wpływ na grę. W szczególności trucizny, za pomocą których stosunkowo łatwo pozbyć się wszystkich przeciwników mogą zepsuć wiele rozgrywek. Mistrz Gry musi znaleźć sposób ograniczenia sposobności do użycia trucizny – najprostszym i najbardziej skutecznym z nich jest przypomnienie graczom, że jeśli wciąż używają trucizn, ktoś w końcu może użyć ich przeciwko nim...

•TRUCIZNY•

Istnieją trzy klasy trucizn: *toksyczne, narkotyczne* oraz *jady zwierzęce*. Są to bardzo różniące się od siebie grupy i działają w różny sposób. Wewnątrz każdej klasy istnieje kilka typów trucizn.

Toksyny: zwykle uzyskiwane z roślin. Istnieje pewna liczba podgrup, każda z nich działająca na pewną grupę istot. Ich efekty to utrata sił lub śmierć.

Narkotyki: również oparte o składniki roślinne, powodują halucynacje i w pewnych wypadkach obłęd.

Jady zwierzęce: jak sama nazwa wskazuje, są truciznami, pobranymi od jadowitych zwierząt. Mają na celu pozbawienie sił lub spowodowanie śmierci.

•OTRZYMYWANIE TRUCIZN•

Bohaterowie mogą otrzymać trucizny (jeśli MG się na to zgodzi), zgodnie z zasadami podanymi w **Podręczniku konsumenta.** Czasami sprzedaż pewnych określonych rodzajów trucizn może być zabroniona przez miejscowe prawo, ale w większości wypadków wolno nimi handlować. Zakupiona trucizna może nie mieć pełnej mocy, gdyż jest „przeterminowana", zwietrzała.

•PRODUKOWANIE TRUCIZN•

Bohaterowie, posiadający umiejętność *warzenie trucizn* mogą samodzielnie wyrabiać trucizny. Zwykle robią to między przygodami, ale w specjalnych okolicznościach MG może im pozwolić na wyrób trucizn w trakcie gry. Jest to jednak długi i skomplikowany proces i MG powinien się upewnić, czy bohater posiada na to wystarczającą ilość czasu. Zanim bohaterowie zaczną wytwarzać truciznę muszą:

Znaleźć lokal – pokój w zajeździe prawdopodobnie będzie wystarczający, jednak należy być ostrożnym w informowaniu właściciela o tym, co tam się będzie działo.

Znaleźć wyposażenie – bohater musi mieć podstawowe wyposażenie w rodzaju małej ręcznej wagi, moździerza z tłuczkiem, palnika, flaszek i butelek.

Znaleźć surowce – ogólnie rzecz biorąc składniki trucizn są rzadkie i trudne do znalezienia. MG może zdecydować, że bohaterowie znajdą je tylko w pewnych miejscach (na przykład gdy w opublikowanym scenariuszu będzie napisane, że w danym miejscu są dostępne). Można też nabywać je u odpowiednich osób, takich jak bohaterowie niezależni – alchemicy lub aptekarze. Do wyprodukowania większości trucizn potrzeba K4 + 1 składników, *dostępność* wszystkich jest *niewielka*, każdy składnik kosztuje 3K10 szylingów za porcję. Należy zwrócić uwagę na fakt, iż kupowanie składników, potrzebnych do wyprodukowania trucizny powinno wzbudzić podejrzenia na temat intencji kupujących je osób.

Te podstawowe przygotowania zabierają czas – przynajmniej jeden dzień w dużym mieście, dłużej w małych miasteczkach, gdzie niektóre z potrzebnych przedmiotów w ogóle mogą być nieosiągalne. Jeżeli czas odgrywa dużą rolę, MG musi zadecydować jak długo trwają przygotowania. Jeżeli zakończą się one sukcesem, bohater może zabrać się do warzenia trucizny w ilości jednej dawki dziennie.

•PODAWANIE TRUCIZN•

Następnym krokiem po przygotowaniu lub zdobyciu trucizny w inny sposób jest podanie jej ofiarze. Ponieważ większość trucizn używanych w Starym Świecie ma płynną konsystencję, dwiema najbardziej pospolitymi metodami jest dodanie trucizny do jedzenia lub picia albo wprowadzenie jej przez ranę. Do każdej z tych metod używa się dwóch, niewiele różniących się form trucizny, które nazywamy *truciznę zadawaną* i *truciznę na ostrzach*.

Trucizna zadawana: Sposoby podania jej ofiarom mogą być bardzo różne: najprostszym jest dodanie jej do jedzenia czy picia, jednak sprytniejsi bohaterowie mogą próbować przekonać ofiarę, że w rzeczywistości trucizna jest lekiem lub magicznym napojem.

Podczas spożywania zatrutego pożywienia ofiara ma szansę zauważyć, że coś nie jest w porządku. Zależy to od ilości jedzenia, co wpływa na koncentrację w nim trucizny, a więc w konsekwencji na jego smak. Szanse te wynoszą:

pucharek	15%
kubek lub mały półmisek	10%
kufel lub duży półmisek	05%

Wielkość tej procentowej szansy podana jest dla jednej dawki trucizny. Dla każdej dodatkowej dawki prawdopodobieństwo ulega podwojeniu (tak więc podstawowa szansa wykrycia dwóch dawek trucizny w kuflu wynosi 10%, trzech dawek – 15% itd.). Oblicza się średnią z tej liczby i Inteligencji ofiary, modyfikując ją przy takich umiejętnościach jak *piwowarstwo* oraz *gotowanie* i wykonuje test. Test udany oznacza, iż ofiara odkryła, że pożywienie jest podejrzane i może przerwać posiłek, zanim wchłonie tyle trucizny, by doznać obrażeń. Jeżeli test był nieudany, ofiara nie zdołała nic zauważyć i niefrasobliwie zjada całą porcję.

Trucizna na ostrzach: Tego typu truciznę przygotowuje się w normalny sposób, ale później musi być przedestylowana i zagęszczona do konsystencji pasty. Ten proces zajmuje dodatkowy dzień i jest materiałochłonny, gdyż z dwóch dawek trucizny można wyprodukować jedną dawkę pasty do zatruwania ostrzy. MG może zdecydować, że bohater, mający dostęp do w pełni wyposażonego laboratorium alchemicznego bądź aptekarskiego, może zredukować straty, produkując dwie dawki pasty z trzech dawek trucizny nieprzetworzonej.

Jedna porcja takiej substancji wystarcza do zatrucia ostrza jednej sztuki broni tnącej lub kłującej nie większej od krótkiego miecza. Gdy broń zrani ofiarę, trucizna przenika do jej organizmu. Trucizna na ostrzu działa tylko przy pierwszym ciosie i staje się bezwartościowa, jeśli nie zostanie użyta w ciągu K4 godzin od nasmarowania broni.

•TESTY TRUCIZNY•

Jak napisano wcześniej, omawiając standardowe testy, ofiara może wykonać test oparty na Wytrzymałości x 10, służący do przezwyciężenia efektów trucizny. Udany test oznacza brak efektów zatrucia, trucizna po prostu nie działa, natomiast nieudany znaczy, że zadziałała ona z pełną mocą. MG może zdecydować, że niektóre trucizny są silniejsze od innych, wprowadzając modyfikatory testu. W przypadku najsilniejszych trucizn, ofiara może odczuwać drobne dolegliwości nawet po udanym teście. Gdy w grę wchodzi kilka dawek, ofiara może wykonywać oddzielny test dla każdej – każdy udany test neutralizuje działanie jednej dawki.

•EFEKTY TRUCIZN•

Toksyny: Każda toksyna działa tylko na jedną rasę lub grupę ras, tak jak podano niżej:

Toksyna	**Oddziaływuje na:**
Jad na ludzi	ludzie, krasnoludowie, halflingi, gnomy
Jad na elfy	elfy
Czarny korzeń	orki, gobliny, hobgobliny, snotlingi
Jad na trolle	ogry, trolle, giganty, drzewce
Jad na reptilliony	gady i płazy
Jad na demony	demony
Liść prawdy	zwierzołaki w formie zwierzęcej
Jad na bestie	większość zwierząt i potworów
Grobowy korzeń	ożywieńcy

Toksyny mogą mieć wpływ na istoty innych ras, chociaż rzadko powodują coś więcej niż skurcze żołądka i mdłości. Zależy to od Mistrza Gry. Efekt działania toksyny, zależy od ilości dawek, wchłoniętych przez ofiarę.

Toksyna	1 dawka	2 dawki	3 dawki	4 dawki
Jad na ludzi	omdlenie	paraliż	śmierć	śmierć
Jad na elfy	paraliż	śmierć	śmierć	śmierć
Czarny korzeń	omdlenie	paraliż	śmierć	śmierć
Jad na trolle	otumanienie	omdlenie	omdlenie	śmierć
Jad na reptilliony	otumanienie	omdlenie	śmierć	śmierć
Jad na demony	odegnanie	odegnanie	paraliż	śmierć
Liść prawdy	odegnanie	przemiana	przemiana	przemiana
Jad na bestie	otumanienie	paraliż	śmierć	śmierć
Grobowy korzeń	odegnanie	zniszczenie	zniszczenie	zniszczenie

Narkotyki: Oddziaływują na większość humanoidalnych ras, a także na większość domowych i dzikich zwierząt. Nie mają wpływu na bezrozumne lub magiczne istoty, takie jak ożywieńcy czy demony.

Wszystkie narkotyki wywołują halucynacje. Każda dawka wymaga wykonania testu Siły Woli. Jeżeli będzie nieudany, ofiara otrzymuje K6 *punktów obłędu*. Inne efekty działania narkotyków:

Narkotyk	1 dawka	2 dawki	3 dawki	4 dawki
Czarny lotos	otumanienie	omdlenie	paraliż	śmierć
Nocny cień	otumanienie	śmierć	śmierć	śmierć
Korzeń żmiji	otumanienie	paraliż	śmierć	śmierć
Liść szaleństwa	otumanienie	otumanienie	otumanienie	omdlenie
Ośli liść	otumanienie	paraliż	paraliż	paraliż

Jady zwierzęce: Działają na wszystkie niemagiczne istoty. Są podobne do toksyn, lecz często o wiele silniejsze. Z reguły jednak, po pobraniu od zwierzęcia, rozkładają się szybciej od toksyn.

Jad	1 dawka	2 dawki
skorpiona	otumanienie	śmierć
węża	śmierć	śmierć
pająka	paraliż	śmierć

Podano tu tylko efety najsilniejszych i najbardziej zabójczych trucizny, jakie mogą być pobrane od osobników każdego gatunku – mogą się one znacząco różnić mocą i MG nie powinien obawiać się zredukowania skutków ich działania do poziomu najbardziej mu odpowiadającego.

•WYJAŚNIENIE EFEKTÓW•

Odegnanie – w następnej rundzie ofiara musi odejść od źródła trucizny. Mistrz Gry może zdecydować, że powrót jest zależny od wyniku testu Siły Woli.

Omdlenie – ofiara traci przytomność na liczbę godzin równą K8+4 minus jej Wytrzymałość, ale można ją obudzić w normalny sposób. Po przebudzeniu jest *otumaniona* przez następne K6 godzin.

Otumanienie – ofiara jest przytomna, ale zdezorientowana i jej ruchy są bardzo niepewnie. Wszystkie procentowe cechy redukuje się o 10 na liczbę godzin równą K8+4 minus Wytrzymałość istoty.

Paraliż – ofiara jest sparaliżowana przez liczbę godzin równą K8+4 minus jej Wytrzymałość i nie może powrócić do normalnego stanu w naturalny sposób. Gdy minie już działanie paraliżu, jest *otumaniona* przez następne K6 godzin.

Przemiana – ofiara powraca do normalnej, ludzkiej postaci i musi wykonać test Siły Woli, aby ponownie zmienić formę.

Śmierć – mówi samo za siebie.

Zniszczenie – ofiara rozpada się w proch.

•REKONWALESCENCJA PO ZATRUCIU•

Istoty, które nie zostaną zabite przez truciznę po pewnym czasie powracają do zdrowia. Podstawowy czas rekonwalescencji podano w punkcie **Wyjaśnienie efektów**, jednak MG może go zmienić w zależności od siły trucizny, ilości dawek i ogólnego stanu zdrowia ofiary.

Przykład

Clem Shirestock odwiedził gospodę, nie wiedząc o tym, że jest to baza gangu rzezimieszków. Ich zwykłym modus operandi jest podanie trucizny w posiłku gościa, obrabowanie go i wrzucenie ciała do kanałów, prowadzących do rzeki.

Clem zamówił duży posiłek, który został nafaszerowany nie mniej niż czterema dawkami jadu na ludzi. *Ma więc 20% szansę podstawową na zauważenie, że posiłek został zatruty. Średnia z jego Inteligencją (32) wynosi 26%. Clem wyrzucił 40 i konsumuje posiłek z apetytem, w błogiej nieświadomości, że dodano doń truciznę.*

Teraz musi wykonać test, aby uniknąć działania każdej z czterech dawek. Jego Wytrzymałość wynosi 3, daje mu to 30% szansę ocalenia, a ponieważ nie posiada umiejętności odporność na truciznę, *nie jest ona dalej modyfikowana. Grający Clemem wyrzucił 15, 84, 52 i 17 – dwa sukcesy i dwie porażki. Oznacza to, że Clem jest pod działaniem dwóch dawek trucizny.*

MG, sprawdzając w powyższej tabeli działanie toksyny, stwierdza, że Clem jest sparaliżowany, ale żyje. Rabusie nie zdołali tego zauważyć, a gdy Clem pada na stół – okradają go i wrzucają do kanałów. MG rzuca K8 uzyskując 5, dodaje 4 i odejmuje Wytrzymałość Clema wynoszącą 3 i otrzymując ostateczny wynik 6. Clem będzie sparaliżowany przez 6 godzin.

Jeżeli w stanie paraliżu przeżyje podróż przez kanał i w dół rzeki, to po ocknięciu się będzie otumaniony *jeszcze przez K6 godzin. MG decyduje, co się z nim będzie dziać w tym czasie – może zostać zaatakowany przez szczury, znaleziony przez strażnika miejskiego, może mu się też przytrafić tuzin innych rzeczy. Grający Clemem przysięga już nigdy nie jeść w tej gospodzie i trzyma kciuki, gdy MG sięga po kostki.*

•CHOROBY•

Stary Świat nie jest zbyt czystym miejscem, medycyna jest w powijakach, a jedynie nieliczne społeczności są na tyle świadome znaczenia czystości, by zająć się tym problemem. Szczury w większości miast są licznejsze od ludzi. Główne, oprócz szczurów, źródła chorób to: zanieczyszczone źródła wody, otwarte rynsztoki i źle przechowywana żywność. Czasami ogromne obszary są nawiedzane przez straszliwe plagi i epidemie, jednak dla bohaterów główne ryzyko zarażenia się stanowią ukąszenia i inne rany.

•ZARAŻENIE•

Warunki zarażenia się poszczególnymi chorobami podano w ich opisach. Gdy bohaterowi grozi zarażenie się jakąś chorobą, wykonuje test *choroby* (patrz **Standardowe testy**). W teście uwzględnia się wszystkie modyfikatory podane w opisie choroby. Udany test oznacza, że bohater nie zachorował, po nieudanym choruje z podanymi w opisie objawami.

•POSPOLITE CHOROBY•

Kilka z najbardziej pospolitych chorób, występujących w Starym Świecie wyszczególniono niżej, razem z wywoływanymi przez nie skutkami i procedurą postępowania z nimi w grze. Jeżeli MG zechce, może wprowadzić więcej chorób, zgodnie z ogólnym, ukazanym w przykładach schematem.

Czarna plaga: Ta choroba jest roznoszona przez szczury. Powodujący ją wirus zaraża pasożytujące na szczurach pchły, a choroba jest przenoszona, jeżeli zarażona pchła ugryzie człowieka. Na nieszczęście nikt w Starym Świecie o tym nie wie. Oficjalna opinia medyczna głosi, że ta choroba jest powodowana przez „niezdrowe opary", unoszące się w powietrzu. Standardowy środek zapobiegawczy to wciągnięcie skóry wołowej na maszt, pozostawienie jej tam przez dwa dni, a potem zdjęcie i zakopanie w głębokim dole. Oczywiście, ten sposób nie ogranicza w najmniejszym nawet stopniu rozprzestrzeniania się epidemii, które potrafią zdziesiątkować ludność całych krajów. Na szczęście *czarna plaga* jest bardzo rzadka, ostatni zanotowany przypadek jej pojawienia się miał miejsce prawie wiek temu.

Osoba narażona na zarażenie *czarną plagą* musi wykonać test *choroby*. Udany test oznacza, iż do zarażenia nie doszło, a następne rzuty przeciw tej chorobie mają modyfikator +10%. Jeżeli rzut był nieudany, testowana osoba zaraża się tą chorobą.

Po 2K10 dniach inkubacji choroby, ofiary *plagi* zaczynają mieć mdłości, wymiotują, są całkowicie niezdolne do utrzymania w sobie pożywienia. Ma to oczywiście osłabiający wpływ na ich siły witalne. Chory musi codziennie wykonywać test każdej cechy (z wyjątkiem Szybkości, Żywotności i Ataków), tracąc odpowiednio 1 punkt albo 10% za każdy nieudany wynik. Jeżeli Siła lub Wytrzymałość spadną do zera, chory umiera.

Choroba trwa przez 2K10 dni, po upływie których bohaterowie, którzy przeżyli zaczną odzyskiwać utracone punkty cech w tempie 1 punktu lub 10% za każde 2 dni całkowitego odpoczynku w łóżku. Opieka kogoś, kto posiada umiejętności medyczne zmniejsza czas rekonwalescencji tak jak przy ranach (patrz **Opieka medyczna – Walka**). Na początku okresu rekonwalescencji bohater musi jednak wykonać dwa testy *ryzyka* (50%), jeśli pierwszy jest nieudany traci *na stałe* K3 punkty Siły, jeśli drugi test jest nieudany traci *na stałe* K3 punkty Wytrzymałości.

Czerwona ospa: Tej choroby można się nabawić tylko przez kontakt z istotą już zarażoną. Osoby, które zetknęły się z chorym na ospę muszą wykonać test *choroby* z modyfikatorem –10%.

Jeżeli test będzie nieudany, po K10 dniach na całym ciele zarażonego pojawią się czerwone krosty. Utrzymują się przez 2K10 dni i w tym czasie chory traci po jednym punkcie Siły i Wytrzymałości, K10% Siły Woli, a także 3K10% Cech Przywódczych, Opanowania i Ogłady. Gdy choroba się skończy, wszystkie cechy wracają do normalnego poziomu z wyjątkiem Ogłady, z której K10% jest tracone na stałe z powodu blizn po krostach.

Grobowa zgnilizna: Ta choroba jest czasami roznoszona przez mumie, zombich i inne stwory, należące do ożywieńców – po więcej szczegółów patrz odpowiednie notki w **Bestiariuszu**. Każda istota, zraniona przez roznoszącego chorobę ożywieńca musi po walce wykonać test *choroby* z modyfikatorem –5% za każdy punkt Żywotności, stracony w tym starciu.

Jeżeli test jest nieudany, raniony został zarażony zgnilizną i musi wykonać podobny test *każdego dnia* lub traci 1 punkt Wytrzymałości i po 10% ze Zręczności i Ogłady. Zgnilizną można wyleczyć tylko dzięki umiejętności *leczenie chorób* lub korzystając z magii. Punkty cech są tracone na stałe i mogą być odzyskane tylko przez późniejsze rozwinięcie charakterystyki.

Infekcja rany: Niektóre zwierzęta mogą przenosić infekcje, co szczegółowo opisano w **Bestiariuszu.** Postać zraniona w walce z takim zwierzęciem musi wykonać test *choroby* z modyfikatorem –5% za każdy stracony w tej walce punkt Żywotności.

Jeżeli test jest nieudany, rana została zainfekowana. Po K4 godzinach wokół skaleczonego miejsca pojawia się obrzęk i zaczerwienienie. W tym czasie ranny traci 3K10% Zręczności. Punkty Żywotności z zainfekowanej rany odzyskuje się w tempie dwukrotnie wolniejszym niż normalne, chociaż opieka medyczna, tak jak zwykle, skraca czas rekonwalescencji. Mimo wszystko bohater musi wykonać udany test Wytrzymałości albo traci na stałe 1 punkt Żywotności. Jeśli wynik będzie równy 91-00, to za *każdą* ranę otrzymaną podczas walki jest na stałe tracony jeden punkt Wytrzymałości.



•OBŁĘD•

Obłęd jest zostawioną do decyzji MG, opcjonalną regułą, pozwalającą graczom na dalszy rozwój osobowości ich bohaterów. Jej celem jest symulowanie stresów i zaburzeń umysłowych, przytrafiających się bohaterom podczas przygód. Stresów, które po pewnym czasie mogą doprowadzić do nabycia anormalnych cech charakteru. Te cechy mogą się objawić jako różne nerwice, poważne choroby umysłowe, zależność od narkotyków czy alkoholu lub całkowita niezdolność do radzenia sobie z rozmaitymi przeciwieństwami.

Na początku Mistrz Gry ma wystarczającą ilość pracy, nawet bez nakładania na niego dodatkowych obowiązków związanych z zapoznawaniem graczy z tymi regułami. Również gracze najpierw muszą się zorientować się co w świecie gry jest normą, by później móc bawić się w nienormalność. Korzystanie z reguł, dotyczących *obłędu* rekomendujemy jedynie bardziej doświadczonym graczom.

•OTRZYMYWANIE PUNKTÓW OBŁĘDU•

Punkty obłędu otrzymuje się przy następujących okazjach:

Krytyczne trafienia: jeden punkt dostaje się za każdym razem, gdy bohater zostaje *trafiony krytycznie*. Ten punkt pozostaje po wyleczeniu ran – w ten sposób bohater może otrzymać bardzo dużo *punktów obłędu*.

Groza: jeden *punkt obłędu* przyznawany jest za każdy razem, gdy bohaterowi nie uda się wykonać testu *grozy*.

Narkotyki: *punkty obłędu* można zdobyć w wyniku używania *narkotyków* – patrz **Trucizny**.

Inne: Mistrz Gry może przyznać *punkty obłędu* według swego uznania po szczególnie strasznych przeżyciach, takich jak tortury albo spotkanie ze szczególnie przerażającymi stworami Chaosu.

MG powinien zdecydować ile *punktów obłędu* przyzna za jakieś zdarzenie, po czym zarządzić test Opanowania. Jeżeli test był udany, *punkty obłędu* nie zostają przyznane, a po teście nieudanym bohater otrzymuje liczbę *punktów obłędu*, ustaloną wcześniej przez MG. Można to przeprowadzić na kilka sposobów:

– ustalona wcześniej liczba punktów (np. 1, 2, 3 itd.).

– liczba określona przez rezultat testu Opanowania (np. 1 punkt za każde pełne 10 punktów rzucone powyżej granicy testu).

– liczba losowa (na przykład K4 lub K6).

Zwróć uwagę, że *punkty obłędu*, nabywane przy spotkaniach z bogami i demonami są opisane w regułach dotyczących *grozy* – jeśli bohater przeszedł ten test, nie otrzymuje dodatkowych punktów.

•SKUTKI OTRZYMANIA PUNKTÓW OBŁĘDU•

Bohater, który osiągnął lub przekroczył granicę 6 *punktów obłędu* musi bezzwłocznie wykonać test Opanowania (mniejsza ich ilość jest ignorowana). Jeżeli test będzie udany, nie ma żadnych bezpośrednich efektów, chociaż całkowita liczba *punktów obłędu* nadal pozostaje taka sama i bohater musi wykonywać ten test zawsze, gdy otrzyma kolejne punkty. Jeśli pierwszy lub któryś z kolejnych testów będzie nieudany, u bohatera pojawia się jakaś *dolegliwość*, ale traci on wtedy 6 *punktów obłędu*.

•DOLEGLIWOŚCI•

Bohater, któremu nie udał się opisany powyżej test, zostaje dotknięty jakąś *dolegliwością*. Jeżeli będzie to możliwe, Mistrz Gry powinien wybrać jakąś odpowiednią dolegliwość z poniższej listy. Na przykład u bohatera, który był torturowany przez orki może rozwinąć się *strach* przed orkami, podczas gdy ten, u którego zaburzenie rozwinęło się przez nadużywanie *narkotyków* może stać się od nich trwale zależny. Gdy nie jest możliwy logiczny wybór odpowiedniej choroby, MG powinien określić ją losowo, rzucając K100.

01-02	Agorafobia
03-10	Alkoholizm
11-12	Amnezja
13-14	Anoreksja
15-16	Demencja
17-18	Depresja
19-27	Fobia

28-31	Furia
32-33	Głupota heroiczna
34-35	Introwersja
36-60	Inne dolegliwości
61-62	Katatonia
63-65	Klaustrofobia
66-69	Kleptomania
70-73	Maniakalność
74-77	Megalomania
78-80	Narkomania
81-82	Niechęć
83-84	Nienawiść
85-87	Patologiczny kłamca
88-89	Schizofrenia
90-91	Skotofobia
92-94	Zmiana charakteru
95-97	Zmienność nastroju
98-00	Żarłoczność

Agorafobia – Strach przed otwartą przestrzenią. Jeśli dotknięty tą przypadłością bohater wyjdzie poza mury, traci połowę cechy Opanowanie. MG może to modyfikować w zależności od okoliczności. Bohater będzie prawdopodobnie zachowywać się mniej nerwowo w gęstym lesie, niż na otwartym terenie.

Alkoholizm – Zależność od alkoholu. Bohaterowie mogą próbować zalać robaka, lecz ten nauczył się pływać. Stali się nałogowymi alkoholikami i jeśli mają sposobność do napicia się czegokolwiek zawierającego alkohol, muszą wykonać udany test Siły Woli, aby oprzeć się pokusie. Po nieudanym teście będą pić, aż skończy się napitek lub aż wykonają udany test Siły Woli. Każdy kieliszek wódki lub kufel piwa redukuje Siłę Woli bohatera o 5% (razem ze wszystkimi innymi procentowymi cechami), tak więc wzrasta trudność odmówienia sobie następnej kolejki.

Amnezja – Utrata pamięci. Bohaterowie nie pamiętają niczego, co się zdarzyło, zanim nastąpiła amnezja. Utrata pamięci jest całkowita – zapominają swoje imiona, historię życia i wszystkie czary. Nie zapominają umiejętności, ale nie zdają sobie sprawy z ich istnienia, dopóki im ktoś o tym nie powie.

Aby przezwyciężyć amnezję bohaterowie mogą raz na miesiąc wykonać test Inteligencji – od decyzji Mistrza Gry zależy czy dodatkowe testy można wykonać po urazach traumatycznych, takich jak uderzenie w głowę. Gdy test zakończy się sukcesem, bohater może przypomnieć sobie wszystko, z wyjątkiem zdarzeń, które doprowadziły do tego schorzenia. Bohater może, jeśli gracz tak chce, wykonywać w następnych miesiącach testy Inteligencji, by sobie te zdarzenia przypomnieć, ale za każdą nieudaną próbę otrzyma 1 *punkt obłędu*.

W czasie trwania amnezji bohaterowi wolno wydawać punkty doświadczenia na ponowne nauczenie się zapomnianych czarów. Jednak gdy pamięć powróci, punkty te będą stracone.

Anoreksja – strach przed jedzeniem. Bohaterowie źle się czują na samą myśl o posiłku i przestają jeść. Jednak gdy jedzą, robią to w sposób niekontrolowany, przesadny i wyłącznie na osobności. Po jedzeniu często chorują pod wpływem poczucia winy. Anoreksja prowadzi do szybkiej utraty wagi i chociaż bohater może być niezdrowo wychudzony i wycieńczony, to wciąż będzie wierzył, że jest groteskowo gruby. W grze takie osoby po jedzeniu muszą wykonać test Siły Woli albo nie będą w stanie utrzymać w sobie posiłku. Dolegliwość ta ma też wpływ na zdrowie dotkniętego nią bohatera:

Po miesiącu bohater traci jeden punkt Żywotności.

Po dwóch miesiącach bohater traci kolejny punkt Żywotności i jeden punkt Siły.

Po trzech miesiącach bohater traci jeden punkt Wytrzymałości.

Nie pojawiają się inne efekty. Utracone punkty cech są odzyskiwane w ciągu miesiąca po wyleczeniu dolegliwości.

Demencja – ogólne osłabienie umysłowe. Bohater staje się skłonny do niekontrolowanego mamrotania, napadów paranoi i strachu. Za każdym razem, gdy musi wykonać jakiś rodzaj testu psychologicznego (to jest testu, opartego na Cechach Przywódczych, Inteligencji, Opanowaniu, Sile Woli lub Ogładzie), Mistrz Gry powinien najpierw zarządzić test Siły Woli. Po nieudanym, bohater nie wykonuje już następnego testu, za to cierpi na następujące czasowe zaburzenia:

Amnezja – zobacz wyżej.
Wszystkie procentowe cechy spadają do 10.
Bohater staje się *podatny na głupotę*.
Bohater zaczyna w sposób niekontrolowany mamrotać coś pod nosem i nie jest w stanie tego przerwać.

Cierpiący na *demencję* bohater może wykonywać co pewien czas test Siły Woli (oparty na zredukowanej cesze) i powróci do stanu normalnego z chwilą udanego jego wykonania.

Depresja – Głęboki pesymizm. Osoba, która popadła w depresję nie widzi w życiu żadnych dobrych stron, nie dostrzega żadnych wartości ani nadziei. Wszystkie próby rozbudzenia w niej radości są z góry skazane na niepowodzenie. Traci także 2K6 punktów Ogłady.

Fobia – Irracjonalny strach. Bohaterowie stają się *podatni na strach* wobec (rzuć K100):

01-15	przeciwnej płci własnej rasy
16-75	rasie wybranej przez MG
76-80	istoty należącej do przyjaznej rasy, ale o specyficznej klasie zawodowej (K4 = Wojownik, 2 = Ranger, 3 = Łotr, 4 = Uczony)
81-90	szczególnego gatunku zwierząt dzikich, domowych lub roślin (zazwyczaj nieszkodliwych)
91-00	osób, korzystających ze szczególnego rodzaju broni – często palnej

Zobacz **Standardowe testy,** aby zorientować się w działaniu *strachu*.



Furia – Utrata kontroli nad sobą. Osoba z tą dolegliwością staje się *podatna na furię* (patrz **Standardowe testy**).

Głupota heroiczna – Pogarda dla niebezpieczeństwa. Bohater z tym problemem ignoruje rezultaty wszystkich testów *strachu*. Nadal wykonywany powinien być jednak test *grozy*. Bohater nie przerazi się, ale za nieudany test otrzyma, tak jak zwykle, *punkty obłędu*.

Introwersja – Skoncentrowanie na sobie. Introwertycy tracą zainteresowanie dla zewnętrznego świata. Tracą 2K6 punktów Ogłady i muszą wykonywać test Siły Woli dla podjęcia jakiejkolwiek formy komunikacji.

Inne dolegliwości – Można je traktować jako uboczne efekty szoków psychicznych. Mają mniejszy wpływ na bohatera niż zaburzenia opisane powyżej. Gdy nie jest możliwe wybranie przez MG odpowiedniej dolegliwości, należy rzucić K100:

01-09	**Alergia.** Bohater jest uczulony na pewne substancje: pewne potrawy, sierść zwierząt albo kurz. Charakter reakcji alergicznych jest zmienny: od wysypki do niekontrolowanego, gwałtownego kichania lub poważnej choroby. Krasnoludowie nigdy nie cierpią na alergie. Jeżeli rzut kośćmi określi, że krasnolud ma alergię, rzuć jeszcze raz.
10-18	**Bóle głowy.** Bohater cierpi na zniewalające bóle głowy, które rozpoczynają się natychmiast po każdorazowym teście Cech Przywódczych, Inteligencji, Opanowania, Siły Woli lub Ogłady, niezależnie od jego wyniku. Ból głowy trwa przez K100 tur i w tym czasie wszystkie procentowe cechy są redukowane o 5%.

19-27 **Roztargnienie.** Bohater szybko się dekoncentruje i nigdy nie pamięta, gdzie położył swoje rzeczy. W ciągu rundy walki może wykonywać tylko albo ruch, albo jakąś inną czynność (patrz **Kolejność działań w rundzie** w rozdziale **Walka**). Nigdy nie może robić kilku czynności na raz.

28-36 **Dolegliwości skóry.** Jeżeli bohater dostanie nerwowej wysypki, rzuć K10 i sprawdź na **Tabeli trafień**, gdzie się ona umiejscowiła. Wysypka, chociaż nieprzyjemna, jest nieszkodliwa, chociaż jeśli wystąpi na twarzy, redukuje Ogładę bohatera o K6 punktów.

37-45 **Drgawki.** Bohater od czasu do czasu ma ataki niekontrolowanych drgawek, redukujących o 5 punktów Zręczność i Umiejętności Strzeleckie.

46-54 **Jąkanie się.** Postacie jąkające się tracą 5 punktów przy wszystkich testach Ogłady i nie mogą używać umiejętności *krasomówstwo* i *gadanina*.

55-63 **Koszmary.** Bohater cierpi na powtarzające się nocne koszmary, zwykle związane ze zdarzeniem, które spowodowało uraz. Rzuca się i krzyczy przez sen, ale po przebudzeniu się nie może sobie tych majaków przypomnieć. Bezpośrednio nie ma to wpływu na bohatera, ale może irytować innych.

64-72 **Mówienie do siebie:** Bohater ciągle mówi do siebie, cicho i niezrozumiale dla innych, jednak w sposób którego nie można nie zauważyć i ciężko jest ignorować. Aby zachować milczenie przez K10 tur gry, bohater musi wykonać udany test Siły Woli. W czasie, gdy bohater mówi do siebie nie jest w stanie użyć umiejętności *cichy chód* i *ukrywanie się*.

73-81 **Mówienie przez sen.** Bohater mówi przez sen, jakby z kimś rozmawiał lub coś komentował. Zwykle jest to powiązane z wydarzeniem, które doprowadziło do zaburzenia.

82-90 **Narcyzm.** Bohater, u którego rozwinie się ta niezdrowa fascynacja własnym wyglądem musi wykonać test Siły Woli za każdym razem, gdy mija lustro albo inną powierzchnię, w której można się przejrzeć. Jeżeli test jest nieudany, natychmiast się zatrzymuje, zatracając się całkowicie w kontemplacji swego odbicia. By się opanować, musi wykonywać kolejny test Siły Woli w kolejnych rundach.

91-00 **Obgryzanie paznokci.** Nazwa mówi sama za siebie. Nie jest to nawyk szkodliwy, ale może wzbudzić czyjąś niechęć lub niesmak.



Katatonia – Całkowite zamknięcie się w sobie. Za każdym razem, gdy bohaterowi nie uda się test *strachu* lub *grozy* automatycznie popada on w stan katatonii, niezależnie od posiadanej całkowitej liczby punktów Obłędu,.

Jeśli nie uda się test *strachu, bohater* nie jest w stanie odezwać się przez K6 godzin. Dodatkowo nie zdaje sobie sprawy z obecności innych istot.

Po nieudanym teście *grozy* bohater zwija się w kłębek i w tej pozycji nieruchomieje na K6 godzin.

Klaustrofobia – Strach przed zamkniętą przestrzenią. Precyzyjna definicja zamkniętej przestrzeni zależy od MG, ale ogólnie są to miejsca gdzie: sufit znajduje się na wysokości mniejszej niż 2,5 metra, korytarze są węższe niż 1 metr lub pokój ma powierzchnię mniejszą niż 2 metry kwadratowe. Powoduje to czasowe zmniejszenie Opanowania o połowę.

Kleptomania – nałogowe złodziejstwo. Bohaterowie z tym schorzeniem wypełnieni są nieprzezwyciężoną chęcią okradania innych, często nie biorąc pod uwagę wartości i przydatności przedmiotu ani ryzyka, jakie pociąga za sobą kradzież. Za każdym razem, gdy mają okazję do ukradzenia czegoś muszą wykonać test Siły Woli, aby odeprzeć pokusę. MG powinien modyfikować ten test zależnie od okoliczności: na przykład przy kradzieży torby orzechów w zatłoczonym sklepie test może być wykonywany przy podwojonej Sile Woli, zaś przy kradzieży klejnotu z ołtarza pustej świątyni przy połowie Siły Woli.

Maniakalność – nadpobudliwość. Bohater z tym zaburzeniem cały czas jest spięty, czujny i przesadnie ruchliwy. Otrzymuje 2K6 punktów Inicjatywy, ale traci K6 punktów Ogłady.

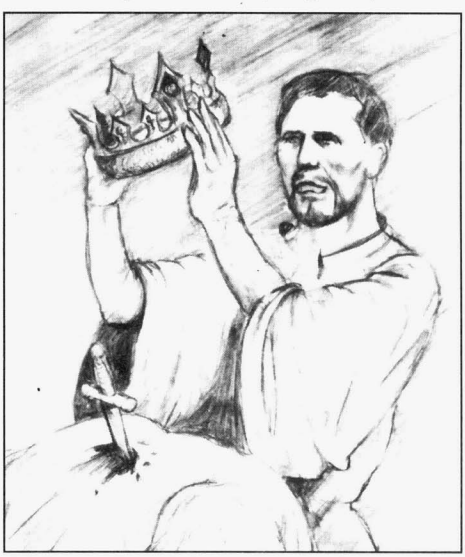
Megalomania – przerośnięte ego. Megaloman jest przepełniony poczuciem własnej wartości oraz nienasyconym pragnieniem potęgi. Będzie szukał sposobu, by zostać przywódcą grupy i w ogóle dążył do zdobycia jakiejkolwiek władzy. Megaloman staje się *podatny na niechęć* wobec każdego, kto kwestionuje jego autorytet lub nie wykonuje bez szemrania jego rozkazów (patrz **Standardowe testy**).



Narkomania – zależność od narkotyków. Nałogowiec staje się uzależniony od narkotyków i każdego dnia musi wykonać test Siły Woli, aby oprzeć się narkotycznemu głodowi. Jeśli test jest nieudany zrobi wszystko, co w jego mocy, aby zdobyć i natychmiast zażyć narkotyk. Kiedy zakończy się jego działanie, narkoman musi wykonać kolejny test Siły Woli, by stwierdzić czy oprze się pokusie natychmiastowego wzięcia kolejnej dawki.

Bohater, któremu nie udał się test Siły Woli w czasie, gdy nie posiada narkotyku traci 10% Cech Przywódczych, Inteligencji, Opanowania, Siły Woli i Ogłady do chwili jego zdobycia i zażycia. Zażycie jednej dawki przywróci cechy do normalnego stanu na okres działania narkotyku (patrz **Rekonwalescencja po zatruciu**). Druga dawka, wzięta w tym czasie nie ma wpływu na cechy, ale bohater odczuwa normalne efekty działania narkotyku, może również otrzymać nowe *punkty obłędu*.

Jeśli nałóg rozwinie się na skutek częstego zażywania narkotyków, uzależnienie nastąpi w stosunku do zażywanego narkotyku (lub



jednego z narkotyków). Gdy potrzebne jest losowe określenie uzależnienia, użyj następującej tabeli:

01-20 Korzeń żmiji
21-40 Czarny lotos
41-60 Liść szaleństwa
61-80 Nocny cień
81-00 Ośli liść

Niechęć – bezpodstawna antypatia. Bohater czuje *niechęć* do:

01-15 przeciwnej płci swojej własnej rasy
16-75 przyjaznej rasy wybranej przez MG
76-80 osób przyjaznej rasy, ale o szczególnej klasie zawodowej (K4: 1 – Wojownik, 2 – Ranger, 3 – Łotr, 4 – Uczony)
81-90 wszystkich przyjaznych osób
91-00 konkretnych osób, grup lub religii wybranych przez MG

Zobacz **Standardowe testy** w celu określenia efektów *niechęci.*



Nienawiść – irracjonalna nienawiść. Bohater staje się *podatny na nienawiść* w stosunku do:

01-15 przeciwnej płci swojej własnej rasy
16-75 rasy wybranej przez MG
76-80 osób przyjaznej rasy, ale o szczególnej klasie zawodowej (K4: 1 – Wojownik, 2 – Ranger, 3 – Łotr, 4 – Uczony)
81-90 konkretnego gatunku zwierząt (zwykle niegroźnego)
91-00 konkretnej osoby, grupy lub religii wybranej przez MG

Reguły odnoszące się do *nienawiści* opisano w **Standardowych testach.**

Patologiczne kłamanie – niezdolność do mówienia prawdy. Osoby z tym schorzeniem po prostu nie są w stanie mówić prawdy, przy czym bez znaczenia jest fakt jak jest ona oczywista lub banalna. Patologiczni kłamcy będą przekonywać nawet o tym, że w dzień jest ciemno, a w nocy jasno. Osoby z tym zaburzeniem będą kłamać na każdy temat – nie ma to wpływu na ich cechy lub zdolności, ale powinno być odgrywane w jak najlepszy sposób. MG powinien nałożyć karę w punktach doświadczenia na patologicznego kłamcę, który niezależnie od okoliczności mówi prawdę.



Schizofrenia – rozszczepienie osobowości. Choroba charakteryzuje się aspołecznym zachowaniem, introwersją i utratą zainteresowania światem zewnętrznym. W grze manifestuje się to jako ciągła zmiana schorzenia umysłowego na jedno spośród opisanych w tym paragrafie. Na początku przygody, a później co 2, 3 godziny czasu realnego gracz powinien rzucić K100, a rezultat rzutu odczytać z poniższej tabeli:

01-60 Bez efektów
61-65 Czasowa amnezja
66-70 Depresja
71-75 Głupota heroiczna
76-80 Introwersja
81-85 Kleptomania
86-90 Maniakalność
91-95 Megalomania
96-00 Patologiczny kłamca

Rzut należy także wykonać za każdym razem, gdy bohater wykonuje test Cech Przywódczych, Inteligencji, Opanowania, Siły Woli lub Ogłady, niezależnie od rezultatu tego testu.

Skotofobia – Strach przed ciemnościami. W całkowitych ciemnościach Opanowanie bohatera jest redukowane do 1/4 normalnego poziomu. W półmroku, na przykład w świetle księżyca lub w blasku pochodni w jakimś podziemnym kompleksie, Opanowanie jest redukowane o połowę.



Zmiana charakteru – dramatyczna zmiana osobowości. Następuje tak radykalna zmiana osobowości bohatera, że dotyczy to także jego charakteru. Zapisz charaktery w ten sposób :

Praworządny – Dobry – Neutralny – Zły – Chaotyczny

1-3 – Charakter przesuwa się o jeden w stronę praworządnego.
4-6 – Charakter przesuwa się o jeden w stronę chaotycznego.

Zwróć uwagę, że praworządni bohaterowie mogą przesunąć się jedynie w stronę chaotycznego i na odwrót. MG powinien zwrócić uwagę, czy gracze prowadzą swych bohaterów w zgodzie ze zmienionym charakterem, w razie potrzeby zmniejszając im przyznawane punkty doświadczenia.

Zmienność nastroju – chwiejne emocje. Samopoczucie bohatera balansuje pomiędzy euforią, a desperacją. Na początku przygody, a później co jakieś 2 lub 3 godziny gracz powinien rzucić K6. Rezultat 1-3 oznacza, że bohater poddany jest działaniu *maniakalności,* 4-6 oznacza, że opanowała go *depresja.* Ten rzut należy także wykonać za każdym razem, gdy bohater wykonuje test Cech Przywódczych, Inteligencji, Opanowania, Siły Woli lub Ogłady niezależnie od tego czy był on udany, czy nie.

Żarłoczność: nieumiarkowanie w jedzeniu. Bohaterowie z tym schorzeniem mają nienasycony apetyt. Jeżeli w trakcie rozgrywki mają okazję do jedzenia, muszą wykonać test Siły Woli. Jeżeli jest on nieudany, będą jeść dopóki starczy żywności. Po pewnym czasie wpływa to na ich cechy:

Po jednym miesiącu	bohater otrzymuje 1 punkt Żywotności, ale traci K6 punktów Inicjatywy.
Po dwóch miesiącach	bohater otrzymuje następny punkt Żywotności i 1 punkt Wytrzymałości, ale traci kolejne K6 punktów Inicjatywy i 1 punkt Szybkości.
Po trzech miesiącach	bohater otrzymuje kolejny punkt Żywotności i jeden punkt Siły, ale traci następne K6 punktów Inicjatywy i kolejny punkt Szybkości.

Nie ma dalszych efektów, a utracone punkty cech są odzyskiwane w ciągu miesiąca po wyleczeniu schorzenia.

•LECZENIE ZABURZEŃ•

O ile medycyna w Starym Świecie znajduje się w powijakach, to psychoterapia jest jeszcze bardziej prymitywna. Opcje otwierające się przed bohaterami, cierpiącymi na schorzenia psychiczne są poważnie ograniczone, zwykle bolesne i często niebezpieczne.

Przytułki: Zwykłą reakcją wobec osób o zachwianym zdrowiu psychicznym jest pozostawienie ich samym sobie, nie zwracanie uwagi na to, iż włóczą się po ulicach w towarzystwie żebraków i innych wyrzutków społeczeństwa. Inną ewentualnością jest umieszczenie ich w przytułku. Ponieważ właściciele przytułków żądają opłat za swoje usługi, ten wariant mogą wybrać ludzie raczej zamożni, gotowi hojnie zapłacić za uniknięcie kłopotów, wynikających z posiadania w rodzinie osoby powszechnie znanej jako szaleniec. Przytułki są niewiele lepsze od lochów, nikt nie leczy pacjentów, a oni sami są często napastowani przez obsługę lub innych chorych. Przebywanie w przytułku może często spowodować pogorszenie się stanu zdrowia pacjenta, gdyż ich celem jest raczej przetrzymywanie wariatów, a nie ich leczenie.

Operacja: Ingerencja chirurga może czasem przynieść poprawę, ale częstokroć leczenie w ten sposób jest gorsze od samego zaburzenia. Ogólnie przyjętymi metodami chirurgicznego leczenia zaburzeń umysłowych jest usunięcie części czaszki po to, by zmniejszyć nacisk na mózg oraz przypalanie głowy rozpalonym do czerwoności żelazem. Ogólnie rzecz biorąc chirurg dokona jednego z tych zabiegów pod dwoma warunkami. Po pierwsze trzeba mu z góry zapłacić przynajmniej 50 złotych koron (chociaż co do wysokości opłaty można się targować – patrz **Standardowe testy**), a po drugie pacjent albo jego prawny opiekun musi podpisać dokument zwalniający chirurga z wszelkich zabowiązań, gdyby zabieg się nie udał. Następnie MG wykonuje test Inteligencji chirurga i porównuje wynik z tabelą:

Próba udana o:	**Rezultat**
21 lub więcej punktów	Bohater został wyleczony z jednego schorzenia.
11-20 punktów	Bohater musi wykonać udany test Siły Woli, aby pozbyć się zaburzenia.
10 i mniej punktów	Chirurg ani nie zaszkodził, ani nie pomógł.
Próba nieudana o:	
do 10 punktów	Chirurg ani nie zaszkodził, ani nie pomógł.
11-20 punktów	Bohater traci K10 punktów Inteligencji.
21-30 punktów	Jak wyżej, dodatkowo bohater otrzymuje K6 *punktów obłędu*.
powyżej 30 punktów	Nieszczęście. Bohater musi wykonać test *ryzyka*. Test nieudany oznacza, że w rezultacie zabiegu pacjent umiera. Jeżeli jest udany, pacjent traci K3 x 10 punktów wszystkich cech procentowych.

Każda próba leczenia chirurgicznego powoduje utratę K3 punktów Żywotności, a dodatkowo każde zaaplikowanie rozgrzanego żelaza spowoduje utratę K6 punktów Ogłady na skutek pozostałych po tym szram. Jeżeli MG chce, może uznać, że w przypadku kontaktów z rasami czującymi respekt wobec blizn, takimi jak orki i hobgobliny, Ogłada bohatera jest *zwiększana* o tę samą ilość punktów.

Leczenie za pomocą narkotyków: Jest to najmniej bolesna opcja dostępna dla osób cierpiących na zaburzenia umysłowe. Medyk, zielarz lub aptekarz w zamian za 10 złotych koron tygodniowo będzie dostarczał bohaterowi narkotyków. Ta cena może być obniżona poprzez *targowanie się* (patrz **Standardowe testy**). Narkotyki dostarczane są w paczuszkach, każda z nich zawiera ilość narkotyku, wystarczającą na tydzień. Bohater musi codziennie brać jedną dawkę. MG powinien wykonać test Inteligencji osoby przygotowującej narkotyk, a później jego rezultat sprawdzić na poniższej tabeli:

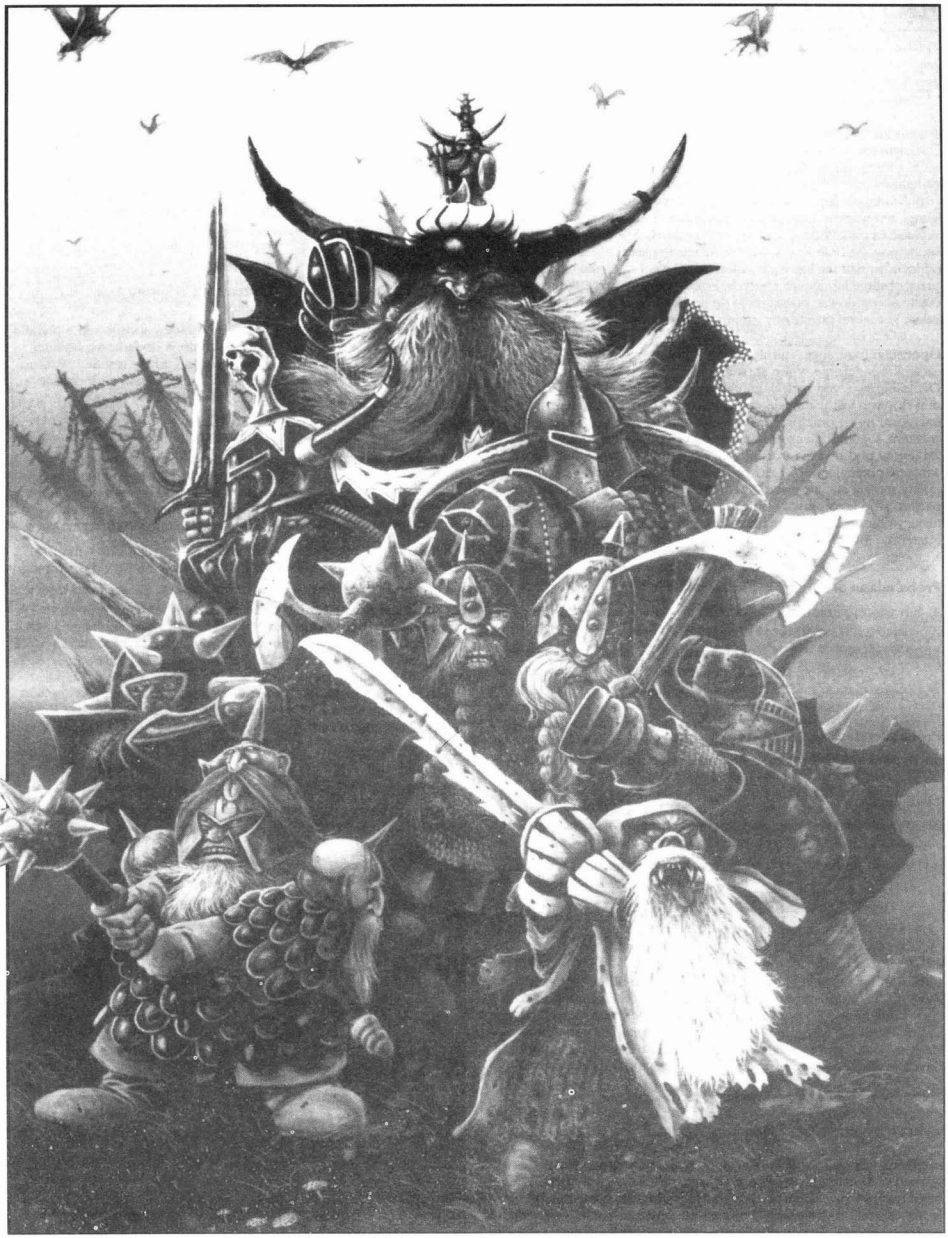
Próba udana o:	**Rezultat**
21 lub więcej punktów	Każda dawka narkotyku całkowicie usunie jedno *zaburzenie* na okres jednego dnia.
11 - 20 punktów	Każda dawka narkotyku całkowicie usunie jedno zaburzenie na okres jednego dnia, jednak pod warunkiem, że bohater przy pobieraniu każdej dawki wykona udany test Siły Woli.
do 10 punktów	Leczenie nie pomogło, ale też nie zaszkodziło; opcjonalnie – bohater wierząc, że narkotyk w jakiś sposób działa może dostać 5% bonus do wszystkich testów Siły Woli.
Próba nieudano o:	**Rezultat**
do 10 punktów	Leczenie nie odniosło żadnych skutków.
11-20 punktów	Leczenie w żaden sposób nie wpłynęło na schorzenie, a dodatkowo bohater musi wykonać udany test Siły Woli po pobraniu każdej dawki albo dostaje jeden *punkt obłędu*.
21-30 punktów	Jak wyżej, ale jeśli test jest nieudany, bohater otrzymuje K6 *punktów obłędu*.
31 i wiecej punktów	Nieszczęście; bohater musi wykonać test *ryzyka*. Jeżeli jest on nieudany, bohater umiera w wyniku kuracji. Jeżeli test jest udany, traci K3x10 punktów wszystkich cech procentowych.

Jeżeli na skutek mało udanego leczenia narkotykami rozwinie się kolejne schorzenie, zwykle będzie to uzależnienie się od używanego w leczeniu narkotyku.

Leczenie magiczne i mistyczne: Bohaterowie mogą próbować szukać magicznych lekarstw na swe choroby. Każdy bohater posiadający umiejętność *wytwarzanie eliksirów* może wyprodukować napój, który stłumi chorobę. Osoba, wytwarzająca eliksir musi wykonać test Inteligencji, sprawdzając wynik w powyższej tabeli leczenia narkotykami. MG powinien zwrócić uwagę na fakt, że każda dawka napoju działa przez miesiąc, a nie przez dzień i kosztuje przynajmniej 100 złotych koron (cena podlega *targowaniu*).

Jeżeli tak zdecyduje MG, uzdrawiacze czerpiący swą moc z łaski bogów – wykonując test Siły Woli, a jego wynik sprawdzając w tabeli leczenia narkotykami – mogą schorzenie psychiczne zupełnie uleczyć.





•CHARAKTER•

O charakterze bohatera krótko wspomniano w **Podręczniku gracza**, ale podane tam wiadomości wymagają poszerzenia.

W regułach, dotyczących tworzenia bohaterów stwierdzono, że gracze dla swych bohaterów muszą wybrać charakter najbardziej typowy dla danej rasy – dobry dla elfów, a neutralny dla wszystkich innych. Jest to łatwiejsze dla graczy o niewielkim doświadczeniu, gdyż uwalnia ich od konieczności martwienia się o jeszcze jeden element osobowości ich bohaterów, ale gdy gracze nabiorą trochę wprawy, MG może zezwolić, by bohaterowie posiadali dowolny charakter dozwolony dla danej rasy, zgodnie z poniższą tabelą.

	Charakter				
Rasa	**praworządny**	**dobry**	**neutralny**	**zły**	**chaotyczny**
człowiek	tak	tak	tak	tak	tak
elf	tak	tak	nie	nie	nie
krasnolud	tak	tak	tak	tak	tak
halfling	nie	nie	tak	nie	nie

Przy określaniu charakteru, oprócz rasy bohatera powinno wziąć się pod uwagę także jego profesję. Na przykład strażnik miejski zwykle jest praworządny, a anarchista będzie nienawidził prawa i wszystkich jego strażników, zaś strażnik więzienny i oprawca najczęściej nie są dobrzy – ale mogą być praworządni. Mimo wszystko, jeżeli gracz bardzo chce prowadzić bohatera o charakterze nie pasującym do jego podstawowej profesji, MG powinien okazać mu wyrozumiałość. Będą to po prostu bohaterowie, którzy zdecydowali się na pełne przygód życie ponieważ ich temperament nie odpowiadał poprzedniemu zajęciu.

MG zawsze powinien zachęcać swych graczy do zachowań zgodnych z charakterem ich bohaterów, zmniejszając ilość przyznawanych punktów doświadczenia tym, którzy tego nie robią. Dodatkowe punkty mogą otrzymać bohaterowie, których sposób zachowania się szczególnie odpowiada ich charakterowi.

Charakter oraz przekonania religijne są ze sobą blisko powiązane. Bogowie także mają charakter i bohaterowie mogą czcić bogów jedynie o tym samym, co oni charakterze.

Podstawowe dogmaty pięciu charakterów są streszczone poniżej. Są to tylko wskazówki i podlegają interpetacji Mistrza Gry.

•PRAWORZĄDNY•

Bohaterowie praworządni widzą siebie i wszystko wokół jako część bardzo określonego i niezmiennego ładu. W idealnie praworządnym wszechświecie nie będzie ani starzenia się, ani rozkładu, ani śmierci – wszystko będzie istniało w stanie idealnej harmonii czy zawieszenia. Rozkład, śmierć i wszelkie formy nieporządku są stworzone przez siły przeciwne praworządności, czyli przez Chaos. Jak z tego wynika, praworządność i Chaos są w stałej opozycji.

Za	**Przeciw**
uporządkowaną cywilizacją	zaburzeniom i anarchii
sztywną hierarchią społeczną	kłamstwu, oszustwu, zbrodni i wszelkiej nikczemności
układem i stałością	istotom Chaosu i ożywieńcom

•DOBRY•

Dobrzy bohaterowie chcą, aby wszystkim było jak najlepiej. Wierzą w porządek społeczny, odpowiedzialność, pomaganie innym i rozwiązywanie, o ile to jest możliwe, wszelkich konfliktów metodami pokojowymi. Bohaterowie o charakterze dobrym są przeciwnikami wszelkiego zniszczenia, cierpienia i okrucieństwa. W przeciwieństwie do osób praworządnych, ścigających zło do samego końca, potrafią przebaczać.

Za	**Przeciw**
naturalnym porządkiem, dobrem i pięknem	niepotrzebnemu okrucieństwu
obowiązkami i ciężką pracą	użyciu siły, nadmiernemu i bez powodu
nauką	przestępstwu i nieuczciwości

•NEUTRALNY•

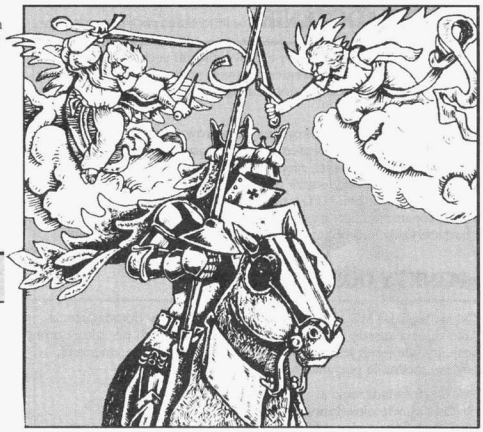
Większość graczy preferuje grę neutralnymi bohaterami, ponieważ nie muszą oni trzymać się ścisłych zasad. Troszczą się jedynie o swoje interesy. Bohaterowie o neutralnym charakterze nie przywiązują szczególnej wagi do obowiązków i porządku, chyba że przyniesie im to korzyść. Oczywiście nie mają też żadnych zapędów do zmian i odnawiania świata, jednak tylko wtedy, gdy nie przynosi im to korzyści lub nie jest dla nich groźne. Osoby o charakterze neutralnym zdają sobie sprawę z pułapek i szaleństw świata, ale bardziej zainteresowane są życiem z dnia na dzień, niż zmienianiem lub zachowywaniem czegokolwiek.

Za	**Przeciw**
bogactwem i materialnym dostatkiem	skrajnej przemocy i okrucieństwu
własnym bezpieczeństwem	bigoterii, rasizmowi, małostkowości, skrajnemu upolitycznieniu lub fanatyzmowi religijnemu
osobistą wolnością	biurokracji, podatkom i mieszaniu się rządu do spraw jednostki

•ZŁY•

Bohaterowie źli lubią krzywdzić i zadawać ból. Są bezlitośni i o ile przyniesie to im korzyści, gotowi zabić nawet swoich przyjaciół i towarzyszy. Prawo i porządek nic dla nich nie znaczą, chyba że pozwalają dominować nad innymi. Osoby złe są często złośliwe, porywcze i zawzięte.

Za	**Przeciw**
skąpstwem i materializmem	wszystkiemu, co im przeszkadza
niemoralnością i przestępstwem	prawu, społeczeństwu itp.
gloryfikacją siebie, gwałtem	zachowaniom społecznym



•CHAOTYCZNY•

Osoby chaotyczne dążą do zmiany – wierzą, że stabilizacja prowadzi do stagnacji, że nieustanne niszczenie i odradzanie się jest jedyną drogą postępu. Wszystkie normy społeczne, naturalny porządek i prawa fizyczne postrzegają jako przeszkodę zarówno dla siebie, jak i dla bogów Chaosu. Chaotycy są całkowicie nieprzewidywalni, a często niestabilni umysłowo. Zachowanie osób o charakterze chaotycznym może krańcowo się zmieniać – czasami, na krótko, potrafią nawet zachowywać się jak praworządni lub dobrzy.

Za	Przeciw
anarchią i gwałtownymi zmianami	stałości i tradycji
impulsywnym zachowaniem	odpowiedzialności i obowiązkom
śmiercią i zniszczeniem	rządowi i organizacjom społecznym

•ZMIANA CHARAKTERU•

Bohaterowie mogą zmienić swój charakter na skutek urazu psychicznego, odzwierciedlanego przez *punkty obłędu* (patrz **Obłęd**).

Możliwa jest także dobrowolna zmiana charakteru. Chcąc to zrobić, gracz musi przekonać MG, że jego bohater ma szczerą i prawdziwą chęć zmiany swojej filozofii życiowej i poglądu na życie. Gracz musi być w stanie powiedzieć MG *dlaczego* jego bohater się zmienił, a później musi grać zgodnie z nowym charakterem – być może tracąc w rezultacie punkty doświadczenia – aż MG stwierdzi, że zmiana charakteru była rzeczywista, a bohater trzyma się zasad dotyczących nowego charakteru.

Bohaterowie mogą zmienić swój charakter jedynie o jeden stopień na raz – z neutralnego na dobry, z dobrego na praworządny itd. Bohaterom nie wolno zmieniać charakteru na taki, który normalnie nie jest dostępny dla ich rasy.

Charakter bohatera może zostać zmieniony także przez MG. Jeżeli stwierdzi on, że gracz uporczywie prowadzi swego bohatera w sposób wskazujący na inny charakter, niż zostało to ustalone, musi powiedzieć graczowi, że zamierza zmienić charakter jego bohatera. Jeżeli tak się stanie, gracz nie ma tu nic do powiedzenia, a jedyną rzeczą, jaką może zrobić jest zmiana sposobu prowadzenia swego bohatera, by wrócić do początkowego charakteru.

•ROZWIJANIE BOHATERÓW I DOŚWIADCZENIE•

Bohaterowie rozpoczynają grę z dosyć niskimi cechami i nielicznymi umiejętnościami i wyposażeniem. Nawet jeżeli potrafią rzucać czary, zaczynają grę na niskim poziomie magii i zwykle z tylko jednym czarem.

Po przeżyciu przygód, pokonaniu potworów i dokonaniu innych heroicznych czynów, bohaterowie nabywają doświadczenia i lepiej radzą sobie w rozmaitych nieprzewidzianych sytuacjach, w jakie pcha ich życie poszukiwaczy przygód. Odzwierciedleniem tego są *punkty doświadczenia* (PD), przyznawane bohaterom przez MG za ich dokonania w trakcie gry. PD są wymieniane na zwiększanie cech, charakteryzujących bohatera oraz na nowe umiejętności i czary.

•PUNKTY DOŚWIADCZENIA•

Od ciebie, jako MG zależy przyznawanie punktów doświadczenia. Jako ogólną zasadę należy przyjąć przyznawanie ich po zakończeniu sesji gry, ale jeżeli jest już późny wieczór i wszyscy są zmęczeni, zawsze można je przyznać na początku następnej.

Punkty doświadczenia są przyznawane za:

1. Osiągnięcie określonego przez scenariusz celu.
2. Grę zgodną z charakterem, klasą zawodową i profesją postaci.

•OSIĄGNIĘCIE CELU•

Zadania do wykonania są określane przez MG i odzwierciedlają zasadniczą treść przygody. Mogą być główne, bądź uboczne, zależy to od tego, jak dużo czasu zajmie rozegranie scenariusza.

Cele główne są najważniejsze w przygodzie, one są główną osią scenariusza i ich wykonanie oznacza koniec przygody.

Do celów głównych możemy zaliczyć na przykład:

- stłumienie tajemnej intrygi, mającej na celu obalenie rady miejskiej
- odkrycie przywódców sekretnego kultu Chaosu
- zlikwidowanie efektów złej klątwy
- przeniesienie ważnych informacji przez wrogie lub niebezpieczne terytorium
- likwidację bandy goblinów
- rozwiązanie zagadki tajemniczego morderstwa

Liczba punktów doświadczenia za zrealizowanie celu głównego uzależniona jest od czasu potrzebnego graczom na jego osiągniecie oraz od tego, jak trudne jest to do wykonania. Jako ogólną wskazówkę należy przyjąc, że każdemu graczowi powinno być przydzielone około 100 do 200 punktów (patrz **Tempo rozwoju**).

Cele uboczne są to po prostu te części scenariusza, przez które gracze muszą przejść, by dalej rozgrywać przygodę. Ogólnie rzecz biorąc, dostarczają graczom niewielkiej liczby punktów doświadczenia, a przydatne są w celu dzielenia długich przygód, w których cel główny może zostać osiągnięty dopiero po kilku sesjach gry. Cele uboczne są warte od 10 do 50 punktów doświadczenia, ale nie powinny przekraczać 30, chyba że cel główny nie może zostać osiągnięty od kilku sesji gry.

Do celów ubocznych możemy zaliczyć:

- podążanie za szeregiem wskazówek do następnego miasta
- znalezienie przewodnika w miejskich tawernach lub przekupienie gwardzisty, by dostać się do magazynu lub zamku
- zabicie albo unieszkodliwienie w inny sposób potwora, który stoi na drodze do celu.



•DOBRA GRA•

Punkty za dobrą grę przyznawane są graczom indywidualnie i są odbiciem sprawności w odgrywaniu swego bohatera, zależą od tego czy gracz zachowywał się w ciekawy i zgodny z charakterem i profesją sposób. Na pewno zdarzy się taka sytuacja, że gracze będą prowadzić swych bohaterów jako przedłużenie własnej osobowości. Nie jest to do końca złe, ale MG musi zadecydować czy profesja bohatera, jego charakter i dotychczasowe życie rzeczywiście na to pozwalają. Oceń każdego z graczy (lepiej żebyś zatrzymał to dla siebie) według następującego podziału: zły, słaby, przeciętny, dobry, doskonały i przyznaj od 0 do 50 PD za żywe i interesujące prowadzenie bohatera.

Gdy rozdzielasz *punkty doświadczenia* za sposób gry, powinieneś zwrócić uwagę na to, jaką koncepcję bohatera ma prowadzący go gracz. Na przykład, gracz mógł zdecydować, że jego krasnolud jest małomówny i konsekwentnie nie udziela się podczas rozmów, ale staje się bardzo aktywny w sytuacjach bardziej związanych z akcją.

Ogólnie rzecz biorąc każdy gracz powinien otrzymać około 30 PD za sesję, ale niektórzy gracze, zależnie od okoliczności, otrzymają więcej lub mniej. Tylko ci gracze, którzy wywarli na tobie korzystne wrażenie i czymś cię zaskoczyli powinni dostać maksymalną ilość. Podobnie, tylko ci, którzy w trakcie całej sesji niczego nie dokonali nie powinni dostać w ogóle premii. Powinieneś unikać werdyktów, prowadzących do wytworzenia się pomiędzy graczami współzawodnictwa – nie nagradzaj największą ilością punktów doświadczenia gracza, który zawsze najgłośniej krzyczy.

•TEMPO ROZWOJU•

Na pojedynczej sesji gry bohater może spodziewać się otrzymania od 100 do 300 punktów doświadczenia. Niektórzy mogą dostać więcej, czasami dojdzie też do sytuacji, w których będziesz się zastanawiał czy nie jesteś zbyt hojny.

Bohaterowie, uzyskujący więcej niż 150 punktów za pojedynczą sesję spisywali się bardzo dobrze. Każdy bohater, który dostał 300 lub więcej punktów pławie na pewno gra zbyt dobrze, a ty powinieneś być mniej hojny w przyznawaniu PD.

Maksymalna ilość punktów doświadczenia, którą gracz może uzyskać w wyniku pojedynczej sesji gry powinna wystarczyć do uzupełnienia obecnego schematu rozwoju, plus 100 punktów koniecznych do zmiany profesji (patrz poniżej **Wydawanie punktów doświadczenia**). Jest to absolutny limit. Graczom nie wolno zmieniać profesji w czasie sesji gry. Zwróć uwagę, jaki okres upłynął w grze od czasu kiedy po raz ostatni przyznawałeś punkty. Oczywiście niektórzy bohaterowie nie zdziałali zbyt wiele, ale pomiędzy kolejnymi przygodami może być przerwa nawet kilku miesięcy czasu gry, w ciągu których mieli czas na trening czy naukę. Z drugiej strony bohaterowie, którzy w ciągu dziesięciu rund wycięli bandę chaotycznych goblinów, nie wynieśli z tego spotkania zbyt wiele doświadczenia (no, może tylko takie, że wiedzą czym są gobliny...)

Ujmując to krótko – niektórzy bohaterowie będą się rozwijali szybciej od innych. Dopóki czujesz, że „poziom" bohatera odzwierciedla w pewien sposób jakość gracza, taki gwałtowny rozwój jest dozwolony i zupełnie w porządku. Zwróć jednak uwagę na fakt, że wraz z rozwojem bohatera powinien rozwijać się kierujący nim gracz. Postęp jest prawie na pewno zbyt szybki w wypadku, gdy gracz nie radzi sobie z nowymi umiejętnościami swego bohatera, pojawiającymi się w takim tempie, że nie jest w stanie się z nimi oswoić. Pamiętaj o tym, że niektórzy gracze lubią, by gra była tak realistyczna, jak jest to tylko możliwe i szybko znudzą się, jeżeli stwierdzą, że ich bohaterowie rozwijają się niezależnie od tego, co zrobią.

Powinieneś pamiętać o samopoczuciu graczy, zwracać uwagę na to, jak reagują, ale jednocześnie musisz mieć na uwadze długoterminowe założenia twej kampanii. Jeżeli pozwolisz na gwałtowny rozwój bohaterów, pamiętaj o tym, że w późniejszych przygodach będziesz musiał wziąć to pod uwagę.

Pamiętaj – celem gier fabularnych jest dobra zabawa. W naturze gry leży doskonalenie się bohaterów wraz z upływem czasu (oczywiście pod warunkiem, że kierujący nimi gracze nie są kompletnymi idiotami lub nie są bierni i kompletnie pozbawieni inwencji).

Właściwie nie istnieją ścisłe i precyzyjne zasady, określające w jakim tempie bohater powinien się rozwijać. Przyznawanie PD powinno być uzależnione od: a) ogólnej szybkości rozwoju bohaterów w twej grupie – przy czym pamiętaj, że zbyt wolny rozwój jest równie zły, jak zbyt szybki; b) stopnia trudności scenariusza.

Innymi słowy musisz ocenić zadania stawiane przez scenariusz. Jeżeli przygoda była o wiele cięższa do rozegrania niż się tego spodziewałeś, wtedy nikt nie powinien jej skończyć z minimalną ilością przyznanych punktów doświadczenia (a nie przyznanie punktów w ogóle powinno nastąpić naprawdę jedynie w wypadku bardzo złej gry). Z drugiej strony, jeśli drużyna błyskawicznie rozwiązała zagadki postawione przez scenariusz, wtedy również nikt nie powinien dostać maksymalnej ilości punktów.

Bardzo poważnym problemem jest ustalenie celu, stawianego przed graczami. Przygoda będzie ekscytująca tylko wtedy, gdy tak ją zrównoważysz, by stanowiła odpowiednie wyzwanie dla graczy. Cała sztuka polega na tym, aby unikać pisania przygód, będących śmiertelną pułapką dla bohaterów albo przeciwnie – prostymi spacerkami. Jak to zrobić? Na dłuższą metę nie ma tu nic cenniejszego od doświadczenia. Najprościej – jeżeli nie czujesz się na siłach stworzyć własnej, odpowiednio wyważonej przygody, możesz skorzystać z jednego z gotowych scenariuszy, publikowanych na naszym rynku przez Wydawnictwo MAG. Mimo wszystko, podamy ci kilka objawów, których wystąpienie powie ci, że coś jest nie w porządku.

Przygody są za łatwe jeżeli gracze są z siebie zadowoleni; jeżeli stwierdzają, że nie muszą planować swych poczynań; jeżeli nie czynią pełnego użytku ze swych umiejętności lub jeżeli z walk wychodzą bez jednego zadraśnięcia.

Przygody są zbyt trudne, jeśli gracze są bez przerwy pokonywani; jeżeli pomimo ich wysiłków, ostrożnego planowania i inteligentnej gry nie posuwają się w rozgrywce i jeżeli ich bohaterowie giną z zadziwiającą regularnością.

Oczywiście, śmierć jest koniecznym ryzykiem związanym z przygodami, a wcześniej czy później przyjdzie ona po nas wszystkich. Jednak mimo wszystko, jej obecność powinna zaznaczać się tylko na horyzoncie przygody, a gracze powinni być raczej bohaterami niż nędzarzami. Jeżeli mimo wszystko będziesz stale zabijał graczom ich bohaterów, wkrótce pozbędziesz się ich na stałe. Nie pozwól więc, by kostki zbyt często dyktowały ci warunki – gracze powinni myśleć, że wszystko jest w rękach bogów, lecz jeżeli grali rzeczywiście dobrze, nieudany rzut kością, zabijający bohatera jest niesprawiedliwy (przynajmniej trochę). Podobnie, jeżeli gracz musi prowadzić swego bohatera w sposób heroiczny *gdyż leży to w jego naturze*, nie wahaj się wyrwać go z objęć śmierci – w ten właśnie sposób są tworzeni herosi fantasy.

•WYDAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA•

Punkty doświadczenia wykorzystuje się do kupowania nowych umiejętności i zwiększania cech, co odzwierciedla fakt, że zdobywając doświadczenie bohater uczy się i rozwija.

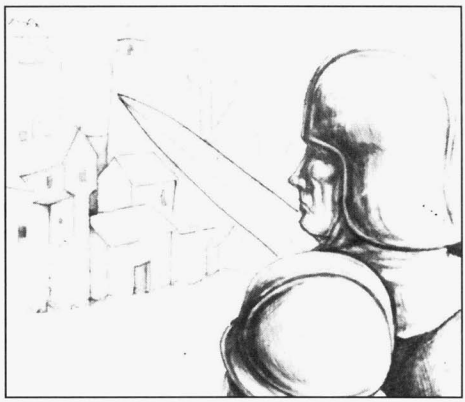
•NABYWANIE ROZWINIĘĆ•

Jako część opisu profesji bohatera podano jego *schemat rozwoju*. Powinien zostać on zanotowany na *Karcie Bohatera*.

Schemat wskazuje te cechy, które mogą ulec rozwinięciu w tym czasie, w którym bohater poświęca się określonej profesji. Każdy „awans" to zawsze +1 lub +10 punktów, dodawanych do wskazanej przez niego cechy. Maksymalny stopień rozwoju dozwolony dla każdej z cech pokazany jest na schemacie jako +1, +2, +10, +20 itd.

Rozwój dokonuje się zawsze w oparciu o charakterystykę początkową. Tak więc, bohater o początkowej WW, równej 30, może rozwinąć ją o +10 punktów do 40, +20 do 50 itd. Jeżeli *schemat rozwoju* drugiej lub kolejnej profesji zawiera takie awanse, które bohater już wcześniej nabył, to są one ignorowane. Jeżeli więc bohater miał na początku WW równe 30, a pierwsza profesja zawierała możliwość rozwoju, podnoszącego WW do 40, to awans +10 w *schemacie rozwoju* drugiej lub kolejnej profesji jest ignorowany, a tylko jeden awans potrzebny jest do nabycia rozwoju +20.

Przed pierwszą przygodą każdy bohater otrzymuje jedno wolne rozwinięcie dla jednej z cech zaznaczonych w *schemacie rozwoju*. Oprócz tego jednego, wszystkie inne rozwinięcia można zdobyć jedynie poprzez wydanie punktów doświadczenia (PD).



•KUPOWANIE ROZWINIĘĆ•

Bohaterowie którzy mają 100 punktów doświadczenia mogą wymienić je za rozwinięcie jednej określonej cechy. Wzrost wynosi 10 punktów w cechach procentowych (to jest: WW, US, I, Zr, CP, Int, Op, SW, Ogd) i 1 punkt w pozostałych (Sz, S, Wt, Żw, A).

Z chwilą wykorzystania przez bohatera wszystkich rozwinięć, dostępnych w obecnym *schemacie rozwoju*, nie będzie on zdolny do dalszego zwiększania swych cech, aż przejdzie do następnej profesji.

Po wykorzystaniu rozwinięcia najlepiej odnotować to w odpowiednim miejscu na Karcie Bohatera. Za każdym razem, gdy podnosisz daną cechę, zaznacz ten fakt, stawiając obok kropkę czy cokolwiek. Ponieważ ten zapis musi być trwały, musisz do końca gry wiedzieć jak wiele rozwinięć bohater nabył we wszystkich swych profesjach, więc najlepiej używać do tego celu długopisu, a nie ołówka.

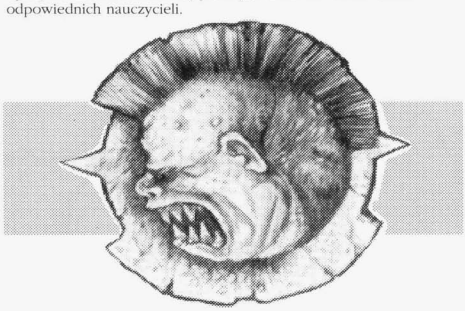
•ZMIANY PROFESJI•

Bohaterowie mogą wydawać punkty doświadczenia, aby przejść do innej profesji. Do wyboru są następujące opcje:

1. Gracz może wybrać dowolną profesję z listy *profesji wyjściowych*, zamieszczonych w opisie obecnej profesji bohatera. Kosztuje to 100 PD.
2. Gracz może wybrać każdą z *profesji podstawowych* przedstawionych w **Tabeli profesji** dla danej klasy. Dla przykładu żebrak może wybrać dowolną z podstawowych karier łotrowskich, takich jak podżegacz, złodziej czy oprych. Kosztuje to 100 PD.
3. Bohater może wybrać dowolną profesję podstawową z tabeli profesji innych klas zawodowych. Kosztuje to 200 PD.

Zwykle bohater może zmienić profesję kiedy chce, pod warunkiem, że ma konieczne do tego 100 punktów doświadczenia. Jednak w niektórych wypadkach zmiana jednej profesji na drugą jest uwarunkowana wykorzystaniem przez bohatera każdego rozwinięcia i zakupieniem wszystkich dostępnych umiejętności. Na przykład uczeń czarodzieja musi skompletować pełen schemat rozwoju przed zostaniem czarodziejem pierwszego poziomu, rzemieślnik musi skompletować swój schemat rozwoju przed zostaniem mistrzem rzemieślniczym i tak dalej. Jeżeli jest to konieczne do zmiany profesji, jest to napisane w jej opisie, ale głównie to sprawa zdrowego rozsądku.

MG może zawsze odmówić zatwierdzenia nowej profesji. Jeśli sądzisz, że gracz nie miał możliwości nauczenia się umiejętności, potrzebnych mu w nowej profesji, musisz odmówić pozwolenia na jej zmianę. Możesz zaplanować specjalną przygodę, która będzie zawierać okoliczności, umożliwiające ich nauczenie się, ale taka opcja rekomendowana jest jedynie bardziej doświadczonym Mistrzom Gry i graczom. Jeżeli chcesz, możesz nalegać na posiadanie przez bohaterów zarówno pieniędzy, jak i czasu potrzebnego na opłaty kosztów nauki nowej profesji, a także na odnalezienie odpowiednich nauczycieli.



•NOWE UMIEJĘTNOŚCI•

Opis nowej profesji zawiera wykaz przypisanych jej umiejętności. W przeciwieństwie do tych przedstawionych w opisie pierwszej profesji, bohater nie dostaje ich automatycznie – trzeba je zakupić w ten sam sposób jak w wypadku rozwijania cech, po 100 PD za umiejętność. Nowe umiejętności są zapisywane pod starymi. Poprzednie umiejętności nie są tracone.



•NOWY SCHEMAT ROZWOJU•

Nowy schemat rozwoju przedstawia graczowi nowy poziom cech, które może rozwinąć. Nowy schemat *nie jest kumulatywny* ze starym, poprzedni staje się zbędny z chwilą zmiany profesji. Jak napisano wyżej, bohaterowie, którzy w jednej profesji rozwinęli którąś z cech o +1 lub +10, nie mogą w nowej profesji rozwinąć jej powtórnie o +1 czy +10. Jej rozwinięcie jest możliwe tylko wtedy, gdy w nowym *schemacie rozwoju* będzie zaznaczony wzrost o +2 lub +20 albo +3/+30. Na miejscu starego *schematu rozwoju* należy wpisać na Karcie Bohatera *schemat* nowy.

•UMIEJĘTNOŚCI STAREJ PROFESJI•

Gdy postać zmienia profesję, nie traci żadnej z umiejętności związanych z poprzednimi profesjami. Na przykład bohaterowie, którzy kiedyś byli czarodziejami, będą nimi zawsze, niezależnie od tego, jaką profesję będą mieć później. Z tej przyczyny warto zapisywać dawne profesje.



•ZMIANA PROFESJI BEZ SKOMPLETOWANIA POPRZEDNIEJ•

Zdobywanie kolejnych profesji nazywa się karierą. Czasem może być ona liniowa – na przykład jedynym sposobem zostania czarodziejem 4 poziomu jest rozwój bohatera przez terminowanie i poziomy 1, 2 i 3 tej profesji.

Można przerwać liniową drogę kariery i powrócić do niej później. Na przykład czarodziej 1 poziomu zawsze może przystąpić do zdobywania profesji czarodzieja 2 poziomu, nawet po zdobyciu w międzyczasie profesji bydlokrada, złodzieja i najemnika.

Bohaterowie, którzy wykorzystali swój obecny schemat rozwoju, ale brakuje im PD potrzebnych do powrotu do starej kariery, znajdują się w pewnym sensie pomiędzy karierami, powoli przypominając sobie stare wiadomości.

•ZMIANA PROFESJI BEZ WYKORZYSTANIA SCHEMATU ROZWOJU•

Czasami, bohater będzie mógł przejść do profesji, której schemat rozwoju nie będzie oferował mu żadnych dodatkowych bonusów do cech ani dodatkowych umiejętności, jednak będzie ona zawierała *profesje wyjściowe*, które gracz chciałby osiągnąć. Bohaterowie przechodzą do takiej profesji w normalny sposób, gromadząc 100 PD koniecznych do zmiany.

•TWORZENIE DOŚWIADCZONYCH BOHATERÓW•

Bohaterowie w czasie swych przygód będą zdobywać wiele różnych profesji, można ich będzie określać jako bohaterów dwu-, trzyprofesyjnych. Czasami MG chce stworzyć doświadczonego bohatera, który ma za sobą już więcej niż jedną profesję. W takim przypadku należy stworzyć bohatera w normalny sposób, ale przyjąć po prostu, że przechodzi on po kolei do nowych profesji. Należy odpowiednio uzupełnić jego charakterystykę, dodać nowe umiejętności i wyposażenie.

Później możesz dać nowemu bohaterowi tyle pieniędzy i dodatkowych przedmiotów, ile uznasz za stosowne.



•ZASTRZEŻENIA DOTYCZĄCE RASY I CHARAKTERU•

Nie wszystkie profesje są dostępne dla każdej istoty lub dla pewnych bohaterów – na przykład większość bohaterów praworządnych nie jest Łotrami. Mistrz Gry powinien zachęcić graczy do upewnienia się, że profesje bohaterów nie kłócą się z ich rasą i charakterem. Na graczy którzy odmawiają współpracy można nałożyć pewne restrykcje. **Tabele profesji** do pewnego stopnia odzwierciedlają powyższą regułę, ale przy zmianie profesji również trzeba o niej pamiętać.

•UMIEJĘTNOŚCI NIEZALEŻNE OD PROFESJI•

Umiejętności normalnie zdobywa się poprzez zmianę profesji, ale bohaterowie mogą również wydawać PD na kupno umiejętności, które nie są dostępne w obecnej profesji. Dla niektórych bohaterów jest to jedyny sposób na nabycie pewnych umiejętności, szczególnie *specjalnych broni*. Takie zdobycie umiejętności jest trudne, chociaż nie niemożliwe.

Na raz można uczyć się tylko jednej umiejętności. Nie można ich nabyć jedynie poprzez proste stwierdzenie, że je nabywa – gracze muszą wyjaśnić, w jaki sposób dążą do jej uzyskania.

Przy wielu umiejętnościach jest to po prostu kwestia praktyki, chociaż może pociągać za sobą wydatki związane z zakupem ekwipunku. Na przykład, dla uzyskania umiejętności *specjalna broń – palna* bohater musi kupić pistolet, proch i kule.

W innych wypadkach bohater musi znaleźć nauczyciela (na przykład w celu nauczenia się czytania lub pisania czy nowego języka). Jeżeli do nauczenia się umiejętności potrzebne są książki albo jakieś specjalne wskazówki, gracz musi znaleźć sposób na ich uzyskanie, być może ponosząc dodatkowe koszty.

Wiele umiejętności, takich jak na przykład *widzenie w ciemności*, jest zdolnościami naturalnymi, dlatego ciężko jest się ich nauczyć. Ale możliwe jest, że bohater posiada takie zdolności ukryte i trzeba je tylko uaktywnić poprzez ćwiczenia i praktykę. Bohater musi wymyśleć jakieś ćwiczenia albo dietę, która, znowu, może być kosztowna.

Umiejętności które wpływają na cechy bohatera, takie jak *bardzo szybki, bardzo silny, bardzo wytrzymały* nie można się nauczyć, a zdobyć je można poprzez poświęcenie odpowiednim profesjom.

Kiedy już ustalimy, że bohater uczy się jakiejś umiejętności, gracz może próbować ją zdobyć. Próby można ponawiać raz na tydzień czasu gry lub pomiędzy przygodami. Najpierw bohater musi wydać 100 PD, a później gracz testuje Inteligencję swego bohatera. Udany wynik wskazuje, że umiejętność została przyswojona i że można ją dopisać do listy już posiadanych. Niepowodzenie oznacza, że bohaterowi nie udało się nauczyć tej umiejętności, a 100 PD jest tracone. W późniejszym okresie, jeżeli gracz tego chce, można powtarzać próbę.

•DOŚWIADCZENIE A CZARY•

Bohaterowie posiadający umiejętność *rzucanie czarów* mogą uczyć się czarów odpowiednich do ich poziomu i profesji. Opisano to szczegółowo w rozdziale **Magia**.

•KOMPLETOWANIE PROFESJI PODSTAWOWEJ•

Profesja, wylosowana dla bohaterów na początku rozgrywki była ich *profesją początkową* – tą, którą mieli przed poświęceniem się poszukiwaniu przygód. Przez skompletowanie schematu rozwoju, bohater w pełni wykorzystał bieżącą profesję, czyli osiągnął punkt, w którym dalsze poświęcanie się jej nie daje mu już żadnych korzyści.

Gdy wykorzystano już wszystkie możliwości rozwoju w danej profesji, można przyjąć, że bohater skompletował profesję i może wybrać dowolną z tych, które są wypisane pod *profesjami wyjściowymi* (patrz powyżej – **Zmiana profesji**). Nowa profesja może być *profesją zaawansowaną* lub inną z *profesji podstawowych*, ale nie ma to żadnego znaczenia dla przebiegu gry. Ponieważ jednak bohater jest teraz poszukiwaczem przygód, powinno to wpływać na jego zachowanie się, postępowanie. Po pierwszej, początkowej profesji, każdą następną, obojętnie czy to podstawową, czy zaawansowaną możemy traktować jako *profesję przygodową*.

•PROFESJE PRZYGODOWE•

Pokazano tutaj przykład zmiany profesji. Ingmar jest bohaterem, stworzonym jako *poszukiwacz złota*. Natychmiast po rozpoczęciu życia jako poszukiwacz przygód, Ingmar porzuca swoją profesję początkową. W toku dalszych przygód może znaleźć się w sytuacji, w której będzie zmuszony lub będzie chciał szukać cennych metali w dzikich ostępach Starego Świata, lecz główna działalność będzie się wiązała ze zwalczaniem Inwazji Chaosu, zapeniając mu, miejmy nadzieję, nie tylko ekscytujące, ale i przynoszące profity życie.

Profesja poszukiwacza złota ma 8 rozwinięć. Jednak w każdej chwili Ingmar ma możliwość przejścia do następnej profesji. Patrząc na profesje wyjściowe, gracz decyduje się na zrobienie z niego zwiadowcy. Ta zaawansowana profesja doskonale współgra z wędrownym stylem życia Ingmara. Nie zmusza go do poświęcania się jej cały czas, wypełniając za to przerwy między przygodami. Ingmar szuka kogoś, kto może go nauczyć tej profesji i rozgląda się za potrzebnym wyposażeniem. W schemacie rozwoju nowej profesji jest 12 rozwinięć, których nie wykorzystał jako poszukiwacz złota, tak więc ta praca zajmie mu trochę czasu. Gdy tylko znajdzie lub kupi wyposażenie i zacznie reklamować swe usługi można go traktować jako prawdziwego zwiadowcę.

Później Ingmar zostaje najemnikiem. Ta profesja podstawowa nie udostępnia mu już żadnych nowych rozwinięć, ale dostarcza kilku dodatkowych umiejętności. Dzięki niej może też stać się sierżantem najemników, a później ich kapitanem. Za każdym razem wyszukuje sobie nowe wyposażenie, rozgląda się za nową pracą i zaczyna wykupywać dodatkowe rozwinięcia oferowane mu przez profesję.



Gdy bohater ukończy profesję, a gracz stwierdzi, że chce rozpocząć nową Mistrz Gry musi stwierdzić czy, biorąc pod uwagę okoliczności prowadzonej kampanii, wszystkie z profesji wyjściowych są w danej chwili dostępne.

Tylko bardzo rzadko jedna z *profesji podstawowych* nie będzie dostępna jako kariera przygodowa. Przy niektórych profesjach, takich jak gajowy, w których trzeba znaleźć pracodawcę Mistrz Gry może zażądać wykonania testu *zatrudnienia*. Profesje zaawansowane są zwykle profesjami, w których pracuje się na własną rękę, więc MG musi zadecydować czy istnieje akurat zapotrzebowanie na taki rodzaj pracy. Opis profesji pomoże podjąć decyzję.

Bohaterowie nie muszą porzucać swych starych profesji gdy tylko skorzystają z wszystkich możliwych rozwinięć: za punkty doświadczenia mogą kupować dodatkowe umiejętności albo mogą je zachowywać na przyszłość.

Bohaterowie niezależni mogą mieć profesje zaawansowane oraz, podobnie jak bohaterowie, prowadzeni przez graczy, mogą zdobywać wiele profesji. Jednak w Starym Świecie jedynie nieliczne jednostki są aż tak ambitne i większość pozostaje przez całe życie zwykłymi rybakami, szkutnikami czy żebrakami...

•PROFESJE ZAAWANSOWANE•

Pewne profesje nie są odpowiednie dla szerokich mas ludzi ze Starego Świata, gdyż narzucają swobodny, awanturniczy tryb życia. Takie profesje są niedostępne dla nowo stworzonych bohaterów, a osiągnąć można je poprzez skompletowanie profesji podstawowej.

Niektóre z nich nie mają profesji wyjściowych. Gracze pragnący, by bohaterowie przeszli z tej profesji do innej powinni przeprowadzić ich poprzez nowe profesje podstawowe, tak jak opisano w paragrafie **Zmiany profesji**.

•LISTA PROFESJI ZAAWANSOWANYCH•

1. Alchemik
2. Balistyk
3. Bakałarz
4. Bombardier
5. Czarodziej
   - Demonolog
   - Elementalista
   - Iluzjonista
   - Nekromanta
6. Demagog
7. Fałszerz
8. Handlarz niewolników
9. Herszt banitów
10. Kapitan najemników
11. Kapitan okrętu
12. Kapłan
13. Kapłan druidzki
14. Kupiec
15. Łowca czarownic
16. Medyk
17. Nawigator
18. Odkrywca
19. Oprawca
20. Paser
21. Podrabiacz monet
22. Prawnik
23. Reketer
24. Rozbójnik
25. Rycerz najemny
26. Rycerz zakonny
27. Rzemieślnik
28. Saper
29. Szampierz
30. Szarlatan
31. Szpieg
32. Strzelec
33. Zabójca
34. Zabójca gigantów
35. Zwadźca
36. Zwiadowca



• ALCHEMIK •

Alchemicy studiują gałąź magii czy nauki, zajmującą się materią i jej właściwościami. Są ekspertami w dziedzinie otrzymywania substancji chemicznych, a także rozpoznawania rud minerałów. Mogą stanowić olbrzymią pomoc dla każdego pracującego w metalu, zdolni są też do przygotowywania materiałów wybuchowych potrzebnych do używania broni palnej – pod warunkiem, że posiadają umiejętność *chemia*.

Jednak wielu alchemików uważa, że zajmowanie się tak przyziemnymi rzeczami jest niewarte ich umiejętności i poświęca się poszerzaniu swej wiedzy. Szczególnie popularnym, jednak jak do tej pory nie przynoszącym wyników, polem działań jest poszukiwanie formuły umożliwiającej przemianę substancji podstawowych w złoto... Alchemicy zdolni są też do używania magii, chociaż ich umiejętności rzucania czarów są mniejsze niż analogiczne umiejętności czarodzieja tego samego poziomu.

Osoby pragnące zostać alchemikami muszą najpierw skompletować podstawową profesję ucznia alchemika – nabywając wszystkie rozwinięcia i dostępne umiejętności. Dalsze szczegóły, dotyczące alchemików, w tym schematy rozwoju i umiejętności zawiera rozdział **Magia**.



• BALISTYK •

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+20	+1	+1	+2	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Balistyk jest wojskowym specjalistą, zajmującym się konstruowaniem, transportem i używaniem katapult. Ta profesja odnosi się zarówno do balist, jak i do katapult, ale nie do dział i bombard – patrz *bombardier*. Balistyk będzie dowódcą obsługi katapulty, będzie kierował załogą, składającą się ze zwykłych żołnierzy lub milicjantów podczas załadowywania pocisków i strzelania z maszyny. Balistycy mogą kierować działaniami jednej katapulty na każde 10 punktów Inicjatywy.

Umiejętności
Specjalna broń – katapulta
Specjalna broń – balista
Stolarstwo
Inżynieria

Przedmioty
Tabele i wykresy artyleryjskie

Profesje wyjściowe
Bombardier
Kapitan najemników
Żołnierz okrętowy
Saper – tylko krasnolud



• BAKAŁARZ •



Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+30		+10		+30	+10	+30	+10

Wielu zawodowych uczonych zarabia na życie wykładami na uniwersytetach Starego Świata, pracą jako prywatni nauczyciele, albo pisaniem uczonych rozpraw na rozmaite tematy. Czasami bakałarz może znaleźć patrona albo sponsora, który będzie finansował jego badania, dając mu możność całkowitego poświęcenia się pracy naukowej. Uczeni są zainteresowani poznawaniem wiedzy dla własnej przyjemności i nie ograniczają się tylko do jednej dziedziny, poszukują wszystkiego i wszędzie w zależności od nastroju i od nadarzającej się okazji. Chociaż ze swej natury nie szukają przygód, wielu z nich przebywa wielkie odległości, aby zdobyć nowe lub niezwykłe informacje lub po to, by odtworzyć dawno zaginioną wiedzę. Znani są bakałarze, którzy w czasie podróży do niedostępnych miejsc, do których inni uczeni nie śmieliby się udać, żyli jak poszukiwacze przygód.

Umiejętności
Astronomia
Kartografia
Historia
Rozpoznawanie roślin
Uzdolnienia językowe
Wykrywanie magii
Monetoznawstwo
Wiedza o runach
Znajomość języka obcego

Przedmioty
Broń ręczna
Przybory do pisania
5K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Kupiec
Odkrywca

• BOMBARDIER •



Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+20	+1	+1	+2	+20		+10	+30	+10	+20	+10	+20

Bombardier jest wojskowym specjalistą zajmującym się używaniem bombard. W rezultacie spędzania długich okresów czasu na obsłudze tych groźnych, zawodnych i często niebezpiecznych urządzeń wielu bombardierów kiepsko słyszy i jest nieco ekscentrycznych. Mimo to z łatwością mogą znaleźć zatrudnienie we wszystkich armiach Starego Świata. Bombardier jest dowódcą, dogląda ładowania i odpalania działa przez obsługę zwykle niewyszkolonych lub jedynie na wpół wyszkolonych żołnierzy. Za każde 10 punktów swej Inicjatywy bombardier może mieć nadzór nad jednym działem.

Umiejętności
Powożenie
Inżynieria
Broń specjalna – rusznica
Broń specjalna – bombarda
Broń specjalna – pistolet
Broń specjalna – bomby

Przedmioty
Tabele i wykresy artyleryjskie

Profesje wyjściowe
Balistyk
Kapitan najemników
Żołnierz okrętowy

• CZARODZIEJE •



Czarodzieje są najliczniej reprezentowanymi przedstawicielami profesji magicznych. Wielu decyduje się na życie poszukiwacza przygód, a swych zdolności używa do odnajdywania zapomnianej i zaginionej wiedzy magicznej, legendarnych magicznych przedmiotów oraz, oczywiście, dużych sum pieniędzy. Po wykorzystaniu profesji czarodzieja 1 poziomu, bohater może specjalizować się w poszczególnych dziedzinach magii (demonologii, elementaliźmie, iluzjoniźmie lub nekromancji). Jednak wielu stwierdza, że bardziej dochodowe jest zachowanie szerokiej ilości możliwych do używania czarów i pozostaje nie wyspecjalizowanymi czarodziejami.

Gdy bohater ukończy naukę u Mistrza, przyjmuje się, że jeśli chce nadal kontynuować magiczną karierę jego nauczyciel nadal go będzie szkolił. Wszystkie szczegóły na temat czarowania i schematy rozwoju czarodziejów podano w rozdziale **Magia**.

• DEMAGOG •

Demagodzy to cieszący się szczególną popularnością agitatorzy, osoby postrzegane jako przywódcy lub orędownicy jakichś spraw. Są wysoko wyszkolonymi i wysublimowanymi osobami, zdolnymi do bardzo skutecznego manipulowania tzw. opinią publiczną. Zwykle też znacznie bardziej niż agitatorzy ściągają na siebie uwagę władz.

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10		+1	+3	+20	+1		+30	+10	+20	+20	+40

Umiejętności
Gadanina
Krasomówstwo
Czytanie i pisanie

Przedmioty
Broń ręczna
Kurtka skórzana
Pamflety

Profesje wyjściowe
Najemnik
Herszt banitów



• FAŁSZERZ •

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1	+1	+3	+20	+1	+40	+10	+30	+30	+20	+20

Fałszerze to przede wszystkim artyści. Jednak zamiast tworzyć dzieła sztuki, wykorzystują swe umiejętności, aby kopiować przedmioty, za które mogą uzyskać później dobrą cenę, np. dokumenty, listy i pieczęcie. Jeżeli dostarczy się im próbkę, potrafią z absolutną dokładnością skopiować ręczne pismo. Znają rozmaite rodzaje dokumentów, pieczęci, atramentów oraz narzędzi pisarskich.

Umiejętności
Sztuka – potrafią wykonywać pieczęcie oraz podrabiać dokumenty i ręczne pismo
Czytanie i pisanie

Przedmioty
Narzędzia grawerskie
Broń ręczna
Szkło powiększające
Przybory pisarskie

Profesje wyjściowe
Podrabiacz monet
Złodziej



• HANDLARZ NIEWOLNIKÓW •

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+2		+4	+20			+10		+20	+10	

Niewolnictwo jest udziałem milionów mieszkańców Starego Świata. Najczęściej występuje pod płaszczykiem służby, przymusowej pracy albo pańszczyzny. Te bardziej oczywiste formy niewolnictwa są ogólnie nielegalne, ale w niektórych regionach nikt się tym nie przejmuje. Handlarze niewolników zajmują się „towarem" pochodzącym z dalekich stron albo sprzedają tych zbyt młodych lub biednych, by ktokolwiek upomniał się o ich prawa. Największe rynki niewolników są w Arabii. Los sprzedanych tam ludzi jest godny pożałowania. W Starym Świecie niektórzy ludzie stają się niewolnikami na mocy wyroku sądowego, wydanego za niepłacenie długów lub podobne przestępstwa. Jeszcze do niedawna w ożywiony sposób handlowano półorkami. Ogólnie rzecz biorąc, niewolnicy w Starym Świecie są traktowani dosyć dobrze, często pracując wraz ze służącymi i dzieląc z nimi podobne warunki bytowania.

Umiejętności
Powożenie
Jeździectwo
Znajomość języka obcego
Ogłuszający cios

Przedmioty
Broń ręczna
Koń i wóz
Koń, siodło i uprząż
K4 pary kajdan
Lina – 10 metrów

Profesje wyjściowe
Kapitan najemników
Herszt banitów
Żeglarz



• HERSZT BANITÓW •

Schemat rozwinięć													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+30	+1	+3	+5	+20	+2	+10	+30	+10	+10		+10

Mający szczęście banita może zostać przywódcą swojej bandy i będzie wtedy nazywany herszt lub przywódcą banitów. Jako pierwszy wybiera wtedy ekwipunek z tego, który banda posiada, dostaje także jako pierwszy udział w łupach. Jednak do zalet przewodzenia innym dołączają się także pewne obowiązki – herszt jest odpowiedzialny za dobrobyt bandy i jeżeli są jacyś niezadowoleni z jego rządów, mogą mu o tym dać znać w bardzo groźny sposób. Istnieje też wielu zwykłych banitów, którzy chcieliby zająć miejsce herszta. Oczywiście, o ile zwykły banita po schwytaniu przez władze może zostać bez ceregieli powieszony, dla ich przywódcy może być zarezerwowany o wiele bardziej wymyślny rodzaj śmierci. Jeżeli się rozważy te wszystkie niebezpieczeństwa, nie jest dziwnym fakt, że wielu hersztów stara się wyszukać sobie bardziej spokojny i być może uczciwszy sposób zarabiania na życie – ma to jednak również swoje złe strony, ponieważ banici prawdopodobnie orzekną, że odejście ich wodza jest aktem zdrady.

Umiejętności
Tropienie
Rozpoznawanie roślin
Sekretny język – bitewny
Sekretny język – złodziejski
Jeździectwo

Przedmioty
Łuk lub kusza wraz z amunicją
Bluza kolcza
Koń
1K6 podwładnych (bohaterów niezależnych – banitów)

Profesje wyjściowe
Demagog
Rozbójnik
Kapitan najemników
Zwiadowca





• KAPITAN •

Schemat rozwinięć kapitana

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30	+20	+1	+1	+6	+20	+2	+30	+30	+20	+30	+20	+30

Istnieją dwie drogi zdobycia poważanej profesji kapitana okrętu – albo poprzez *pełne skompletowanie* profesji nawigatora (zdobycie wszystkich rozwinięć i umiejętności), albo poprzez podstawową profesję żeglarza (patrz **Profesje podstawowe**) i profesję bosmana (w tym drugim wypadku zdobywając wszystkie rozwinięcia i umiejętności).

Kapitan: Trzeba mieć szczególną osobowość, by zostać kapitanem. Należy uwielbiać podróże i niezachwianie wierzyć w swoje żeglarskie umiejętności. Któż inny podjąłby się ryzyka dowodzenia bandą wiecznie pijanych żeglarzy, gotowych oskarżyć cię o spowodowanie wszelkich niepowodzeń, od złej pogody poczynając, a na ataku szkorbutu kończąc?

Jednak dla tych, którzy przeżyją bunty, napady piratów i straszne sztormy oceaniczne, profesja ta może być bardzo dochodowa. Zawsze istnieje zapotrzebowanie na wolną ładownię, a kapitanowie zwykle doskonale wiedzą w którym z portów można najlepiej sprzedać rozmaite towary wytwarzane w Starym Świecie.

Nie wszyscy kapitanowie zarabiają na życie trudniąc się handlem – wielu woli zdobywać towar siłą, napadając na słabiej uzbrojone statki. Piraci, bukanerzy czy korsarze – mają wiele nazw, ale wszyscy są żądnymi krwi mordercami, atakującymi kupieckie jednostki i kradnącymi ich ładunek. Załogą i pasażerami zdobytych statków, których nie mogą sprzedać jako niewolników lub nakłonić do przystąpienia do nich, dokarmiają rekiny. Nic więc dziwnego, że w większości krajów karą za piractwo jest śmierć.

Umiejętności
Tresura – małpa lub papuga
Szkutnictwo
Monetoznawstwo
Znajomość języka obcego
Broń specjalna – rapier
Silny cios

Przedmioty
Skórzana kurtka
Rapier
Teleskop
Statek i załoga (25% zysku handlowego albo łupu wojennego)

Profesje wyjściowe
Odkrywca
Pilot

Bosman: Bosman to druga po kapitanie osoba na okręcie. Chociaż oznacza to, że zamiast pracować samemu, może rozkazać innym wejść na maszt przy sile wiatru 9, to fakt, że musi nadzorować wykonywanie wydawanych przez kapitana poleceń nie przysparza mu popularności. Szacunek w oczach bosman zdobywa przede wszystkim siłą. W przypadku buntu właśnie on jest wyrzucany za burtę tuż po kapitanie.

Oczywiście bosmani są wspaniałymi gawędziarzami, opowiadają niesamowite historie i zawsze starają się zadziwić innych opowieściami o wielkich krakenach, wężach morskich, syrenach i tym podobnych stworach. Niektóre z tych opowieści rzeczywiście są prawdziwe, ale wiele rozrasta się w czasie opowiadania, a większość jest prawie na pewno czystym łgarstwem.

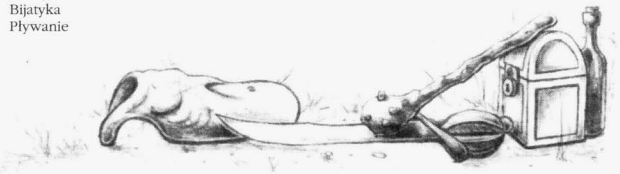
Schemat rozwinięć bosmana

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+10	+1	+1	+4	+10	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10

Umiejętności
Szkutnictwo
Mocna głowa
Żeglowanie
Gawędziarstwo
Bijatyka
Pływanie

Przedmioty
Pałka
Pałasz
Skórzana kurtka

Profesje wyjściowe
Nawigator
Pilot
Kapitan



• KAPŁAN •



Kapłani są duchownymi Starego Świata, upoważnionymi przez swe kościoły do służby i zaspokajania duchowych potrzeb wiernych. Aby dobrze wykonywali swą służbę, kapłani mają dostęp do swego boga za pomocą modlitwy. Posiadają także moce magiczne. Pochodzą one jednak raczej z ich wiary w boga, niż z wiedzy czy siły woli.

Aby zostać kapłanem, bohater musi wpierw w pełni skompletować podstawową profesję nowicjusza. Ponieważ w dziedzinie czarów kapłani są uzależnieni od swych bogów, bohater nie awansuje automatycznie z nowicjusza na kapłana pierwszego poziomu. Po ukończeniu profesji nowicjusza należy zebrać 100 PD potrzebnych do zmiany profesji, a następnie udać się do świątyni swego boga i tam modlić się o wskazówki, wymieniając 100 PD na jeden rzut na **Tabeli rozwoju kapłana.**

Więcej informacji o kapłanach i religii znajdziesz w rozdziałach **Magia** oraz **Religie i wierzenia**.





• KAPŁAN DRUIDZKI •

Kapłani druidzcy są wyznawcami Dawnej Wiary, religii, której początek sięga czasów sprzed historycznych zapisków. Są silnie związani z wieloma starożytnymi miejscami, których znaczenie dawno zostało przez innych zapomniane, takimi jak kurhany i kamienne kręgi.

Aby zostać kapłanami druidzkimi, bohaterowie wpierw muszą w pełni skompletować podstawową profesję druida. Ponieważ kapłani druidzcy w dziedzinie czarów są uzależnieni od swego bóstwa, bohaterowie nie awansują automatycznie z druida na kapłana druidzkiego poziomu 1. Kiedy profesja druida została już w pełni skompletowana, bohater musi zgromadzić 100 punktów doświadczenia, koniecznych do zmiany profesji, a następnie modlić się do swego boga. Bohater udaje się do świętego gaju i tam modli się o wskazówki, wymieniając 100 PD na jeden rzut na **Tabeli awansu druidzkiego**. Tylko ludzie mogą zostawać kapłanami druidzkimi.

Więcej informacji o kapłanie druidzkim i Dawnej Wierze znajdziesz w rozdziałach **Magia** oraz **Religie i wierzenia**.

• KUPIEC •



Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+2	+20		+10	+30	+30	+20	+20	+20

Kupcy utrzymują się z handlu rozmaitymi towarami. W przeciwieństwie do handlarzy, rzadko mają bezpośrednio do czynienia z klientami; są raczej hurtownikami, a nie detalistami. Handlując wszystkim, co przynosi zysk, nabywając i przewożąc towary, kupcy podróżują dużo i daleko. Handel w mniejszych miastach i osadach zlecają zwykle swym podwładnym. Często są wpływowymi i szanowanymi członkami lokalnych rad miejskich, a także organów rządowych. Gildia kupiecka jest bardzo potężną organizacją. Wszyscy kupcy są bogaci i utrzymują w mieście przynajmniej jeden dom, a także kilka magazynów.

Umiejętności
Szacowanie
Targowanie się
Wykrywanie magii
Monetoznawstwo
Czytanie i pisanie
Jeździectwo
Sekretny język – gildii
Znajomość języka obcego
Geniusz arytmetyczny

Przedmioty
Dom w mieście
Magazyn
2500 złotych koron (do handlu)
K3 skrybów
K3 poganiaczy mułów, każdy z K10 końmi pociągowymi *lub* 75% udziałów w statku handlowym.

Profesje wyjściowe
Odkrywca

• ŁOWCA CZAROWNIC •



Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30	+30	+1	+1	+6	+30	+2	+20	+20	+10	+10	+40	+10

Łowcy czarownic to osoby, które ze swych własnych powodów poświęcają życie na odnajdowanie i niszczenie Chaosu i jego sług wszędzie, gdzie tylko mogą dotrzeć. Ich definicja Chaosu jest bardzo indywidualna, często na tyle obszerna, że mieści się w niej wszystko i każdy, kogo nie lubią. Z tego powodu nie są darzeni zaufaniem i niemal wszyscy się ich boją.

W przeciwieństwie do tych, którzy zwalczają najazdy Chaosu na krańcach Starego Świata, łowcy czarownic wolą działać wewnątrz społeczeństw ludzkich, niszcząc Chaos zanim zdąży się on tam zakorzenić. Ze swej natury są samotnikami, nie ufają nikomu, nikt też nie jest wolny od ich podejrzeń. Prawie każde odchylenie od ich własnej definicji normalności jest w ich oczach głęboko podejrzane. Będą działać przeciwko każdemu, w którym wykryją (lub będą myśleć, że wykryli) ślady mutacji lub innych skłonności chaotycznych. Niektórzy łowcy czarownic rozszerzają swe zainteresowania na półorki, niestrudzenie wykrywając w ludziach nawet najmniejszą domieszkę orczej krwi.

W niektórych państwach łowców czarownic toleruje się i zachęca do działania, a tam gdzie nie – działają w sekrecie i są wtedy nawet bardziej podejrzliwi niż zwykle. Jeżeli nie mają innego wyjścia, zabijają bez zwłoki swoje ofiary, ale zwykle starają się wzniecić masową histerię, zachęcając ludzi do donoszenia na sąsiadów, władców, a nawet na członków własnych rodzin.

Umiejętności
Celne strzelanie
Krasomówstwo
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Szósty zmysł
Broń specjalna – sieć
Broń specjalna – lasso
Broń specjalna – pistolet strzałkowy
Broń specjalna – rzucana
Silny cios

Przedmioty
Pełna zbroja płytowa
Broń ręczna
Pistolet strzałkowy i amunicja
Lina – 10 metrów
K4 noże do rzucania

Profesje wyjściowe
Nowicjusz (lub kapłan, jeśli bohater był już wcześniej nowicjuszem)
Rycerz zakonny





• MEDYK •

Schemat rozwinięć													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
			+1	+1	+3	+10		+30	+20	+30	+20	+20	+10

Medycy zajmują się stosunkowo młodą gałęzią nauki, to znaczy medycyną. Zapewniają podstawową pomoc medyczną i wykonują proste zabiegi chirurgiczne w celu ulżenia pospolitym niedomaganiom takim jak czyraki, łupanie w kościach czy niewielkie zranienia. Są szanowanymi członkami społeczeństwa i mogą okazać się bezcenną pomocą dla rannych poszukiwaczy przygód.

Umiejętności
Leczenie chorób
Leczenie ran
Farmacja
Warzenie trucizn
Chirurgia

Przedmioty
Czarna torba – zawierająca instrumenty medyczne
Broń ręczna
5K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Hipnotyzer
Uczeń alchemika





• NAWIGATOR •

Schemat rozwinięć													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10		+1	+1	+3	+20		+10	+20	+30	+10	+20	+10

Nawigator jest ważnym członkiem załogi statku, odpowiedzialnym za wytyczanie kursu i doglądanie map oraz za sprawdzanie czy okręt jest tam, gdzie być powinien i czy kieruje się w odpowiednią stronę. Nawigatorzy mogą wyznaczać kurs według gwiazd, słońca lub przy pomocy map. Ich umiejętności nawigacyjne są równie przydatne na lądzie, dlatego czasami są zatrudniani przez różne ekspedycje lub karawany kupieckie, zapuszczające się na niezbadane terytoria.

Umiejętności
Astronomia
Kartografia
Orientacja

Przedmioty
Przyrządy nawigacyjne (kompas, sekstans itd.)
2K6 map i locji
Broń ręczna
Bluza kolcza

Profesje wyjściowe
Odkrywca
Kapitan (z pominięciem stopnia bosmana)



• ODKRYWCA •

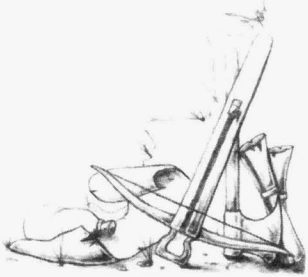
Schemat rozwinięć													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+20	+20	+1	+1	+6		+1	+20	+20	+30	+20	+20	+20

Odkrywcy podróżują do dalekich krajów, poszukując nowych towarów i otwierając nowe obszary dla handlu. Dzięki swej pracy często zapuszczają się w dzikie, niezbadane ostępy, przez co muszą być doświadczonymi wojownikami. Oprócz tego są również znakomitymi kupcami.

Umiejętności
Kartografia
Powożenie
Szacowanie
Tropienie
Prawo
Uzdolnienia językowe
Orientacja
Czytanie i pisanie
Jeździectwo

Przedmioty
K6 map
Koń, siodło i uprząż
Bluza kolcza
Broń ręczna
Łuk lub kusza wraz z amunicją
Tarcza
K3 poganiaczy mułów, każdy z K10 końmi pociągowymi *lub* statek kupiecki z załogą 2K6 najemników
2000 złotych koron w monecie i towarze

Profesje wyjciowe
Kapitan najemników
Nawigator
Kapitan
Szpieg





• OPRAWCA •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10		+2		+4	+10		+10	+10	+10	+10	+20	

Oprawcy żyją głównie w lochach i przyswoili sobie większość mało przyjemnych zwyczajów strażników więziennych. Są jednak nieco bardziej czyści i trochę mniej skorumpowani, ale różnica jest doprawdy niewielka. Są ekspertami w przesłuchiwaniu za pomocą siły i nauczyli się zadawać wielki ból, powodując jedynie niewielkie obrażenia fizyczne. Niektórzy wysoko wyszkoleni oprawcy mogą nawet posiąść ograniczone zdolności medyczne, pozwalające im na dłuższe utrzymywanie ich ofiar przy życiu.

Umiejętności
Leczenie ran
Broń specjalna – korbacz
Torturowanie

Przedmioty
K10 noży, biczy i kajdan

Profesje wyjściowe
Herszt banitów
Reketer
Złodziej



• PASER •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1		+4	+20	+1	+10	+10		+10	+10	+10

Większość z kupców otwarta jest na umowy nie do końca zgodne z prawem: dla pasera takie transakcje są sposobem zarabiania na życie. Są oni mistrzami w uzyskiwaniu i pozbywaniu się skradzionych dóbr. Niektóre charakterystyczne przedmioty, jak na przykład wyroby jubilerskie, trudno jest sprzedać w normalnym handlu, ale paserzy je kupią, choć prawdopodobnie za ułamek ich rzeczywistej wartości. Pozbędą się ich w sposób, który nie zaalarmuje ich prawowitych właścicieli. Jeżeli paserowi da się wystarczającą ilość czasu, potrafi dostarczyć prawie wszystko, nawet przedmioty, których posiadanie zabronione jest przez prawo.

Umiejętności
Szacowanie
Wykrywanie magii
Zwinne palce
Geniusz arytmetyczny

Przedmioty
Obszerny płaszcz z licznymi wewnętrznymi kieszeniami
Jedwabne chusteczki
Niewielkie wyroby jubilerskie

Profesje wyjściowe
Złodziej
Handlarz



• PODRABIACZ MONET •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1		+3	+20		+20	+10	+10	+10	+10	+10

Podrabiacze monet są znacznie bardziej wyszkolonymi przestępcami niż zwykli skrawkarze. Zamiast prostego przerabiania monety, robią po prostu własną. Topią monety i biją je powtórnie, ale już z mniejszą zawartością złota lub srebra, za to z odrobiną ołowiu, potrzebną do zachowania wagi. Podrabiacze monet potrafią wykonać własne matryce, używając do tego oryginalnych monet, jak i tworząc własne wzory.

Umiejętności
Sztuka – wykonywania matryc monet
Metalurgia
Monetoznawstwo
Geniusz arytmetyczny

Przedmioty
Forma odlewnicza
Narzędzia do pracy w metalu
3K6 złotych koron (autentycznych)
3K6 złotych koron (podrobionych)

Profesje wyjściowe
Paser
Złodziej



• PRAWNIK •

Schemat rozwinięć												
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
				+1	+2	+10		+10	+30	+40	+30	+30	+10

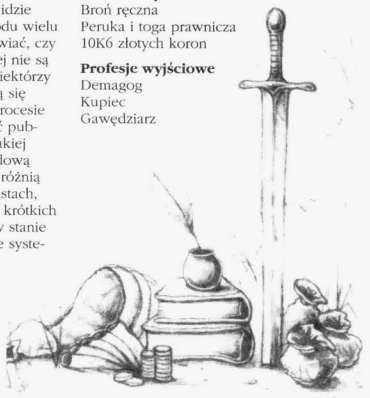
Prawnicy odbywają długie studia nad funkcjonującymi w Starym Świecie prawami, a także ogólnie na temat systemu prawnego. Są powszechnie szanowanymi zawodowcami, a ich pozycja społeczna jest dosyć wysoka. Najcenniejszą rzeczą, jaką posiadają jest ich reputacja – ich samych, jako prawników, a także reputacja ich rodzinnego miasta i obowiązującego w nim systemu prawnego.

To właśnie reputacja zapewnia prawnikowi stały dopływ klientów, a co za tym idzie stały dopływ gotówki. Z tego powodu wielu z nich będzie się poważnie zastanawiać, czy mają się podjąć sprawy, co do której nie są pewni swego zwycięstwa. Jednak niektórzy młodsi prawnicy być może podejmą się ryzyka walki w niestandardowym procesie lub w takim, który może zaciekawić publiczność, ponieważ zwycięstwo w takiej sprawie zwiększy ich sławę i zawodową reputację. Chociaż systemy prawne różnią się od siebie w poszczególnych miastach, wiele rozwiązań jest wspólnych. Po krótkich przygotowaniach, prawnik będzie w stanie dać sobie radę z nieznajomym sobie systememem prawnym.

Umiejętności
Etykieta
Prawo
Krasomówstwo
Czytanie i pisanie
Sekretny język – klasyczny
Sekretne znaki – prawnika

Przedmioty
Broń ręczna
Peruka i toga prawnicza
10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Demagog
Kupiec
Gawędziarz





• REKETER •

Schemat rozwinięć												
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+20	+20	+1	+1	+3	+10	+1		+10		+10		

Reketerzy są wyspecjalizowanymi i zorganizowanymi przestępcami, zdobywającymi pieniądze od okolicznej ludności za pomocą wymuszeń, gróźb i innych nielegalnych metod. Wolą pracować w grupach i chociaż, jak większość przestępców, nie należą do osób szczególnie błyskotliwych, ogólnie rzecz biorąc są twardzi i dobrze wyposażeni. Ich głównym źródłem dochodu jest okup, wymuszany w zamian za opiekę, ale mogą być również zamieszani w nielegalny hazard i lichwę. Z każdym, kto niezależnie od przyczyn nie zapłaci w umówionym terminie, rozprawiają się brutalnie, choć na różny sposób – od zniszczenia jego własności, do okaleczenia lub uśmiercenia włącznie.

Umiejętności
Uniki
Specjalna broń – uliczna
Specjalna broń – zapalająca
Bijatyka
Silny cios

Przedmioty
Kapelusz z szerokim rondem
Pałka
Broń ręczna
Kastet
2-12 ochroniarzy

Profesje wyjściowe
Paser
Herszt banitów



• ROZBÓJNIK •

Schemat rozwinięć													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+20	+20	+1	+1	+2	+40	+1	+30		+20	+20	+20	+30

Rozbójnicy utrzymują się z napadania na podróżujące po drogach Starego Świata dyliżanse. Są jednak czymś więcej niż zwykłymi rabusiami. Rozbójnicy mają klasę, czasami określa się ich jako szlachtę wśród złodziei. Nawet podczas pracy są zawsze nieskazitelnie ubrani, a w wielu rejonach współzawodniczą ze sobą w jakości swego ubrania i liczbie obrabowanych pojazdów. Preferują obszerne płaszcze, narzucone na białe koszule (oczywiście jedwabne), na głowie noszą trójkątne kapelusze z przynajmniej jednym dużym i bardzo kolorowym piórem. Ich maski są proste i eleganckie, z rodzaju tych, jakie nosi się podczas dworskich balów. Szczytem mody jest posiadanie takiej, w której obrzeża oczu są ozdabiane złotymi lub metalowymi listkami.

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami – koń
Etykieta
Szacowanie
Celne strzelanie
Jeździectwo
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Broń specjalna – pistolet
Broń specjalna – rapier
Błyskotliwość
Woltyżerka

Przedmioty
Koń, siodło i uprząż
Para pistoletów, proch i kule (na 20 strzałów)
Ubranie (najlepszej jakości, patrz wyżej)
Maska
Broń ręczna

Profesje wyjściowe
Zwadźca
Kapitan najemników
Herszt banitów





• RYCERZ NAJEMNY •

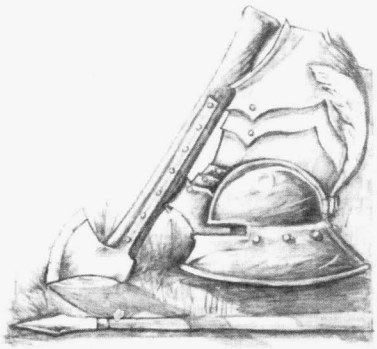
Schemat rozwinięć												
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+30		+3	+1	+4	+20	+2		+30	+10	+30		+10

Tak jak wojownicy z niższych warstw społecznych mogą zostać najemnikami, tak giermkowie i szlachcice mogą zaproponować wynajęcie swych żołnierskich umiejętności jako najemni rycerze. Tacy rycerze są głównie utytułowanymi arystokratami z zamiłowaniem do przygód albo doświadczonymi kawalerzystami, pochodzącymi z niższych warstw społeczeństwa, którzy w czasie bitwy ustawiają się w czołowych szeregach wojska. Nad regułami honoru i rycerskości górują względy finansowe, a niektórzy z rycerzy najemnych z braku zatrudnienia wcielają się w role zabijaków. Wybierają sobie odpowiedni most lub kawałek drogi, a później wyzywają na pojedynek każdego uzbrojonego podróżnego, żyjąc z rabowania tych, których pokonali.

Umiejętności
Rozbrojenie
Uniki
Etykieta
Heraldyka
Jeździectwo
Sekretny język – bitewny
Specjalna broń – korbacz
Specjalna broń – kopia
Specjalna broń – parująca
Specjalna broń – dwuręczna
Silny cios
Ogłuszenie
Celny cios

Przedmioty
Pełna zbroja płytowa
Koń, siodło i uprząż
Topór albo morgenstern
Kopia
Tarcza
K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Kapitan najemników
Rycerz zakonny





• RYCERZ ZAKONNY •

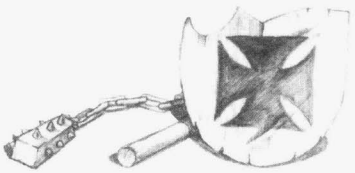
Schemat rozwinięć													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+30	+30	+1	+2	+8	+30	+2	+20	+20	+20	+20	+20	+20

Niektórzy wojownicy sprzymierzają się bezpośrednio z jedną z grup religijnych Starego Świata, wstępując do zakonu rycerskiego, działającego w obrębie danej religii. Jako tacy, są znani pod nazwą rycerzy świątynnych lub zakonnych. Mogą wstępować w służbę bożą na pewien ustalony okres albo, co ma miejsce znacznie rzadziej – na całe życie. Czasami zwykły rycerz na pewien czas staje się rycerzem zakonnym w wyniku kary za złamanie przysięgi lub naruszenie jakiegoś tabu. Wszystkie zakony wymagają absolutnego posłuszeństwa i wysokiego poziomu wyszkolenia wojskowego. Rycerze przechodzą pod komendę władz świątyni i żyją wewnątrz jej murów. Ich obowiązkiem jest ochrona zarówno świątyni, jak i ważnych dygnitarzy kościelnych, a także dostarczanie sił wojskowych wymaganych przez głowę religii na wypadek herezji, świętej wojny lub w celu ochrony wiernych przed prześladowaniami i atakami niewiernych.

Umiejętności
Rozbrojenie
Czytanie i pisanie
Jeździectwo
Sekretny język – bitewny
Sekretne znaki – rycerzy zakonnych
Silny cios
Ogłuszenie

Przedmioty
Pełna zbroja płytowa
Topór jeździecki albo korbacz
Kopia
Symbol religijny
Tarcza
Koń bojowy z siodłem i uprzężą
3K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Rycerz najemny
Nowicjusz
Kapitan najemników
Łowca czarownic





• RZEMIEŚLNIK •

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
			+1	+1	+2	+20		+20	+10		+10	+10	+10

Rzemieślnik jest dobrze wyszkolonym fachowcem, wytwarzającym towary potrzebne do cywilizowanego życia. Poniższa tabela wylicza niektóre z najbardziej popularnych zawodów rzemieślniczych, ale nie jest ona pełna. Niektóre miasta czy rejony mogły wyspecjalizować się w jakimś określonym rzemiośle, a w innych mogą mieszkać osoby, zajmujące się czymś unikalnym, czego nie sposób znaleźć gdzie indziej. W Starym Świecie rzemieślnik musi najpierw odsłużyć długi okres terminowania, a dopiero potem uznaje się go za w pełni wyszkolonego. Taki mistrz cieszy się ogólnym poszanowaniem, a jego usługi są wysoko cenione. Większość rzemieślników żyje w miastach, gdyż tylko tam jest wystarczające zapotrzebowanie na ich usługi, umożliwiające im pracę w pełnym wymiarze. Rzemieślnicy są zawsze członkami gildii odpowiednich do ich fachu.

Umiejętności
Powożenie
Wykrywanie magii
Wiedza o pergaminach
Sekretny język – cechu
Sekretne znaki – rzemieślnika

Rzemiosła
Jako dodatek do umiejętności wyliczonych powyżej, rzemieślnicy posiadają także specjalistyczne umiejętności, związane z ich fachem. Wymieniono je poniżej. Dołączono także dodatkową kolumienkę, umożliwiającą wylosowanie rzutem K100 fachu dla tworzonego w sposób losowy bohatera niezależnego – rzemieślnika lub jego czeladnika (zobacz **Profesje podstawowe**).

Przedmioty
Narzędzia – zależnie od rzemiosła
5K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
patrz niżej

Rzut K100	Rzemieślnik	Umiejętności	Profesje wyjściowe
01-05	Płatnerz	Metalurgia, kowalstwo	Żołnierz
06-10	Kowal	Kowalstwo	
11-15	Piwowar	Piwowarstwo	
16-20	Cieśla	Stolarstwo	Inżynier (tylko krasnolud)
21-25	Kaligraf	Sztuka	Odkrywca, Fałszerz
26-30	Stolarz	Stolarstwo	
31-35	Kołodziej	Stolarstwo	
36-40	Sklepikarz		
41-45	Szewc	Krawiectwo	
46-50	Bednarz	Stolarstwo	
51-55	Grawer	Sztuka	Podrabiacz monet, Fałszerz
56-60	Szklarz	Chemia	
61-65	Złotnik	Jubilerstwo	Kupiec
66-70	Garncarz	Sztuka, Chemia	
71-75	Drukarz		Demagog
76-80	Szkutnik	Stolarstwo, Szkutnictwo	
81-85	Kamieniarz	Kamieniarstwo	Inżynier (tylko krasnolud)
86-90	Krawiec	Krawiectwo	
91-95	Garbarz	Chemia	
96-00	Inne, wymyśl lub wybierz z listy powyżej		





• SAPER •

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+2			+10	+20	+10	+10		

Saperzy są wojskowymi inżynierami, wyszkolonymi w rozmaitych dziedzinach, takich jak wytwarzanie materiałów wybuchowych, ustawianie artylerii i dowodzenie machinami bojowymi (robią to prawie tak dobrze jak balistycy). Szczególnie wykształceni są w kopaniu tuneli przeznaczonych zarówno do zakładania min, jak i otwierających drogę do obleganej fortyfikacji. Saperzy krasnoludzcy są poszukiwani przez armie wszystkich państw, a niektóre jednostki krasnoludzkich najemników składają się wyłącznie z nich. Saperzy, będący żołnierzami krasnoludzkich armii zawsze są też członkami krasnoludzkiej gildii inżynierów (patrz **Profesje podstawowe** – *Inżynier*), jednak ci działający w armiach innych ras mogą równie dobrze do gildii nie należeć.

Umiejętności
Stolarstwo
Inżynieria
Broń specjalna – katapulta
Broń specjalna – bomby

Przedmioty
Świece
Kilof
Łom
Kaftan skórzany

Profesje wyjściowe
Balistyk
Inżynier
Bombardier
Najemnik
Wojownik podziemny





• KAPITAN NAJEMNIKÓW •

Członkowie sił wojskowych – czy to żołnierze, czy najemnicy, strażnicy, milicjanci czy żołnierze okrętowi – którzy ujawnili zdolności przywódcze zaczynają wykorzystywać swą reputację w celu zarobkowania jako przywódcy najemników.

Jedynym sposobem na zostanie kapitanem najemników jest pełne skompletowanie profesji sierżanta najemników (wykorzystanie wszystkich rozwinięć i umiejętności), a następnie zapłacenie 100 PD. Bohater może zdecydować się w dowolnym czasie na podjęcie innej profesji, bez konieczności pełnego ukończenia profesji sierżanta.

Kapitanowie często trafiają pod dowództwo mniej doświadczonych rycerzy lub szlachciców i bardzo tego nie lubią, gdyż godzi to w ich dumę zawodową. Od strojnej, epatującej dworskimi manierami szlachty wolą towarzystwo swych żołnierzy. Mają więcej szacunku dla doświadczenia i zdolności żołnierskich, niż do pozycji społecznej.

Schemat rozwinięć sierżanta

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10

Umiejętności sierżanta
Mocna głowa
Hazard
Sekretny język – bitewny
Bijatyka
Silny cios
Ogłuszenie

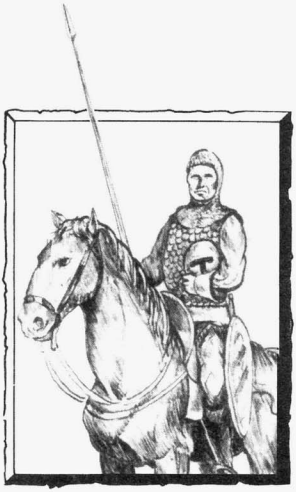
Schemat rozwinięć kapitana

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30	+30	+2	+2	+6	+20	+2	+10	+40	+10	+30	+10	+20

Umiejętności kapitana
Rozbrojenie
Uniki
Heraldyka
Jeździectwo
Broń specjalna – kopia
Broń specjalna – dwuręczna
Broń specjalna – korbacz
Broń specjalna – parująca
Celny cios

Przedmioty
Hełm pełny
Bluza kolcza
Tarcza
Kopia – tylko jeźdźcy
Czepiec kolczy i kolcze nogawice (oprócz milicji i żołnierzy okrętowych)
Koń bojowy z siodłem i uprzężą – tylko jeźdźcy

Profesje wyjściowe
Balistyk
Łowca nagród
Odkrywca
Szuler
Bombardier
Herszt banitów
Rycerz najemny
Szampierz
Herszt banitów
Zabijaka





• STRZELEC •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
		+40	+1	+1	+4	+20	+1	+30	+10	+10	+30	+10	+20

Strzelcy są zawodowymi uczestnikami rozmaitych turniejów łuczniczych. Niektórzy używają różnych innych broni strzeleckich, takich jak kusze, ale zdecydowanie najbardziej popularny jest długi łuk. Strzelcy wędrują od turnieju do turnieju, od zawodów do zawodów, ciesząc się z każdej okazji do współzawodnictwa. W czasie rozmaitych zabaw mogą występować w charakterze osób zabawiających uczestników uczty swymi popisami, wyzywając miejscowych do naprędce zorganizowanych zawodów, w których stawką jest napitek lub niewielka suma pieniędzy. Dobry strzelec może utrzymać przyzwoity poziom życia, żyjąc z uczestniczenia w głównych turniejach.

Umiejętności
Celne strzelanie
Broń specjalna – długi łuk

Przedmioty
Łuk i kusza wraz z amunicją
Skórzana kurtka

Profesje wyjściowe
Zabójca
Najemnik
Herszt banitów





• SZAMPIERZ •

Schemat rozwinięć

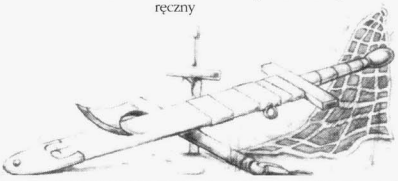
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+40		+1	+1	+6	+20	+2	+10		+10	+10		

W niektórych częściach Starego Świata, pojedynek sądowy wciąż uważany jest za uprawomocniony środek rozwiązywania sporów. W takich procesach, w których jest on dopuszczony, oskarżony staje do walki przeciwko szampierzowi. Są to zawodowi, bardzo dobrzy w swym fachu wojownicy. Muszą być dobrzy, aby po prostu przeżyć. Są specjalistami w używaniu kilkunastu rodzajów broni, gdyż niektóre przepisy prawne uściślają jakiej broni trzeba używać w poszczególnych sprawach, a czasami przeciwnikowi wolno wybierać jej rodzaj. Jeżeli jedna z uczestniczących stron pochodzi ze szlachty lub jest wystarczająco bogata, to może sama wynająć sobie szampierza, który będzie walczył za ich sprawę. Niektórzy bogaci kupcy i szlachcice zatrudniają szampierzy na stałe.

Umiejętności
Uniki
Specjalna broń – rapier
Specjalna broń – uliczna
Specjalna broń – korbacz
Specjalna broń – lasso
Specjalna broń – sieć
Specjalna broń – parująca
Specjalna broń – dwuręczna
Silny cios

Przedmioty
Topór
Puklerz
Korbacz
Hak
Lewak
Sieć
Rapier
Lina – 10 m
Miecz
Miecz dwuręczny

Profesje wyjściowe
Zwadźca
Zabójca
Kapitan najemników
Łowca czarownic
Rycerz zakonny





• SZARLATAN •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10		+1	+4	+20		+20	+20	+20	+20	+20	+30

Szarlatan to oszust, sprytny łgarz, posiadający zdolności przekonania ludzi do prawie wszystkiego. Ludzie, którzy powinni zdawać sobie sprawę z jego oszustw wierzą, że sprzedawane przez niego butelki zawierają nowe, cudowne lekarstwo zdolne uleczyć ich ze wszystkich chorób lub że w zamian za niewielką opłatę na stałe pozbędą się z domu szczurów i robactwa. Chyba nie trzeba dodawać, że szarlatani zawdzięczają swą siłę przekonywania giętkiemu językowi i naturalnemu urokowi, ale ich umiejętność zwiększania audytorium – poprzez pozyskanie jego zaufania i odgadywanie o czym chce usłyszeć – jest ich najcenniejszą umiejętnością.

Szarlatani często korzystają z przebrania, nie po to, by ukryć swój prawdziwy wygląd, ale żeby pokazać się publiczności w sposób, który będzie jej najbardziej odpowiadał. Tak więc jeżeli szarlatan chce sprzedać jakieś cudowne lekarstwa, założy szaty lekarza lub przybierze wygląd rzemieślnika, alchemika, czy też czarodzieja, jeżeli chce sprzedać co innego i wydać się autentyczny.

Chociaż wielu szarlatanów żyje dzięki sprzedawaniu jakichś niewielkich przedmiotów za stosunkowo niewielką cenę, są tacy, którzy specjalizują się w handlu mostami lub pomnikami.

Umiejętności
Gadanina
Błyskotliwość
Szacowanie
Urok osobisty
Charakteryzacja
Zwinne palce
Uwodzenie
Naśladownictwo
Krasomówstwo

Przedmioty
Broń ręczna
K6 kapeluszy (odpowiednio dobranych)
Zwykłe ubranie
Ubranie dobrej jakości
Świadectwo ukończenia uniwersytetu (podrobione)
Odznaczenia wojenne (fałszywe)
K6 butelek różnokolorowej wody
K4 butelki różnokolorowych proszków

Profesje wyjściowe
Demagog
Szpieg





• SZPIEG •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20		+1	+4	+20	+1	+20	+10	+20	+40		+20

Szpiegów używa się do potajemnego zbierania i przekazywania informacji. Są mistrzami w infiltrowaniu najwyższych kręgów różnych organizacji i mogą działać w ukryciu przez miesiące, a nawet lata. Niektórzy szpiedzy w przypadku jednorazowego zlecenia wolą bardziej bezpośrednie podejście – po prostu włamują się do budynków, aby ukraść informacje lub wykonać sabotaż. Każde państwo w Starym Świecie zatrudnia szpiegów, głównie po to, by prowadzili wywiad na temat działalności sąsiednich państw i rywali. Wielkie domy kupieckie oraz podobne organizacje również zatrudniają szpiegów na stałe.

Umiejętności
Aktorstwo
Przekupstwo
Ukrywanie się w mieście
Kryptografia
Charakteryzacja
Ucieczka
Uzdolnienia językowe
Otwieranie zamków
Zwinne palce
Czytanie i pisanie
Uwodzenie
Śledzenie
Cichy chód w mieście
Szósty zmysł
Błyskotliwość

Przedmioty
Książka kodów
K4 gołębie pocztowe
Zestaw do charakteryzacji i przebierania się

Profesje wyjściowe
Zabójca

• ZABÓJCA •



Zabójcy są najemnymi mordercami, mistrzami walki. Są ekspertami w posługiwaniu się wieloma rodzajami broni, a wyszkoleni są daleko lepiej niż większość wojowników, oprychów i innych pomniejszych morderców. Są również wyszkoleni w używaniu trucizn i w konstruowaniu pułapek. Ich umiejętności są do wynajęcia dla tego, kto najwięcej płaci. Znane są przypadki, że dwie zwalczające się frakcje zatrudniały zabójców w celu zlikwidowania przywódców przeciwnika. W Starym Świecie zabójca jest najpotężniejszą bronią w arsenałach skłóconych rodów, rządów i ciał religijnych.

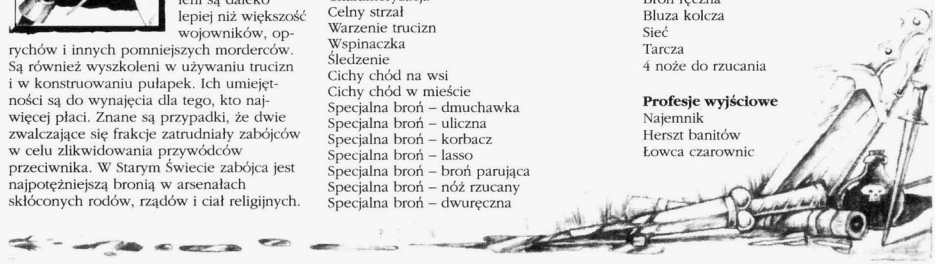
Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30	+30	+1	+1	+6	+30	+3	+30	+20	+20	+20	+20	+20

Umiejętności
Ukrywanie się na wsi
Ukrywanie się w mieście
Charakteryzacja
Celny strzał
Warzenie trucizn
Wspinaczka
Śledzenie
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Specjalna broń – dmuchawka
Specjalna broń – uliczna
Specjalna broń – korbacz
Specjalna broń – lasso
Specjalna broń – broń parująca
Specjalna broń – nóż rzucany
Specjalna broń – dwuręczna

Przedmioty
Garota
Hak do rzucania i 10 metrów sznura
Broń ręczna
Bluza kolcza
Sieć
Tarcza
4 noże do rzucania

Profesje wyjściowe
Najemnik
Herszt banitów
Łowca czarownic



• ZABÓJCA GIGANTÓW •



Poświęcenie się profesji zabójcy gigantów jest specyficznym zwyczajem krasnoludzkim, ściśle związanym z ich psychologią. Krasnoludzki wyrzutek, który nie znalazł śmierci jako zabójca trolli może udać się na poszukiwanie jeszcze większego niebezpieczeństwa. Zabójcy gigantów farbują włosy na pomarańczowo i smarują zwierzęcym tłuszczem, aby stały pionowo. Z profesji zabójcy trolli pozostało ich upodobanie do biżuterii, a również – co oczywiste – ich tatuaże. Zabójcy gigantów

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+40		+3	+3	+8	+20	+2	+10			+30		

opętani są myślą o odnalezieniu swego przeciwnika, chociaż nie pogardzą żadną okazją, podczas której będą mieli szansę chwalebnie polec.

Umiejętności
Uniki
Sekretny język – bitewny
Broń specjalna – korbacz
Broń specjalna – dwuręczna
Silny cios

Przedmioty
Dwuręczny topór
Dwuręczny korbacz

Profesje wyjściowe
Brak

• ZWADŹCA •



Zwadźcy znani są ze swej niezwykłej biegłości, zarówno w broni siecznej, takiej jak miecz, jak i w broni strzeleckiej. Ich ulubionym orężem jest rapier i pistolet pojedynkowy – prymitywna i zawodna broń palna, której podatność na eksplozje nie kwalifikuje jej do użytku przez zdrowych na umyśle ludzi. Zwadźcy jednak, jak się wydaje, cenią to dodatkowe niebezpieczeństwo. Przestrzegają oni bardzo ścisłego kodeksu honorowego, a przeprowadzenie pojedynku w odpowiedni sposób jest niemalże ważniejsze od jego wygrania. Do innych ludzi zwadźcy odnoszą się zwykle arogancko i pogardliwie

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30	+30	+1	+3	+3	+20	+1		+10	+30	+30	+20	

i zawsze gotowi są do domagania się natychmiastowej satysfakcji za każdą zniewagę czy obrazę, prawdziwą lub wyobrażoną. Wielu z nich pochodzi z rodzin szlacheckich, a zaczęli się pojedynkować, poszukując dreszczyku emocji. Ich działalność nie przysparza im popularności wśród władz, jednak w wielu częściach Starego Świata pojedynkowanie się nie jest nielegalne, a zwadźców chronią liczne archaiczne, lecz nadal obowiązujące prawa.

Umiejętności
Rozbrojenie
Uniki
Etykieta
Celny strzał
Specjalna broń – rapier
Specjalna broń – pistolet
Specjalna broń – parująca
Silny cios
Celny cios
Ogłuszenie

Przedmioty
Lewak
Długi miecz lub rapier
Para pistoletów pojedynkowych z prochem i amunicją na 10 strzałów

Profesje wyjściowe
Zabójca
Rozbójnik
Kapitan najemników



• ZWIADOWCA •

Schemat rozwinięć												
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1	+1	+6	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	

Zwiadowcy oferują swe usługi wojsku, kupcom, podróżnikom i wszystkim innym, których stać na ich opłacenie. Ich zadaniem jest poruszanie się przed głównymi siłami, obserwowanie otoczenia i donoszenie o niespodziewanej aktywności wroga lub innych możliwych niebezpieczeństwach. Są mistrzami w przemieszczaniu się w sposób niedostrzegalny, a wielu zwiadowców potrafi niepostrzeżenie zbliżyć się do oddziału wroga na tyle blisko, by odczytać hasła na ich sztandarach i tarczach.

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Ukrywanie się na wsi
Tropienie
Orientacja
Jeździectwo
Sekretny język – rangerów

Przedmioty
Koń z siodłem i uprzężą
Bluza kolcza
Lina – 10 metrów
Tarcza

Profesje wyjściowe
Odkrywca
Herszt banitów
Łowca nagród
Kapitan najemników

•PROJEKTOWANIE SCENARIUSZA•

Jeżeli jesteś Mistrzem Gry, do ciebie będzie należeć wymyślenie wszystkich szczegółów rozgrywki. Sam musisz określić gdzie przygoda ma miejsce, po co w ogóle się toczy i co bohaterowie mają w niej do wykonania. Każdą przygodę można określić jako scenariusz; **Kontrakt Oldenhallera** jest scenariuszem napisanym przez nas dla ciebie, żebyś zobaczył, co scenariusz powinien zawierać. Kilka scenariuszy może być rozgrywanych sukcesywnie, tworzą wtedy kampanię. Jej rozegranie może zabierać tygodnie, miesiące, a nawet lata. Przewaga kampanii nad niepowiązanymi ze sobą scenariuszami polega na tym, że gracze identyfikują się wtedy bardziej ze swymi bohaterami oraz ze środowiskiem świata gry. Gdy rozgrywają coraz więcej scenariuszy stają się coraz bardziej obeznani z okolicą, mogą nawiązać stałe kontakty, wynaleźć sobie jakieś kryjówki lub miejsca zaopatrzenia. Zaprojektowanie całej kampanii to duże zadanie, ale nie trzeba robić tego od razu w całości. Znacznie lepiej jest zaprojektować po prostu jeden scenariusz, a jeśli bohaterowie przeżyją, poprowadzić ich dalej.

•FABUŁA•

Scenariusz opiera się na fabule, na jakimś wątku przewodnim. Nie jest to jednak historia ściśle określona, taka jak w książce czy filmie ponieważ musi być w niej uwzględniona możliwość wykonania przez graczy wielu alternatywnych działań. Pierwszą rzeczą, jaką musisz wymyśleć, przystępując do pisania scenariusza jest fabuła. Masz prawdopodobnie setki świetnych pomysłów, ale poniżej podajemy ci fabuły, które uformowały podstawy naszych własnych rozgrywek.

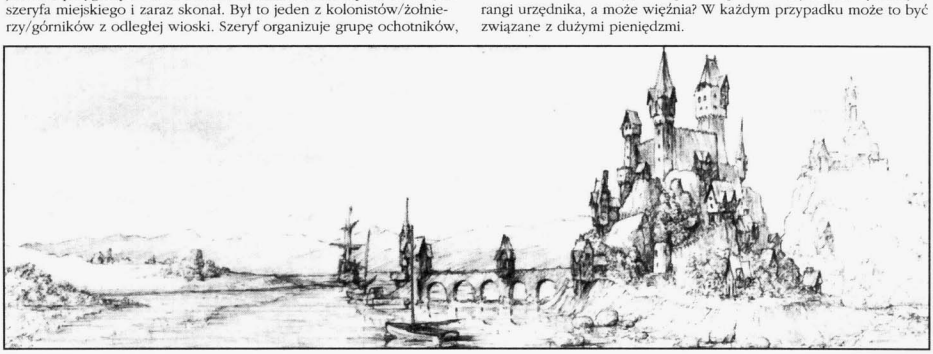
Zbadajcie i złóżcie raport: Tego ranka skrwawiony i wyczerpany jeździec przygalopował do miasta, ostatnimi siłami wpadł do urzędu szeryfa miejskiego i zaraz skonał. Był to jeden z kolonistów/żołnierzy/górników z odległej wioski. Szeryf organizuje grupę ochotników, aby to zbadać – oferuje 10 sztuk złota każdemu, kto wróci z wiadomościami. Jak bohaterowie później odkryją, osada została zajęta przez bandę orków, którzy w dalszym ciągu poświęcają jeńców w ofierze swym mrocznym bogom.

Gorączka złota!: Na wzgórzach została odkryta stara, krasnoludzka kopalnia i z odległości wielu kilometrów zjeżdżają poszukiwacze przygód, by uszczknąć coś również dla siebie. Kopalnia została opuszczona tysiące lat temu, ale czy rzeczywiście jest tak pusta, na jaką wygląda? Czy nie jest zamieszkana przez jakieś niebezpieczne stworzenia, czy w jej ciemnościach nie czycha coś nadprzyrodzonego? Co czują członkowie lokalnej społeczności krasnoludzkiej na widok rabowania ich starożytnej własności?

Złodziejska gratka: W starej świątyni zgromadzono bogate skarby, których strzeże słaba straż. Ludzie w mieście są zacofani i głupi, stosując tak kiepskie środki ostrożności. Wyświadczysz im przysługę, uwalniając ich od tego kłopotliwego ciężaru. Straże stoją na zewnątrz i w środku, możliwe że wewnątrz świątyni założono także pułapki, zniechęcające do nocnych odwiedzin. Ponadto w świątyni mieszka najwyższy kapłan z kilkoma akolitami. Jednak takie niebezpieczeństwa nie przestraszą śmiałków, skuszonych legendami o znajdującym się wewnątrz skarbie.

Zatrzymać ptaszka: Zbyt późno odkryto w wiosce szpiega. Półork bez wątpienia pracował dla jakiejś bandy goblinów. Kreatura uciekła, ale jej ślad jest nadal świeży. Czy bohaterowie zdołają schwytać szpiega, zanim dotrze do oczekujących go goblińskich najeźdźców i sprowadzi na wioskę nieszczęście?

Zatrzymać i uwolnić: Według miejscowego informatora w ciągu tygodnia opuści miasto specjalny dyliżans. Nie wiesz, co wiezie, ale cokolwiek to jest, właściciele wydają się naprawdę tajemniczy. Wynajmują dodatkową straż i za pomocą łapówek albo gróźb uciszają każdego, kto coś wie. Jesteś co najmniej ciekawy... Czy te środki ostrożności mają zabezpieczać przewożony skarb, wysokiej rangi urzędnika, a może więźnia? W każdym przypadku może to być związane z dużymi pieniędzmi.



Wyprawa: Drużyna zostaje wysłana przez pewnego potężnego bohatera niezależnego na wyprawę. Musi odnaleźć przedmiot lub osobę, znajdującą się w jakimś dalekim i niebezpiecznym miejscu. Być może w jakiejś trudno dostępnej ruinie lub starożytnej i dawno opuszczonej krasnoludzkiej cytadeli. Wyprawa może być wielce korzystna dla uczestniczących w niej bohaterów. Na przykład, jej celem może być odzyskanie świętej relikwi, której moc może leczyć choroby ciała lub umysłu.

Zabójstwo i porwanie: Drużna została wynajęta do porwania lub zabicia potężnego bohatera niezależnego. Zadanie nie będzie łatwe, gdyż ofiara coś podejrzewa i przedsięwzięła odpowiednie środki, mające zapewnić jej bezpieczeństwo. Co gorsze, mieszka w odległym i trudno dostępnym miejscu lub w ufortyfikowanym zamku, więc nawet dotarcie tam jest trudne.

Dżabersmok...: Ogromny i straszliwy potwór, taki jak dżabersmok, przeraża okolicznych mieszkańców. Ten, kto zabije potwora dostanie olbrzymie skarby, zyska wielką sławę itd. Czy bohaterowie potrafią odnaleźć i zabić potwora, czy też wcześniej inni łowcy pozbawią ich możliwości wykazania się? Czy lokalne władze są godne zaufania, czy też będą próbowały wykręcić się ze swych obietnic po zabiciu stwora?

Złoto dla zuchwałych: Bohaterowie walczą w jakiejś wielkiej i strasznej wojnie. Dostali właśnie rozkaz zajęcia wioski, okupowanej przez przeciwnika. Na szczęście dla nich jeden z bohaterów niezależnych – ich towarzysz – kiedyś w niej mieszkał i opowiada im dziwną historię. W wiosce znajduje się wielka i bogata świątynia bogini Kali, teraz ze względu na toczące się walki prawie opuszczona. Pozostawiono tylko kilku kapłanów, mających chronić skarbów. Jak dotąd okupanci nie zbeszcześcili świątyni, być może dlatego, że nie zdają sobie sprawy jakie zgromadzono w niej bogactwa. Czy bohaterowie potafią włamać się do świątyni i ukraść skarb, czy będą walczyć ze strażnikami, czy może zawrą jakiś układ z wrogiem? Co dzieje się w tym czasie na wojnie? Za ile czasu na scenie pojawi się ktoś jeszcze?



•MAPA•

Jedną z rzeczy, które najbardziej pomogą ci w trakcie tworzenia przygód dla twoich graczy będzie mapa obszaru, na którym toczy się gra. Ilość szczegółów zależy tylko od ciebie – zawsze można zaimprowizować je w trakcie gry. Jeżeli miejscem przygody jest jakiś podziemny kompleks, taki jak lochy, powinieneś zrobić dokładny plan przy użyciu papieru w kratkę. Pewne obszary zawsze można zostawić niewypełnione, a opisać je poźniej, w miarę rozwoju kampanii. Jeżeli przygoda dzieje się w domu lub w domach, powinien zostać narysowany plan każdego ich piętra.



•BOHATEROWIE•

Gdy już opracujesz ogólny zarys przygody, musisz ustalić role graczy. Jeżeli mają już bohaterów, to czy będą oni odpowiedni? Jeżeli nie, musisz prosić graczy o stworzenie nowych. Jeżeli fabuła wymaga użycia jakiejś specjalnej umiejętności lub związana jest z jakąś specyficzną profesją, gracze powinni mieć do nich dostęp. Również wyposażenie jest ważne. Czy bohaterowie będą potrzebowali jakiegoś specjalnego ekwipunku? Jeżeli gracze posługują się swymi starymi bohaterami, upewnij się, że nie wprowadzą do gry magicznych przedmiotów lub egzotycznego wyposażenia mogącego zepsuć grę. Jeżeli będzie potrzeba, wymyśl w grze coś, co zniweluje działanie takich przedmiotów. Wprowadzaj bohaterów niezależnych, którzy są odpowiedni do stawianych przed bohaterami zadań, szczególnie jeżeli są one trudne.

•UZUPEŁNIANIE FABUŁY SZCZEGÓŁAMI•

Gdy masz już mapę obszaru gry, powinieneś zdecydować, gdzie znajdują się jakieś charakterystyczne szczegóły, które bohaterowie mogliby odnaleźć. Możesz ponumerować poszczególne pomieszczenia, pokoje, ciągi korytarzy lub jakieś inne obszary, a następnie szczegółowo je opisać. Pamiętaj, twój scenariusz musi być rozsądny – przypadkowy zbiór wypełnionych skarbami i potworami pomieszczeń na pewno ma niewiele wspólnego z rozsądkiem.

Na przykład – możesz napisać:

Komnata 1: Mały, ciemny pokój, w przybliżeniu 3x3 metry, niski sufit, sporo poniżej dwóch metrów. Jest oświetlony przez szyb w północnej ścianie, który wznosi się pod kątem 45 stopni. Na jego końcu widać wątły blask dziennego światła. Szyb jest bardzo wąski i zakratowany, nie zdoła się nim wspiąć żaden bohater, chyba że jest halflingiem lub posiada umiejętność *człowiek – guma*. W południowej ścianie są drzwi (Wytrzymałość 5, zamknięte od wewnątrz – jakość zamka 3), a inne drzwi są we wschodniej ścianie (Wt 4, klamka z obu stron). Południowe drzwi mają niewielki, zamykany wizjer, pozwalający na identyfikację, wymianę hasła itp. Na środku pokoju znajduje się duży drewniany stół i dwa krzesła. Na jednym z nich siedzi gobliński strażnik – charakterystyka podstawowa – noszący kolczugę i uzbrojony w miecz. Śpi, ale może zostać obudzony przez drużynę zachowującą się głośno (test przy użyciu reguł związanych ze słyszeniem). Ma przy sobie klucze na kółku (do pomieszczeń 1, 3, 4, 5 i 6). Wschodnie drzwi prowadzą do pomieszczenia numer 2, a południowe na zewnątrz.

Pamiętaj o dodaniu tam, gdzie chcesz szczegółów o skarbach, magicznych przedmiotach i innych tego typu rzeczach. Powinieneś również porozmieszczać pułapki, fałszywe drzwi, ściany, tajne przejścia i inne interesujące rzeczy.



•POTWORY I INNE ISTOTY•

Zrób notatkę na temat każdej istoty, na którą bohaterowie mogą się natknąć. Pamiętaj o tym, że nie muszą być one koniecznie głupie – jeżeli bohaterowie robią w korytarzu zamieszanie, to istoty zajmujące sąsiednie pokoje usłyszą to i wyjdą zbadać źródło hałasu. Innymi słowy, powinny zachowywać się tak, jakby były prawdziwe, powinny robić wszytko, co leży w ich mocy, by pozostać w zdrowiu i przy życiu. Ci, którzy zajmują sąsiedujące ze sobą pomieszczenia muszą mieć jakiś powód, żeby mieszkać blisko siebie. Na przykład grupa pomieszczeń w jakiejś dobrej gospodzie może być mieszkaniem burmistrza, jego żony i ich ochrony. Rozmieszczenie bohaterów niezależnych i innych musi być zgodne z logiką scenariusza. Jeżeli przygoda dzieje się w twierdzy goblinów, drużyna powinna napotkać gobliny i inne istoty goblinoidalne lub ich sługi i więźniów; nie powinni w każdym pomieszczeninu znajdować coraz to innych istot.



•ZDARZENIA•

W wielu scenariuszach należy ustalić kolejność zdarzeń. Na przykład jeśli drużyna chce okraść świątynię, to musisz ustalić kolejność działań strażników. Możesz zdecydować, że normalnie siedzą przy wejściu, ale jeden z nich co kwadrans sprawdza wnętrze świątyni. Ma to dwa efekty. Jeżeli drużyna zna przyzwyczajenia strażników, wie, że musi się śpieszyć po wejściu do środka, co może prowadzić do całej serii wpadek. Z drugiej strony, jeżeli bohaterowie nie mają pojęcia o ruchach straży, mogą zostać zaskoczeni przez zaspanego

strażnika w chwili, gdy wynoszą kosztowności ze skarbca. Podobnie, jeżeli grupa włamuje się do fortecy, bardzo ważny jest czas, jaki zajmie straży wszczęcie alarmu i rozpoczęcie poszukiwań. Może się także zdarzyć coś, co jest częścią fabuły, lecz nie ma bezpośredniego wpływu na bohaterów, np. wyjazd dyliżansu z miasta lub sformowanie przez szeryfa oddziału milicji i jego wymarsz. Z łatwością możesz opracować prosty schemat wydarzeń tego rodzaju. Czasami trzeba będzie go zmienić z powodu działań graczy. Miej oczy szeroko otwarte – zawsze możesz zaimprowizować coś w trakcie gry.



•ISTOTY WĘDROWNE •

Nie tylko bohaterowie podróżują. Robią to także inne istoty. Wcześniej czy później musi dojść do spotkania. Gdy opracowujesz swój scenariusz, uwzględnij szanse spotkania jakichś wędrownych istot lub bohaterów niezależnych. Ogólnie rzecz biorąc, prawie każdego można umieścić w przygodzie jako „istotę wędrowną". Powinieneś też dość dokładnie określić, gdzie znajdują się bohaterowie niezależni w czasie, gdy bohaterowie wprowadzają w życie swój plan...

Każdej istocie powinna być przypisana procentowa szansa, określająca pradopodobieństwo jej spotkania. Szansa rzeczywista będzie różna w zależności od sytuacji. Podobnie rodzaj istoty zależeć będzie od scenariusza. Na przykład możesz zadecydować, że w podziemnym kompleksie goblińskim istnieje 10% szansa spotkania kogoś co 5 minut lub tur. 75% takich spotkań będzie z grupą K6 goblinów, 20% z grupą 2K6 goblinów, a 5% z odpowiednią istotą wylosowaną z działu „podziemia" tabeli istot wędrownych. Pamiętaj: nie jesteś niewolnikiem rzutów kością – to ty kontrolujesz grę, a nie ona ciebie.



•PODZIAŁ PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA•

Ogólne zasady przyznawania punktów doświadczenia omówiono w paragrafach poświęconych doświadczeniu. Większość scenariuszy zakłada, iż bohaterowie zrealizują konkretny cel lub serię celów. Musisz zdecydować, jak dużo PD możesz przyznać za wypełnienie każdego zadania. Punkty zwykle dzieli się równo pomiędzy graczy, którzy przeżyli. Czasami otrzymują oni mniej punktów – np. jeżeli bohaterowie, którzy zginęli odegrali w przygodzie bardzo ważną rolę. Za grę, którą możesz łatwo rozegrać w ciągu wieczora z 3–4 uczestnikami powinieneś przyznać 200–300 PD, jeżeli bohaterowie zrealizowali cel przygody, a mniej, jeśli nie najlepiej ze sobą współdziałali – generalnie każdy gracz powinien otrzymać przeciętnie 25–100 PD.



•INDYWIDUALNE CELE BOHATERA•

W większości scenariuszy będziesz stawiał ten sam cel przed całą drużyną i każdy z bohaterów będzie otrzymywał te same informacje. Gra może być jednak bardziej interesująca, jeżeli niektórym bohaterom dasz osobne zadania lub niedostępne dla innych graczy informacje. Na przykład, jeśli drużyna ma się włamać do świątyni, powiedz jednemu z graczy, że wewnątrz znajduje się jakiś wspaniały klejnot, ukryty w schowku za ołtarzem. Być może bohater dowie się o tym od bohatera niezależnego, być może w jakiejś książce odkryje wzmiankę na ten temat. Bohater może próbować zagarnąć ten klejnot dla siebie i jeśli mu się to uda, powinieneś nagrodzić go 20 dodatkowymi punktami doświadczenia. A jeszcze lepiej będzie, jeżeli wprowadzisz jakiś osobisty motyw – np. zemstę za zabicie członka rodu, upokorzenie lub doprowadzenie rodziny do ruiny finansowej. Potężny bohater niezależny, który jest przyjacielski wobec drużyny zamordował brata jednego z bohaterów; bohater niezależny nie zdaje sobie sprawy z więzów krwi, łączących jego ofiarę i tego bohatera. Nie wiedzą o tym również inni członkowie drużyny. Bohater taki powinien dostać około 50 PD (lub więcej w przypadku szczególnie potężnego bohatera niezależnego) jeżeli zdoła się zemścić, nie denerwując innych graczy.

•LOSOWANIE SKARBÓW•

Kiedy przygotowujesz scenariusz, niezłym pomysłem jest umieszczenie skarbów równocześnie z innymi przedmiotami, tak byś wiedział o wszystkim, co znajduje się w pomieszczeniu, do którego akurat wchodzą bohaterowie. Oczywiście w swych opisach nie musisz być stuprocentowo dokładny – po prostu możesz napisać, że w skrzyni znajduje się K100 złotych koron, pergamin oraz stary worek z paskiem. Możesz wylosować rzeczywistą liczbę monet i dokładny typ pergaminu z chwilą, gdy natkną się na niego bohaterowie (o ile w ogóle się natkną...). Powinieneś być trochę bardziej ostrożny w przypadku magicznych przedmiotów, ponieważ nieodpowiedni przedmiot w rękach bohaterów może zepsuć całą grę. Bądź ostrożny.

Wypełnienie scenariusza wszystkimi szczegółami może być bardzo nużące. Jest to wyraźnie widoczne, jeżeli przygoda rozgrywa się w mieście lub w miasteczku. Opracowanie dokładnej zawartości każdego domu i stanu posiadania każdego obywatela jest po prostu niemożliwe, szczególnie jeśli wiesz, że gracze, którzy nie wykażą nieprzeciętnej dociekliwości nigdy z tych wiadomości nie skorzystają.

Chcąc ułatwić MG zadanie, wymyśliliśmy serię tabeli skarbów. Przy ich użyciu MG może wylosować wartościowe przedmioty, które znajdują się w jakimś domu czy choćby w kieszeni bohatera. W celu określenia szczegółów należy użyć odpowiedniej tabeli. Podane kategorie są szerokie, a ty sam możesz dodać jeszcze inne.

Dom – ubogi: jest to dom wieśniaka, szałas lub chałupa robotnika.

Dom zamożny: dom trochę bogatszy, należący do średnio zamożnego kupca, sklepikarza lub nauczyciela.

Dom bogaty: taki dom powinien należeć do jednego z najbogatszych członków społeczeństwa: kupca, rzemieślnika, szlachcica lub jakiegoś niezbyt bogatego (stosunkowo) arystokraty.

Dom magika: taki dom może zawierać bardzo specyficzne skarby.

Warsztat: każdy warsztat będzie zawierał przedmioty specyficzne dla danego rzemiosła. Dodatkowo mogą się w nim znajdować przedmioty oddane na przechowanie albo trzymane tam dla wygody.

Kapliczki: są to małe budynki lub po prostu chatki, zwykle poświęcone jakiemuś pomniejszemu bogowi lub dawno zmarłemu miejscowemu bohaterowi.

Świątynia: stanowi niezły kąsek dla kogoś, kto wcześniej trudnił się drobnymi kradzieżami. Może zawierać wszystko – od złotych świeczników do skarbonek. Jeżeli ktoś jest w potrzebie, może też zdrapać z dachu ołów.

Duży, gromadzący skarby potwór: prawie wszystkie duże potwory uwielbiają błyszczące lub wartościowe przedmioty i lubią je gromadzić. Trzymają je ukryte głęboko w swej jaskini.

Mały, gromadzący skarby potwór: mały potwór jest czymś nie większym od psa, ale zachowuje się podobnie jak wyżej opisany.

Mieszczanin: reprezentuje przeciętną inteligentną istotę, mieszczanina lub na przykład żołnierza.

Kupiec: kupcy są bogatymi przedstawicielami swej rasy, którzy z przyzwyczajenia noszą przy sobie duże sumy pieniędzy.

Fircyk: specyficzny osobnik, kochający klejnoty oraz bogate szaty, uwielbiający obnosić się z bogactwem.

•TABELA SKARBÓW•

Załączona tabela może być używana do losowego określania skarbów:

	Ubogi	Zamożny	Bogaty	Magika	Warsztat	Kapliczka
MAGIA						
Pergamin				95% K6		5% 1
Księga				75% K4		
Losowy przedmiot		1% 1	1% 1	90% K4		5% 1
PIENIĄDZE						
Korony	5% K3	75% 2K6	10K10	95% 10K10	25% K10	50% K10
Szylingi	25% K20	6K10	6K10	95% 10K10	50% 10K10	75% K100
Pensy	75% K20	6K20	6K20	95% 10K10	75% 10K20	K1000
KOSZTOWNOŚCI						
Klejnoty		5% K3	90% K10	75% K3	5% K3	25% 1
Sprzęt domowy	10% K3	K6	K12	25% K6	10% K6	
Dzieła sztuki		5% K3	75% K10	90% K3	1% 1	75% 1
Ubrania i futra		50% K6	95% K10	25% K3	50% K6	5% 1

	Świątynia	D.potwór	M.potwór	Mieszcz.	Kupiec	Fircyk
MAGIA						
Pergamin	K6	5	1		25% K4	1
Księga	95% K4	25% K3	1% 1			
Przedmiot losowy	75% K4	25% K3	1% 1		10% K3	1% 1
PIENIĄDZE						
Korony	95% 10K20	75% 10K10	15% K10	5% K6	75% 10K6	K20
Szylingi	95% 10K20	75% 10K10	15% 10K10	75% K20	K6	K10
Pensy	K1000	10K20	75% K10	75% K10	75% K20	K100
KOSZTOWNOŚCI						
Klejnoty	95% K6	75% K10	15% 1	1% 1	5% 1	K3
Sprzęt domowy	25% K20	5% K6	5% 1			
Dzieła sztuki	50% K6				50% K3	1% 1
Ubrania i futra	K10			1% 1	75% K3	K4

Uwaga: Ilości są generalnie wyrażone w postaci procentowej, po której następuje rzut kością: na przykład, 75% 2K6 *oznacza, że istnieje 75% szans na znalezienie przedmiotów danego rodzaju i jeżeli będą one obecne, ich ilość określamy rzutem 2K6.* 1% 1 *oznacza, że istnieje 1% szans na odnalezienie jednego przedmiotu tego rodzaju. Jeśli nie podano szans procentowych, dany rodzaj przedmiotu występuje zawsze we wskazanej ilości.*



•WARTOŚĆ SKARBÓW•

Magiczne przedmioty: Kategorie podane dla magicznych przedmiotów są mniej lub bardziej zrozumiałe same w sobie, ale chcąc określić je dokładnie, powinieneś odwołać się do rozdziału **Magia.** Wartości dla przedmiotów magicznych nie podano, ponieważ są one warte tyle, za ile możesz je sprzedać. Graczy nie powinno się zapewniać, że zdołają kupić potężne przedmioty magiczne.

Klejnoty: Każdy przedmiot jest wart 2K6x10 złotych koron. Oczywiście jeśli MG zdecyduje o umieszczeniu w danym miejscu sławnego lub legendarnego skarbu, pewne klejnoty mogą być więcej warte. Zależy to całkowicie od ciebie.

Sprzęty domowe: W skład tej kategorii wchodzą lichtarze, sztućce i nakrycia – wszystko, co może być ozdobione i wykonane z cennych metali. Za przedmiot można uznać zestaw sztućców lub nakryć stołowych, ale nie pojedynczy widelec czy nóż. Każdy przedmiot jest warty K6x10 złotych koron. Tu także niektóre przedmioty mogą być więcej warte i także zależy to od ciebie.

Dzieła sztuki: Można uznać za nie wszystko od malowanych w medalionach miniatur, do obrazów lub rzeźb naturalnej wielkości lub większych. Wartość dzieła sztuki trudno wycenić. Każdy przedmiot jest warty tyle, ile jesteś w stanie za niego dostać, może to być mniej lub więcej niż jego wartość rzeczywista. Za każdy przedmiot zostanie zaoferowane K20x10 złotych koron.

Ubrania i futra: To pojęcie obejmuje materiały dobrej jakości, arrasy i zasłony, a również ubrania i inne szaty. Wartość każdego przedmiotu wynosi K6x5 złotych koron.



•TWORZENIE BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH•

MG często stanie przed koniecznością stworzenia potrzebnego do rozgrywki bohatera niezależnego. Mogą być oni przeciwnikami lub przyjaciółmi bohaterów, prowadzonych przez graczy, czy nawet jakimiś ludźmi z ulicy.

Gracze mogą zadecydować, że przygoda, w której będą brać udział jest nieco zbyt trudna, by ją rozwiązać bez czyjejś pomocy. Z tego powodu mogą wynająć doświadczonych poszukiwaczy przygód. Odnalezienie takich osób nie jest zbyt trudne – zajazdy i targi pełne są niespokojnych dusz, rozglądających się za ciekawą pracą. Bohaterowie niezależni, wynajęci przez graczy nazywają się najmitami.

W niektórych wypadkach możliwe jest spotkanie przez drużynę bohaterów innej drużyny, być może mającej nawet to same zadanie do wykonania!

Najmici i drużyny bohaterów niezależnych, a również inni bohaterowie mogą zostać stworzeni przy użyciu systemu generowania z **Podręcznika Gracza.** Jest to jednak nieco czasochłonne. Często lepiej jest przyjąć, że bohater niezależny ma średnią charakterystykę i umiejętności. Przy innych okazjach lepiej dla ciebie będzie je po prostu wymyśleć, bez zawracania sobie głowy dokładnym losowaniem.

•PODSTAWOWE PROFESJE BOHATERA•

Możesz z łatwością stworzyć bohatera niezależnego z jedną podstawową profesją, taką jak złodziej, drwal, nowicjusz itp. Podstawowe profesje posiadają wszystkie umiejętności i wyposażenie, podane w odnoszącej się do nich notce. Ogólnie rzecz biorąc nie będą mieć żadnych rozwinięć, chociaż jeśli życzy sobie tego MG, można im dać 1, 2 lub 3 rozwinięcia z odpowiedniej profesji.

•ZAAWANSOWANI BOHATEROWIE•

Najpierw zdecyduj, jaką profesję zamierzasz dać bohaterowi niezależnemu. Teraz opracuj te profesje, przez które bohater niezależny musiał przechodzić w drodze do swej obecnej profesji. Na przykład dla czarodzieja 3 poziomu będzie to: uczeń czarodzieja, czarodziej 1 poziomu i czarodziej 2 poziomu. Gdy istnieje więcej niż jedna alternatywa, wybierz dowolną drogę – najprościej jest przyjąć, że bohater niezależny osiągnął swoją profesję najbardziej bezpośrednią drogą, chociaż doświadczony MG może chcieć, aby miał on doświadczenie w dwóch albo więcej całkowicie różnych dziedzinach i wtedy może określić jego historię tak, jak sobie życzy.

Tworząc nowego bohatera niezależnego, zanotuj wszystkie odpowiednie umiejętności i wyposażenie. Następnie wypełnij po kolei wszystkie schematy rozwoju, aż do obecnej profesji, w której bohater niezależny nie powinien mieć już żadnych rozwinięć.

Jeżeli postać jest magikiem, możesz wybrać jej takie czary, jakie ci odpowiadają. K4 losowych czarów z każdego poziomu, plus K4 losowo wybrane czary magii prostej powinny wystarczyć.

•LOSOWE TWORZENIE BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH•

W wiekszości przypadków, MG chce stworzyć bohatera niezależnego, mając na uwadze jakieś konkretne cele, ma też pewien ustalony pogląd na jego przeszłość, historię życia i umiejętności.

Czasami może być jednak konieczne stworzenie bohatera niezależnego w pośpiechu – człowieka w tawernie lub kogoś, na kogo gracze wpadli na ulicy. Bohater niezależny musi zostać stworzony całkowicie losowo przy użyciu systemu losowania bohatera, podanego w **Podręczniku gracza** i kilku opisanych poniżej, dodatkowych rzutów kością, określających rasę, klasę profesji itd.

Rasa: Określ rasę bohatera niezależnego używając K6:

1-3	człowiek
4	krasnolud
5	halfling
6	elf

Wiek i umiejętności: Wiek i umiejętności bohatera niezależnego określa się w ten sam sposób, jak bohaterów, prowadzonych przez graczy – posługując się tabelką z **Podręcznika Gracza.**

Klasa zawodowa: Określ początkową klasę profesji rzutem K4:

1 Uczony
2 Łotr
3 Ranger
4 Wojownik

Profesja: Wykonaj losowy rzut wg odpowiedniej **Tabeli podstawowych profesji,** określając początkową, zgodną z klasą zawodową profesję, tak jak przy losowaniu bohatera graczowi.

Umiejętności i wyposażenie: Zanotuj umiejętności i wyposażenie tak jak dla bohatera, prowadzonego przez gracza. Zaawansowani bohaterowie mogą mieć jakiś ogólny ekwipunek, określony losowo przez MG lub przez niego wymyślony. Na przykład wielu zaawansowanych magików ma jakieś przedmioty magiczne. Określ je losowo rzutem kością, jednak tylko wtedy, gdy wydaje ci się to odpowiednie. Przedmioty zbyt duże albo nieodpowiednie w danej sytuacji mogą być „zostawione w domu".

Czary: Określ losowo. Przyjmij K4 czarów na poziom, plus K4 czarów prostej magii.

Schemat rozwoju: Bohaterowie niezależni nie mają przeważnie żadnych rozwinięć w swojej bieżącej profesji, chyba że MG zdecyduje na początku, iż będą lepsi od przeciętnych. Mogą uzyskać rozwinięcie, zdobywając doświadczenie po wejściu do gry, ale jeżeli BN mają się pojawić częściej niż raz, powinno wykonać się dla nich Karty Bohatera, takie same, jakie mają normalni bohaterowie.

Zaawansowanie i kilka profesji: Gdy już wylosowałeś swego bohatera niezależnego, rzuć kostką, aby stwierdzić czy ma on jakieś profesje dodatkowe.

01-75	Nie.
76-90	Profesja tej samej klasy zawodowej.
91-00	Profesja z innej losowo wybranej klasy.

Powinieneś zmienić podane wyżej szanse, jeżeli chcesz stworzyć jakiegoś szczególnie silnego bohatera niezależnego.

W przypadku, gdy bohater niezależny będzie posiadać profesję z innej klasy zawodowej, będzie to profesja podstawowa – bohater niezależny zmienił klasę zawodową (patrz **Zmiana profesji**).

•LOSOWE TWORZENIE GRUPY•

Chcąc określić liczebność grupy bohaterów niezależnych rzuć 2K6. Jeżeli na którejś z kostek wypadnie 6, rzuć ponownie K6 i dodaj rezultat. Następnie kolejno wylosuj każdego członka grupy. Oczywiście jest to długi proces i normalnie powinien być zrobiony przed rozgrywką. Dobrym pomysłem jest posiadanie losowo wygenerowanej grupy na stałe. Nawet jeżeli nie wykorzystasz całej grupy, możliwe jest użycie do poszczególnych spotkań któregoś z jej członków.



•WĘDROWNE ISTOTY•

Jeśli gracze poruszają się przez wrogie terytorium albo jakieś nieznane ziemie jest bardzo prawdopodobne, że spotkają inne istoty lub bohaterów. Takie spotkania nazywamy spotkaniami losowymi. W przeciwieństwie do innych spotkań, te nie są planowane przez MG przed rozgrywką, tylko improwizowane w danym momencie.

•TESTY SPOTKAŃ•

Zależnie od terytorium i okoliczności, MG może wykonać procentowy test w celu sprawdzenia czy doszło do spotkania. Na przykład:

Teren	Sprawdzamy co	Szansa spotkania
Las	4 godziny	10 %
Bagna	4 godziny	5 %
Góry	4 godziny	5 %
Wrzosowisko	4 godziny	5 %
Wzgórza	4 godziny	10 %
Ruiny	1 godzinę	10 %
Podziemia	4 godziny	10 %
Głębokie podziemia	1 godzinę	10 %

W podziemiach testy spotkań powinny być wykonywane tylko wtedy, gdy obszar jest opuszczony lub niezamieszkany. W innym przypadku, częściej (jeśli nie wyłącznie) będą się odbywać spotkania z członkami rasy, zajmującej podziemny kompleks.

MG, jeśli chce, może zmienić częstotliwość testów i szanse spotkań – podane powyżej cyfry stanowią jedynie średnią dla danego terenu i możesz je zmienić, aby odzwierciedlić niezwykle gęsto zamieszkany lub spokojny teren.

Jeżeli bohaterowie są w długiej podróży – być może trwającej kilka dni – możesz rzucać kostką raz na dzień, a nie co kilka godzin. Ustal po prostu szanse spotkania biorąc pod uwagę dzień, a nie krótszy okres czasu. Szansa 100% lub więcej równa się jednemu spotkaniu. Więcej niż jedno spotkanie dziennie zbyt spowolni grę.

•JAKIE ISTOTY SIĘ SPOTYKA?•

Gdy okaże się, że grupa kogoś spotkała, należy dokładnie określić kto lub co zostało spotkane. Publikowane scenariusze w większości wypadków zawierają tabele losowych spotkań, dostosowanych do odpowiedniego terenu. Jeśli sam pisałeś scenariusz, powinieneś dobrze wiedzieć, jakie istoty można spotkać na danym terenie.

Oprócz ogólnego terenu, należy wziąć też pod uwagę dokładne miejsce, w którym doszło do spotkania. Na przykład, jeśli grupa podróżuje wzdłuż handlowego szlaku, prawdopodobnie najczęściej będzie spotykała kupców, strażników dróg lub innych wędrowców. W ruinach najpewniej będą się gnieździć nietoperze, szczury, a czasami być może także potwory itd.

Nie wszystkie spotkania losowe wymagają od bohaterów walki – w rzeczywistości konfrontacje zbrojne będą dość rzadkie. Wystarczająco często grupa będzie miała dość roboty z ukończeniem scenariusza, a seria losowych spotkań z potężnymi potworami może ich poważnie osłabić. Spotkania losowe są po prostu urozmaiceniem i nie powinny kolidować z właściwym celem przygody.

•JAK WIELU ICH JEST?•

I znowu zależy to głównie od MG. W scenariuszu, w którym zamieszczono tabele spotkań losowych, zwykle jest podawana liczba napotkanych istot. Jeżeli sam piszesz scenariusz, powinieneś mieć choćby ogólne pojęcie jaka będzie liczebność napotkanych istot. Ogólnie – humanoidy i słabsi ożywieńcy są zwykle spotykani w grupach, liczących K4, K6 lub 2K6 osobników, a zwierzęta i potwory są samotnikami, chyba że odpowiednia notatka w **Bestiariuszu** wskazuje inaczej. Jeżeli masz wątpliwości, powinieneś użyć rzutu K4 lub K6, pamiętając jednocześnie o tym, że im potężniejsza istota, tym częściej powinna być spotykana pojedynczo.

Opcjonalnie, jeżeli na kostce K4 wyrzucono 4, a na K6 – 6 może pojawić się więcej istot niż zwykle. Rzuć znowu i do poprzedniego rezultatu dodaj wynik.

•CO ONI ROBIĄ?•

Mistrz Gry zawsze będzie zmuszony do improwizowania na temat tego, co napotkane istoty robią w chwili spotkania. Jeśli jest to możliwe, postaraj się racjonalnie uzasadnić obecność tych istot w twym scenariuszu. Na przykład, jeśli spotykasz grupę halflingów, nadchodzących z przeciwnego kierunku, prawdopodobnie przechodzili oni przez najbliższe miasto czy miasteczko, albo tam idą. A być może włóczą się po okolicy z jakichś sobie tylko wiadomych powodów. Tak czy owak powinni jednak coś wiedzieć o mieście.

W większości wypadków napotkane istoty będą robić jedną z czterech rzeczy:

Podróż: Spotkana istota po prostu podróżuje z jakiegoś powodu. Istoty obdarzone inteligencją mogą wracać do domu, przenosić wiadomości lub zwiedzać okolicę. W większości przypadków pojawią się przed drużyną, jadąc bądź idąc drogą z przeciwnego kierunku. Dzikie zwierzęta i potwory po prostu ominą drużynę, zwykle nie są głodne i nie będą atakować, jeśli same nie zostaną zaatakowane.

Wyprawa wojenna / głód: Następuje spotkanie z wyprawą wojenną potencjalnie wrogich istot. Są wyekwipowane i gotowe do walki. Mogą to być na przykład bandyci, część sił najeźdźców albo nawet inwazja na dużą skalę. Być może są to rządowe siły, szukające bandytów. Zwierzęta i inne nieinteligentne istoty będą głodne i zaatakują, jeżeli mają szansę powodzenia.

Zasadzka: To spotkanie jest dokładnie takie samo, jak opisane w *Wyprawie wojennej*, z wyjątkiem tego, że wrogom udało się złapać grupę w pułapkę i zaskoczyć.

Handel: Spotkane istoty są zaangażowane w rodzaj handlowej eskapady. Prawdopodobnie, jeżeli będzie to możliwe, będą unikać walki, chociaż jeżeli zostaną zaatakowani będą się bronić. Napotkane istoty, zajmujące się handlem będą zawsze mieć przy sobie pieniądze lub towary. Jeżeli uda się z nimi dogadać, być może będą skłonne do handlu.

•JAK ONI REAGUJĄ?•

Reakcja napotkanych istot zależy głównie od okoliczności spotkania. Będzie też zależeć od tego, co robią bohaterowie. Czy wyglądają na wrogich, podejrzliwych, nieufnych? Zostawiamy MG decyzję jak zareagują napotkane istoty, pamiętać jednak trzeba o ogólnych założeniach scenariusza, usposobieniu graczy i możliwym niekorzystnym wpływie na rozwój gry, jaki może mieć spotkanie potężnych, wielkich stworów. Trzeba dać graczom szansę uniknięcia potencjalnie niebezpiecznego spotkania.

Ogólnie, powinieneś dostosować reakcję napotkanych istot (posługując się ich opisem w **Bestiariuszu** lub w profesji) do zachowania drużyny. Zamiast rzucania kośćmi w celu określenia zachowania istot, powinieneś odegrać spotkanie i pozwolić, żeby sytuacja sama się rozwinęła. Zachęcaj graczy, by postępowali podobnie. Oczywiście pewne stwory będą atakować natychmiast, ale wiele będzie się wahać, szczególnie jeśli drużyna jest duża i dobrze wyposażona. Pamiętaj o wzięciu pod uwagę różnic, wynikających z rasy oraz charakteru i o wykonaniu, jeśli jest to potrzebne, testów *niechęci* i *nienawiści*. Pamiętaj też o ogólnych założeniach twego scenariusza – losowo wybrane istoty są jakoś związane z wyznaczonym rozwojem wypadków, chociaż może nie w najbardziej bezpośredni sposób. Być może jakiś przeciwnik wynajął bandytów, by zaatakowali bohaterów? Najczęściej jednak spotkania losowe będą jedynie urozmaiceniem. Kiedy grupa składa się z poszukiwaczy przygód o różnych rasach i charakterach, można spodziewać się jak najgorszych rezultatów tego rodzaju spotkań.

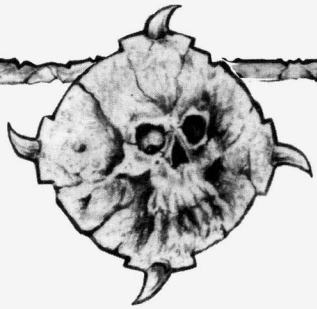




WALKA

ROZDZIAŁ

3



SCENERIA WALKI
Plan wykonany na papierze
Makieta
Improwizowana sceneria
POZYCJA I WYKRYWANIE
Tabela odległości widzenia w ciemności
WIĘCEJ NA TEMAT RUND
Kolejność działań w rundzie
Działania
Ruch
Szarża
Walka
Magia
Wyjęcie broni lub innego przedmiotu
Odrzucanie przedmiotów
INICJATYWA I ZASKOCZENIE
Zasadzka
Wyważanie drzwi
WALKA WRĘCZ
Początek walki wręcz
Szarżowanie
Bohater jako cel szarży
Walka
Figurki w walce
Procedura walki
Modyfikatory trafienia
Cele nieruchome i statyczne
Parowanie
Walka bez broni
Ciosy
Pancerz
Chwyty
ZWYCIĘSTWO, PRZEGRANA, UCIECZKA
Zwycięstwo i przegrana
Ucieczka
BROŃ
Modyfikatory broni
PANCERZ
Obszary ciała i pancerz
Pancerz skórzany
DODATKOWE OBRAŻENIA
Trafienia krytyczne
Tabela trafień krytycznych
Efekty trafień krytycznych
Ramię
Głowa
Korpus
Noga
System trafień krytycznych – nagła śmierć
Ogłuszenie
SPECJALNE RODZAJE WALKI
Przeciwnicy konni
Trafianie celu na wierzchowcu
Zabity wierzchowiec
Przeciwnicy niehumanoidalni
Szczególnie wysocy przeciwnicy
Specjalne ataki dużych istot
Ataki istot latających
WALKA STRZELECKA
Procedura walki
Wyciągnięcie/ładowanie
Celowanie
Strzał/rzut
Miejsce trafienia
Obrażenia
Obrażenia dodatkowe
Trafienia krytyczne
Modyfikatory trafień
Broń zwykła i specjalna
Artyleria
Tabela broni strzeleckiej
Zasady specjalne
Czas działań
Strzały na maksymalną odległość
Strzał wymierzony
Noszenie załadowanej broni
Niewypały
Broń palna
Bomby
Istoty latające
Istoty latające jako cele
Istoty latające miotające pociski
Walka strzelecka w powietrzu
Latające wierzchowce
RANY I REKONWALESCENCJA
Pomoc medyczna

•WALKA•

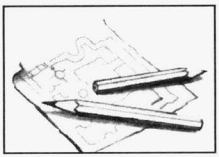
Walka jest ważną częścią każdej gry fabularnej – wcześniej czy później twój bohater znajdzie się w sytuacji, w której będzie musiał walczyć o swoje życie – i wtedy jego umiejętności bojowe zadecydują o tym czy przetrwa, czy też padnie i odejdzie w niepamięć. W *Warhammerze* zasady walki zaprojektowane są tak, byś mógł szybko określić rezultat ciosów, a jednocześnie stwierdzić, gdzie przeciwnika trafiłeś i jak poważne zadałeś mu rany. Przykłady umożliwią ci nauczenie się przeprowadzania walki – niezłym pomysłem jest wcześniejsze, jeszcze przed pierwszą przygodą, rozegranie kilku prostych spotkań.

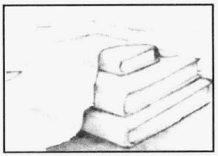
•SCENERIA WALKI•

Gdy poszukiwacze przygód natkną się na wrogów, MG musi na poczekaniu ustalić jak wygląda scena walki. Może ją ustawić na powierzchni stołu, ponieważ zwykle wystarcza do tego niezbyt duży obszar. Jeżeli walka ma miejsce w pokoju lub wewnątrz budynku, można zaznaczyć położenie ścian, drzwi, okien, umeblowania i temu podobnych rzeczy. Można tu użyć kilku metod, a już sam MG musi wybrać tę, która mu najbardziej odpowiada.

Plan, wykonany na papierze: Teren bitwy jest reprezentowany przez kawałek papieru z narysowanymi na nim wszystkimi stałymi elementami.

Makieta: Używany jest dokładny model terenu walki, zawierający ściany, drzwi i przedmioty wykonane z tekturki, bądź innych materiałów. Do tego typu rozgrywki polecamy szczególnie plany podłóg produkowane przez Games Workshop (tego typu dodatki będą w przyszłości produkowane również przez wydawcę niniejszej książki).







Improwizowana sceneria: Sceneria może być zaimprowizowana z tekturki, książek i innych, znajdujących się pod ręką przedmiotów.

•POZYCJA I WYKRYWANIE•

Gdy sceneria bitwy zostanie już określona, MG powinien ustawić walczących, posługując się w tym celu modelami – figurkami, które przedstawiają bohaterów i różne inne istoty. Posiadanie figurek, reprezentujących walczące strony oczywiście nie jest konieczne – równie dobre są skrawki papieru, czy improwizowane żetony. Jednak modele wyglądają znacznie lepiej, szczególnie jeżeli są odpowiednio dobrane i umiejętnie pomalowane.

Rozmieszczenie figurek zawsze powinno być pozostawione MG – nawet bohaterowie, którzy są prowadzeni przez graczy powinni zostać ustawieni zgodnie z jego wskazówkami. Graczy często będzie nęcić pokusa, by swoje figurki ustawić niezgodnie z tym, co wcześniej czynili lub mówili – nie należy im na to pozwolić! MG powinien również umiejscowić przeciwników, z którymi bohaterowie za chwilę będą walczyć. Jeżeli nie wie dokładnie, gdzie oni mają się znajdować, powinien rzucić taką kostką, jaka wyda mu się najbardziej odpowiednia dla określenia dzielącej obie wrogie strony odległości. Najbardziej optymalna jest w tym przypadku odległość, wyznaczona przez rzut 4K6. MG powinien jednak pamiętać, że w ciemnościach lub pod ziemią maksymalna odległość między przeciwnikami powinna być ograniczona zasięgiem widzenia. Szczegóły na ten temat znajdziecie w znajdującej się niżej tabeli.

Pozycja potworów wędrownych musi być ustalana losowo. Ty, jako MG, powinieneś określić ile jest kierunków, z których mogą one nadejść i rzucić odpowiednią kostką. Na przykład, w korytarzu przeciwnicy mogą zbliżać się do bohaterów tylko z przodu, albo z tyłu – rzuć K6. Wynik 1, 2 lub 3 oznacza, że potwór nadciąga z przodu; 4, 5 lub 6, że z tyłu. Na otwartej przestrzeni określ jakiś kierunek jako godzinę 12 na zegarowej tarczy i rzuć K12. Potwór nadejdzie z kierunku, który odpowiada pozycji wylosowanej rzutem godziny.

Ważne jest także wzięcie pod uwagę tego, kto i co może zobaczyć. Jeżeli jedna ze stron może *zaskoczyć* drugą, osiągnie przewagę dzięki *zaskoczeniu*, jeśli zaś nikt nie ma zielonego pojęcia o bliskiej obecności przeciwników, może nawet nie dojść do spotkania! Wiele zależy tu od okoliczności – na przykład, czy linia widzenia jest blokowana przez ściany, drzewa lub budynki – i za każdym razem MG musi podjąć odpowiednią decyzję. W ciemnościach, zarówno w nocy, jak i w podziemnych kompleksach dużą rolę odgrywa umiejętność *widzenia w ciemnościach*. W takich wypadkach przydatna powinna okazać się poniższa tabelka:

TABELA ODLEGŁOŚCI *WIDZENIA W CIEMNOŚCIACH* (w metrach)

Bazyliszek	20	Orzeł	20
Chrząszcz, gigantyczny	20	Ożywieniec	jak w świetle dnia
Dżabersmok	20	Pająk, gigantyczny	10
Elf, leśny	30	Pies - zabójca	10
Elf, morski	20	Reptillion	30
Elf, wysoki	20	Skaven	30
Fimir	15	Skorpion, gigantyczny	10
Gnom	30	Smok	20
Goblin	10	Snotling	10
Gronostaj	10	Sowa	50
Halfling	20	Sowa, gigantyczna	50
Hydra	20	Szczur	10
Kot, dziki	20	Szczur, gigantyczny	20
Krasnolud	30	Szczur, skalny	15
Lis	10	Troglodyta	30
Nietoperz	15	Wąż	20
Nietoperz, gigantyczny	20	Wilk	15
Ork	10	Wilk, stadny	15
Ork, czarny	10	Żywiołak	jak w świetle dnia

•WIĘCEJ NA TEMAT RUND•

Runda jest to podstawowa jednostka czasu, stosowana w walce oraz w sytuacjach, w których wymagane jest śledzenie wielu dziejących się jednocześnie rzeczy. W czasie rundy bohater może wykonać mniej więcej to, co rzeczywista osoba jest w stanie zrobić w ciągu 10 sekund. Oczywiście wpływ na jego działania mają takie czynniki, jak zmieszanie, panika czy niezdecydowanie, więc nie należy oczekiwać, iż w ciągu rundy dokona on rzeczy wielkich.

Chociaż w rzeczywistości, w ciągu tych samych krótkich dziesięciu sekund przeciwnicy oczywiście poruszają się równocześnie, jednocześnie wymieniają ciosy i robią różne inne ciekawe rzeczy, jednak dla uproszczenia każdym walczącym zajmujemy się osobno.

Kolejność działań w rundzie: Podczas każdej rundy, uczestnicy walki działają indywidualnie i niezależnie od siebie. Ten z nich, który posiada najwyższą Inicjatywę, wykonuje ruch jako pierwszy, następnie działa istota o Inicjatywie drugiej pod względem wielkości, później kolejna itd. Potwory, bohaterowie niezależni, najmici i wszyscy bohaterowie, niezależnie od tego czy są prowadzeni przez graczy, czy przez MG, działają w kolejności, która jest ściśle określona.

Przykład:
Trzech poszukiwaczy przygód: halfling (Inicjatywa 40), elf (Inicjatywa 60) i krasnolud (Inicjatywa 20) walczy z trzema orkami (Inicjatywa 30). Kolejność działań w rundzie będzie następująca: elf, halfling, orki, a na końcu krasnolud.

Bohaterowie mają prawo zdecydować, iż działają później, niż wskazuje ich Inicjatywa, jednak nigdy nie mogą działać wcześniej. Być może, na przykład, chcą zobaczyć co zrobi ktoś inny, zanim sami podejmą jakąś akcję. Inicjatywa wskazuje *najwcześniejszy* moment, w którym bohater może działać, jednak w żaden sposób go do tego nie zmusza.

W przypadku, gdy przeciwnicy mają równą Inicjatywę, ich działanie jest jednoczesne. Jak z tego wynika, jeśli dwie takie osoby walczą ze sobą i jedna zabije drugą, "martwy" wciąż może przeprowadzić swój atak.

•DZIAŁANIA•

Następną rzeczą po ustaleniu, kto działa pierwszy, jest określenie konkretnych, indywidualnych akcji. Niżej znajdziecie listę podstawowych możliwości, jednak jest wiele innych rzeczy, które bohaterowie mogą (i będą) w czasie rundy robić i za każdym razem MG, pamiętając o okolicznościach, powinien indywidualnie osądzić, czy zadeklarowana czynność może być wykonana w czasie 10 lub mniej sekund. Gracze powinni mieć możliwość wolnego wyboru akcji swych bohaterów, jednak te akcje muszą być możliwe do realizacji: nie ma latania w rurach o średnicy pół metra, nie ma brania się za bary ze smokiem, nie ma też nagłego odwoływania się do umiejętności, wyposażenia czy innych rzeczy, których gracze już nie posiadają.

Ruch: Zasady poruszania się podane są w paragrafie **Ruch**. Jeśli w wyniku wykonania ruchu bohaterowie znajdą się w bezpośrednim kontakcie z wrogiem, są wtedy *związani walką* i jedyne dostępne dla nich opcje to *ucieczka*, bądź *walka*.

Szarża: Bohater, który na razie nie jest *związany walką* może zainicjować walkę poprzez szarżę. W tym celu musi znajdować w odległości od wroga, która nie przekracza jego Szybkości (w metrach; patrz **Ruch**). Tak więc bohater z cechą Szybkość równą 3 może szarżować z maksymalnej odległości trzech metrów. Po wykonaniu szarży (podejściu do przeciwnika), może zadać cios w normalny sposób. Istoty szarżujące otrzymują przy pierwszym, zadawanym przez nich w walce ciosie modyfikator +10% do swej Walki Wręcz.

Atak strzelecki: Bohater, który nie jest związany walką wręcz może używać broni strzeleckiej, takiej jak łuk czy kusza, bądź rzucać włóczniami, toporami lub inną bronią miotaną. Normalnie można wykonać tylko jeden atak strzelecki w ciągu jednej rundy (są jednak wyjątki – patrz **Tabela broni strzeleckiej**).

Walka: W trakcie walki wręcz bohaterowie mogą uderzyć przeciwnika tyle razy, ile mają Ataków.

Magia: Wykonanie większości operacji magicznych zabiera całą rundę (patrz rozdział **Magia**).

Wyjęcie broni lub innego przedmiotu: Bohaterowie mogą wyciągnąć z pochwy broń albo otworzyć torbę i wyjąć z niej jakiś przedmiot, np. butelkę wody czy garść monet. Odłożenie tych przedmiotów jest traktowane tak samo, jak ich wyjęcie. MG może pozwolić na natychmiastowe wyjmowanie – uważa się wtedy, iż tego typu czynność w ogóle nie zajmuje czasu. Przyśpiesza to grę, jednak bardziej interesujące jest traktowanie wyjmowania lub odkładania czegoś jak normalnego działania. Na przykład – wielki, odrażający stwór zbliża się do drużyny, a jeden z bohaterów przypomina sobie, iż ma w plecaku przedmiot, za pomocą którego mógłby się z łatwością z bydlakiem rozprawić. Niestety cudowna broń leży na samym dnie i jej odnalezienie zajmuje trochę czasu. Bohater pospiesznie przeszukuje plecak, a tymczasem potwór jest coraz bliżej i bliżej...

Od tego, jakiego stylu gry oczekujesz zależy twoja, MG, decyzja – pozwolić czy nie pozwolić na natychmiastowe wyjmowanie przedmiotów. Przyjęcie tej opcji oznacza grę szybką, ekscytującą, ale trochę abstrakcyjną. Jeżeli wolisz rozgrywkę bardziej realną, ale niestety wolniejszą, możesz zarządzić, że każdy przedmiot może zostać wyjęty po wykonaniu udanego testu Inicjatywy, bądź, że jego odnalezienie zajmuje K6 rund.

Odrzucanie przedmiotów: Pamiętaj, że – po pierwsze – każdy bohater ma ograniczoną liczbę kończyn i – po drugie – nie może trzymać w tej samej ręce np. pochodni i broni. Takie czynności jak odłożenie pochodni, włożenie miecza do pochwy, czy nawet zmiana ręki, w której się trzyma jakiś przedmiot są uważane za równoważne *wyjęciu*. Gracze, chcąc obejść ten problem, często będą po prostu deklarowali, iż ich bohaterowie coś upuszczają, odrzucają. Jest to możliwe do przyjęcia, ale upuszczony przedmiot może ulec uszkodzeniu. Odrzucając przedmiot, bohater nie traci czasu i może natychmiast wykonać dowolne inne działanie.

Upuszczone świece i pochodnie zgasną na 75%, lampy i latarnie – na 50%. Jest 25% szansa, iż z lampy lub latarni, które nie zgasły, chlusnie płonący olej, tworząc kałużę o średnicy K3 metrów, palącą się przez K4 rund. Każdy w jej zasięgu odnosi 2K4 obrażenia na rundę (patrz **Ogień**). Stopień zniszczenia innych przedmiotów ustala Mistrz Gry, zależnie od okoliczności.

•INICJATYWA I ZASKOCZENIE•

W czasie *spotkania* często się zdarza, że przeciwnicy stają przed sobą nagle, bez wcześniejszego ostrzeżenia o swej obecności. Na przykład, z krzaków mogą nagle wyskoczyć rabusie. Czasami poszukiwacze przygód będą mogli sami zaatakować w ten sposób swych wrogów. Nazywa się to *zaskoczeniem*.

Jeżeli ktokolwiek natknie się na przeciwnika, o którego obecności wcześniej nie wiedział, zostaje *zaskoczony*. Bohaterowie będą zdawać sobie sprawę z obecności przeciwnika, jeżeli go usłyszą, zobaczą (jego lub jakiś przejaw jego obecności, np. światła) lub jeśli wykryją go metodami magicznymi. Jeśli jednak gracze jedynie myślą, iż „tam ktoś może być...", należy uważać, że nic o obecności przeciwnika nie wiedzą.

Zaskoczeni bohaterowie, czy inne istoty, nie mogą robić absolutnie nic przez jedną rundę – dla ich wrogów ta runda jest „wolna". Często żadna ze stron nie spodziewa się obecności drugiej i obie zostają zaskoczone. Wtedy po prostu stoją i gapią się na siebie przez jedną rundę, a następnie mogą działać normalnie.

•ZASADZKA•

W przypadku ataku z zasadzki, bohaterowie (albo ich przeciwnicy) są ukryci i automatycznie *zaskakują* wroga. Działania przebiegają w następujący sposób:

1. Strona ukryta ujawnia się, kończąc w ten sposób rundę.
2. Następna runda dla tejże, działającej z zasadzki strony jest wolna.
3. Dalsze rundy przebiegają w normalny sposób.

•WYWAŻANIE DRZWI•

Gdy bohaterowie wedrą się do pomieszczenia, mogą zaskoczyć wszystkich, którzy się znajdują wewnątrz. Zależy to od kilku czynników – a więc od tego, czy mieszkańcy tego pomieszczenia zostali

wcześniej ostrzeżeni przez straż lub alarm, od tego jak cicho drużyna podchodziła do drzwi itp. Oczywiście, jeżeli grupa ostatnie piętnaście minut spędziła na próbach rozbicia drzwi młotem, dziwne byłoby, gdyby po dokonaniu tego kogoś wewnątrz zaskoczyła! W takich przypadkach MG powinien sam zadecydować, ale zwykle jest to po prostu kwestia rozsądku.

•POCZĄTEK WALKI WRĘCZ•

Bohaterowie, którym normalny zasięg ruchu pozwala dotrzeć do wroga, mogą zapoczątkować walkę poprzez przemieszczenie się tak, by doszło do bezpośredniego kontaktu. Jest to normalny sposób rozpoczęcia walki wręcz.

Szarżowanie: Bohaterowie *szarżują*, jeśli wkraczają do walki z odległości nie większej niż ich, liczona w metrach, Szybkość. W tej samej rundzie mogą się zarówno poruszyć, jak i uderzyć – z modyfikatorem +10% do WW, gdyż *szarżowanie* zapewnia pewną przewagę psychologiczną, a ponadto przewagę fizyczną, wynikającą z siły natarcia.

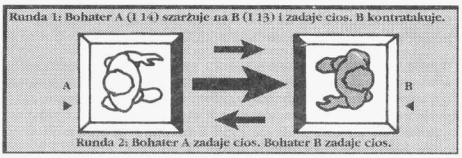
Bohater jako cel szarży: Bohaterowie o niskiej Inicjatywie często będą celem szarży, zanim w ogóle zdążą zareagować. Ponieważ to ich przeciwnik zapoczątkował walkę, nie mogą poruszyć się w czasie swej indywidualnej kolejki, chyba że chcą *uciec z walki*. Czasami obaj przeciwnicy mają równą Inicjatywę – w takim przypadku szarżują w tym samym czasie. Kiedy wydarzy się coś takiego, obaj bohaterowie uznawani są za szarżujących i obaj otrzymują odpowiedni modyfikator (patrz **Modyfikatory trafienia**).

Walka: Bohaterowie zwykle będą walczyć z przeciwnikami, aż jedna ze stron zostanie fizycznie wyeliminowana (wybita) lub zmuszona do ucieczki (patrz niżej). Jeżeli gracz wcześniej, na początku rundy, to zapowiedział, bohater może uciec z walki w czasie swej kolejki. Przyjmuje się wtedy, że odwraca się od wroga bez zadania ciosu.

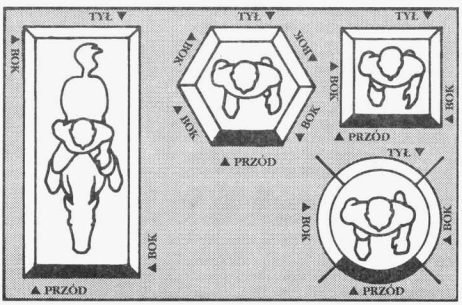
Tej opcji powinno się jednak używać jedynie w ostateczności, ponieważ uciekający zostanie niemal na pewno trafiony w chwili, w której się odwróci.

Runda 1 – Bohater A (Inicjatywa 14) szarżuje na bohatera B (I 13) i zadaje cios. Następnie uderza bohater B.

Runda 2 – Bohater A zadaje cios; bohater B zadaje cios.

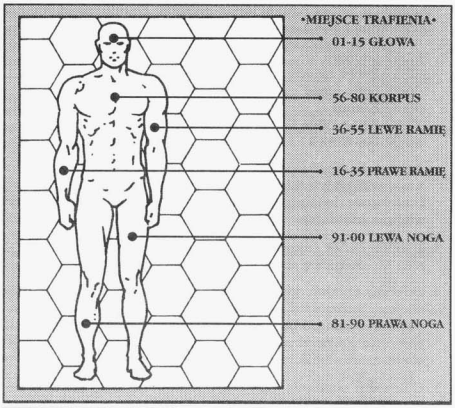


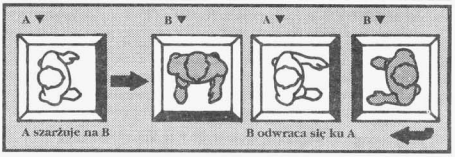
•FIGURKI W WALCE•

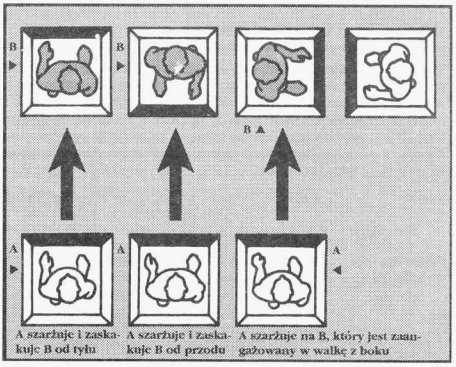


Bohaterowie mogą być reprezentowani przez modele, które mogą być poruszane, gdy bohaterowie wkraczają do walki.

Bohaterowie mogą wymieniać ciosy i/lub je parować jedynie w obszarze, określonym jako *przód* modelu. Będzie się on różnił w zależności od kształtu podstawki i kierunku, w którym zwrócona jest figurka (patrz diagram). Gdy bohater *szarżuje*, gracz porusza swój model tak, żeby przód jego podstawki dotykał najbliższej krawędzi podstawki przeciwnika. Następnie figurka przeciwnika może zostać tak obrócona, by stawiała czoła atakującemu. Jeżeli cel jest *zaskoczony* lub już zaangażowany w walkę, nie może się odwrócić, by stawić czoła szarży. Szarżujący bohaterowie muszą poruszać się prosto do celu. Nie mogą w tej samej rundzie zajść przeciwnika od tyłu, a następnie szarżować – mogą jednak w jednej rundzie zająć odpowiednią pozycję, a w następnej szarżować. Jeżeli określenie miejsca szarży, tego czy trafia ona w przód, bok, czy w tył sprawia trudności, Mistrz Gry powinien posłużyć się zdrowym rozsądkiem.







•PROCEDURA WALKI•

W czasie swej kolejki bohaterowie mogą uderzyć przeciwnika tyle razy, ile mają Ataków. Cios może być zadany bronią trzymaną w dowolnej ręce, jednak trzymanie dodatkowej broni nie powoduje wzrostu ilości Ataków. Pierwszy uderza bohater z najwyższą Inicjatywą. Istoty o równej Inicjatywie wymieniają ciosy jednocześnie, z tym, iż bohater wygrywający może zawsze uderzyć pierwszy, jeśli Inicjatywa obu istot jest równa (patrz **Zwycięstwo i przegrana**).

Chcąc stwierdzić, czy cios trafił i zadał jakieś obrażenia, postępuj tak, jak napisano poniżej:

1. Rzuć K100, aby sprawdzić, czy cios trafił. Jeżeli wynik jest mniejszy lub równy WW bohatera, cios trafił. W innym wypadku cios nie trafił i nic się nie dzieje.

2. Określ, gdzie trafił cios – w liczbie wyrzuconej podczas ataku odwróć cyfry (na przykład gracz wyrzucił 27, odwrócenie da 72) i porównaj z poniższą tabelką.

   01-15 Głowa
   16-35 Prawe ramię
   36-55 Lewe ramię
   56-80 Korpus
   81-90 Prawa noga
   91-00 Lewa noga

   Zauważ, że tabelka odnosi się do pieszej istoty humanoidalnej. Kiedy walczymy z jeźdźcem lub istotą niehumanoidalną, należy odwołać się do paragrafu **Przeciwnicy konni** lub **Przeciwnicy niehumanoidalni.**

3. Trafienie zadaje celowi obrażenia. Chcąc określić jak poważne, rzuć K6, dodaj Siłę atakującego i odejmij Wytrzymałość ofiary.

4. Od sumy obrażeń odejmij wartość pancerza, chroniącego trafione miejsce. Na przykład, bohater noszący hełm, będący pancerzem o wartości jednego punktu został trafiony w głowę i zadano mu obrażenia równe trzem punktom. Tak więc w sumie otrzyma on obrażenia o wartości 3-1=2 punkty.

5. Otrzymane obrażenia (rany) są odejmowane od Żywotności trafionego. Na Karcie Bohatera jest specjalne miejsce, przeznaczone do zapisu bieżącej Żywotności. Ponieważ Żywotność można odzyskiwać, raczej mało praktycznie jest poprawianie tabelki Żywotności w samej charakterystyce. Zanotuj każde trafienie krytyczne.

6. Skutki każdego trafienia krytycznego są sprawdzane w **Tabeli trafień krytycznych** w połączeniu z zestawieniami efektów, odpowiednich dla trafionego obszaru ciała.

7. Jeśli atakujący dysponuje więcej niż 1 atakiem, powtarza powyższe punkty dla każdego ciosu w czasie rundy.

•MODYFIKATORY TRAFIENIA•

W pewnych okolicznościach trafienie przeciwnika może być łatwiejsze lub trudniejsze, z różnych przyczyn. Poniższe zestawienie wylicza najbardziej powszechne przypadki, ale w trakcie rozgrywki może zaistnieć wiele innych sytuacji, w których będziesz, jako Mistrz Gry, chciał zmodyfikować szanse bohatera na trafienie przeciwnika. Kierując się poniższymi wskazówkami, powinieneś całkiem swobodnie stosować takie modyfikatory, jakie ci odpowiadają:

Szarża +10% Bohater, rozpoczynający walkę przez szarżę otrzymuje modyfikator +10% (tylko w tej rundzie).

Przewaga wysokości +10% Ten modyfikator mogą uzyskać bohaterowie, którzy znajdują się wyżej niż przeciwnicy – na przykład stoją na stole, na szczycie schodów lub na stromym wzniesieniu gruntu. Nie jest on natomiast przyznawany dlatego, że ktoś jest wyższy niż przeciwnik.

Przewaga w walce +10% Bohater, który wygrał poprzednią rundę walki z tym samym przeciwnikiem, otrzymuje modyfikator +10% (patrz **Zwycięstwo i przegrana**).

Przeszkoda -10% Trudniej jest trafić przeciwnika, znajdującego się za ogrodzeniem, murkiem lub podobną przeszkodą. W niektórych przypadkach staje się to wręcz niemożliwe. Jeśli jednak jest możliwe – stosujemy ujemny modyfikator -10%.

Używanie broni w nieodpowiedniej ręce -10% Przyjmuje się, że postacie są praworęczne, chyba że gracz postanowi inaczej i zrobi odpowiednią notatkę podczas tworzenia bohatera. Ten ujemny modyfikator stosowany jest przy ciosach zadawanych lewą ręką. Nie stosuje się go, jeśli bohater posiada umiejętność *oburęczność*.

Walka bez broni -20% Ten modyfikator stosuje się wobec istot, które normalnie w walce używają broni, a teraz walczą nieuzbrojone (próbują kopnąć, uderzyć pięścią itp.) Nie odnosi się to do istot, które normalnie atakują bez broni, na przykład gryzą, atakują pazurami itp. lub do postaci z umiejętnościami walki bez broni, takimi jak *bijatyka* i *zapasy*.

•CELE NIERUCHOME I STATYCZNE•

Nieruchomy cel jest znacznie łatwiej trafić niż taki, który wykonuje uniki, zwody i oddaje ciosy. Cele *nieruchome* i *statyczne*, takie jak drzwi, skrzynie ze skarbami, śpiący lub nieprzytomni przeciwnicy, są trafiane automatycznie, a spowodowane obrażenia są *podwajane*. Podczas ataku na *statyczną* lub *nieruchomą* istotę, bohater może wybrać obszar ciała, w który chce uderzyć i trafia weń automatycznie.

•PAROWANIE•

Każdy, kto posiada odpowiednią broń może próbować parować cios, który normalnie zadałby obrażenia. Należy rzucić K100 – jeśli wynik jest *niższy* od Walki Wręcz parującej postaci, od zadanych przez cios obrażeń odejmuje się K6 punktów.

Bohaterowie, próbujący parować tracą swój następny atak *niezależnie od rezultatu tej próby*. Bohater może próbować w ciągu rundy odparować tyle ciosów, ile ma Ataków i każda próba parowania pochłania jeden z tych Ataków. Każdy cios można parować tylko raz – postać, mająca dwa Ataki nie może dwukrotnie podejmować próby parowania tego samego ciosu.

Odpowiednią bronią do parowania są:

Jedno- i dwuręczne miecze, buławy i topory, tarcze, włócznie, laski, korbacze (z rękojeścią) oraz wszystkie *bronie parujące* – puklerze, łamacze mieczy, lewaki itp.

Bohaterom wolno podejmować próby parowania tarczą, nawet pomimo tego, że normalnie uważa się ją za część pancerza. W żaden sposób nie oddziaływuje to na jej wartość punktową. Ponieważ tarcze są dosyć duże i ciężkie, bohater używający jej do parowania traci wszystkie swoje następne ataki, jednak dzięki jej wielkości i zdolności do absorbowania ciosów, parowanie jest bardziej skuteczne. Bohaterowie, parujący cios przy użyciu tarczy dodają do swej Walki Wręcz +20%.

Istoty, kontrolowane przez Mistrza Gry zwykle nie parują ciosów, chyba że posiadają Inteligencję powyżej 30, a MG sobie tego zażyczy.

Przykład

Clem Shirestock eskortuje kupiecką karawanę przez tereny, na których grasują bandyci. Pewnej nocy, podczas patrolowania w ciemnościach obrzeży obozu, zostaje zaatakowany przez nerwowego

strażnika, który wziął go za bandytę. MG rzuca kostkami za strażnika i stwierdza, że atak spowodował obrażenia o wartości 5 punktów. Clem decyduje się na odparowanie ataku za pomocą miecza – mimo wszystko nie chce zabić strażnika – i rzuca K100. Walka Wręcz Clema wynosi 38, a rezultat rzutu 34 – parowanie jest udane. Rzut K6 wskazuje, że zmniejszyło ono obrażenia o 4 punkty, co oznacza, że od Żywotności Clema zostaje odjęty tylko 1 punkt.

•WALKA BEZ BRONI•

Ciosy: Istoty, które normalnie używają broni, mogą walczyć nieuzbrojone, ale będą mniej skuteczne. Otrzymują ujemny modyfikator -20% do szansy trafienia, a zadane obrażenia są zmniejszane o 2 punkty.

Pancerz: Walka bez broni jest również modyfikowana przez pancerz.

– Jeżeli cel nosi metalową zbroję, jej wartość punktowa jest podwajana; 1 punkt pancerza liczony jest za 2, 2 za 4 itd.

– Jeżeli cel nosi pancerz skórzany, do jego wartości dodaje się jeden punkt; 1 punkt liczony jest za 2, 2 za 3, 3 za 4 itd.

Chwyty: Nieuzbrojona postać może wybrać *chwycenie* przeciwnika zamiast zadania mu obrażeń. Ujemny modyfikator -20% nadal jest stosowany (chyba, że postać ma umiejętność *zapasy*). Jeżeli atak jest udany, przeciwnik musi wykonać udany test Zręczności, albo zostanie unieruchomiony w *chwycie*.

Jeżeli przeciwnik zostanie *pochwycony*, obu walczących traktuje się jak cele *nieruchome* i żaden z nich nie może robić nic, oprócz podejmowania prób zerwania bądź utrzymania chwytu. Osoba trzymająca może puścić przeciwnika w każdej chwili, ale jeżeli chce nadal go trzymać, obaj walczący muszą co rundę wykonać test Siły:

– Jeżeli dla obu test wypadł pomyślnie, albo dla obu niepomyślnie, chwyt w tej rundzie jest utrzymany i nie dzieje się nic więcej.

– Jeżeli test osoby trzymającej był udany, a trzymanego nie, trzymający może zacieśnić uchwyt, powodując takie obrażenia, jak przy normalnym ciosie.

– Jeżeli osoba trzymająca nie wykonała testu, a trzymany wykonał go pomyślnie, chwyt zostaje przełamany i trzymany może uciec.

•ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA•

Po zakończeniu rundy konieczne jest obliczenie kto uzyskał przewagę, czyli kto "zwyciężył" w każdym, idywidualnym starciu. W prostej walce jeden na jednego, za zwycięzcę uważa się tego, który zadał większe obrażenia – o przeciwniku można powiedzieć, że przegrał. Postać, która zwyciężyła dostaje na następną rundę (tylko) dodatni modyfikator +10% do swej WW.

Powyższe zasady stosują się też do walki, w której jeden bohater walczy z większą liczbą przeciwników. Bohatera można uznać za zwycięzcę jedynie wtedy, gdy łączne obrażenia, zadane przez niego są większe od tych, które sam otrzymał. W przypadku równych wyników, uważa się, że żadna ze stron nie jest zwycięzcą.

Przyjmujemy, że bohater wygrywający walkę zmusza wroga (wrogów) do przyjęcia postawy obronnej, do cofnięcia się pod gradem jego ciosów. Aby to odzwierciedlić, figurkę reprezentującą stronę przegraną odsuwa się od zwycięzcy o dwa metry (to znaczy, że figurka odsuwana jest o dwa i pół centymetra). Przeciwnik nie odwraca się i nie ucieka, jedynie wycofuje lub przesuwa do tyłu. Jeżeli wycofanie się jest niemożliwe, figurka pozostaje w tym samym miejscu, jednak walczący nadal jest stroną przegraną.

Bohater, który zwyciężył w walce może *napierać na przeciwnika*, podążając za nim, gdy ten się wycofuje; w takim wypadku figurka (figurki) jest przesuwana na początku następnej rundy (niezależnie od kolejności w rundzie), tak, by oba modele znowu stykały się podstawkami. Zwycięzca nie musi *napierać na przeciwnika*, może odejść lub wykonać jakieś inne działanie – nie stosuje się tu żadnych modyfikatorów karnych. Jeżeli nie zdecyduje się *napierać*, bohater przegrany jest chwilowo zaskoczony i do końca rundy nie może wykonać nic, poza odwróceniem się w stronę ewentualnego nowego ataku.

•UCIECZKA•

Walczący mogą uciekać – z własnej woli lub jeśli zostali do tego zmuszeni, na przykład przez *trafienie krytyczne*. Osoby, które zostały zmuszone do ucieczki, uciekają w następnej rundzie (uwzględniając ich Inicjatywę, a więc kolejność ruchów) – jednak uznaje się je za *uciekające* od chwili, w której pojawiła się tego typu, narzucona przez kostki konieczność. Jeżeli postać (bohater) chce uciec z własnej woli, gracz musi zadeklarować chęć ucieczki na początku rundy i od chwili złożenia tej deklaracji postać jest uważana za *uciekającą*.

Postacie *uciekające* odwracają się tyłem do wroga i poruszają się prosto, jak najdalej od miejsca starcia. Ruch może być *ostrożny, normalny*, może być też *biegiem* – uznaje się jednak, iż został on zapoczątkowany w celu ustrzeżenia bohatera przed zranieniem, więc zapewne, w większości przypadków, jest to *bieg*. Rezultaty w **Tabeli trafień krytycznych** zawierają instrukcje, które w większości są oparte na *ostrożnym* tempie ruchu. Jednak niezależnie od tempa ruchu, w tej rundzie osoba *uciekająca* nie może już nic więcej robić.

Każdy bohater, czy w ogóle ktokolwiek *uciekający* jest znacznie bardziej podatny na wrogie ataki. Walczący z nim przeciwnik może zadać mu jeden dodatkowy cios w plecy, niezależnie od ilości swoich Ataków oraz z pominięciem normalnej, wynikającej z Inicjatywy, kolejności. Te "darmowe" ciosy rozstrzygane są w normalny sposób, z modyfikatorem +10% za *przewagę w walce*. Ponieważ atakowany jest odwrócony plecami do atakującego, nie może parować ciosów, a tarcza nie zapewnia osłony. Reszta pancerza chroni w sposób normalny.

Podczas rundy, w której przeciwnik ucieka, zwycięzca nie może się w sposób znaczący poruszyć – może się jedynie odwrócić w celu stawienia czoła nowemu przeciwnikowi (przyjmując, że nie został akurat *zaskoczony*) lub ewentualnie kontynuować walkę z innym przeciwnikiem. Atak, skierowany przeciwko uciekającej istocie jest dodatkowy i zwycięzca może wykonać swą normalną liczbę ataków przeciwko każdemu innemu przeciwnikowi.

•BROŃ•

W Starym Świecie używa się wielu rodzajów broni, ale wszystkie używane są w podobnym celu i mają bardzo zbliżone efekty działania. Skuteczność większości z nich zależy bardziej od indywidualnych umiejętności władającej nimi osoby, niż od ich właściwości.

Niektóre rodzaje broni są jednak szczególnie trudne w użyciu i noszą nazwę **broni specjalnych.** Mogą być używane tylko przez osoby, posiadające umiejętność *specjalna broń*. Osoby nie posiadające właściwego wyszkolenia, które próbują używać broni specjalnych mają WW = 10, zaś jeśli istnieje choćby cień szansy, że niewprawna postać może sama sobie zrobić krzywdę, MG powinien zarządzić wobec niej test Ryzyka lub jakieś inne ograniczenia. Modyfikatory broni zestawiono w tabeli, którą znajdziecie nieco niżej.

Do **zwykłych broni** jest zaliczana:

Broń ręczna: Ta szeroka grupa zawiera jednoręczne topory, miecze, maczugi, buzdygany i młoty. Jest to broń porównywalna, tak pod względem sposobu użycia, jak i efektów, wobec czego w zasadach nie wprowadzono w tej grupie specjalnych rozróżnień.

Noże/sztylety: Noże i sztylety mają ostrza krótsze niż 0,5 metra (zwykle długości około 15 centymetrów). Są łatwe w użyciu, ale zadają mniejsze obrażenia niż broń "poważniejsza", np. miecze.

Włócznie: Włócznie składają się z ostrego grotu zamocowanego na drzewcu. Włóczniami, które są krótsze niż 2 metry można zarówno dźgać, jak i rzucać. Ten typ broni daje podczas walki niewielką przewagę – pod warunkiem, że przeciwnik nie "wśliźnie się" na odległość mniejszą, niż długość drzewca. Broń tego typu jest także przydatna w utrzymywaniu na dystans przeciwników konnych lub latających.

Broń improwizowana: Kim byliby nasi bohaterowie, gdyby nie butelki, nogi od krzeseł, rozmaite naczynia, wypchane zwierzęta itp.? Jeżeli można coś podnieść, to równie dobrze można tym w kogoś rzucić! Jednak broń improwizowana jest źle wyważona i powoduje mniejsze obrażenia niż normalna.

Do **broni specjalnych** zaliczamy:

Półtorak/bastard: Jest to duży miecz, można nim władać zarówno jedną ręką, jak i oburącz, podobnie jak mieczem dwuręcznym.

Chociaż jest to broń stosunkowo wolna i nieporęczna w użyciu, zadaje jednak poważne obrażenia.

Broń dwuręczna: Podobnie jak broń jednoręczna, jest to obszerna kategoria, w której zawarto rozmaite odmiany broni dwuręcznej o porównywalnych właściwościach. Miecze, topory, maczugi, cepy, młoty i kilofy – każda z tych broni ma wersję dwuręczną. Zwróć uwagę, że posługiwanie się dwuręcznym korbaczem wymaga zarówno umiejętności *specjalna broń – dwuręczna*, jak i *specjalna broń – korbacz*.

Halabarda: Halabarda jest bronią drzewcową o ciężkim ostrzu, której działanie i wygląd łączy cechy włóczni i dwuręcznego topora. Halabarda jest trudna w użyciu, ale bardzo skuteczna.

Kij: To dobra broń w rękach wyszkolonej osoby, a poza tym ma tę zaletę, że wcale nie wygląda jak broń.

Korbacz: Korbacz składa się z jednego lub kilku kawałków ciężkiego, przytwierdzonego do rękojeści łańcucha. Niektóre korbacze na końcu łańcuchów mają kolczaste kule – nazywane są wtedy gwiazdą zaranną, albo morgensternem. Jest to broń trudna w użyciu, nieporęczna i groźna dla użytkownika, ale także śmiertelnie niebezpieczna dla wroga. Korbacz dwuręczny jest jeszcze bardziej nieporęczną we władaniu wersją korbacza jednoręcznego.

Rapier: Rapier, albo floret, jest lekkim mieczem, przeznaczonym do szermierki. W dłoni eksperta jest bronią bardzo poręczną i śmiertelnie niebezpieczną.

Puklerz: Puklerz jest to bardzo mała tarcza, używana zarówno do parowania ciosów przeciwnika, jak i do ofensywnych uderzeń i pchnięć. Wiele puklerzy posiada w tym celu szpic lub solidny kolec.

Lewak (leworęczny sztylet): Długi sztylet, przystosowany do trzymania w lewej ręce. Bardzo popularny wśród szermierzy. Może być używany zarówno do parowania, jak i do ataku.

Łamacz mieczy: Odmiana lewaka, wyposażona w głębokie nacięcia na ostrzu, których zadaniem jest zahaczenie i złamanie ostrza przeciwnika. Udane parowanie, wykonane przy pomocy tej broni złamie miecz lub sztylet wroga pod warunkiem, że używająca lewaka osoba wykona udany test Siły. Złamany miecz traktowany jest jak sztylet, a złamany sztylet jak broń improwizowana.

Kopia: Długa i ciężka włócznia, używana tylko z końskiego grzbietu. Jest niezwykle groźną bronią w czasie szarży, ale zbyt dużą i przez to nieporęczną w długim starciu.

Sieć: Sieć jest wykonana z grubych sznurów lub lin. Często używa się jej do odpierania ciosów, zdezorientowania czy unieruchomienia wroga. Sieć może być używana w bezpośrednim starciu lub rzucana na odległość do 4 metrów. W walce wręcz może służyć jako tarcza (traktowana jest tak samo), albo do *spętania* przeciwnika. Można nią trafić tylko jednego wroga, a trafiony jest *spętany*, chyba, że obroni się udanym testem Inicjatywy. Istoty *spętane* uważane są za cele *nieruchome* i nie mogą atakować. Mogą jedynie próbować wykonać co rundę test Zręczności, dzięki któremu mogą się wyplątać, albo test Siły, za pomocą którego mogą wyrwać się z sieci. Ta kategoria broni obejmuje także ciężkie płaszcze, używane w podobny sposób.

Broń uliczna: Takich broni jest bardzo dużo. Można do nich zaliczyć metalowe rekawice, kastety, a także np. haki do mięsa. Ogólnie rzecz biorąc, wszystkie działają w zbliżony sposób. Walka taką bronią jest traktowana jako zwykła *walka bez broni*, ale ujemne modyfikatory są o połowę mniejsze i wynoszą -10% do WW i -1 do spowodowanych obrażeń.

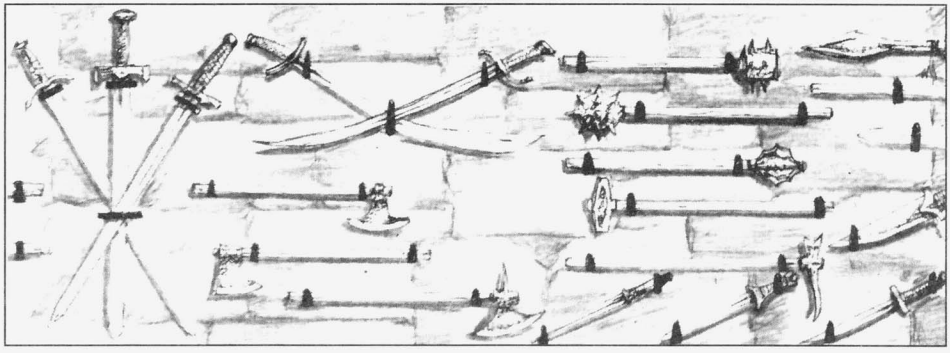
Garota i inne bronie duszące, mimo iż nie służą do zadawania ciosów, a do duszenia, mają takie same modyfikatory ataku jak inne bronie ręczne, choć posługujący się nimi posiadają zwykle przewagę *zaskoczenia*. Jeżeli atak się powiódł, obrażenia są obliczane z normalnym ujemnym modyfikatorem -1, ale nie ma potrzeby atakowania po raz drugi – w każdej następnej rundzie walki obrażenia zadawane są automatycznie. Trwa to do chwili śmierci ofiary lub jej ucieczki za pomocą udanego testu Siły.

Bicz: W rękach osoby wyszkolonej jest niebezpieczną bronią, jednak prawdopodobnie jeszcze bardziej niebezpieczny jest dla laika. Chociaż nie powoduje wielkich obrażeń, może, po udanym trafieniu, *spętać* przeciwnika. Atakuje się nim tylko jednego wroga na raz, a cel musi wykonać udany test Inicjatywy lub zostaje *spętany*. Przy następnych atakach, cel *spętany* jest traktowany jak *nieruchomy* i nie może atakować, chociaż w celu wyswobodzenia się może co rundę próbować wykonać test Zręczności. Zasięg bicza wynosi 5 metrów.

•MODYFIKATORY BRONI•

Modyfikatory broni to reguły opcjonalne. Nie używaj ich jeśli czujesz, że zbyt spowalniają grę, albo jeśli ich wykorzystywanie stanie się nadmiernie skomplikowane. Doświadczeni MG i gracze dojdą jednak prawdopodobnie do wniosku, że te reguły są przydatne. Poniższa tabela zawiera modyfikatory dla licznych typów broni. Oto one:

Broń	Inicjatywa	Mod. traf.	Obrażenia	Parowanie
Jednoręczna	-	-	-	-
Nóż/Sztylet	+10	-	-2	-20
Włócznia*	+10/+20	+10**	-	-
Improwizowana	-10	-	-2	+10
Bastard	-10	-	+1	-
Dwuręczna	-10	-	+2	-
Halabarda*	+10/20	-10/0**	+2	-
Kij	-	-	-1	-
Korbacz	-	-10	+1	-10
Korbacz dwuręczny	-20	-20	+3	-10
Rapier	+20	-	-1	-
Puklerz	-	-	-2	+20
Lewak	-	-	-2	-10
Łamacz mieczy	-	-	-2	-10
Kopia***	+20	+10	+2	-20
Sieć	-	-10	-	-10
Broń uliczna	-	-10	-1	-
Bicz	-	-10	-2	-20



•PANCERZ•

Pancerz amortyzuje uderzenia. Gdy bohater zostaje trafiony, liczba odniesionych przez niego punktów obrażeń (straconych punktów Żywotności), jest redukowana przez pancerz, noszony na trafionym obszarze ciała. Na Karcie Bohatera należy zaznaczać posiadany rodzaj pancerza, a także z nim związane ograniczenia ruchu (patrz **Pancerz i obciążenie**).

•OBSZARY CIAŁA I PANCERZ•

W tabeli na następnej stronie wymieniono najbardziej powszechne typy pancerzy. Wskazano w niej również, jaka część ciała jest chroniona przez daną część zbroi. Tarcze chronią całe ciało nie z powodu wielkości, tylko z powodu łatwości użycia.

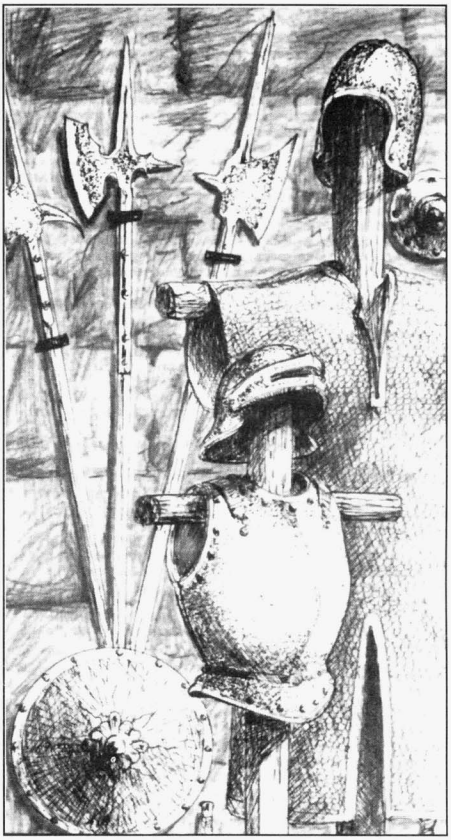
Zapisuj na Karcie Bohatera każdy element rynsztunku i dodaj liczbę *punktów pancerza* na każdym obszarze ciała. Zwróć uwagę na fakt, że bohaterowie nie mogą nosić dwóch takich samych części zbroi – nie można nosić dwóch hełmów, dwóch kolczug itd. Jednak:

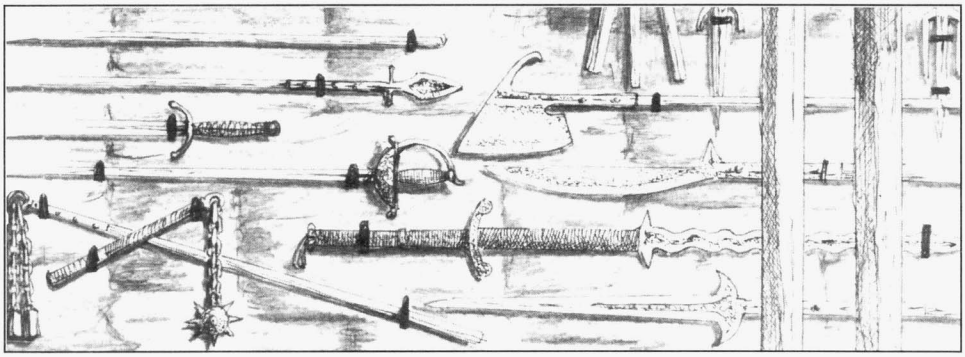
- Bohater *może* nosić nagolennice na kaftanie kolczym, co daje 2 *punkty pancerza* na nogach. MG może w tym wypadku zadecydować, że taka osoba będzie miała ujemny modyfikator -10% do Inicjatywy.
- Bohater może nosić metalowy napierśnik na koszulce kolczej lub kaftanie kolczym – co daje 2 *punkty pancerza* na korpusie.
- Bohater może nosić hełm na czepcu kolczym, co daje 2 *punkty pancerza* na głowie.
- Bohater może nosić naramienniki przymocowane do kolczugi albo do kaftanu kolczego z rękawami, albo na kolczej ochronie ramion, co daje 2 *punkty pancerza* na ramionach. MG może zdecydować, że w takim przypadku postać ma -10% do Inicjatywy.

Są to jedyne przypadki, kiedy części zbroi mogą być noszone jedna na drugiej.

Inicjatywa: modyfikuje Inicjatywę osoby walczącej tą bronią podczas określania kolejności w rundzie.
Mod. traf.: modyfikuje WW osoby walczącej tą bronią podczas określania, czy cios trafił, czy nie.
Obrażenia: Modyfikuje obrażenia zadawane przez broń.
Parowanie: Modyfikuje WW *przeciwnika*, który próbuje parować cios zadany tą bronią.

* Włócznie i halabardy dodają modyfikator +10% do Inicjatywy podczas pierwszej rundy walki i podczas następnych rund, jeśli używająca ich osoba zwycięża. Jeżeli przeciwnik jest konno, osoba używająca tych broni otrzymuje modyfikator +20% do Inicjatywy podczas pierwszej rundy walki i podczas następnych, jeśli wygrywa.
** Tylko przeciw przeciwnikom powietrznym.
*** Kopia jest jest w pełni efektywna jedynie w czasie szarży konnej. We wszystkich innych okolicznościach traktowana jest jak broń jednoręczna.





Typ zbroi	Punkty pancerza	Chroniony obszar
Tarcza	1	całe ciało
Koszulka kolcza	1	korpus
Kolczuga	1	korpus, ramiona
Kaftan kolczy	1	korpus, nogi
Kaftan kolczy z rękawami	1	korpus, nogi, ramiona
Czepiec kolczy	1	głowa
Napierśnik	1	korpus
Naramiennik (metalowy lub kolczy)	1	ramię
Nagolennik (metalowy lub kolczy)	1	noga
Hełm	1	głowa

•PANCERZ SKÓRZANY•

Może się zdarzyć, że biedniejsi bohaterowie nie będą mogli nabyć drogiej, metalowej zbroi. Muszą wtedy zadowolić się pancerzem skórzanym. Tego rodzaju zbroja całkiem skutecznie zapobiega mniej groźnym obrażeniom. Działa poprzez odbicie ciosu lub wchłonięcie energii uderzenia, jest jednak mniej skuteczna w przypadku potężniejszych ciosów lub pchnięć. Chcąc to odzwierciedlić, zbrojom skórzanym przypisaliśmy zmienną liczbę *punktów pancerza*, zapisywaną w następujący sposób: **0/1**. Oznacza to, że cios który zadałby *do* 3 punktów obrażeń jest redukowany o 1, a ciosy powodujące obrażenia *równe lub większe 4* nie są w ogóle zmniejszane. W ten sposób osoba, nosząca skórzaną kurtkę, która została trafiona w korpus ciosem, powodującym 2 punkty obrażeń, dzięki pancerzowi będzie je miała zredukowane do jednego, ale jeśli ta sama osoba zostanie trafiona za pięć punktów obrażeń, pancerz już nie da jej żadnej ochrony.

Typ pancerza	Punkty pancerza	Chroniony obszar
Skórzany kaftan	0/1	korpus
Skórzana kurtka	0/1	korpus, ramiona
Skórzany czepiec	0/1	głowa

Skórzana zbroja, noszona pod metalową nie daje dodatkowej ochrony – dzięki niej po prostu metalowe pancerze nosi się wygodniej, ponieważ nie obcierają skóry.

•DODATKOWE OBRAŻENIA•

Czasami szczęśliwy albo szczególnie potężny cios może uszkodzić narządy wewnętrzne, powodując większe od normalnych obrażenia, a nawet śmierć. Gdy walcząca istota, określając obrażenia, wyrzuci na K6 szóstkę (przed wszystkimi innymi modyfikacjami), jest możliwe, że zadany został właśnie taki cios.

Gracz rzuca wtedy drugi raz K100; jeżeli wyrzucona liczba jest *mniejsza lub równa* WW postaci, zadane zostały dodatkowe obrażenia. Ponownie rzucamy K6, dodając rezultat do wyniku pierwszego rzutu tą kostką.

Jeżeli za drugim razem wypadło ponownie 6, nie wykonujemy już kolejnego testu WW – po prostu znowu rzucamy K6 i tak do czasu, gdy wypadnie mniej niż 6 oczek.

Całkowite obrażenia są modyfikowane w zwykły sposób – przez dodanie Siły i odjęcie Wytrzymałości oraz punktów pancerza, co w rezultacie daje wielkość zadanych obrażeń. Dodatkowe obrażenia można zadać tylko wyrzucając 6, bez żadnych modyfikacji. Nie można używać umiejętności *szczęście*, by spowodować dodatkowe obrażenia.

•TRAFIENIA KRYTYCZNE•

Dowolna istota może otrzymać bezkarnie tyle obrażeń, ile wynosi jej bieżąca Żywotność. Ta cecha reprezentuje swego rodzaju "bufor" i dopiero wtedy oraz tylko wtedy, gdy zostanie zredukowana do zera, postać otrzymuje prawdziwe obrażenia. Taki fatalny, przekraczający aktualną wielkość Żywotności cios określany jest jako *trafienie krytyczne* i często powoduje niezdolność do dalszego działania, a nawet śmierć. Do określania efektów takich właśnie ciosów używa się **Tabeli trafień krytycznych**. Na przykład: jeśli bohater, któremu pozostały tylko 2 punkty Żywotności, otrzymuje cios zadający obrażenia równe 5 punktom, to następuje redukcja Żywotności do zera i *trafienie krytyczne* +3.

Kiedy bohater otrzyma *trafienie krytyczne*, trzeba sprawdzić odpowiednią kolumnę w **Tabeli trafień krytycznych** i rzucić K100 w celu określenia efektu. Następnie należy odnieść się do listy *efektów krytycznych* i odczytać z niej paragraf o wylosowanym numerze.

Z chwilą, gdy Żywotność bohatera spada do zera – a nigdy nie spada poniżej tego poziomu – wszystkie dodatkowe obrażenia są sprawdzane w **Tabeli trafień krytycznych.** Czasami postać otrzymuje krytyczne trafienie, w rezultacie którego w ciągu każdej rundy aż do otrzymania pomocy medycznej odnosi dodatkowe obrażenia. W takim przypadku MG musi co rundę określać wielkość otrzymanych obrażeń i sprawdzać rezultat w **Tabeli nagłej śmierci** – może to być albo natychmiastowa śmierć, albo nic, brak efektu. Istota, która otrzymała wynik *bez efektu* nadal odczuwa skutki pierwszego trafienia krytycznego, a MG nadal musi co rundę sprawdzać jej los, aż do chwili, gdy osobie, posiadającej umiejętność *leczenie ran* uda się udzielić pierwszej pomocy. Uwaga: Obrażenia otrzymane w ten sposób **nie kumulują się** – Żywotność istoty nadal wynosi zero, a wszystkie obrażenia dodatkowe służą po prostu do określenia odpowiedniej w tej rundzie kolumny w **Tabeli nagłej śmierci.**

•TABELA TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH•

Rzut k100	Wielkość trafienia krytycznego					
	+1	+2	+3	+4	+5	+6 i więcej
01-10	1	3	5	7	11*	14*
11-20	2	4	6	9*	13*	15
21-30	3	5	8*	14*	16	16
31-40	4	7	10*	13*	15	15
41-50	5	9*	14*	16	16	16
51-60	7	12*	15	15	15	15
61-70	9*	16	16	16	16	16
71-80	11*	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-00	15	15	15	15	15	15

* jeżeli jest to możliwe, ofiara musi uciekać z walki (patrz *Ucieczka*).

•EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH•

RAMIĘ

1 Twój przeciwnik, chcąc uniknąć poważnej rany, cofa gwałtownie ramię, wypuszczając wszystko, co trzymał w dłoni.

2 Twój cios zdziera skórę na kłykciach przeciwnika. Jest to bardzo bolesne, ale niezbyt groźne. Ramię działa normalnie, ale wszystkie trzymane w ręku przedmioty zostają upuszczone.

3 Twój cios trafia w rękę przeciwnika, unieruchamiając ją na następną rundę (tylko) i powodując upuszczenie trzymanych w tej ręce przedmiotów.

4 Twój cios trafia w rękę przeciwnika, dyslokując kości w przegubie. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią władać do czasu otrzymania pomocy medycznej.

5 Twój cios trafia w rękę przeciwnika, gruchocząc palce. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią władać do czasu otrzymania pomocy medycznej.

6 Twój cios trafia w to, co przeciwnik trzyma w ręku (przeważnie broń lub tarczę), całkowicie ten przedmiot niszcząc. Ramię wroga drętwieje i staje się bezwładne na K6 rund.

7 Twój cios mija o centymetry głowę przeciwnika i uderza w bark, powodując jego zwichnięcie. Ramię jest unieruchomione do czasu otrzymania pomocy medycznej.

8 Twój cios przecina muskuły i ścięgna ramienia, zadając głęboką ranę. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią władać do czasu otrzymania pomocy medycznej.

9 Rozlega się przyprawiający o mdłości zgrzyt, gdy twoja broń przecina kości przedramienia przeciwnika. Wszystko, co było trzymane przez niego w dłoni zostaje upuszczone, a ręka poniżej łokcia do chwili otrzymania pomocy medycznej staje się niewładna.

10 Rozlega się przyprawiający o mdłości zgrzyt, gdy twoja broń przecina kości ramienia wroga. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią władać do czasu otrzymania pomocy medycznej.

11 Ręka przeciwnika jest zmiażdżona, a ostrze przecina kilka tętnic. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone. Ręka jest niewładna do chwili udzielenia pomocy medycznej. Dodatkowo co rundę do chwili jej otrzymania, twój przeciwnik traci 1 punkt Żywotności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj według **Tabeli nagłej śmierci.**

12 Twój przeciwnik z przerażeniem patrzy na krew tryskającą z uciętego kikuta ręki. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone (wraz z samą dłonią), a wróg pada nieprzytomny na ziemię. Do chwili otrzymania pomocy medycznej będzie tracił co rundę K4 punkty Żywotności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci.**

13 Twój cios, tnąc ciało i rozłupując kości, przecina rękę przeciwnika na wysokości łokcia. Ranny traci przytomność i nie może nic robić do czasu otrzymania pomocy medycznej. W tym czasie traci co rundę K4 punkty Żywotności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci.**

14 Twój cios przecina bark przeciwnika, odrąbując ramię. Przeciwnik mdleje i nie może nic zrobić do chwili otrzymania pomocy medycznej. W tym czasie traci co rundę K6 pkt Żywotności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci.**

15 Twój cios miażdży bark przeciwnika, zamieniając go w krwawą masę mięśni i potrzaskanych kości. Jeden z odłamków kostnych przecina jakąś ważną tętnicę i przeciwnik omdlewa, krwawiąc obficie. Śmierć na skutek szoku i upływu krwi jest prawie natychmiastowa.

16 Twój cios przecina ramię i trafia w klatkę piersiową wroga, zagłębiając się w żebra. Ręka jest całkowicie odcięta, krew z rany tryska na ciebie i wszędzie wokół. Twój wróg omdlewa i prawie natychmiast umiera na skutek szoku oraz utraty krwi.



GŁOWA

1 Twój przeciwnik uchyla się, gdy broń muska jego głowę, ratując życie, ale tracąc kawałek ucha. W następnej rundzie nie może robić nic poza parowaniem – później walka toczy się normalnie.

2 Uderzenie ześlizguje się z głowy przeciwnika, oszałamiając go. W następnej rundzie może tylko parować twoje ciosy.

3 Twój cios oszałamia przeciwnika, który przez następne K4 rundy nie może robić nic, poza parowaniem.

4 Twój cios oszałamia przeciwnika, który nie może nic robić przez następną rundę.

5 Twój cios oszałamia przeciwnika tak bardzo, że nie może on nic robić przez następne K4 rundy.

6 Twój przeciwnik pada ogłuszony na ziemię, w następnej rundzie uważa się go za cel statyczny. Później, wstając, nie może robić nic, poza parowaniem, przez K4 rundy.

7 Twój cios zdziera przeciwnikowi płat skóry na głowie (bez względu na hełm). Rana bardzo krwawi, zalewając oczy wroga. Do czasu otrzymania pomocy medycznej ma on ujemny modyfikator -10% do Walki Wręcz.

8 Twój cios trafia w szczękę przeciwnika, łamie żuchwę i wybija kilka zębów. Na skutek szoku w następnej rundzie nie może on robić nic, poza parowaniem, zaś w kolejnych rundach, do czasu otrzymania opieki medycznej, walczy z ujemnym modyfikatorem -10% do Walki Wręcz.

9 Twój cios wybija przeciwnikowi oko (określ losowo które, jeśli to konieczne). W następnej rundzie nie może on robić w ogóle nic, a do czasu otrzymania pomocy medycznej atakuje z ujemnym modyfikatorem -10% do Walki Wręcz. Wszystkie umiejętności związane ze wzrokiem, wliczając w to *widzenie w ciemnościach* są stracone, a US zmniejszają się o 20% (jednak do minimum, równego 5%).

10 Twój przeciwnik doznał szoku i nie może nic robić przez następne K4 godziny lub do czasu otrzymania pomocy medycznej.

11 Twój przeciwnik jest w stanie potężnego szoku i nie może nic robić przez następne K10 godzin lub do czasu otrzymania pomocy medycznej. Dodatkowo musi wykonać udany test Wytrzymałości, albo, jako rezultat obrażeń mózgu, straci 10 punktów każdej cechy procentowej.

12 Twój cios przecina tętnicę szyjną przeciwnika. Obu was zalewa fontanna krwi. Twój przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię i wykrwawi się w ciągu K4 rund, jeśli wcześniej nie otrzyma pomocy medycznej.

13 Twój cios trafia od dołu w szczękę przeciwnika, wbijając żuchwę w głąb mózgu. Przeciwnik nieprzytomny pada na ziemię i jeśli nie otrzyma pomocy medycznej, umrze w ciągu K6 rund. Jeżeli opieka będzie skuteczna, ranny musi wykonać test Wytrzymałości albo wskutek obrażeń mózgu straci 10 punktów z każdej cechy procentowej.

14 Twój cios trafia w kark, przecinając kręgi. Twój przeciwnik pada na ziemię, drga przez kilka sekund, a później nieruchomieje – na zawsze.

15 Twój cios rozbija czaszkę przeciwnika. Śmierć jest natychmiastowa.

16 Po twoim ciosie głowa przeciwnika leci w losowo określonym kierunku i upada w odległości K3 metrów od ciała.

KORPUS

1 Twój cios trafia w klatkę piersiową. Przeciwnik nie może zaczerpnąć oddechu i w ciągu następnej rundy nie może robić nic, poza parowaniem.

2 Uderzasz przeciwnika w splot słoneczny. W następnej rundzie, wskutek przejmującego bólu, nie będzie mógł w ogóle nic robić.

3 Twój cios trafia w klatkę piersiową. Przeciwnik pada na ziemię i przez następne K4 rundy, aż się podniesie, może tylko parować.

4 Twój cios silnie uderza przeciwnika w żebra. Przeciwnik pada na ziemię, upuszczając trzymane w rękach przedmioty i nie może nic robić, prócz parowania tarczą (jeśli ją posiada) przez następne K4 rundy, w czasie których próbuje wstać.

5 Twój cios wyrzuca przeciwnika w powietrze. Przez K4 rundy jest ogłuszony, leży na ziemi i traktuje się go jako cel *nieruchomy*, a przez następne K4 rundy, do chwili powstania, może tylko parować twoje ciosy.

6 Twój cios łamie przeciwnikowi kilka żeber. W następnej rundzie nie może on nic robić, a do czasu otrzymania pomocy medycznej jego WW jest modyfikowana o -10%.

7 Twój cios trafia w obojczyk przeciwnika. Do czasu otrzymania pomocy medycznej, ból redukuje wszystkie cechy wroga o 1 lub 10 punktów (odpowiednio dziesiętne lub procentowe).

8 Twój cios miażdży staw biodrowy przeciwnika. Do czasu otrzymania pomocy medycznej, ból redukuje wszystkie jego cechy odpowiednio o 1 lub 10 punktów oraz do połowy ogranicza Szybkość. Przeciwnik musi wykonać w każdej rundzie udany test Inicjatywy, albo upadnie (na K4 rundy stanie się celem statycznym i w tym czasie może tylko parować ciosy). Do czasu uzyskania opieki medycznej traci takie umiejętności, jak *akrobatyka, taniec, ucieczka, woltyżerka, wspinaczka.*

9 Trafiłeś przeciwnika w podbrzusze. Pada nieprzytomny na ziemię i wskutek krwawienia wewnętrznego traci 1 punkt Żywotności na rundę do czasu otrzymania pomocy medycznej.

10 Twój cios łamie żebra przeciwnika, odłamki przebijają płuco i ranny, tracąc przytomność, pada na ziemię. Do czasu otrzymania pomocy medycznej traci, wskutek krwawienia wewnętrznego, K4 punkty Żywotności na rundę. Nawet po otrzymaniu pomocy, będzie całkowicie wyłączony z akcji przez przynajmniej 10 tygodni i na stałe straci 1 punkt Wytrzymałości.

11 Twój cios trafił w podbrzusze, uszkadzając narządy wewnętrzne wroga. Przeciwnik w straszliwym bólu pada na ziemię, zdolny jedynie do parowania ciosów. Co rundę musi wykonać udany test Wytrzymałości albo zemdleje. Opieka medyczna umożliwi mu poruszanie się z połową *szybkości ostrożnej*, a wszystkie cechy są zmniejszane o połowę na okres 3K6 tygodni. Do chwili pełnej rekonwalescencji wszystkie umiejętności związane z ruchem są stracone.

12 Twój cios trafia w kręgosłup wroga. Przeciwnik pada na ziemię i do czasu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Musi także wykonać udany test Wytrzymałości, albo zostanie na stałe sparaliżowany od pasa w dół.

13 Twój cios trafia w miednicę przeciwnika. Pada on na ziemię i może tylko parować ciosy. Ból zmniejsza o połowę wszystkie jego cechy, dodatkowo co rundę, aż do czasu otrzymania pomocy medycznej, traci na skutek wewnętrznego krwawienia K4 punkty Żywotności. Rekonwalescencja potrwa 10 tygodni, a do czasu pełnego wyzdrowienia wszystkie umiejętności związane z ruchem są stracone.

14 Cios zagłębia się w klatce piersiowej przeciwnika, uszkadzając kilka organów wewnętrznych i powodując śmierć w ciągu kilku sekund.

15 Twój cios rozcina podbrzusze wroga, jego wnętrzności wypływają na zewnątrz. Śmierć jest natychmiastowa.

16 Twój cios trafia przeciwnika w połowie wysokości ciała, przecinając mięśnie i miażdżąc kości. Wróg pada na ziemię, niemal rozcięty na pół.



NOGA

1 Twój cios ześlizguje się i trafia w łydkę przeciwnika, który potyka się i, jeśli nie wykona udanego testu Zręczności, wypuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty.

2 Twój cios wytrąca przeciwnika z równowagi i w następnej rundzie może on tylko parować ciosy.

3 Twe uderzenie powala przeciwnika na ziemię. Jeżeli nie wykona on udanego testu na Zręczność, wstrząs wytrąci mu z rąk wszystkie przedmioty. Przez K4 rundy usiłuje się podnieść i może jedynie parować, ale tylko, jeśli nadal trzyma broń lub tarczę.

4 Od twojego ciosu noga przeciwnika drętwieje, niemal nie może na niej stać. Jego Szybkość i Inicjatywa spada o połowę na następne K4 rundy.

5 Twój cios trafia wroga w kostkę, przemieszczając ją. Do czasu otrzymania pomocy medycznej jego Szybkość i Inicjatywa są zmniejszone o połowę. Ponadto musi wykonać udany test Inicjatywy, albo upadnie na ziemię (patrz punkt 3 wyżej).

6 Twój cios trafia w biodro przeciwnika, przetrącając mu nogę. Do czasu otrzymania pomocy medycznej jego Szybkość i Inicjatywa są zmniejszone o połowę. Dodatkowo musi wykonać udany test Inicjatywy, albo upadnie na ziemię (patrz punkt 3 wyżej).

7 Cios trafia w goleń wroga, miażdżąc kość. Twój przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Jego Szybkość i Inicjatywa są zmniejszane o połowę do czasu otrzymania pomocy medycznej.

8 Twój cios zadaje głęboką ranę, tnąc mięśnie i ścięgna w nodze wroga. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i wskutek krwawienia traci co rundę 1 punkt Żywotności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.

9 Twój cios miażdży udo wroga i przecina tętnicę. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i może wstać tylko wtedy, gdy wykona udany test Inicjatywy. Dodatkowo, do czasu otrzymania pomocy medycznej traci w każdej rundzie 1 punkt Żywotności.

10 Rozlega się przyprawiający o mdłości zgrzyt, kiedy twoja broń przecina kości uda i biodra przeciwnika. Wróg zostaje powalony na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i upuszcza trzymane w rękach przedmioty. W każdej rundzie, do czasu otrzymania pomocy medycznej, traci również K4 punkty Żywotności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**. Twój przeciwnik może stać i chodzić tylko wtedy, gdy pomaga mu przynajmniej jedna osoba.

11 Twój przeciwnik patrzy osłupiały na krew, tryskającą z kikuta obciętej stopy, a potem pada nieprzytomny na ziemię. Do czasu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty Żywotności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.

12 Twój cios trafia w kolano wroga i przecina mu nogę, miażdżąc ciało oraz łamiąc kości. Twój przeciwnik traci przytomność i pada na ziemię. Nie jest zdolny do robienia czegokolwiek, aż do otrzymania pomocy medycznej. Tymczasem co rundę traci K4 punkty Żywotności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.

13 Twój cios gruchocze miednicę przeciwnika, który pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Ból zmniejsza o połowę wszystkie jego cechy. Dodatkowo, podczas każdej rundy do czasu otrzymania pomocy medycznej, traci w wyniku krwotoku wewnętrznego K4 punkty Żywotności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**. Rekonwalescencja potrwa 10 tygodni; do czasu pełnego wyzdrowienia stracone są wszystkie umiejętności związane z ruchem jakiegokolwiek rodzaju.

14 Twój cios odcina nogę przeciwnika na wysokości biodra. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i nie może nic robić do czasu otrzymania pomocy medycznej. W tym czasie traci co rundę K6 punktów Żywotności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.

15 Twój cios niemal całkowicie miażdży staw biodrowy przeciwnika, zmieniając go w krwawą masę mięśni i potrzaskanych kości. Jeden z odłamków przecina którąś z ważnych tętnic i przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię, wprost w kałużę krwi tryskającej ze zmiażdżonego stawu. Śmierć na skutek szoku i utraty krwi jest prawie natychmiastowa.

16 Twój cios przecina udo i miednicę, zagłębiając się w podbrzusze przeciwnika. Krew tryska na ciebie i wszędzie wokół. Wróg pada na ziemię, niemal w tej samej chwili umierając.



•SYSTEM TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH - NAGŁA ŚMIERĆ•

Szczegółowe określanie efektu trafienia krytycznynego dla każdej z walczących istot nie zawsze jest wygodne i potrzebne. MG może zdecydować się na używanie poniższej **Tabeli trafień krytycznych – Nagła śmierć.** Ma ona tylko dwa rezultaty: "śmierć" (Ś) oraz "bez efektu" (BE) i jest szybsza w użyciu, chociaż uproszczona w stosunku do poprzedniej. Używa się jej w taki sam sposób jak **Tabeli trafień krytycznych.** Na górze odczytujemy wielkość krytycznego trafienia, a w lewej kolumnie wynik procentowego rzutu kostkami. Z tej tabeli korzysta się także przy określaniu efektów obrażeń krytycznych nie spowodowanych przez walkę – np. odniesionych na skutek krwawienia lub upadku.

TABELA NAGŁEJ ŚMIERCI

	+1	+2	+3	+4	+5	+6 i więcej
01-09%	BE	BE	BE	BE	BE	Ś
10-20%	BE	BE	BE	BE	Ś	Ś
21-30%	BE	BE	BE	Ś	Ś	Ś
31-40%	BE	BE	Ś	Ś	Ś	Ś
41-50%	BE	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś
51-00%	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś



•OGŁUSZENIE•

Zanim jakaś istota zada cios, może zadeklarować, że zamierza ogłuszyć przeciwnika. Powinna ona jednak zostać ostrzeżona, że jeśli nie posiada umiejętności *ogłuszenie*, szanse powodzenia takiego przedsięwzięcia podczas walki wręcz są minimalne. Procedura, decydująca o tym jest zasadniczo identyczna, jak używana podczas normalnej walki wręcz. Najpierw atakujący musi trafić przeciwnika – z ujemnym modyfikatorem -20% do WW jeśli nie posiada wspomnianej umiejętności *ogłuszenie*. Następnie w zwykły sposób obliczane są zadane obrażenia – jedyną różnicę stanowi fakt, że przyjmuje się, iż wszystkie ciosy trafiają w głowę, wobec czego pod uwagę można brać jedynie hełm i/lub tarczę. Zwróć uwagę, że ofiara *nie traci* żadnych punktów Żywotności, chyba, że na K6 wyrzucono „szóstkę" bez żadnych modyfikacji. W tym przypadku trzeba w zwykły sposób obliczyć obrażenia dodatkowe (patrz **Obrażenia dodatkowe**). Tylko one zostają odjęte od Żywotności ofiary – odzwierciedla to możliwość, iż atakowany został uderzony nieco zbyt mocno! Zmodyfikowany rezultat rzutu K6 (tzn. K6 plus *Siła* minus *Wytrzymałość* i wartość *punktów pancerza* głowy i tarczy) jest następnie mnożony przez 5, co daje procentową szansę *ogłuszenia* przeciwnika. Jeżeli osoba atakująca posiada umiejętność *ogłuszenie*, to szansa ta rośnie o 20%. Zauważ, że jeśli atakująca postać ma możliwość wśliźnięcia się za plecy atakowanego, to szanse *ogłuszenia* gwałtownie rosną – jeśli MG się zgodzi, ofiara może być traktowana jako cel *nieruchomy* lub *statyczny*, wskutek czego jest automatycznie trafiana, a szansa *ogłuszenia* ulega podwojeniu. Ilość minut przez jakie ogłuszona osoba pozostaje nieprzytomna jest określona przez rzut kośćmi K10. Rzuca się tyloma kośćmi, ile wynosi 10 minus *Wytrzymałość* ofiary.

•PRZECIWNICY KONNI•

Trafianie celu na wierzchowcu: Czy cios trafi wierzchowca, czy jeźdźca? Zależy to od relatywnych różnic wielkości walczących istot. Na to pytanie można stosunkowo łatwo odpowiedzieć, korzystając z rzutu K100 i odczytując wynik z poniższej tabelki:

Atakujący	Wierzchowiec wielkości konia		Wierzchowiec większy	
Istota mniejsza niż 3 metry	jeździec	01-20	01-40	jeździec
	wierzchowiec	21-00	41-00	wierzchowiec
Istota większa niż 3 metry	jeździec	01-50	01-50	jeździec
	wierzchowiec	51-00	51-00	wierzchowiec
Jeździec na wierzchowcu	jeździec	01-50	01-50	jeździec
	wierzchowiec	51-00	51-00	wierzchowiec

W walce, w której przeciwnicy używają wierzchowców, mogących samodzielnie atakować, te wierzchowce także będą miały dwa potencjalne cele. W takim przypadku również w stosunku do nich korzysta się z podanej procedury, jedynie do wyniku rzutów dodaje się 10%. Trudniej jest zaatakować znajdujący się wyżej cel, będąc dodatkowo obciążonym, choćby wagą jeźdźca.

Zabity wierzchowiec: Jeździec, którego wierzchowiec zostanie zabity, rzuca K100:

01-70 **Zeskoczył z konia** – może kontynuować walkę pieszo bez efektów ujemnych.

71-90 **Zrzucony** – oblicz obrażenia jak przy upadku z K4 metrów. Jeździec spada w losowo ustalonym kierunku.

91-00 **Uwięziony pod wierzchowcem** – jeździec otrzymuje obrażenia o wielkości 1 punktu za każdy punkt Siły wierzchowca. Co rundę może próbować wykonać test Siły, aby wyczołgać się spod padłego zwierzęcia. Do chwili uwolnienia się, uwięziony jeździec traktowany jest jako cel *statyczny*.

•PRZECIWNICY NIEHUMANOIDALNI•

Wiele występujących w grze istot ma budowę humanoidalną i podczas walki stosuje się dla nich standardowy diagram lokalizacji trafień. Dotyczy to również czworonogów takich, jak konie – ramiona traktowane są wtedy jako przednie kończyny, a nogi jako tylne. Inne istoty są raczej amorficzne, lub nie noszą pancerza, dlatego kwestia w co taka istota została trafiona nie odgrywa większej roli, chyba, że stosowane są wobec nich reguły, związane ze zranieniami.

W innych przypadkach MG musi sam osądzić każdy przypadek indywidualnie. Podano tutaj kilka ogólnych wskazówek, dotyczących określenia miejsc trafień dla różnych istot niehumanoidalnych.

Uskrzydlony humanoid: Używaj tabelki trafień dla humanoidów. 25% trafień w ramiona uderza w skrzydła, podobnie 75% trafień w korpus zadanych od tyłu.

Ośmiornica: Użyj K10: 1-8 macki, 9-10 korpus.

Wiele głów: Użyj podstawowej tabelki trafień. Trafienia w głowę są rozdzielane losowo między głowy. Krytyczny cios w głowę, który zabiłby istotę jednogłową, tu wyłączy z akcji tylko głowę trafioną (redukując Inteligencję, Siłę Woli i może inne cechy, zależnie od decyzji MG). Istota ginie, gdy wszystkie głowy zostaną zniszczone.

Ptak nielot: Użyj tabeli trafień dla humanoidów. Wszystkie trafienia w ramiona są traktowane jak trafienia w ciało.

Wąż: Rzuć K4: 1-3 ciało, 4 głowa.

Centaur: Użyj tabelki trafień dla humanoidów. 60% trafień w tułów uderza w końską, zaś 40% w ludzką część tułowia. Trafiane są zawsze tylko przednie nogi, chyba, że atak nastąpił z tyłu.

Hydra: 90% trafień uderza głowy (równa szansa dla każdej), 10% korpus. Przy ataku z tyłu należy zamienić proporcje.

Ogony: Nie podano tabeli trafień dla ogonów, ponieważ można w nie trafić głównie z tyłu. Jeśli atakowana od tyłu istota posiada ogon, jest on trafiony, gdy tabela lokalizacji trafień wskazuje głowę.

•SZCZEGÓLNIE WYSOCY PRZECIWNICY•

Nie jest łatwą sprawą trafić giganta w głowę, jeśli ma się tylko metr wzrostu! Jeżeli różnica wzrostu między przeciwnikami wynosi 3 lub więcej metrów, to niższa istota może atakować jedynie nogi wyższej, plus te jej ramiona, głowy czy inne wyrostki, którymi jest atakowana. Trafienia, wskazujące inne obszary ciała są losowane powtórnie.

•SPECJALNE ATAKI DUŻYCH ISTOT•

Niektóre duże istoty mogą posiadać ataki specjalne – np. gryzienie, uderzenie ogonem itp. Szczegóły na ten temat zostały podane w **Bestiariuszu.**

•ATAKI ISTOT LATAJĄCYCH•

Z uwagi na sposób poruszania się, istota latająca może w tej samej rundzie zanurkować, a następnie wznieść się i odlecieć z walki. Walka przeprowadzana jest w miejscu, w którym nastąpił kontakt przeciwników. Zaatakowany może próbować odparować wymierzony w siebie cios – nawet jeśli w danej rundzie wykorzystał już swoje ataki. Jednak odwzajemnić się atakującemu własnym ciosem może jedynie wtedy, jeśli w tej rundzie nie wykonywał jeszcze żadnych działań. Może uderzyć nawet pomimo tego, iż w rzeczywistości latająca istota zdążyła już odlecieć na pewną odległość i między nią, a bohaterem nie ma już fizycznego kontaktu, gdy nadchodzi jego kolej działania. Przyjmuje się, że przeciwnicy wymieniają ciosy w chwili przelotu istoty latającej, chociaż nadal przestrzegany jest porządek, wynikający z Inicjatywy.

Istoty latające mogą w każdym momencie wycofać się z walki. Nie uważa się ich za *uciekające* i nie otrzymują podczas ucieczki ciosów w plecy, jak istoty naziemne.

Podane zasady mają zastosowanie jedynie w sytuacji, gdy istota latająca atakuje osobę lub istotę, pozostającą na ziemi – walka pomiędzy istotami latającymi jest rozgrywana w ten sam sposób, jak walka pomiędzy istotami naziemnymi.



•WALKA STRZELECKA•

Broń strzelecka jest używana do walki na odległość. Zalicza się do niej każdą broń rzucaną (na przykład topory, strzałki i włócznie) oraz broń, z której wystrzeliwuje się pocisk (na przykład łuk, kuszę lub broń palną).

•PROCEDURA WALKI•

W przeciwieństwie do walki wręcz, cecha Atak *nie upływa* na ilość ataków, dokonywanych w ciągu rundy przy pomocy broni strzeleckiej. Użycie takiej broni można podzielić na trzy oddzielne działania: *wyjęcie/ładowanie, celowanie* i *strzał/rzut*. Normalnie wszystkie trzy powyższe czynności wykonywane są w ciągu 10 sekund (jednej rundy). Niektóre bronie strzeleckie, takie jak kusza i broń palna, wymagają jednak większej ilości czasu na przygotowanie i strzał, a z drugiej strony – kusza samopowtarzalna strzela częściej niż raz na rundę. Czasy *ładowania/strzału* podane zostały w **Tabeli broni strzeleckiej.**

Wyciągnięcie/ładowanie: Do tej grupy czynności zaliczamy wyciągnięcie strzały z kołczanu czy też noża z bandoletu, załadowanie i naciągnięcie kuszy lub przygotowanie do strzału broni palnej i podobne do tych czynności. W niektórych wypadkach, na przykład kusz lub broni palnej, ładowanie odbywa się w innej rundzie niż celowanie i strzał. Nie muszą być to dwie bezpośrednio po sobie następujące rundy – bohaterowie, jeśli chcą, mogą chodzić z naładowanymi kuszami (patrz **Noszenie załadowanej broni**).

Celowanie: Strzelająca osoba musi widzieć cel, musi być możliwe przeprowadzenie między nimi linii prostej. Nie można strzelać dookoła rogów lub przez ściany! Oprócz tego cel musi znajdować się w zasięgu użytej broni. Celowanie zwykle ma miejsce w tej samej rundzie co strzał, chociaż może zabrać więcej czasu, jeśli cel znajduje się w zasięgu *maksymalnym* (patrz **Strzał na maksymalną odległość**).

Strzał/Rzut: Kiedy pocisk zostanie wystrzelony lub rzucony, trafienia są rozstrzygane dokładnie w taki sam sposób, jak w walce wręcz, za wyjątkiem tego, że używa się cechy Umiejętności Strzeleckie zamiast cechy Walka Wręcz.

W celu określenia, gdzie trafił strzał, rzuć K100. Jeśli wynik jest równy lub niższy niż cecha Umiejętności Strzeleckie osoby strzelającej, strzał trafił w cel. Jeżeli wynik jest wyższy od tej cechy, strzał był nieceIny.

Kiedy osoba strzela w grupę istot i nie próbuje trafić określonego celu, cecha Umiejętności Strzeleckie ulega *podwojeniu*. Trafienia w grupę zostają losowo rozdzielone pomiędzy możliwe cele.

•MIEJSCE TRAFIENIA•

Miejsce trafienia jest ustalane w ten sam sposób, jak w walce wręcz.

•OBRAŻENIA•

Obrażenia są obliczane w ten sam sposób, jak w walce wręcz. Zamiast Siły istoty walczącej, stosuje się *efektywną siłę* broni używanej w starciu. Podana jest ona w **Tabeli broni strzeleckiej.**

Trafienia na odległość *daleką* powodują obrażenia o jeden punkt mniejsze od nominalnych. Trafienia na odległość *maksymalną* powodują obrażenia niższe o dwa punkty. Od zadanych obrażeń odejmuje się, jak zwykle, Wytrzymałość i punkty pancerza.

Obrażenia dodatkowe: Obrażenia dodatkowe są zadawane dokładnie w ten sam sposób, co w walce wręcz.

Trafienia krytyczne: Trafienia krytyczne, będące wynikiem użycia broni strzeleckiej nie są tak częste jak w walce wręcz. Ogólnie rzecz biorąc, można używać **Tabeli nagłej śmierci.** MG, jeśli chce, może użyć szczegółowego *systemu trafień krytycznych*, chociaż niektóre z efektów będą wymagały nieznacznych modyfikacji.

•MODYFIKATORY TRAFIEŃ•

W niektórych przypadkach w stosunku do strzelających stosuje się modyfikatory ujemne – np. jeśli cel jest bardzo daleko, jest bardzo mały i tym podobne. Oto niektóre z typowych modyfikatorów:

Strzelanie do małego celu	-10%	Ogólnie wszystko poniżej 30 cm długości i szerokości liczy się jako cel mały.
Strzelanie z poruszającego się wierzchowca	-10%	Strzał z jadącego konia, wozu.
Strzelanie na daleki zasięg	-10%	Cel znajduje się daleko od strzelającego. Określa to **Tabela broni strzeleckiej**.
Rzucanie improwizowanymi pociskami	-10%	Takimi jak: kamienie, garnki, stołki itp.
Cel za słabą osłoną	-10%	Cel jest częściowo osłonięty roślinami, krzakami lub drzewami.
Cel za solidną osłoną	-20%	Cel jest częściowo osłonięty przez kamienne lub wykonane z cegły ścianki, ogrodzenia lub blanki.
Strzelanie na maksymalny zasięg	-20%	Cel jest w maksymalnym zasięgu używanej broni. Określa to **Tabela broni strzeleckiej**.

Zależnie od uznania, możesz także uwzględniać swoje własne modyfikatory.

•BROŃ ZWYKŁA I SPECJALNA•

Podobnie jak oręż używany w walce wręcz, tak i broń strzelecka dzieli się na dwie klasy: broń **zwykłą** i **specjalną.** Broń specjalna może być używana skutecznie tylko przez osoby posiadające odpowiednią umiejętność *broni specjalnej;* osoby niewyszkolone mogą używać takiej broni z Umiejętnościami Strzeleckimi równymi 10%. Jeżeli istnieje jakaś szansa na to, że osoba posługująca się taką bronią, a nie posiadająca odpowiedniej umiejętności zrani się poprzez niewłaściwy sposób jej użycia, MG powinien zastosować w stosunku do niej test *ryzyka* lub zastosować jakąś inną karę.

Do **broni zwykłych** zaliczamy:

Krótki łuk — Mały łuk, używany głównie do polowań i do walki z końskiego grzbietu.

Zwykły łuk — Zwykły, miotający strzały łuk, wykonany z drewna, ścięgien, rogu lub ze wszystkich tych materiałów, łączonych ze sobą.

Kusza — Strzela bełtami, zaś do jej naciągnięcia używa się specjalnej *windy* lub zwykłej siły fizycznej. Z takiej broni strzela się wolno, jest nieporęczna w użyciu, ale zadaje duże obrażenia.

Oszczep — Krótka, specjalnie wyważona włócznia, przeznaczona do rzucania.

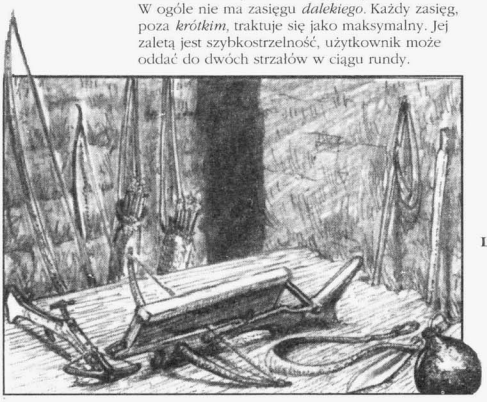
Włócznia — Włóczniami można rzucać, bądź używać ich w walce wręcz. Raz rzucona, nie może zostać wykorzystana powtórnie w tej samej walce, chociaż potem można ją odzyskać i nadal używać.

Improwizowana — Wszystko, czym można rzucić traktowane jest jako potencjalny pocisk. Będą więc to stołki, garnki, butelki, kamienie, a także broń nie przeznaczona do rzucania, taka jak miecze.



Do **broni specjalnych** zaliczamy:

Kusza samorepetująca — Pomysłowa odmiana kuszy. Po każdym strzale naciśnięcie dźwigni powoduje naciągnięcie cięciwy i automatyczne załadowanie kolejnego bełtu z umieszczonego u góry broni magazynka. Magazynek mieści 10 bełtów. Broń jest lekka i znacznie mniej skuteczna niż zwykła kusza. W ogóle nie ma zasięgu *dalekiego.* Każdy zasięg, poza *krótkim,* traktuje się jako maksymalny. Jej zaletą jest szybkostrzelność, użytkownik może oddać do dwóch strzałów w ciągu rundy.



Dmuchawka — Dmuchawka nie jest bronią powszechną w Starym Świecie, ale czasami używają jej zabójcy. Strzela małymi, często zatrutymi strzałkami.

Długi łuk — Długi łuk jest wymagającą bronią, do użycia której potrzeba znacznych umiejętności. Jest jednak bardzo efektywny i w porównaniu do zwykłego łuku ma duży zasięg.

Elfi łuk — Elfi łuk jest bronią specjalną, której używanie nie wymaga specjalnej umiejętności. Może być używana jedynie przez leśne elfy – w rękach przedstawiciela innej rasy jest traktowany jak łuk krótki.

Pistolet strzałkowy — Jest to mała kusza, wykonana całkowicie ze stali. Ma rozmiar pistoletu i można jej używać przy pomocy jednej ręki. Ma mały zasięg i wolno się ją ładuje, gdyż cięciwa jest napinana przez śrubę, wbudowaną w korpus broni.

Proca — Proce są staromodną bronią, bardzo prostą do wykonania, ale wymagającą dużej praktyki, by posługiwać się nią skutecznie.

Proca drzewcowa — Proca drzewcowa jest dwuręczną wersją procy, przypominającą zwykłą procę zamontowaną na kiju. Broń używa cięższego pocisku, lecz jest wolniejsza w użyciu.

Nóż do rzucania — Oprócz prawdziwych noży do rzucania, ta kategoria obejmuje wiele innych pocisków, wszystkie mające podobne efekty działania. Zalicza się do nich strzałki, toporki do rzucania, zaostrzone monety i podobne przedmioty.

Bomba — Bomby to po prostu cienkie, ceramiczne lub metalowe skorupy, wypełnione materiałem wybuchowym. Bomby można podkładać (w takim przypadku rzut na trafienie jest niepotrzebny), ale zajmujemy się nimi tutaj, ponieważ w walce zwykle się nimi rzuca. Lonty mogą zostać przycięte do różnej długości, ale uważa się, że większość używanych odcinków wypala się w 10 sekund (jedną rundę). Bomba działa na wszystkie istoty (i budynki) w promieniu do 8 metrów. Istota rzucająca bombę normalnie rzuca kostką, by określić trafienie. Jeżeli rzut jest niecelny, rzuca K8 i wynik porównuje z poniższą tabelką.

1	**2**	**3**
4	**CEL**	**5**
6	**7**	**8**

Odległość, o jaką bomba chybiła równa jest K8 x 0,5 metra, np. wyrzucenie 1 oznacza, że bomba wylądowała na lewo za celem w odległości K8 x 0,5 metra, wyrzucenie 2, że wylądowała K8 x 0,5 metra bezpośrednio za celem, a rezultat 3, że bomba upadła na prawo za celem w odległości K8 x 0,5 metra itd.

Jeżeli rzut, sprawdzający celność ataku będzie nieudany o 30% lub więcej, nie określamy miejsca upadku ani odległości bomby od celu. Upada ona pod nogami rzucającego.

Bomby często są *niewypałami* – patrz **Niewypały.**

Lasso — Nie zadaje obrażeń, ale unieruchamia przeciwnika za pomocą pętli ze sznura. Można trafić jedynie pojedynczego przeciwnika, który zostaje spętany do czasu wykonania udanego testu Inicjatywy. Spętany rzuca K6:

1-3	jedno ramię unieruchomione (równe szanse dla każdego).
4-5	oba ramiona unieruchomione.
6	oba ramiona wolne.

Postać, mająca oba ramiona wolne może atakować normalnie, chociaż jeśli używający lassa przez cały czas ciągnie za sznur, stosuje się wobec niej ujemny modyfikator -10% do WW. Osoba, mająca wolne tylko jedno ramię, może używać tylko tego ramienia i to z ujemnym modyfikatorem -20% do WW. Postać z dwoma unieruchomionymi ramionami, nie może, oprócz prób uwolnienia się, nic robić.

Osoby spętane lassem, mogą co rundę próbować uwolnić się, wykonując test Zręczności.

Bolas Bolas składają się z dwóch lub trzech kamiennych albo metalowych ciężarków, połączonych ze sobą sznurem. Po udanym trafieniu, oprócz zadawania obrażeń, bolas *pęta* wroga. Ofiara co rundę może próbować się oswobodzić poprzez wykonanie testu Zręczności, ale w czasie, gdy jest spętana traktuje się ją jako cel *nieruchomy*. Bolas nigdy nie powodują obrażeń dodatkowych, a trafienia krytyczne są rozstrzygane w tabeli z ujemnym modyfikatorem -10%. Ujemny rezultat trafienia krytycznego wskazuje, że po prostu nie miało ono miejsca.

Pistolet Pistolet to nowy oręż w arsenałach Starego Świata. Nie jest masowo produkowany ani stosowany. Ładowanie pistoletu pochłania dużo czasu i wymaga drogiego prochu strzelniczego. Pistolety często *nie wypalają* (patrz **Niewypały**).

Rusznica Rusznica przypomina budową pistolet, jest jednak znacznie większa. Jest to ciężka i nieefektywna broń, robiąca dużo hałasu, ale rzadko powodująca poważne obrażenia. Podobnie jak pistolet, często *nie wypala* – patrz **Niewypały.**

Bomba zapalająca Bomba zapalająca lub koktail Mołotowa, to szklany lub ceramiczny pojemnik, napełniony łatwopalnym płynem. Szyjka pojemnika zatkana jest kawałkiem szmaty, zapalanej tuż przed rzutem. Jeśli rzut chybił celu, rzuć K8 i wynik porównaj z poniższą tabelką:

1	**2**	**3**
4	**CEL**	**5**
6	**7**	**8**

Odległość o jaką chybiła bomba równa jest K8 x 0,5 metra, np. wyrzucenie 1 oznacza, że bomba wylądowała na lewo za celem w odległości K8 x 0,5 metra, wyrzucenie 2, że wylądowała K8 x 0,5 metra bezpośrednio za celem, rezultat 3, że bomba upadła na prawo za celem w odległości K8 x 0,5 metra itd.

Jeżeli rzut, sprawdzający celność ataku będzie nieudany o 30% lub więcej, nie określamy miejsca upadku ani odległości bomby od celu. Upada ona pod nogami rzucającego.

Bomba zapalająca powoduje obrażenia od ognia (patrz **Ogień**). Jeśli spowoduje ona *obrażenia dodatkowe*, jest 50% szans, że te dodatkowe obrażenia obejmą obszar ciała bezpośrednio przylegający do obszaru trafionego wcześniej. Bomba zapalająca płonie przez K4 rundy po zapaleniu.



•ARTYLERIA•

Balista Balista jest maszyną oblężniczą zaprojektowaną do strzelania pociskiem przypominającym duży bełt od kuszy. Osoba z umiejętnością *broń specjalna – balista*, może dowodzić taką maszyną. Balisty są zwykle używane w dużych bitwach i zasady odnoszące się do nich można znaleźć w regułach gry **Warhammer Fantasy Battle**.

Bombarda Bombarda jest prymitywnym działem, strzelającym żelaznymi kulami. Osoba z umiejętnością *broń specjalna – bombarda*, może dowodzić taką maszyną. Bombardy są zwykle używane w dużych bitwach i zasady odnoszące się do nich można znaleźć w regułach **Warhammer Fantasy Battle**.

Katapulta Katapulta jest maszyną oblężniczą, podobną do trebuszu, przeznaczoną do miotania ciężkich skał lub innych ciężkich pocisków, np. dużych, kuszniczych kamieni. Osoba z umiejętnością *broń specjalna – katapulta*, może dowodzić taką maszyną. Katapulty są zwykle używane w dużych bitwach i odnoszące się do nich zasady można znaleźć w regułach gry **Warhammer Fantasy Battle.**

•TABELA BRONI STRZELECKIEJ•

Broń	Zasięg Krótki	Długi	Maksym.	SE	Czas ładowania i strzału
Krótki łuk	16	32	150	3	1 runda
Zwykły łuk	24	48	250	3	1 runda
Długi łuk	32	64	300	3	1 runda
Elfi Łuk	32	64	300	4	1 runda
Kusza	32	64	300	4	1 runda – ładowanie 1 runda – strzał
Kusza samopowtarzalna	32	–	100	1	2 strzały na rundę; magazynek zawiera 10 bełtów – 8 rund napełnienie
Pistolet strzałkowy	16	32	50	1	1 runda – ładowanie 1 runda – strzał
Proca	24	36	150	3	1 runda
Proca drzewcowa	24	36	200	4	1 runda – ładowanie 1 runda – strzał
Oszczep	8	16	50	S	1 runda
Włócznia	4	8	25	S	1 runda
Strzałka	4	8	20	S	1 runda
Rzucany nóż	4	8	20	S	1 runda
Rzucany topór	4	8	20	S	1 runda
Dmuchawka	12	24	50	1	1 runda
Lasso	8	16	30	–	1 runda – rzut 2 rundy – zwinięcie
Bolas	12	24	50	1	1 runda
Pistolet	8	16	50	3	2 rundy – ładowanie 1 runda – strzał
Rusznica	24	48	250	3	3 rundy – ładowanie 1 runda – strzał
Bomba	2	6	10	6	1 runda – podpalenie i rzut
Bomba zapalająca	2	6	10	O	1 runda – podpalenie i rzut
Improwizowana	2	6	10	S	1 runda

SE – *Siła efektywna* broni.

S – Zamiast *siły efektywnej* broni powinno się użyć *Siły* rzucającej nią osoby.

O – Broń zadaje zwykłe obrażenia od ognia (patrz *Ogień*).

Zwróć uwagę, że kusza samopowtarzalna nie ma *dalekiego* zasięgu. Każdy cel położony dalej niż zasięg *krótki* uważany jest za znajdujący się w *maksymalnym* zasięgu.

•CZAS DZIAŁAŃ•

Walki strzeleckie toczą się zwykle z odległości znacznie większych niż walka wręcz, więc używanie formalnych rund i odgrywających je figurek nie zawsze jest celowe. Na przykład, grupa poszukiwaczy przygód stoi i strzela do nacierającej grupy goblinów. Niewiele osiągnie się poprzez przeprowadzanie takiej walki runda po rundzie. Często łatwiej będzie określić jak dużo czasu zajmie goblinom dojście na odległość odpowiednią do walki wręcz, a następnie pozwolenie graczom na oddanie odpowiedniej ilości strzałów.

Na przykład, rzeczone gobliny zbliżają się do naszej grupy w tempie piętnastu metrów na rundę, a bohaterowie stoją od nich w odległości mniej więcej 40 metrów. Przyjmując, że grupa nie poruszy się z miejsca, zielone tałatajstwo dojdzie do nich w ciągu trzech rund – co pozwala im strzelać przez pełne dwie rundy.

•STRZAŁY NA MAKSYMALNĄ ODLEGŁOŚĆ•

Celowanie do obiektów, znajdujących się w *zasięgu maksymalnym* zajmuje o jedną rundę więcej niż normalnie. Ma to odzwierciedlać większy stopień trudności, związany z mierzeniem do odległych celów. To wydłużenie czasu strzału jest dodatkiem do modyfikatora -20% do US, stosowanego przy strzałach na taką odległość. Jeśli postać strzela do dużej grupy przeciwników, nie wybierając celu, można ten czas skrócić, oczywiście za zgodą MG.



•STRZAŁ WYMIERZONY•

Strzelec może starać się trafić w określoną część ciała (głowę, klatkę piersiową, rękę itd.) Może podjąć taką próbę tylko, jeśli cel znajduje się w *bliskim zasięgu* broni. Strzał trwa wtedy o rundę dłużej niż normalnie. Obszary ciała są traktowane jako *małe cele*, tak więc uwzględnia się ujemny modyfikator -10% do US. Strzał, który chybia, nie trafia innego obszaru ciała, ani żadnego innego celu.



•NOSZENIE ZAŁADOWANEJ BRONI•

Nie ma żadnych powodów, dla których bohaterowie nie mieliby paradować ze strzałami założonymi na cięciwy lub z gotowymi do rzutu toporkami. W takim wypadku lepiej jest przyjąć, że celowanie i strzał zabierają całą rundę – bohater nie może strzelać lub rzucać dwa razy w rundzie! Noszenie naładowanej, gotowej do strzału czy rzutu broni oznacza, że postać zdoła szybciej zareagować na jakieś nagłe niebezpieczeństwo, co ma odzwierciedlenie w przyznaniu jej dodatniego modyfikatora do Inicjatywy +10% podczas pierwszej rundy walki.

•NIEWYPAŁY•

Bomby i broń prochowa często zawodzą, są *niewypałami*. Każdy naturalny podwójny rzut (np. 66, 99, 00, itp.) wylosowany w czasie ustalania trafienia, wskazuje, że właśnie miał miejsce *niewypał*. Rzuć K100, a rezultat odczytaj na poniższej tabeli:

Broń palna:

01-50	Ładunek się nie zapalił, nie trzeba przeładowywać, w następnej rundzie można strzelać dalej.
51-99	Ładunek się nie zapalił, broń należy ponownie załadować.
00	Ładunek eksplodował w rękach strzelca, powodując automatyczne trafienie strzelca i niszcząc broń.

Bomby:

01-50	Bomba nie eksplodowała.
51-80	Bomba sypie iskrami. Rzuć K6 w każdej rundzie – jeśli wypadnie 6, bomba eksploduje.
81-95	Bomba eksplodowała w połowie drogi między rzucającym, a celem.
96-00	Bomba eksplodowała w rękach rzucającego.



•ISTOTY LATAJĄCE•

Istoty latające jako cele: Kiedy strzelamy do celu latającego, zasięgi wzrastają o jeden krok. *Krótki* zasięg traktujemy jak *daleki*, *daleki* jak *maksymalny*, a strzelanie na *maksymalny* zasięg jest niemożliwe.

Chcąc określić odległość od latającego celu, dodajemy do siebie odległości od niego w poziomie i w pionie. W ten sposób uzyskujemy szukany wynik. Jest to zwykle więcej, niż wynosi rzeczywista odległość od celu, ale ma to stanowić odbicie trudności, związanych ze strzelaniem do góry.

Istoty latające miotające pociski: Latające stworzenia mogą rzucać lub strzelać pociskami w dół z każdej wysokości. Zasięg określany jest jedynie jako odległość pozioma, bez brania pod uwagę wysokości. Pociski zawsze sięgają powierzchni gruntu – w tym sensie nie ma zasięgu *maksymalnego*. Przyjmuje się jednak, że pociski zrzucane z wysokości większej niż *maksymalny* zasięg używanej broni nie trafiają w cel, chyba, że są to kamienie zrzucane z budynku.

Walka strzelecka w powietrzu: Kiedy dwa stworzenia latające strzelają do siebie, znajdujący się niżej z nich traktowany jest tak, jakby znajdował się na ziemi – w jego przypadku, obliczając odległość do celu, dodaje się do siebie odległość pionową i poziomą. Znajdujący się wyżej używa jedynie odległości horyzontalnej, czyli poziomej.

Dwie latające istoty znajdujące się na tej samej wysokości strzelają do siebie tak, jakby znajdowały się na ziemi, lecz zasięgi są skrócone o jeden stopień, w sposób opisany powyżej.

Latające wierzchowce: Walka strzelecka toczona przez istoty dosiadające latających wierzchowców toczona jest przy uwzględnieniu normalnego, ujemnego modyfikatora -10% za strzelanie z poruszającego się wierzchowca.

•RANY I REKONWALESCENCJA•

Cecha Żywotność określa jak długo postać może walczyć, zanim przeciwnik zada jej decydujący cios. Jak napisano nieco wcześniej, Żywotność reprezentuje "strefę buforową" i tylko wtedy, gdy zostanie ona sprowadzona do zera, postać zacznie otrzymywać naprawdę groźne obrażenia.

Przyjmuje się jednak, że osoby, które w walce odniosły jakieś obrażenia, zostały *ranne przed tym*, jak ich Żywotność spadła do zera. Odnosi się to tylko do istot, które zostały ranne w walce – nie oznacza, iż mniejsze zwierzęta, posiadające od początku tylko 1 czy 2 punkty Żywotności, cały czas chodzą w bandażach.

Rany dzielimy na trzy różne kategorie:

Lekkie: postać wciąż ma 2 lub więcej punktów Żywotności;

Ciężkie: postać ma mniej niż 2 punkty Żywotności, ale *nie otrzymała* żadnych trafień krytycznych.

Bardzo ciężkie: postać otrzymała jedno lub więcej trafień krytycznych.

Osoby lekko ranne powracają do zdrowia samodzielnie, pod warunkiem, że mają czas na odpoczynek (patrz **Czas leczenia** poniżej) – jednak opieka osoby posiadającej umiejętność *leczenia ran* lub *chirurgii* może okazać się tu bardzo pomocna. Jeżeli lecząca postać wykona udany test Inteligencji, zraniona osoba natychmiast odzyskuje K3 punkty Żywotności. Można wykonać tylko jedną próbę leczenia obrażeń, odniesionych w określonej walce.

Osoby ciężko ranne nie powrócą do zdrowia samoistnie, dopóki nie zostanie im udzielona skuteczna pomoc przez osobę posiadającą umiejętność *leczenie ran* lub *chirurgia*. Chirurg, wykonując udany test Inteligencji jest w stanie przywrócić K3 punktów Żywotności, a jakakolwiek inna osoba lecząca – tylko 1 punkt. Zdrowienie jest natychmiastowe, a poźniej przyjmuje się, że dana postać jest już tylko *lekko ranna* (patrz wyżej).

Osoby ranne bardzo ciężko będą prawdopodobnie potrzebowały natychmiastowej opieki kogoś, posiadającego umiejętność *leczenie ran*, by w ogóle mieć szansę na tyle długiego utrzymania się przy życiu, żeby dotrzeć do jakiejś osoby z umiejętnością *chirurgii*.

Czas leczenia:
Lekko ranne osoby odzyskują 1 punkt Żywotności na dzień całkowitego odpoczynku. Osoby, odpoczywające przez tydzień otrzymują dodatkowo ilość punktów Żywotności równą wielkości ich cechy Wytrzymałość (np. po tygodniu odpoczynku lekko ranna osoba odzyska ilość punktów Żywotności, równą 7 + jej Wytrzymałość).

Opieka osoby posiadającej umiejętność *leczenie ran* przyśpiesza proces zdrowienia. Jeżeli osoba doglądająca wykona udany test Inteligencji (z dodatnim modyfikatorem +20%) i przynajmniej przez pół godziny dziennie opiekuje się rannym, ranny odzyska każdego dnia ilość punktów Żywotności, równą jego Wytrzymałości. Jeżeli osobie leczącej ten test się nie powiedzie, to ilość odzyskanych punktów Żywotności równa jest połowie Wytrzymałości rannego (zaokrąglając w górę).

Osoby, posiadające umiejętność *chirurgia*, które przez przynajmniej pół godziny dziennie doglądają rannego i wykonają udany test Inteligencji, redukują czas rekonwalescencji do jednej trzeciej. Niepowodzenie oznacza, że czas rekonwalescencji ulega skróceniu do połowy. W ten sposób lekko ranna osoba, którą skutecznie doagląda chirurg może odzyskać w ciągu dnia odpoczynku liczbę punktów Żywotności, mogącą osiągnąc trzykrotną własną Wytrzymałość.

•POMOC MEDYCZNA•

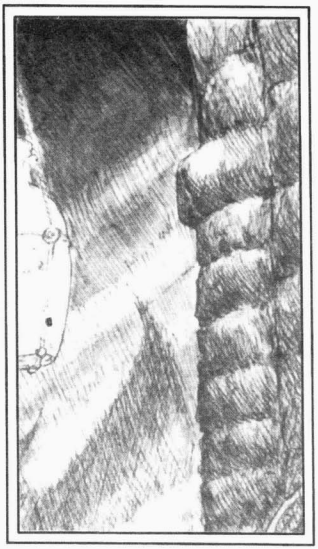
Niektóre rany, odniesione na skutek *trafień krytycznych* określono jako wymagające skutecznej opieki medycznej. Rodzaj leczenia zależy od typu odniesionych obrażeń. Mówiąc najbardziej ogólnie, efekty obrażeń zmieszczą się w przynajmniej jednej z poniższych kategorii:

Krwawienie: ranny traci podczas każdej rundy dodatkowe punkty Żywotności do czasu, aż zajmie się nim chirurg albo uzdrowiciel, lub też aż umrze. Osoba z umiejętnością *leczenie ran* lub *chirurgia* może powstrzymać upływ krwi, wykonując udany test Inteligencji. Próby mogą być powtarzane co rundę. Mimo powstrzymania krwawienia ranny umrze, jeśli w ciągu 24 godzin chirurg nie przeprowadzi pomyślnej operacji. Tylko osoba posiadająca umiejętność *chirurgia* może uratować pacjenta. Operacja trwa 2 godziny. Jeżeli chirurg wykona udany test Inteligencji, pacjent zaśnie na 24 godziny, po którym to czasie zostaje mu przywrócony 1 punkt Żywotności i traktuje się go jak lekko rannego. Jeżeli test jest nieudany, pacjent umiera.

Złamane lub zwichnięte kończyny: osobie z takim zranieniem nie grozi natychmiastowe niebezpieczeństwo, ale jeśli w ciągu tygodnia nie zajmie się nią chirurg, kończyna stanie się trwale bezwładna. Leczenia może próbować jedynie osoba posiadająca umiejętność *chirurgia*. Chirurg musi wykonać test Inteligencji – z dodatnim modyfikatorem +10% – po wykonaniu którego przyjmuje się, że leczona postać ma 1 punkt Żywotności i jest *lekko ranna*. Kończyna pozostaje niezdatna do użycia, unieruchomiona na temblaku czy szynach, przez okres K4+1 tygodni. Jeżeli test był nieudany, operacja może być powtarzana – każda kolejna próba ma kumulatywny, ujemny modyfikator Inteligencji -10%. Jeżeli w ciągu tygodnia od zranienia nie uda się przeprowadzić udanej operacji, kończyna na stałe pozostaje niewładna.

Ucięcie kończyny: chirurg w żadnym wypadku nie jest w stanie przywrócić utraconej kończyny. Ofiarze trzeba najpierw zatamować krwawienie (patrz wyżej), a następnie przypalić kikut i operować. Operacja zajmuje 2 godziny, do jej przeprowadzenia konieczny jest chirurg, który wykona test Inteligencji. Jeżeli test był udany, pacjent nie odzyskuje sił i nie uważa się go za *lekko rannego* jeszcze przez 6+K6 dni. Okres ten może ulec skróceniu dzięki opiece chirurga. Jeżeli test był nieudany, pacjent umiera.

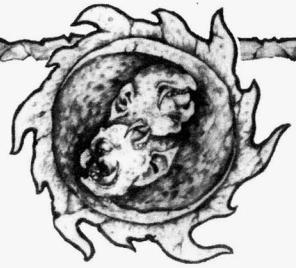




MAGIA

ROZDZIAŁ

4



Magicy
Poziomy magii
Punkty magii
Uzyskiwanie punktów magii
Poziomy mocy
Odzyskiwanie punktów magii
Wzrost poziomu mocy
Czary
Typy czarów
Rzucanie czarów
Koszt w punktach magii
Składniki
Czary a pancerz
Testy magii
Wzmacnianie testów i czarów
Trafienie czarem
Kompletowanie profesji
PROFESJE MAGÓW
Koszt w punktach doświadczenia
Punkty magii magów
Nauka czarów
Źródła nowych czarów
Maksymalna liczba znanych czarów
Alchemicy
Czarodzieje
Specjalizowani czarodzieje
Negatywne konsekwencje
Tabela magicznych chorób zawodowych
Opisy chorób zawodowych
Preparaty
Umiejętność rzucania czarów
ALCHEMIK
CZARODZIEJ
DEMONOLOG
ELEMENTALISTA
ILUZJONISTA
NEKROMANTA
PROFESJE KAPŁANÓW
Jak stać się kapłanem
Rozwój profesji
Bogowie
Punkty magii i czary
Maksymalna liczba znanych czarów
Umiejętność rzucania czarów
KAPŁAN
Religie
Jak stać się kapłanem
Tabela rozwoju kapłana
KAPŁAN DRUIDZKI
Druidzi i Dawna Wiara
Jak zostać kapłanem druidzkim
Tabela rozwoju druida
CZARY MAGII PROSTEJ
Bagienne ogniki
Dar języków
Dźwięki
Magiczne zamknięcie
Magiczny alarm
Magiczny płomień
Otwarcie
Płonące światło
Przekleństwo
Strefa ciepła
Strefa ciszy
Strefa zimna
Tworzenie małej istoty
Uśpienie
Usunięcie przekleństwa
Wzmocnienie drzwi
Zabezpieczenie przed deszczem
CZARY MAGII WOJENNEJ
Poziom 1
Aura Oporu
Kradzież rozumu
Leczenie lekkich zranień
Lot
Odporność na truciznę
Ognista kula
Podmuch wiatru
Ręka-młot
Siła walki
Wywołanie niechęci
Poziom 2
Aura ochrony
Mistyczna mgła
Świetlisty piorun
Powstrzymanie odwrotu
Strefa sanktuarium
Strefa wytrwałości
Uderzenie
Wywołanie furii
Wywołanie paniki
Wzbudzenie nienawiści
Poziom 3
Magiczny most
Odporność na strzały
Ożywienie miecza
Przekazanie aury
Przekleństwo przyciągania strzał
Rozproszenie aury
Wymuszenie ucieczki
Wywołanie głupoty
Wywołanie niestabilności
Wzbudzenie strachu
Poziom 4
Aura nietykalności
Leczenie ciężkich ran
Promień wybuchu
Siła umysłu
Unieruchomienie
Zaklęcie broni
Zmiana stron
CZARY DEMONICZNE
Wzywanie demonów
Demoniczne pakty
Udane wezwania
Przywołanie mocy
Unieruchamianie i odsyłanie demonów
Poziom 1
Odesłanie małego demona
Spętanie demona
Strefa demonicznej ochrony
Wezwanie rumaka
Wezwanie strażnika
Poziom 2
Powstrzymanie niestabilności demona
Przyzwanie energii
Przyzywanie małych demonów
Strefa likwidacji demonów
Wezwanie magicznego wsparcia
Poziom 3
Odesłanie demonicznej hordy
Rozprzestrzenienie obłędu
Wezwanie demonicznej hordy
Wezwanie wielkiej potęgi
Poziom 4
Demoniczny portal
Odesłanie wielkiego demona
Przywołanie wielkiego demona
Wezwanie ogromnej potęgi
CZARY ELEMENTALNE
Przyzywanie żywiołaków
Dematerializacja
Poziom 1
Chmura dymu
Grad kamieni
Magiczne światło
Oddychanie pod wodą
Oślepiający błysk
Ręka ognia
Spacer po wodzie
Strefa ukrycia
Poziom 2
Gaszenie ognia
Grzmot pioruna
Odporność na ogień
Przemieszczenie przedmiotu
Rozniecenie ognia
Rozstąpienie wód
Uschnięcie roślin
Wywołanie deszczu
Poziom 3
Burza pyłowa
Eteryczna postać
Kruszenie kamieni
Morowe powietrze
Odesłanie żywiołaka
Ściana ognia
Tworzenie lotnych piasków
Zionięcie ogniem
Odesłanie żywiołaków
Ożywienie wody
Przyzwanie roju
Przyzwanie żywiołaka
Tunel w skale
Wezwanie hordy żywiołaków
Żywopłot cierni
CZARY ILUZYJNE
Rozpraszanie iluzji
Poziom 1
Dezorientacja wroga
Iluzja fantomu
Osłona działalności
Powielenie obrazu
Przybranie iluzorycznego wyglądu
Poziom 2
Halucynacja
Iluzoryczne budynki
Iluzoryczne lasy
Negacja ataku
Rozproszenie iluzji
Widmowy wygląd
Poziom 3
Dezorientacja
Iluzja potężnego wyglądu
Iluzoryczny wróg
Zniknięcie
Poziom 4
Iluzja mroku
Iluzoryczna armia
Teleportacja
Zniszczenie iluzji
CZARY NEKROMANTYCZNE
Przyzywanie ożywieńców
Kontrolowanie ożywieńców
Poziom 1
Przyzwanie szkieleta-bohatera
Przyzwanie szkieletów
Ręka śmierci
Strefa życia
Zniszczenie ożywieńca
Poziom 2
Kontrolowanie ożywieńców
Ręka pyłu
Rozszerzenie kontroli
Stabilizacja
Wezwanie szkieleta-mniejszego herosa
Poziom 3
Ożywienie zmarłych
Unicestwienie ożywieńców
Wezwanie hordy szkieletów
Życie po śmierci
Poziom 4
Całkowita kontrola
Przekleństwo ożywienia
Wezwanie szkieleta-większego herosa
Wiatr śmierci
CZARY DRUIDYCZNE
Poziom 1
Leczenie zwierząt
Odtruwanie
Odwszawienie
Władanie zwierzętami
Poziom 2
Burza gradowa
Splątanie cierni
Władanie gigantycznymi zwierzętami
Zmiana postaci
Poziom 3
Czerpanie mocy ziemi
Ożywienie drzewa
Rozkład
Strefa czystości
Poziom 4
Tworzenie bagna
Tworzenie świętego gaju
MAGICZNE PRZEDMIOTY
Przykłady magii
Niszczenie magicznych przedmiotów
Identyfikacja magicznych przedmiotów
Losowanie magicznych przedmiotów
Czary zawarte w magicznych przedmiotach
Amulety
Eliksiry
Klejnoty mocy
Magiczne księgi
Magiczne pergaminy
Pancerze
Pierścienie
Różdżki
Broń
Strzały
Zaklęte buty
Zaklęty sznur
Wszystkowidzące lustro
Kamienie świtu
Runy

• MAGIA •

Magia jest potężną, zdolną naginać prawa natury siłą, dającą wielką potęgę tym, którzy potrafią nią władać. W Starym Świecie magia objawia się na wiele sposobów – od nieudolnych eksperymentów początkujących czarodziejów zaczynając, a kończąc na ogromnej mocy, którą władają bogowie.

•MAGICY•

Magicy są to osoby, które posiadają umiejętność posługiwania się magią. Istnieją dwie kategorie magików – w pierwszej są magowie (alchemicy i czarodzieje), a w drugiej kapłani (kapłani i kapłani druidzcy). Inne osoby mogą w wyjątkowych przypadkach zostać tymczasowo obdarzone mocami magicznymi dzięki *błogosławieństwom* (zob. rozdział **Religie i wierzenia**) – gdy posługują się magią, traktuje się ich jako swego rodzaju magików.

Czarodzieje: Czarodzieje stanowią najliczniejszą grupę magików. Posługują się *magią prostą* i *magią wojenną*. Jeśli chcą, mogą się specjalizować. Stają się wtedy demonologami, elementalistami, iluzjonistami albo nekromantami.

Demonolodzy: Demonolodzy praktykują mroczną i zakazaną sztukę przyzywania i zaklinania demonów. W rezultacie tych praktyk często popadają w choroby umysłowe i wszyscy normalni ludzie omijają ich z daleka.

Elementaliści: Ci magowie mają do czynienia z siłami przyrody oraz żywiołami ziemi, powietrza, ognia i wody.

Iluzjoniści: Iluzjoniści zdolni są do tworzenia i sterowania różnymi rodzajami niezwykłych, zadziwiających iluzji.

Nekromanci: Są samotnymi i zamkniętymi w sobie osobnikami, których obsesją stała się śmierć i ożywieńce. Potrafią komunikować się z duchami zmarłych, a nawet zmusić je do służenia sobie. Ale za tę moc słono płacą, gdyż zwykli ludzie traktują ich z takim samym wstrętem, jak demonologów.

Alchemicy: Ci uczeni studiują dziedzinę magii, zajmującą się materią i jej własnościami. Mają najmniejszą moc ze wszystkich rzucających czary osób (zob. **Poziomy magii** – poniżej).

Kapłani: Poświęcili się służbie konkretnemu bogu, działając jako jego przedstawiciele na ziemi. Otrzymują od tego boga szeroki zakres mocy, choć konkretne czary zależą od danej religii.

Kapłani druidzcy: Są to kapłani, którzy oddają cześć przyrodzie; swą potęgę uzyskują w podobny sposób, jak normalni kapłani.

•POZIOMY MAGII•

Każda profesja magiczna jest podzielona na poziomy – od 1. do 4., gdzie 1. oznacza najniższą moc, a 4. – najpotężniejszą. Postać z poziomu pierwszego może rzucać czary tylko z tego poziomu (patrz **Czary**), zaś postać z poziomu czwartego może rzucać czary z poziomów 1, 2, 3 i 4. Alchemicy stanowią wyjątek od tej zasady – poziom dostępnych dla nich czarów jest zawsze o jeden niższy od ich poziomu magii (tak więc alchemik z drugiego poziomu może rzucać czary tylko z pierwszego poziomu, itd.).

•PUNKTY MAGII•

Osoby, posiadające umiejętność *rzucania czarów* wiedzą jak ukierunkowywać magiczne siły wszechświata. Są zdolne do tworzenia widowiskowych efektów z czystej magii, choć najpierw muszą studiować i nauczyć się magicznych formuł, z których budują swe zaklęcia. Znajomość czaru nie jest jednak równoznaczna z umiejętnością skutecznego jego rzucania. Bohaterowie, chcąc ukierunkować skutecznie moc, muszą znać nie tylko mechanizmy, według których czar jest wywoływany, ale także posiadać dostateczną ilość wewnętrznej energii – *punktów magii*. Rzucanie czarów zawsze jest kosztowne, w przypadku niektórych czarów bardziej, przy innych mniej. Zdolność postaci do rzucania czarów jest zależna od ilości *punktów magii*, aktualnie przez nią posiadanych.

Każdy czar ma swój *koszt w punktach magii*, określony w opisie. Jest to liczba, którą należy odjąć od aktualnej ilości *punktów magii* posiadanych przez magika w chwili rzucenia czaru (patrz **Rzucanie czarów**).

•UZYSKIWANIE PUNKTÓW MAGII•

Punkty magii są uzyskiwane, gdy postać się rozwija i awansuje, choć stopień ich przyrostu różni się w zależności od poziomu, rasy i tego, czy postać jest magiem, czy kapłanem.

Magowie: Uczniowie dysponują tylko kilkoma *punktami magii*, podczas gdy wykształcony czarodziej może posiadać znaczną ich ilość. Gdy poziom maga wzrasta (po wykazaniu się w czasie terminowania), zyskuje on 4K4 punkty magii, które dodaje do posiadanej aktualnie liczby punktów magii i *poziomu mocy* (zob. dalej). Uczeń czarodzieja posiada 2K4 punkty magii. Alchemik nie zdobywa żadnych punktów magii do osiągnięcia pierwszego poziomu, a wtedy otrzymuje 2K4 punkty, a na każdym późniejszym poziomie kolejne 4K4 punkty magii.

Magowie nie będący ludźmi: Leśne elfy uzyskają taką samą liczbę punktów magii, jak ludzie. Natomiast krasnoludy i halflingi są słabymi magami i rzeczywiście niewielu przedstawicieli tych ras jest magikami. Otrzymują oni połowę punktów magii, przeznaczonych ludziom i elfom, tzn. 1K4 punkty dla ucznia czarodzieja lub pierwszopoziomowego alchemika i 2K4 punkty na wyższych poziomach.

Kapłani: Wszyscy kapłani (zarówno kapłan, jak i kapłan druidzki) otrzymują taką samą ilość punktów magii, bez względu na rasę. Tak więc nowicjusze i druidzi nie mają żadnych punktów magii, ale osoba, która awansowała na kapłana, bądź kapłana druidzkiego, zyskuje 2K8 punktów magii za każdy poziom.

Poniższa tabela zawiera zebrane informacje na temat uzyskiwania punktów magii w miarę rozwoju postaci:

Profesja	Otrzymywane punkty magii
Ludzie, elfy:	
uczeń alchemika	nic
alchemik 1 poziomu	2K4
alchemik poziomów 2-4	4K4 co poziom
uczeń czarodzieja	2K4
czarodziej poziomów 1-4	
(i wszyscy magowie wyspecjalizowani)	4K4 co poziom
Krasnoludy, halflingi:	
uczeń alchemika	nic
alchemik 1 poziomu	1K4
alchemik poziomów 2-4	2K4 co poziom
uczeń czarodzieja	1K4
czarodziej poziomów 1-4	
(i wszyscy magowie wyspecjalizowani)	2K4 co poziom
Wszystkie rasy:	
druid	nic
kapłan druidzki poziomów 1-4	2K8 co poziom
nowicjusz	nic
kapłan poziomów 1-4	2K8 co poziom

•POZIOMY MOCY•

Poziom mocy jest miarą tego, jak wiele punktów magii postać uzyskała w swym rozwoju do tej pory. Określa maksymalną liczbę punktów magii, które mogą być przez tę postać posiadane. Jedynym sposobem zwiększenia *poziomu mocy* jest osiągnięcie następnego poziomu magii. (zob. **Wzrost poziomu mocy** – poniżej).

Poziom mocy nie powinien być mylony z aktualnie posiadaną przez postać liczbą punktów magii. Jest on miarą **maksymalnej** liczby punktów, które są postaci dostępne, to drugie pojęcie po prostu określa, jak wiele punktów magii tej postaci w danej chwili zostało; biorąc pod uwagę rzucone już czary. Nie należy także mylić *poziomu magii* z *poziomem mocy*, bowiem ten pierwszy jest oznaczeniem kategorii osoby rzucającej czary, podczas gdy ten drugi – maksymalną liczbą punktów magii, którą ta kategoria zapewnia.

•ODZYSKIWANIE PUNKTÓW MAGII•

Punkty magii mogą być odzyskiwane na kilka sposobów:

Sen: Każdy magik *z wyjątkiem kapłana i kapłana druidzkiego* może odzyskać punkty magii podczas snu. Punkty te są odzyskiwane z szybkością 10% poziomu mocy za 1 godzinę snu. Tak więc 10 godzin snu całkowicie regeneruje moc magika, którego ilość punktów magii spadła do zera. Krótszy sen przywraca proporcjonalnie mniej punktów magii. Wszystkie ułamki są ignorowane.

Należy zauważyć, że wszystkie osoby, z kapłanami włącznie, które kiedyś były czarodziejami (itp.) mogą odzyskiwać swe punkty magii poprzez sen. Zdolność ta nie jest tracona mimo zmian profesji.

Medytacja: Osoby, posiadające umiejętność *medytacji* mogą odzyskiwać punkty magii z szybkością 1 punktu za K6 tur (minut) medytacji (zob. **Umiejętności**).

Inne metody: Możliwe jest również odzyskiwanie punktów magii dzięki pewnym magicznym przedmiotom, okazjonalnej interwencji bogów i przez rzucanie niektórych czarów, na przykład *Wezwanie mocy* i *Czerpanie z mocy ziemi*.

Trzeba zaznaczyć, że punkty magii można regenerować tylko do poziomu mocy, chyba że szczegółowe zasady określą inaczej.

Kapłani druidzcy: Kapłani druidzcy mogą odzyskiwać punkty magii tylko przez odprawienie dziesięciominutowego rytuału *w szczególnym miejscu i czasie*, zależnie od swego ducha opiekuńczego – patrz **Religie i wierzenia – Dawna Wiara**.

Kapłani: Kapłani normalnie odzyskują punkty magii przez *medytację*. W szczególnych przypadkach MG może uznać, że bogowie zdecydowali się zredukować liczbę punktów magii, odzyskiwanych przez kapłana – np. jeśli z mniejszym, niż oczekiwali zapałem krzewi on swoją wiarę. Jeżeli bogowie zdecydują, że kapłan nie powinien w ogóle odzyskiwać utraconych punktów magii, wtedy nic, nawet sen, mu tych punktów nie zwróci.

•WZROST POZIOMU MOCY•

Istnieje kilka sposobów na to, by magik zwiększył swój poziom mocy:

Rozwój: Bohaterowie, którzy poświęcą się magicznym profesjom zdobywają punkty magii tak, jak to wyjaśniono wcześniej. Jeśli jednak osiągną już 1 poziom jakiejkolwiek profesji magicznej, nie mogą zdobyć żadnych punktów do czasu osiągnięcia poziomu wyższego. Stąd też osoba, która zmienia swe zainteresowania z jednej szkoły magii na inną, pozostając na tym samym poziomie, nie otrzymuje dodatkowych punktów magii, choć ma dostęp do całkiem nowego zasobu czarów. Na przykład czarodziej 2 poziomu, zostając iluzjonistą 1 poziomu nie otrzymuje nowych punktów magii. Również po osiągnięciu 2 poziomu iluzjonisty nie otrzyma dodatkowych punktów magii. Dopiero, gdy osiągnie 3 poziom otrzyma 4K4 punkty.

Magiczne przedmioty: Pewne magiczne przedmioty oferują postaci określoną liczbę dodatkowych punktów magii. Punkty magii, zyskane dzięki magicznym przedmiotom mogą spowodować, że ich całkowita, posiadana przez postać ilość przekroczy jej poziom mocy, ale tylko czasowo. Punkty magii zyskane w ten sposób są jednorazowego użytku i nie mogą być odzyskane.

•CZARY•

Czarów używa się, by zogniskować energię, zawartą w punktach magii w celu uzyskania określonych efektów. Chcąc rzucić czar, postać musi wykonać niezbędne gesty i wypowiedzieć wymaganą formułę. Często też, by czar w ogóle zadziałał potrzebne są specjalne składniki. Składniki te są niemal zawsze w procesie rzucania czaru całkowicie zużywane. Szczegółowe informacje dotyczące czarów, jak i wymaganych składników specjalnych znajdują się w **Opisach czarów**.

•TYPY CZARÓW•

Oto skrótowe omówienie głównych gałęzi magicznej wiedzy Starego Świata. Bohaterowie uczą się różnych odmian czarów, zgodnie ze swoją profesją (zob. **Profesje magów** i **Profesje kapłanów**).

Prosta magia: Dostępna dla wszystkich osób z umiejętnością *rzucania czarów*.

Magia wojenna: Dostępna dla alchemików z poziomu 2 i wyższych, oraz dla innych magów z poziomu 1 i wyższych, oraz dla niektórych kapłanów.

Magia demoniczna: Dostępna dla demonologów i niektórych kapłanów.

Magia druidyczna: Dostępna tylko dla kapłanów druidzkich.

Magia elementalna: Dostępna dla elementalistów, kapłanów druidzkich i niektórych kapłanów.

Magia iluzyjna: Dostępna dla iluzjonistów i niektórych kapłanów.

Magia nekromancka: Dostępna dla nekromantów i niektórych kapłanów.

Czary dostępne dla kapłanów różnią się w zależności od religii (zob. rozdział **Religie i wierzenia**).

•RZUCANIE CZARÓW•

Każdy czar (z wyjątkiem *prostej magii*) posiada swój *poziom czaru*. Poziom 1 jest najsłabszy, a poziom 4 najpotężniejszy. Umiejętność *rzucania czarów* pozwala bohaterom na wykorzystywanie magii o wzrastającej mocy. Na każdym poziomie mocy bohater musi wydać wymaganą ilość punktów doświadczenia, by otrzymać potrzebną umiejętność *rzucania czarów*.

Czar, którego bohater się już nauczył, może zostać przez niego użyty w każdej chwili (jeśli posiada on wystarczającą ilość *punktów magii*). Chcąc wykorzystać znane zaklęcie, osoba rzucająca musi zużyć, „wydać" punkty magii. Liczba punktów magii niezbędna do rzucenia danego czaru podana jest w *Opisie czaru*.



Potrzeba około 10 sekund, aby wykonać odpowiednie gesty i wypowiedzieć formułę, potrzebną do uruchomienia zaklęcia. Dlatego też rzucająca czar osoba nie może robić w tej rundzie walki nic więcej; jest uważana za *cel nieruchomy*, przez co jest otwarta na wszelkie ataki (jest trafiana automatycznie i odnosi podwójne obrażenia). Jeśli czar został z jakiegoś powodu przerwany – na przykład ktoś magika uderzył – punkty magii, potrzebne do jego rzucenia zostają stracone.

•KOSZT W PUNKTACH MAGII•

Każdy czar „kosztuje" określoną, podaną w opisie ilość punktów magii, którą w chwili rzucania czaru odejmuje się od tej liczby punktów, którą posiada magik. Osoba, która ma 12 lub więcej punktów magii może użyć zaklęcia bez dodatkowych trudności – jego koszt jest po prostu odejmowany od całkowitej ilości posiadanych przez nią punktów. Jednak postacie, które mają mniej niż 12 punktów magii i chcą użyć czaru, muszą rzucić 2k6 i porównać wynik z aktualną ilością swoich punktów magii. Wyrzucenie liczby większej oznacza, że zaklęcie się nie udało, mniejszej – czar został rzucony poprawnie. Niezależnie od wyniku, koszt czaru jest odejmowany od posiadanego zasobu punktów magii.

•SKŁADNIKI•

Większość zaklęć, oprócz specjalnych gestów i magicznych formuł, wymaga jednego lub większej liczby materialnych składników, pochłanianych przez magiczną energię czaru. Są one wyszczególnione w opisach czarów. Czasem są to pospolite, łatwe do znalezienia substancje, innym znów razem – wyjątkowo rzadkie i ich zdobycie będzie wymagało wielkiego wysiłku.

•CZARY A PANCERZ•

Noszenie zbroi i/lub tarczy znacznie utrudnia prawidłowe korzystanie z magicznych umiejętności. Ochrony tego typu przeszkadzają w inkantacjach i dysharmonizują magiczne moce. Dlatego też właściwie nie spotyka się czarowników, którzy są wyposażeni w zbroje i tarcze. Magicy, noszący zbroję *nie mogą* korzystać z umiejętności *medytacji*. Poza tym zwiększa się liczba punktów magii, wymagana do rzucenia przez nich czaru lub użycia magicznego pergaminu. Każdy *punkt pancerza*, uzyskany dzięki jakiemuś elementowi zbroi czy dzięki tarczy, dodaje *dwa* punkty magii do tych, które są pochłaniane przez czar. Tak więc bohater, posiadający 2 *punkty pancerza* na korpusie, 2 *punkty pancerza* na każdej z nóg oraz noszący tarczę, dającą jeszcze 1 *punkt*, będzie musiał wydać dodatkowo 14 punktów magii, by rzucić zaklęcie lub wykorzystać pergamin.

•TESTY MAGII•

Postać, którą zaatakowano magicznie, może próbować wykonać *test magii*, żeby ten atak odeprzeć (zob. **Standardowe testy**). Stwierdzenie to nie dotyczy jednak wszystkich czarów. Na przykład ataków magicznymi pociskami (*Ognistą kulą*, *Świetlistym piorunem*, itp.) nie da się odeprzeć – zawsze trafiają w cel i nie można ich uniknąć. Postać nie może także zneutralizować pośrednich efektów magii – jeśli przeciwnik wywoła magiczną burzę, nie uniknie się przemoczenia, nawet po udanym teście.

Gdy *test magii* jest dopuszczalny, postać musi wykonać test Siły Woli, by zapobiec zadziałaniu czaru. Udany oznacza, że ofiara jest całkowicie odporna na czar, nieudany – zaklęcie działa zgodnie z opisem.

•WZMACNIANIE TESTÓW I CZARÓW•

Wydając dodatkowe punkty magii, osoba, która rzuca czar może zmniejszyć posiadaną przez przeciwnika szansę jego odparcia dzięki wykonaniu udanego *testu magii*. Gracz, wybierający taką możliwość musi zadeklarować, że jego magik wzmacnia swój czar i ta deklaracja musi być złożona *zanim* ofiara wykona swój rzut kostkami. Za każdy wydany punkt magii (ponad koszt czaru plus ewentualne



koszty noszenia zbroi), Siła Woli ofiary jest zmniejszana podczas tego (i tylko tego) testu magii o 5%. W przypadku czarów, które oddziałują na więcej niż jedną osobę, magik może zmniejszyć Siłę Woli większej liczby ofiar (nawet wszystkich), *pod warunkiem, że te dodatkowe punkty magii wyda na każdą z nich*.

Ktoś, kto został zaatakowany magicznie, może wydać posiadane przez siebie punkty magii na zwiększenie swej szansy wykonania udanego testu *magii*. Za każdy, wydany na ten cel punkt magii jego Siła Woli jest zwiększana o 5% podczas wykonywania tego testu. Gracze muszą zadeklarować ilość poświęconych punktów magii jeszcze przed wykonaniem rzutu kostkami. W normalnych okolicznościach wystarczy, żeby po prostu oznajmili Mistrzowi Gry, że ich bohaterowie wydają dodatkowe punkty magii na wzmocnienie czy obniżenie Siły Woli ofiary. W tych rzadkich przypadkach, gdy zaangażowanych jest dwóch graczy, jeden wzmacniający, a drugi obniżający szanse testu, obaj powinni *w tajemnicy* poinformować MG ile punktów wydają, i to *zanim* wykonany zostanie rzut kostką.

•TRAFIENIE CZAREM•

Wiele czarów opisano jako działające na *grupę* bohaterów czy innych istot. Mianem *grupy* określa się dowolną liczbę postaci, które są oddalone od siebie nie bardziej niż o 3 metry. Innymi słowy, postać, znajdująca się w odległości większej niż 3 metry od tych, które są celem czaru, nie należy już do grupy. Diagram na dole tej strony przedstawia niektóre możliwe sytuacje.

W przypadku bardzo dużych istot (powyżej 6 metrów) MG musi być przygotowany do samodzielnego rozsądzenia sytuacji, choć zaleca się, by takie istoty były zawsze traktowane jak cele pojedyncze.

Jeżeli magik życzy sobie, by zaklęcie swym działaniem objęło jedną szczególną postać z grupy, cel musi być łatwy do zidentyfikowania – jak na przykład konny wśród grupy piechurów, czy gigant w grupie orków. W innych przypadkach magik musi poświęcić dodatkową rundę na *celowanie* (tak jak w przypadku strzelania pociskami w grupy – patrz **Walka**).

•KOMPLETOWANIE PROFESJI•

Magicy wstępują na znacznie bardziej wymagającą ścieżkę kariery, niż ta, po której kroczą inni, poświęcający się bardziej przyziemnym profesjom. Ponieważ profesje magiczne wymagają specjalistycznej nauki i wielkiego doświadczenia, do zasad, regulujących ich zmiany zostały wprowadzone pewne zmiany (patrz **Mistrz Gry**).

Przede wszystkim, zanim bohater będzie mógł poświęcić się innej profesji magicznej, czy też przejść na następny poziom aktualnej, musi *w pełni skompletować* poziom, na którym obecnie się znajduje. W sumie oznacza to, że nikt nie może stać się na przykład czarodziejem pierwszego poziomu, nie będąc wcześniej uczniem czarodzieja. Pełne *skompletowanie* poprzedniego poziomu czy poprzedniej profesji wymaga:

(1) nabycia wszystkich dostępnych rozwinięć z *planu rozwinięć* za normalną ilość *punktów doświadczenia*;
(2) nauczenia się wszystkich dostępnych umiejętności za normalną ilość *punktów doświadczenia*;
(3) nauczenia się co najmniej dwóch czarów z poprzedniego poziomu (jeśli są takie). Postacie mogą zmieniać profesje bez wcześniejszego poznania wszystkich czarów, choć gracze mogą preferować wydawanie *punktów doświadczenia* właśnie na czary, a nie szybkie zmiany poziomów.

Ponadto, zanim bohater będzie mógł wybrać którąkolwiek z wyspecjalizowanych profesji czarodziejów (patrz dalej), musi mieć *kompletną* profesję czarodzieja pierwszego poziomu.

Kompletowanie profesji magicznych może być przerwane tak samo, jak innych, jednak bohaterowie nie będą mogli przejść na wyższe poziomy danej profesji, zanim do niej nie wrócą i nie ukończą poziomu przerwanego.

Nieco inny jest również koszt zmiany profesji w *punktach doświadczenia*, co opisane jest dalej.

•PROFESJE MAGÓW•

Profesje magów to profesje, wiążące się z badaniami magicznymi, których opanowanie wymaga zdobycia znacznej wiedzy. Zaliczamy do nich kariery alchemika i czarodzieja, łącznie ze specjalizacjami: elementalistą, iluzjonistą, demonologiem i nekromantą. Kapłan i kapłan druidzki opisani są oddzielnie (zob. **Profesje kapłanów**).

•KOSZT W PUNKTACH DOŚWIADCZENIA•

Profesje magów są znacznie bardziej kosztowne, niż zwykłe. Z uwagi na dużą ilość czasu, którą trzeba poświęcić studiowaniu wiedzy magicznej, wymagane jest więcej punktów doświadczenia, żeby rozwijać się przez kolejne poziomy tych profesji, niż by przejść na inną, niemagiczną profesję. Jeszcze więcej punktów doświadczenia muszą wydawać na rozwój czarodzieje, którzy zdecydują się zagłębić w którejś ze specjalizacji. Poniższa tabela opisuje koszt wejścia na każdy poziom profesji magicznych.

Poziom	Koszt PD	Koszt PD za specjalizację
uczeń	100	-
1	100	200
2	200	400
3	300	600
4	400	800

•PUNKTY MAGII MAGÓW•

Bohaterowie, poświęcający się profesjom magicznym zdobywają punkty magii w trakcie rozwoju, na każdym poziomie zdolności magicznych. Jednak, na przykład ci, którzy otrzymali już odpowiednią ilość punktów magii na pierwszym poziomie czarodzieja nie dostaną już żadnych punktów, stając się iluzjonistą pierwszego poziomu.

•NAUKA CZARÓW•

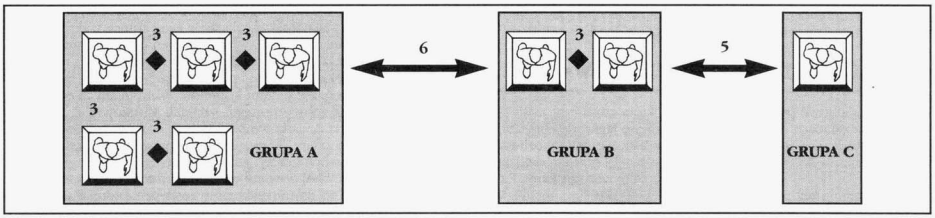
Nim bohater będzie mógł rzucić czar, musi się go najpierw nauczyć. Bohaterowie, którzy zaczynają swą karierę jako uczniowie czarodzieja, otrzymują na wstępie dwa czary prostej magii; ci natomiast, dla których ta profesja jest kolejną, a nie pierwszą – tylko 1 czar. Wszystkich następnych czarów bohater musi *nauczyć się w trakcie gry*.

Zanim mag będzie mógł nauczyć się czaru, muszą być spełnione cztery warunki: musi mieć dostęp do opisu tego czaru, musi mieć dostatecznie wysoki poziom, by móc go rzucać, musi mieć wystarczającą ilość punktów doświadczenia i musi wykonać udany test Inteligencji.

Po pierwsze – mag musi mieć dostęp do danego czaru (z ksiąg innego maga lub innego źródła). Bohater nie może nauczyć się czaru, chcąc po prostu, by wniknął do jego umysłu – musi zostać poinstruowany przez innego maga, jak tym czarem należy się posługiwać.

Po drugie, mag musi być zdolny do korzystania z danego zaklęcia. Musi mieć wystarczający poziom oraz odpowiednią specjalność. Czarodzieje nie mogą na przykład rzucać czarów iluzyjnych, dopóki specjalnie nie wykształcą się na iluzjonistów. Tak samo nie mogą nauczyć się czaru z wyższego poziomu niż ten, który do tej pory osiągnęli w swym rozwoju. Dlatego też nekromanta poziomu drugiego (nawet taki, który wcześniej był czarodziejem poziomu 4) nie może nauczyć się czaru nekromanckiego z poziomu 3 lub 4.

Po trzecie, bohaterowie muszą wydawać punkty doświadczenia w procesie nauki czarów. Czary *magii prostej* kosztują po 50 PD, a wszystkie inne 200 PD za poziom. Magicy muszą więc wybierać – czy chcą wydawać punkty magii na swój rozwój, czy na zdobywanie nowych czarów.



Wyjątek od tej zasady stanowią osoby, które zrezygnowały z profesji magicznej na rzecz, na przykład, którejś z profesji Łotra. Zachowują one magiczne moce i wciąż są magami (czarodziej, który stanie się na pewien czas złodziejem nie przestaje być czarodziejem). Mimo wszystko jednak nie są w stanie w pełni skoncentrować się na zagadnieniach magii, co odbija się na ich możliwości gromadzenia nowej wiedzy magicznej. Dlatego też magowie, którzy aktualnie uprawiają profesje niemagiczne mogą uczyć się nowych czarów, jednak muszą wydać na nie dwukrotnie więcej PD, niż jest to wymagane normalnie. Jeśli taka osoba wróci do swej magicznej profesji, może się znów uczyć czarów po normalnym koszcie.



Na koniec, bohater musi wykonać udany test Inteligencji, którego trudność zależy od poziomu poznawanego czaru:

Modyfikatory testu Inteligencji	
Magia prosta	x 2 *
Poziom 1	zwykła *
Poziom 2	Inteligencja -10
Poziom 3	Inteligencja -20
Poziom 4	Inteligencja -30

* *Wyrzucenie 96-100 zawsze oznacza niepowodzenie, niezależnie od wartości Inteligencji.*

Wszystkie modyfikatory stosuje się do Inteligencji bohatera przed wykonaniem rzutu kostką. Jeśli będzie on udany, bohater opanowuje zaklęcie i wydaje wymaganą ilość *punktów doświadczenia*. Nieudany rzut oznacza, że nie udało mu się zrozumieć zasad działania danego czaru, ale punkty doświadczenia nie są wydawane – bohater może je wykorzystać w przyszłości do nauczenia się innego czaru, wydać je na rozwój lub zachować je na później.

Bohaterowie mogą dokonywać kolejnych prób uczenia się czaru, którego nie udało im się zrozumieć, jeśli zdobędą jego nową wersję lub podniesie się ich Inteligencja. Na przykład, jeśli bohater odkryje czar *Ognista Kula* na magicznym pergaminie i nie uda mu się go zrozumieć, nie nauczy się go, niezależnie od tego, jak długo będzie studiował ten pergamin. Natomiast jeśli odnajdzie nową książkę czy inny pergamin, może spróbować nauczyć się go ponownie. Nowe źródło umożliwia spojrzenie na formułę magiczną z innej perspektywy. Podobnie wzrost Inteligencji pozwoli mu zrozumieć koncepcje, które przedtem wydawały się zbyt skomplikowane.

•ŹRÓDŁA NOWYCH CZARÓW•

Nowe czary można zdobywać na kilka różnych sposobów. Poniżej przedstawiamy kilka pomysłów na to, w jaki sposób może się to zdarzyć.

Czarów można uczyć się następującymi metodami:

Od innych magów: Najpierw postać musi znaleźć innego maga, który zna poszukiwany czar i przekonać go, aby zechciał ją szkolić. Uczeń, jak zwykle, wydaje punkty doświadczenia, a nauczyciel pobiera także zapłatę w formie pieniędzy lub usług (czasami może to być wymiana czarów tego samego poziomu). Przeciętny koszt szkolenia wynosi ok. 500 złotych koron za poziom czaru. Czar prostej magii kosztuje w przybliżeniu 100 złotych koron. Bohaterowie mogą *targować się* o warunki, na których uczą się danych czarów, choć MG powinien zdawać sobie sprawę z tego, że magowie, będący bohaterami niezależnymi w zwykłych okolicznościach zgodzą się kształcić wyłącznie kogoś ich własnej rasy i charakteru.

Z magicznych ksiąg: Magiczne księgi to księgi czarów, zapisanych w jednym z tajemnych języków (zob. **Umiejętności i języki Starego Świata**). Księgi te są magicznymi przedmiotami i dotarcie do nich powinno być bardzo trudne. Większość znajduje się w bibliotekach potężnych czarodziei oraz gildii. Bohater, który chce nauczyć się czaru z takiej księgi, musi władać odpowiednią umiejętnością *język tajemny*.

Z magicznych artefaktów: Niektóre artefakty obdarzają swego właściciela znajomością jednego czy kilku czarów. Często oferują tę wiedzę w ten sposób, że bohater nawet *nie musi wydawać żadnych punktów doświadczenia*, by ją otrzymać. W niektórych przypadkach magiczny artefakt obdarza swego właściciela znajomością czaru tylko na tak długo, jak długo pozostaje w jego posiadaniu.

Boska interwencja: Bogowie mogą bezpośrednio obdarzyć swych wyznawców czarami. Kapłani i druidzi zyskują wszystkie swoje zaklęcia właśnie w ten sposób (zob. **Profesje kapłanów**). Inne osoby także mogą otrzymać dar tego typu, jeśli wykonają dla danego boga jakąś szczególną usługę. W większości jednak przypadków bohaterowie, którzy nie są kapłanami ani druidami otrzymują w darze tylko zaklęcie jednorazowego użytku.

•MAKSYMALNA LICZBA ZNANYCH CZARÓW•

Bohaterowie mogą znać dowolną ilość czarów *prostej magii*, lecz liczba innych, znanych przez nich czarów jest ograniczona. Liczba czarów z poziomów 1-4, które mogą znać, jest równa Inteligencji bohatera, podzielonej przez 10 i pomnożonej przez poziom magii. Stąd też czardziej 2. poziomu o Inteligencji 50 może znać maksymalnie 10 czarów ((50 : 10) x2). Ta sama osoba, będąc na 3. poziomie może znać już 15 czarów ((50 : 10) x3), jeśli jej Inteligencja się nie zwiększy.

Jeśli Inteligencja maga z jakiegoś powodu zostanie zredukowana (np. w rezultacie czaru *Wywołanie głupoty*), prowadzący go gracz musi ponownie obliczyć maksymalną ilość czarów, które mag może znać. Jeśli w wyniku tej zmiany mag może umieć mniej czarów, niż umiał dotychczas, Mistrz Gry losowo ustala, które czary zostały zapomniane. Bohater *nie przypomni sobie* utraconych w ten sposób czarów, jeśli jego Inteligencja powróci do poprzedniego poziomu. Musi ponownie powtórzyć procedurę odszukania i nauczenia się danego czaru, lecz uzyskuje modyfikator +10% do testu Inteligencji przy jego nauce.



•ALCHEMICY•

Alchemicy poza przygotowywaniem chemicznych preparatów potrafią także rzucać czary. Osoba, która chce zostać alchemikiem, musi najpierw terminować, zostając uczniem alchemika (zob. **Profesje podstawowe**). Dopiero po *skompletowaniu* tej profesji może osiągnąć pierwszy poziom alchemika.

Stając się alchemikiem 1. poziomu, bohater może korzystać z czarów *prostej magii*. I znów profesja aktualna musi być *skompletowana*, nim bohater będzie mógł osiągnąć następny poziom. Alchemicy nie mają dostępu do czarów czwartego poziomu *magii wojennej*, ani też do czarów żadnej ze specjalizacji czarodzieja.

•CZARODZIEJE•

W Starym Świecie istnieje kilka typów czarodziei, ale rozwój ich wszystkich jest zbliżony. Osoba, która chce zostać czarodziejem, musi najpierw terminować jako uczeń czarodzieja (profesja podstawowa). Jako uczeń zdobywa kilka podstawowych umiejętności i uczy się rzucać czary *prostej magii*. Profesja ucznia musi być *całkowicie skompletowana*, zanim bohater będzie mógł stać się czarodziejem 1. poziomu.

Czarodzieje są biegli w potężnej *magii wojennej*. Mogą zdecydować, czy będą studiować ją intensywnie, czy też swe zainteresowania zwrócą w kierunku którejś ze specjalności – elementalizmowi, iluzjonizmowi, nekromancji czy nawet demonologii. Czarodzieje nie muszą się ograniczać i poświęcać tylko jednej dziedzinie – mogą zgłębiać kilka obszarów, powoli poszerzając swą wiedzę. Na przykład, bohater może zająć się iluzjonizmem, a następnie zdecydować się na studiowanie nekromancji, a jeszcze później – demonologii. Jednak ktoś, kto studiował elementalizm *nigdy* nie może zająć się demonologią ani nekromancją, a ten, kto specjalizował się w tych dwóch ostatnich dziedzinach *nigdy* nie mogą zostać elementalistami.

•SPECJALIZOWANI CZARODZIEJE•

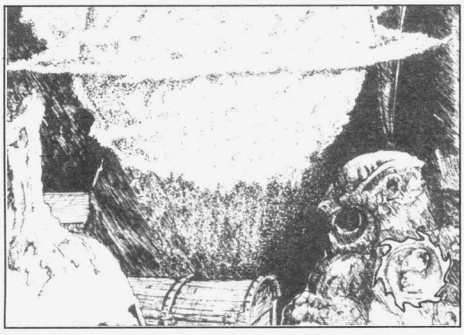
Czarodziej, który *skompletował* pierwszy poziom swej profesji może zdecydować się na specjalizację w innej dziedzinie magii, zamiast zostać czarodziejem drugiego poziomu. Taki sam wybór bohater ma również po *skompletowaniu* 2, 3 lub 4 poziomu swej profesji, lecz niezależnie od osiągniętego poprzednio poziomu umiejętności, w swej nowej specjalności zawsze rozpoczyna od poziomu pierwszego. Jednakże bohater, który zajął się jakąś specjalnością, a następnie porzucił ją po *skompletowaniu* jednego, dwóch lub trzech poziomów zawsze może do niej powrócić i osiągnąć następny poziom.

Specjalizowani czarodzieje to demonolodzy, elementaliści, iluzjoniści i nekromanci. Każda ze specjalności ma swą własną dziedzinę magii, do której czarów specjalista ma dostęp oprócz standardowych czarów *magii prostej* i *wojennej*.

•NEGATYWNE KONSEKWENCJE•

Zarówno studiowanie, jak i praktykowanie potwornych sztuk demonologii i nekromancji szybko wyciska swe piętno na umyśle i ciele maga. Również magów złych i chaotycznych, nawet tych, którzy podążają innymi ścieżkami magii, dotyka fizyczna i umysłowa degeneracja. Jest to odzwierciedlone przez otrzymywanie na każdym poziomie jednej lub kilku *negatywnych konsekwencji*. Zawsze, gdy demonolog osiągnie nowy poziom, otrzymuje 1K6 *punktów obłędu* (patrz rozdział **Mistrz Gry – Obłęd**) oraz jedną z opisanych poniżej *chorób zawodowych*. Nekromanci również co poziom otrzymują jedną *chorobę zawodową*, a ponadto wzrasta zagrożenie zarażenia się *grobową gnilizną* (zobacz **Choroby**). Magowie źli i chaotyczni mają trochę więcej szczęścia, gdyż otrzymują wyłącznie jedną *chorobę zawodową* co poziom. Inne negatywne konsekwencje, uzyskane na przykład w rezultacie wzywania demonów, albo posługiwania się czarami, wzywającymi demoniczne potęgi, opisano we wstępie do odpowiednich specjalizacji.

Część *chorób zawodowych* rozwija się, coraz bardziej pogarszając stan zdrowia postaci. Ich efekty można ująć w trzy stadia. Skutki pierwszego stadium odczuwalne są wkrótce po zapadnięciu na nią. Skutki bardziej zaawansowanych stadiów narastają i ujawniają się po 2K6 miesiącach, albo w chwili zmiany przez postać profesji lub poziomu umiejętności (w zależności od tego, co zdarzy się szybciej). W ten sposób, nawet jeśli bohater zacznie uprawiać mniej wyniszczającą profesję, choroba wciąż będzie się rozwijać.



Za każdym razem, gdy charakterystyka rozwoju postaci wymaga zapadnięcia na *chorobę zawodową* (a w przypadku demonologów lub czarodziejów złych i chaotycznych, gdy osiągają nowy poziom), MG powinien rzucić K100 i porównać otrzymany wynik z poniższą tabelą. Pełne opisy wszystkich chorób znajdują się dalej w tekście.

TABELA MAGICZNYCH CHORÓB ZAWODOWYCH

		źli/chaotyczni	
demonolodzy	**nekromanci**	**czarodzieje**	**choroba zawodowa**
01-09	01-12	01-14	Alergia
10-18	13-25	15-28	Niechęć zwierząt
-	zawsze na 1 poziomie	29-31	Trupi wygląd
19-30	26-35	32-35	Deformacja
31-40	36-43	36-46	Obłęd
41-51	44-58	47-55	Nocny tryb życia
52-60	59-69	56-69	Paraliż
61-66	-	70-77	Utrata Siły
67-73	70-77	78-85	Utrata Wytrzymałości
74-80	-	86-87	Transformacja
81-92	78-92	88-94	Nieprzyjemny zapach
93-100	93-100	95-100	Utrata Żywotności

•OPISY CHORÓB ZAWODOWYCH•

Alergia: Postać odczuwa nasilające się bóle i podrażnienia przy dotykaniu lub przebywaniu w pobliżu pewnych materiałów. Mistrz Gry określa dowolną pospolitą substancję albo może wybrać jedną z następujących: skóra, sukno, futro, woda, rośliny.

Stadium 1: W przypadku fizycznego kontaktu z daną substancją postać cierpi na łzawienie i swędzenie oczu, może mieć także napad gwałtownego kichania. (WW -5, I -5, Zr -5, CP -5, Op -5, SW -5).

Stadium 2: Gdy postać znajduje się w odległości 1,5 metra od danej substancji, dostaje swędzącej wysypki na skórze w odsłoniętych miejscach (WW -10, I -10, Zr -10, CP -10, Op -10, SW -10 – tych modyfikatorów nie dodaje się do odpowiednich efektów stadium pierwszego).

Stadium 3: Gdy postać znajduje się w odległości 3 metrów od substancji, na którą jest uczulona dostaje bolesnej wysypki na całym ciele i czuje mdłości (WW -10, US -5, S -1, Wt -1, I -10, Zr -10, CP -10, Op -10, SW -10, Ogd -5).

Niechęć zwierząt: Zwierzęta i dzieci z łatwością wykrywają złą osobowość postaci.

Stadium 1: Zwierzęta domowe i małe dzieci unikają postaci, jeśli tylko mogą.

Stadium 2: Wszystkie zwierzęta i małe dzieci okazują oznaki strachu i wstrętu wobec postaci (płacz, szczekanie itp).

Stadium 3: Zwierzęta atakują postać, jeśli ją zobaczą.

Trupi wygląd: W miarę upływu czasu postać wygląda coraz bardziej trupio.

Stadium 1: Skóra postaci staje się śmiertelnie blada, a oczy podkrążone (Ogł -5).

Stadium 2: Skóra postaci ściąga się i staje prawie przejrzysta, oczy zapadają się głęboko, tworzą się wokół nich czerwone plamy (Ogł -10 – nie sumuje się z efektem stadium 1).

Stadium 3: Wypadają włosy, skóra nabiera sinego koloru, a ogólne zniekształcenia osiągają fazę, w której ciało jest nie różni się już od zwłok (Ogł -20 – nie sumuje się).

Deformacje: Niektóre części ciała przybierają odrażający wygląd. Chociaż te deformacje są często możliwe do ukrycia, szybko osiągają stan, w którym maskowanie jest prawie tak ohydne, jak samo zniekształcenie. Częściami ciała, które się deformują mogą być kończyny (na przykład szpony zamiast dłoni, kopyta zamiast stóp, pokryte



futrem nogi itp.), tułów (przygarbiona sylwetka, pokryte łuską ciało itp.), czy nawet głowa i twarz (plamy na skórze, brak uszu, kły zamiast zębów itd.). Mistrz Gry powinien wykazać się wyobraźnią, szczególnie jeśli bohater posiada także *trupi wygląd*...

Obłęd: Bohater natychmiast otrzymuje 1K6 *punktów obłędu*.

Nocny tryb życia: Organizm bohatera stopniowo przestaje tolerować światło dzienne i musi się on ukrywać przed słońcem.

Stadium 1: Jasne światło dzienne powoduje wielki ból oczu. Zbyt długie (K4 godziny) przebywanie w takim świetle oślepia bohatera do czasu, aż odpocznie on w ciemnościach przez K4 godziny.

Stadium 2: Bohater nie może ścierpieć przebywania w świetle dziennym silniejszym niż półmrok świtu lub zmierzchu. Zlekceważenie tego ograniczenia wywołuje redukcję wszystkich jego cech o 25%.

Stadium 3: Bohater może przebywać na otwartej przestrzeni tylko w nocy. Wystawienie się na światło dzienne o jakimkolwiek natężeniu redukuje o 50% wszystkie jego cechy do czasu odpoczynku w całkowitych ciemnościach przez K4 godziny.

Paraliż: Bohater cierpi na napady drgawek, chociaż może uniknąć tych ataków, zażywając często odpowiedni lek (zob. **Preparaty**). Zawsze, gdy znajdzie się w stresującej sytuacji (na przykład walka) musi wykonać test połowy Siły Woli, albo nastąpi trwający K6x10 rund atak choroby.

Stadium 1: Drgawki obejmują dłonie i ramiona postaci, uniemożliwiając rzucanie czarów. Trzeba wykonać udany test Zręczności, aby nie upuścić trzymanych w rękach przedmiotów.

Stadium 2: Drgawki ogarniają głowę i tułów postaci.

Stadium 3: Bohater jest całkowicie ubezwłasnowolniony przez ataki drgawek. Nie kontroluje swoich ruchów i nie może mówić.

Utrata Siły: Bohater jest osłabiony przez uleganie nienaturalnym mocom i na stałe traci 1 punkt Siły.

Utrata Wytrzymałości: Bohater na stałe traci 1 punkt Wytrzymałości.

Nieprzyjemny zapach: Bohater zaczyna cuchnąć, na przykład jak gnijąca ryba, albo jak rozkładające się ciało, czy mulista woda. Jeśli zapach nie zostanie zamaskowany jakimiś perfumami, będzie odczuwalny już z odległości 3 metrów.

Stadium 1: Smród można zamaskować jednorazowym użyciem perfum w ciągu dnia.

Stadium 2: Perfum trzeba używać co godzinę, aby stłumić nieprzyjemny zapach.

Stadium 3: Jeżeli bohater nie użyje perfum co 10 tur (minut), smród będzie tak przenikliwy, że całkowicie wytłumi wszystkie inne zapachy.

Transformacja: W miarę upływu czasu bohater zaczyna przypominać jakąś inną istotę – stając się, na przykład, podobny do jaszczurki czy żaby. Odbywa się to etapowo, ale konkretny podział tych etapów pozostawiony jest MG, zależnie od wybranej istoty.

Utrata Żywotności: Postać traci 1 punkt Żywotności na stałe.

Żadnego punktu, utraconego na skutek *choroby zawodowej* (czy to Wytrzymałości, Siły, czy też Żywotności) nie można zregenerować, choć cechy te nadal mogą wzrastać w wyniku rozwoju bohatera. Jednakże nie może on powtórnie nabyć któregoś z rozwinięć tylko dlatego, że dana cecha została zredukowana do niższego poziomu. Na przykład, demonolog, który rozpoczął swą profesję z Wytrzymałością 4, nabył rozwinięcie o +1, dzięki czemu jego Wt wynosi 5. Jednak podczas przyzywania małego demona jego Wytrzymałość została zredukowana o 1 pkt. Jedynym sposobem na ponowne osiągnięcie Wt 5 jest teraz zmiana profesji na taką, która umożliwia rozwinięcie Wt o +2; rozwinięcie +1 uważa się już za nabyte, nawet jeśli jego efekt został utracony.

•PREPARATY•

Zarówno efekty *paraliżu* jak i redukcji cech można ograniczyć, odpowiednio stosując specjalne preparaty medyczne. Nie działają one, jeżeli zostaną zażyte przed wystąpieniem choroby zawodowej. Jednak jeśli bohater już się nabawił którejś z tych chorób, może wykorzystać te medykamenty, by zapobiec ich pogłębianiu się i/lub dalszej redukcji cech. Bohater *nie musi* ich sobie aplikować do czasu, aż któraś z cech spadnie do 1. Jednak jeśli wtedy odpowiedni preparat nie zostanie użyty, bohater zapadnie w stan śpiączki i w rezultacie umrze (patrz dalej). Mistrz Gry powinien postarać się, by te mikstury były wyjątkowo trudne do wytworzenia lub zdobycia – może to wymagać na przykład użycia co najmniej jednej spośród następujących umiejętności: *zielarstwo, farmacja, warzenie trucizn* i *chemia*. MG, w zależności od potrzeb, może stawiać własne wymagania, korzystając z podanych niżej preparatów jako przykładów.

Bohaterowie uzależniają się od zażywanego jako lekarstwo preparatu po spożyciu K4+1 porcji. Uzależnieni w ten sposób odczuwają fizyczne cierpienia, jeśli nie otrzymają kolejnej dawki, co oznacza, że wszystkie ich cechy obniżane są o 50% po K4 dniach od przyjęcia ostatniej porcji. Cierpienia trwają przez 2K4+2 dni, a osoby, które nie otrzymają w tym czasie dawki preparatu zapadają w śpiączkę oraz stosuje się wobec nich wszystkie te redukcje cech, przed którymi preparat powstrzymywał. Postacie, pozostające w stanie śpiączki umierają po K3+1 tygodniach, jednak w tym czasie mogą zostać przebudzone przez wymuszone spożycie wymaganego preparatu. Będą one jednak *otumanione* (patrz **Trucizny**) przez K8+4 godziny po odzyskaniu świadomości.

Przywrócenie Siły: Ten preparat sporządzany jest z muskułów i ścięgien dowolnej osoby lub potwora o Sile 6 lub większej. Umiejętności potrzebne do jego sporządzenia to *chemia* i *farmacja*. Przygotowanie jednej porcji zabiera pół godziny. Zniwelowanie utraty punktu Siły wymaga zażywania jednej porcji każdego dnia. Z jednej istoty o rozmiarach człowieka można sporządzić K10+10 porcji.

Przywrócenie Wytrzymałości: Ten preparat składa się z krwi, serca i płuc istoty o Wytrzymałości 6 lub większej. Umiejętności potrzebne do wyprodukowania tej substancji to *chemia* i *farmacja*. Należy zażywać jedną porcję każdego dnia, o świcie. Jedna istota o rozmiarach człowieka dostarcza składników na 8 dawek, które można przygotować za jednym zamachem przez K4 godziny.

Przywrócenie Żywotności: Ten preparat należy syntetyzować ostrożnie, łącząc *jad na ludzi* (patrz **Trucizny**) ze smoczą krwią. Pół litra smoczej krwi i jedna porcja *jadu na ludzi* dają 4 porcje preparatu. Proces wytwarzania zajmuje 1 godzinę (lub 15 minut dla 1 porcji). Wymagane umiejętności to *warzenie trucizn* i *farmacja*. Jedna dawka musi być zażywana co dwa dni.

Łagodzenie paraliżu: Ten preparat jest sporządzany z jadu gigantycznego pająka. Jeden pająk posiada ilość jadu wystarczającą na 2K10+6 porcji. Umiejętności potrzebne do syntezy to *warzenie trucizn* i *chemia*. Lek zażywa się dwa razy dziennie.



•UMIEJĘTNOŚĆ RZUCANIA CZARÓW•

Tę umiejętność zdobywa się (normalny koszt, równy 100 PD) na każdym poziomie każdej, związanej z czarami profesji. Tak więc czarodziej 2 poziomu, który jeszcze nie nabył umiejętności *rzucanie czarów – magia wojenna 2 poziomu*, nie może rzucać żadnych czarów z drugiego poziomu. Należy także pamiętać, że bohater musi nauczyć się dwóch czarów z każdego poziomu, zanim będzie mógł osiągnąć wyższy poziom lub wybrać inną profesję magiczną.

Punkty magii: Punkty magii bohater otrzymuje się tylko wtedy, gdy pierwszy raz wejdzie na dany poziom – niezależnie od tego, którą profesję magiczną uprawia.





• ALCHEMIK •

Schemat rozwinięć – poziom 1.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
					+2	+10		+10		+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+20	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+30	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+40	+30	+30	+30	+30	

Alchemicy studiują dziedzinę magii, czy nauki, zajmującej się materią i jej właściwościami. Są ekspertami w dziedzinie przyrządzania chemicznych substancji i rozpoznawania rud minerałów. Mogą okazać się niezwykle pomocni dla każdego kowala, potrafią również przygotowywać materiały wybuchowe do broni palnych – pod warunkiem, że posiadają umiejętność *chemii*. Alchemik musi mieć przy tym przedsięwzięciu oczyszczoną saletrę, siarkę i węgiel drzewny, które powinien zmieszane w odpowiednich proporcjach. Potrzebne mu jest 8 godzin, by w ten sposób wyprodukować 3 kg prochu strzelniczego z 2 kg saletry, 0,5 kg siarki i 0,5 kg węgla drzewnego, zakładając, że ma dostęp do laboratorium.

Wielu alchemików uważa jednak, że wykorzystywanie umiejętności dla tak zwyczajnych, codziennych spraw jest poniżej ich godności i poświęca się zdobywaniu czystej wiedzy. Szczególnie popularną, choć również i wyjątkowo bezowocną dziedziną badań jest poszukiwanie sposobów na zamianę pospolitych substancji w złoto.

Alchemicy potrafią także korzystać z magii, choć ich zdolności w rzucaniu czarów są mniejsze, niż czarodzieja tego samego poziomu. Mogą korzystać z czarów o poziom niższych niż ich własny, czyli na przykład alchemik 3 poziomu może rzucać czary 1 i 2 poziomu, a 1 poziomu – wyłącznie czary *prostej magii*.

Alchemicy są najbardziej akademicką grupą spośród wszystkich Uczonych. Wielu z nich pracuje na uniwersytetach (w Imperium), albo prowadzi swe własne szkoły. Wstąpić na taką uczelnię może każdy, kto *skompletował* profesję ucznia alchemika.

Po zakończeniu okresu terminowania uczniowie poddają się dodatkowemu, miesięcznemu szkoleniu, pod koniec którego wydają 100 PD i stają się alchemikami 1 poziomu. Po nabyciu umiejętności *rzucania czarów*, mogą używać czarów *prostej magii*, których nauczyli się od swego nauczyciela (MG bezwzględnie powinien pozwolić nowemu alchemikowi nauczyć się chociaż jednego czaru *prostej magii*).

Umiejętności – poziom 1
Język tajemny – magiczny
Rzucanie czarów – tylko *prosta magia*
Chemia
Metalurgia

Umiejętności – poziom 2
Rzucanie czarów – *magia wojenna 1 poziomu*
Zielarstwo
Wykrywanie magii
Warzenie trucizn
Wiedza o pergaminach

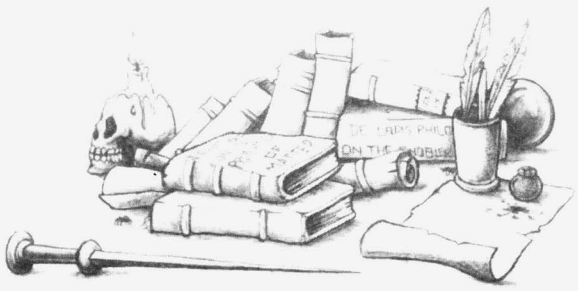
Umiejętności – poziom 3
Rzucanie czarów – *magia wojenna 2 poziomu*
Wykrywanie istot magicznych
Wytwarzanie eliksirów
Medytacja
Rozpoznawanie runów

Umiejętności – poziom 4
Rzucanie czarów – *magia wojenna 3 poziomu*
Język tajemny – krasnoludzki lub elficki
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Tworzenie pergaminów

Punkty magii
Ludzie i leśne elfy: 2K4 na pierwszym poziomie i 4K4 za każdy następny poziom.
Krasnoludy i halflingi: 1K4 na pierwszym poziomie i 2K4 za każdy następny poziom.

Przedmioty
K4 książek z następującej listy:
Traktat o rzeczy właściwościach
De Lapis Philosophorum
O uszlachetnianiu metali pospolitych
Siarka i jej natura
Podstawy alchemii
Broń ręczna
Laska czarodziejska
10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Alchemik – następnego poziomu
Czarodziej – poziom 1





• CZARODZIEJ •

Schemat rozwinięć – poziom 1.														
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
					+2	+10				+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.														
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+5	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.														
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.														
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Czarodzieje są najliczniejsi spośród uprawiających magiczne profesje. Wielu z nich poświęciło się poszukiwaniu przygód, by wykorzystać swe zdolności do odzyskania utraconej i zapomnianej wiedzy magicznej, legendarnych magicznych artefaktów i, oczywiście, dużych sum pieniędzy. Po *skompletowaniu* pierwszego poziomu swej profesji czarodzieje mogą zdecydować się na specjalizację w którejś z gałęzi magii (czyli demonologii, elementalizmie, nekromancji lub iluzjonizmie – patrz dalej). Wielu jednakże uważa za bardziej korzystne posiadanie szerokiego zakresu czarów, pozostając czarodziejami niewyspecjalizowanymi.

Przyjmuje się, że ten sam czarodziej, który szkolił postać w okresie terminowania, będzie ją dalej nauczał, gdy zechce ona kontynuować swą magiczną karierę. Okres dodatkowego treningu potrzebnego, by zostać czarodziejem 1 poziomu wynosi 1K3 miesiące. Po tym czasie postać wydaje 100 PD i (jeżeli nabędzie umiejętność *rzucania czarów*), będzie mogła rzucać wszystkie zaklęcia z 1 poziomu magii wojennej, które pozna.

Umiejętności – poziom 1
Rzucanie czarów – *magia wojenna 1 poziomu*
Rozpoznawanie roślin
Wykrywanie magii
Rozpoznawanie runów
Wiedza o pergaminach

Umiejętności – poziom 2
Rzucanie czarów – *magia wojenna 2 poziomu*
Szacowanie
Zielarstwo
Wykrywanie istot magicznych
Medytacja

Umiejętności – poziom 3
Rzucanie czarów – *magia wojenna 3 poziomu*
Wiedza o demonach
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Rozpoznawanie ożywieńców
Warzenie trucizn

Umiejętności – poziom 4
Język tajemny – krasnoludzki lub elficki
Rzucanie czarów – *magia wojenna 4 poziomu*
Wytwarzanie eliksirów
Tworzenie magicznych pergaminów

Punkty magii
Ludzie i elfy: +4K4 punkty co poziom.
Krasnoludy i halflingi: +2K4 punkty co poziom.

Przedmioty
Broń ręczna
Laska czarodziejska
10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Czarodziej – następnego poziomu
Demonolog – poziom 1
Elementalista – poziom 1
Iluzjonista – poziom 1
Nekromanta – poziom 1









„CIENIE NAD
BOEGENHAFEN"
© 1986 WIL REES





• DEMONOLOG •

Schemat rozwinięć – poziom 1.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
					+2	+10				+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Demonologia to bardzo rzadko spotykana specjalizacja czarodziejska. Demonologowie zajmują się mocami, które mogą zostać przyciągnięte z wielu innych światów czy sfer – miejsc, w których żyją potężne i przerażające istoty. Poza czarami, dostępnymi zwykłym czarodziejom mogą również korzystać z całego szeregu specjalnych czarów, które dają im moc przyzywania i odsyłania demonów, a nawet w niektórych okolicznościach – nawet rozkazywania im.

Bohater, który pragnie zostać demonologiem musi mieć zły albo chaotyczny charakter.

Demonologowie muszą być samotnikami i pustelnikami. Otaczani są takim wstrętem i nieufnością, budzą taki strach, że bohaterowi na tyle głupiemu, by podjąć się tej odrażającej profesji będzie bardzo trudno znaleźć jakiegoś nauczyciela. Demonologowie ogromną część swych wysiłków poświęcają na ukrywanie się przed łowcami czarownic i rycerzami zakonnymi. Ich profesja jest bardzo tajemnicza, nakazuje unikanie wszelkich kontaktów ze światem zewnętrznym – nie są to więc postacie, które dobrze pasują do normalnego społeczeństwa.

U wielu demonologów rozwijają się *choroby zawodowe*, które oddzielają ich od reszty ludzkości (zob. **Negatywne konsekwencje**). Te *choroby* pozwalają identyfikować ich jako praktykujących mroczne sztuki i utrudniają im poruszanie się wśród ludzi – często są wypędzani z miast czy wiosek, czy nawet zabijani przez miejscową ludność. Czasem demonologowie znajdują pracę u złego lub chaotycznego władcy, czy też mogą zatrudnić się w grupach bandytów lub piratów. Jednak niezależnie od tego, gdzie aktualnie są, zawsze żyją w strachu przed normalnymi ludźmi, w szczególności łowcami czarownic.

Demonologowie płacą wysoką cenę za swoje zdolności magiczne. Nauczenie się ich sztuki związane jest z koniecznością studiowania przez rok pod kierunkiem doświadczonego nauczyciela. Pod koniec tego okresu zdobywają umiejętność *rzucania czarów magii demonicznej* (nabytą w normalny sposób) i pojawia się u nich pierwsza *choroba zawodowa*. Na każdym następnym poziomie rozwoju rozwija się u nich kolejna *choroba zawodowa*.

Obłęd: Obłęd jest zawodowym ryzykiem wszystkich demonologów. Ciągłe obcowanie z istotami z innych sfer egzystencji ma niszczący wpływ na jego psychikę, powodując, że nabawia się on chorób psychicznych. Przejście na każdy nowy poziom automatycznie powoduje otrzymanie K6 *punktów obłędu* (patrz **Obłęd**).

Umiejętności – poziom 1
Język tajemny – demoniczny
Rzucanie czarów – *magia demoniczna 1 poziomu*
Wiedza o demonach

Umiejętności – poziom 2
Rzucanie czarów – *magia demoniczna 2 poziomu*
Rozpoznawanie ożywieńców
Medytacja

Umiejętności – poziom 3
Rzucanie czarów – *magia demoniczna 3 poziomu*
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Wykrywanie istot magicznych

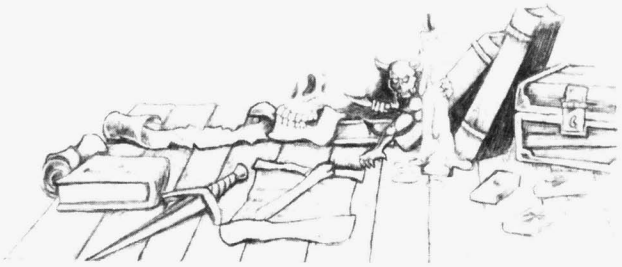
Umiejętności – poziom 4
Astronomia
Rzucanie czarów – *magia demoniczna 4 poziomu*
Wytwarzanie eliksirów
Tworzenie magicznych pergaminów

Punkty magii
Ludzie i elfy: +4K4 punkty za poziom
Krasnoludy i halflingi: +2K4 punkty za poziom

Musi mieć charakter zły lub chaotyczny.

Przedmioty
Broń ręczna
Laska czarodziejska
10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Demonolog – następnego poziomu
Iluzjonista – poziom 1
Nekromanta – poziom 1
Czarodziej – poziom 2





• ELEMENTALISTA •

Schemat rozwinięć – poziom 1.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
					+2	+10				+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Elementaliści są wyspecjalizowanymi czarodziejami, którzy zajmują się siłami przyrody oraz żywiołami ziemi, powietrza, ognia i wody. Poza tym, że potrafią w pewnym stopniu kontrolować siły przyrody, są również w stanie przynajmniej częściowo kontrolować cztery żywioły oraz istoty znane jako żywiołaki (zobacz **Bestiariusz – Żywiołaki**).

Jako czarodzieje przyrody, elementaliści mają bliski kontakt z istotami żywymi i – choć samotni – są przeważnie łagodni i niezbyt skorzy do gniewu. Energie magiczne, które wykorzystują, są całkowicie przeciwstawne tym, które rządzą magią demoniczną i nekromantyczną. Postać, która kiedykolwiek była elementalistą *nigdy* nie może zostać demonologiem ani nekromantą.

Znalezienie nauczyciela *magii elementalnej* nie jest tak proste, jak znalezienie czarodzieja, choć zdecydowanie łatwiejsze od odszukania demonologa czy nekromanty. Wielu elementalistów prowadzi pustelniczy tryb życia, mieszkając w odosobnionych miejscach blisko źródeł wielkich energii przyrody (wodospadów, oceanów, wulkanów, szczytów górskich itp.). Bohaterowie, którzy zechcą uczyć się *magii elementalnej* muszą przekonać swych ewentualnych nauczycieli o szczerości zamiarów, demonstrując w jakiś sposób swą miłość do przyrody. MG może zechcieć, by bohater wykonał test Ogłady, zmodyfikowany o -10% na każdy poziom, jaki został przez niego osiągnięty w innych dziedzinach magii. Jeśli ten test się uda, bohater zostanie przyjęty na ucznia i będzie musiał uczyć się przez 1K4+1 miesięcy. Pod koniec tego czasu powinien wydać 200 PD, by stać się elementalistą 1 poziomu, zdolnym rzucać wszystkie czary elementalne, o których wiedza została mu przekazana przez nauczyciela.

Umiejętności – poziom 1
Język tajemny – magii elementalnej
Rzucanie czarów – *magia elementalna 1 poziomu*
Różdżkarstwo
Zielarstwo
Metalurgia

Umiejętności – poziom 2
Astronomia
Rzucanie czarów – *magia elementalna 2 poziomu*
Rozpoznawanie ożywieńców
Medytacja

Umiejętności – poziom 3
Język tajemny – druidyczny
Rzucanie czarów – *magia elementalna 3 poziomu*
Wiedza o demonach
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Wykrywanie istot magicznych

Umiejętności – poziom 4
Język tajemny – krasnoludzki lub elficki
Rzucanie czarów – *magia elementalna 4 poziomu*
Wytwarzanie eliksirów

Punkty magii
Ludzie i elfy: +4K4 co poziom
Krasnoludy i halflingi: +2K4 co poziom

Przedmioty
Broń ręczna
Laska czarodziejska
10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Elementalista – następnego poziomu
Iluzjonista – poziom 1
Czarodziej – poziom 2





• ILUZJONISTA •

Schemat rozwinięć – poziom 1.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
					+2	+10				+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.													
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żyw**	**I**	**A**	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogd**
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Iluzjoniści są podgrupą czarodziejów, specjalizującą się w zadziwiającej magii, która omamia zmysły. Różnica między czarodziejami, a iluzjonistami jest niewielka, przynajmniej w świadomości zwykłych ludzi – różnią się głównie tym, jakie czary mogą rzucać.

Znalezienie nauczyciela *magii iluzyjnej* jest stosunkowo proste (w porównaniu z demonologami, elementalistami i nekromantami). Naturą *magii iluzyjnej* jest jednak oszukiwanie, a działalność niektórych, pozbawionych skrupułów iluzjonistów wywołała wśród ogółu społeczeństwa nastroje niepewności i nieufności wobec nich. Stąd też większość iluzjonistów można zaklasyfikować do jednej z dwóch kategorii: sekretnych i jawnych. Ci pierwsi nie afiszują się ze swą działalnością, pracują w samotności. Ci drudzy próbują przebić mur ludzkiego strachu, w każdej sytuacji zachowując się wzorowo. Dlatego też bohaterowie, którzy zechcą stać się iluzjonistami będą musieli przekonać nauczyciela o swej uczciwości, albo też będą musieli włożyć znaczną ilość czasu i wysiłku (nie wspominając o pieniądzach), by odszukać takiego iluzjonistę, który będzie uczył każdego.

Po znalezieniu nauczyciela, bohater musi odbyć naukę, trwającą 1K3+1 miesięcy. Pod koniec tego okresu musi wydać 200 PD, by stać się iluzjonistą pierwszego poziomu, czyli kimś, zdolnym do rzucania przejętych od nauczyciela czarów iluzyjnych.

Umiejętności – poziom 1
Język tajemny – magii iluzyjnej
Rzucanie czarów – *magia iluzyjna 1 poziomu*
Szacowanie

Umiejętności – poziom 2
Rzucanie czarów – *magia iluzyjna 2 poziomu*
Hipnoza
Medytacja

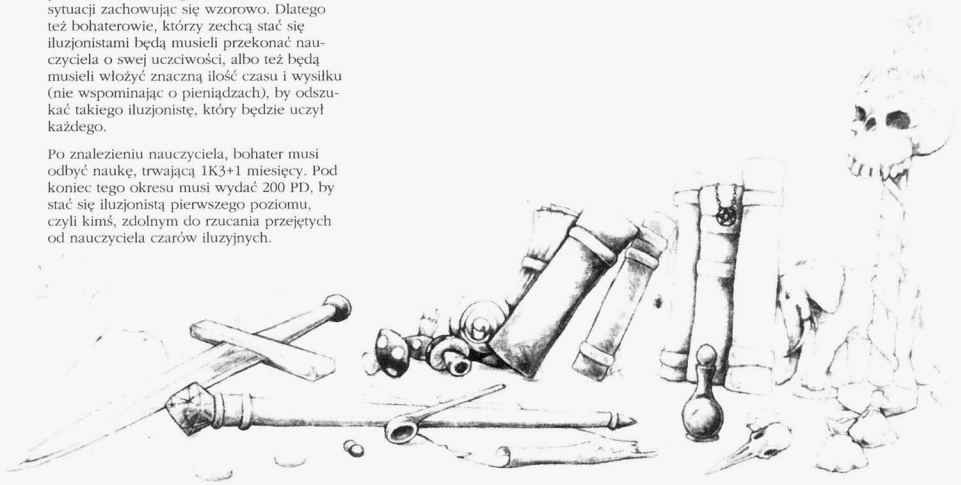
Umiejętności – poziom 3
Rzucanie czarów – *magia iluzyjna 3 poziomu*
Rozpoznawanie ożywieńców
Wykrywanie istot magicznych

Umiejętności – poziom 4
Rzucanie czarów – *magia iluzyjna 4 poziomu*
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Wytwarzanie eliksirów
Tworzenie magicznych pergaminów

Punkty magii
Ludzie i elfy: +4K4 punkty co poziom
Krasnoludy i halflingi: +2K4 punkty co poziom

Przedmioty
Broń ręczna
Laska czarodziejska
10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Iluzjonista – następnego poziomu
Demonolog – poziom 1
Elementalista – poziom 1
Nekromanta – poziom 1
Czarodziej – poziom 2





• NEKROMANTA •

Schemat rozwinięć – poziom 1.														
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10				+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.													
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Nekromanci są złymi czarodziejami, zajmującymi się magiczną mocą, która jest czerpana ze świata umarłych. Mogą obcować z duszami zmarłych, a także wzywać ożywieńców. Ze względu na samą naturę ich pracy, większość ludzi ich unika, nienawidzi i boi się nawet bardziej, niż demonologów. Nekromanci nigdy nie mogą pracować otwarcie, z wyjątkiem obszarów największego bezprawia w Starym Świecie – części Bretonnii i Złych Ziemi. Wszędzie indziej ukrywają się w opuszczonych wioskach czy miastach, gdzie miejscowe cmentarze zapewniają im surowiec do uprawiania ich odrażającej sztuki.

Nekromanci zawsze są źli lub chaotyczni; nikt o innym charakterze nie śmiałby manipulować duszami zmarłych. Podobnie jak demonologowie, nekromanci są stale prześladowani przez łowców czarownic, a większość ludzi czuje głęboką odrazę do nekromanckiej sztuki. Nekromanci, chcący otwarcie oddawać się swym praktykom zawsze wydawani są miejscowym władzom.

Choroby: Osoby, podążające mroczną ścieżką nekromancji tracą swe człowieczeństwo i – w końcu – rozum. Ten proces jest powolny, lecz nieuchronny. Wcześniej czy później osoby, poświęcające się tej profesji pogrążają się w odmętach nieprawości i nie mogą już działać efektywnie jako postacie, prowadzone przez graczy, stając się bohaterami niezależnymi, którymi kieruje MG.

Nekromanci zazwyczaj nie przestrzegają zasad higieny i cierpią na różne fizyczne dolegliwości. Wszyscy stopniowo nabawiają się *trupiego wyglądu* (patrz **Negatywne konsekwencje**). W trakcie swych badań często zarażają się *grobową gnilizną* (patrz **Choroby**). Prawdopodobieństwo zarażenia wzrasta na każdym poziomie. Bohater, który zarazi się tą chorobą i zostanie wyleczony, może zarazić się nią ponownie, osiągając następny poziom.

Nekromanci zawsze cierpią na *trupozę* – rodzaj choroby psychicznej, charakterystycznej właśnie dla nich – osoby zdrowe nie spędzają czasu na zabawianiu się brudnymi i zakażonymi trupami. *Trupoza* zaczyna się jako żądza odkrycia tajemnicy nieśmiertelności dzięki studiowaniu nekromancji, ale gdy bohater osiąga wyższe poziomy, choroba rozwija się, stając się czystą manią badania zwłok. Bohaterowie opętani są obsesją śmierci: zdolni są do ogromnych poświęceń, by tylko oglądać oraz badać trupy i rozkoszować się przeobrażaniem ich w zombich i szkielety.

Z uwagi na to, że nekromanci działają tajemnie, bardzo trudno jest znaleźć nauczyciela zakazanych sztuk nekromancji. Większość nekromantów cierpi na jakiś rodzaj paranoi, więc trudno ich zmusić, by omawiali zagadnienia swej sztuki z kimś, kto może być łowcą czarownic w przebraniu. Bohater, który zdoła przekonać nekromantę, by go uczył, rozpoczyna długie terminowanie – trwające 5-8 miesięcy, podczas którego harmonizuje się ze sferą zmarłych. W tym czasie coraz głębiej pogrąża się w trupozie. Pod koniec terminowania potrafi już rzucać wszystkie nekromanckie czary, których nauczył się od swego mistrza.

Konsekwencje
Trupi wygląd
Trupoza
10% szansy na zarażenie się *grobową gnilizną*

Umiejętności – poziom 1
Język tajemny – nekromancki
Rzucanie czarów – *magia nekromancka 1 poziomu*
Rozpoznawanie ożywieńców

Konsekwencje
1 *choroba zawodowa* – rzuć wg **Tabeli magicznych chorób zawodowych**
30% szans na zarażenie się *grobową gnilizną*

Umiejętności – poziom 2

Rzucanie czarów – *magia nekromancka 2 poziomu*
Wiedza o demonach
Medytacja

Konsekwencje
1 *choroba zawodowa* – rzuć wg **Tabeli magicznych chorób zawodowych**
50% szans na zarażenie się *grobową gnilizną*

Umiejętności – poziom 3
Rzucanie czarów – *magia nekromancka 3 poziomu*
Wykrywanie istot magicznych
Farmacja

Konsekwencje
1 *choroba zawodowa* – rzuć wg **Tabeli magicznych chorób zawodowych**
70% szans na zarażenie się *grobową gnilizną*

Umiejętności – poziom 4
Rzucanie czarów – *magia nekromancka 4 poziomu*
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Wytwarzanie eliksirów
Tworzenie magicznych pergaminów

Punkty magii
Ludzie i elfy: +4K4 punkty co poziom
Krasnoludy i halflingi: +2K4 punkty co poziom

Przedmioty
Broń ręczna
Laska czarodziejska
10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Nekromanta – następnego poziomu
Demonolog – poziom 1
Czarodziej – poziom 2

•PROFESJE KAPŁANÓW•

Profesje kapłańskie to takie, które wymagają poświęcenia się jakiemuś wyznaniu czy kultowi. Są to profesje kapłana i kapłana druidzkiego.

•JAK STAĆ SIĘ KAPŁANEM•

Bohater, który chce zostać kapłanem musi na początek *skompletować* odpowiednią profesję podstawową (nowicjusza dla kapłanów lub druida dla kapłanów druidzkich), nabywając wszystkie rozwinięcia ze *schematu rozwinięć* i zdobywając wszystkie umiejętności. Musi również zgromadzić 100 PD, potrzebnych do zmiany profesji.

Zmiana profesji nie jest automatyczna, jak w innych przypadkach. Bohater nie wydaje 100 PD na zmianę profesji – nabywa za nie *jeden* rzut w odpowiedniej **Tabeli rozwoju kapłanów.** Wynik rzutu musi być przyjęty – jest on odbiciem woli bogów, a niestosowanie się do niej może skończyć się dla bohatera poważnymi kłopotami (patrz **Religie i wierzenia – Gniew bogów**).

•ROZWÓJ PROFESJI•

Tej samej procedury używa się, kiedy kapłan lub kapłan druidzki chcą osiągnąć kolejny poziom. Profesja niższego poziomu musi zostać *całkowicie skompletowana* przez nabycie wszystkich dostępnych umiejętności i rozwinięć (plus minimum dwa czary). Ponadto bohater musi wydać 100 PD za nowy poziom, by zdobyć jeden rzut wg **Tabeli rozwoju** – tak więc np. kapłani 2 poziomu muszą zapłacić za ten rzut 300 PD.

Poniższe zestawienie zbiera koszty rzutu wg **Tabeli rozwoju** w zależności od poziomu kapłana:

By stać się	Koszt w PD
nowicjuszem lub druidem	-
kapłanem/druidem 1 poziomu	100
kapłanem/druidem 2 poziomu	200
kapłanem/druidem 3 poziomu	300
kapłanem/druidem 4 poziomu	400

•BOGOWIE•

Każdy nowicjusz musi wybrać *jednego* boga i być zdecydowanym poświęcić życie jego służbie. Bohater musi mieć taki sam charakter, co wybrany bóg lub zmienić swój charakter na charakter boga. Spis popularnych w Starym Świecie bogów znajduje się w rozdziale **Religie i wierzenia**. Bohaterowie w żadnym wypadku nie mogą poświęcić się profesji kapłana innego wyznania, a jeśli dobrowolnie zmienią charakter czy odrzucą swego boga, natychmiast tracą wszystkie kapłańskie zdolności, a prawdopodobnie odczują również skutki przekleństwa (zob. **Gniew bogów**).

Druidzi i kapłani druidzcy są wyznawcami Dawnej Wiary i muszą być neutralnego charakteru. Szczegóły na temat Dawnej Wiary są zawarte w rozdziale **Religie i wierzenia.**

Druidzi także nigdy nie mogą stać się nowicjuszami ani kapłanami innego boga, a jeżeli odwrócą się od Dawnej Wiary, wszystkie ich zdolności będą stracone i prawdopodobnie zostaną obłożeni klątwą.

•PUNKTY MAGII I CZARY•

Kapłani zyskują punkty magii oraz używają ich w podobny sposób, jak magowie. Przeciętnie mogą jednak mieć ich nieco więcej niż ludzcy czarodzieje: nowicjusz nie otrzymuje żadnych punktów magii, ale na każdym następnym poziomie zyskuje ich aż 2K8. Kapłani otrzymują punkty magii od bogów, nie dzięki nauce i badaniom; bogowie mogą więc zadecydować o zmniejszeniu ilości punktów magii, zyskiwanych lub odzyskiwanych przez kapłanów, którzy nie zachowywali się tak, jak powinni to czynić.

Należy zauważyć, iż kapłani, podobnie jak magowie, mogą zwiększać swą moc tylko dzięki osiągnięciu wyższego poziomu doświadczenia. Tak więc bohater, który osiągnął 2 poziom kapłana, nie zyska punktów magii dzięki zmianie profesji na przykład na ucznia czarodzieja. Tylko po przejściu na 3 poziom profesji magicznej będzie mógł zwiększyć swój ich zasób.

Podobnie zyskiwane od bogów, a nie na drodze nauki są również czary, bóstwo może więc zabronić bohaterowi używania jakiegoś określonego czaru czy czarów. Kapłani muszą płacić za czary punktami doświadczenia w taki sam sposób jak magowie – symbolizuje to fakt, iż bogowie obdarowują ich czarami w zamian za uczynki. Bohaterowie nie muszą wykonywać testu Inteligencji, by nauczyć się czarów, lecz muszą modlić się do boga, by je od niego dostać. O powodzeniu decyduje test Siły Woli modyfikowany o poziom czaru w sposób pokazany poniżej:

Poziom czaru	Modyfikator testu Siły Woli
Prosty	x2 *
1	x0 *
2	-10
3	-20
4	-30

(*) – Wyrzucenie 96-00 ***zawsze*** *oznacza nieudaną próbę, niezależnie od modyfikatorów.*

Gdy test zostanie wykonany, Mistrz Gry może nałożyć dodatkowe modyfikatory, uwzględniające to, jak bohater się zachowywał: jeśli był świetlistym przykładem wiary, może otrzymać w nagrodę jakiś modyfikator dodatni, natomiast osoba mało gorliwa prawdopodobnie zostanie ukarana modyfikatorem ujemnym.

Jeżeli test powiedzie się, gracz wydaje odpowiednią ilość PD i może zanotować sobie nazwę czaru na Karcie swego bohatera. Jeżeli test się nie powiedzie, bohater nie traci PD, ale nie może modlić się o ten czar ponownie do czasu, aż uzyska więcej PD (sumę równą liczbie, jaką czar powinien kosztować), albo aż rozwinie swoją Siłę Woli.

Czary dostępne dla kapłanów różnią się w zależności od boga, którego konkretna osoba wyznaje, co wyjaśnione zostało w rozdziale **Religie i wierzenia.** Należy zauważyć, iż kapłani muszą zdobyć co najmniej dwa czary na każdym poziomie, nim będą mogli ten poziom uznać za *skompletowany.*

•MAKSYMALNA LICZBA ZNANYCH CZARÓW•

Bohaterowie mogą znać dowolną ilość czarów *prostej magii* (zależnie od wyznania). Czarów z poziomów 1-4 mogą znać ilość, równą (Siła Woli : 10) x poziom bohatera. Tak więc kapłan 2 poziomu z SW równą 50 może znać maksymalnie 10 ((50 : 10) x 2) czarów.

Jeżeli Siła Woli kapłana zostanie z jakiegoś powodu zredukowana, należy powtórnie przeliczyć maksymalną liczbę czarów, które ten kapłan może znać. Jeśli jest ona mniejsza od liczby czarów aktualnie znanych, MG musi losowo wybrać czary, które uległy zapomnieniu. Kapłan nie może przypomnieć sobie utraconych w ten sposób czarów, gdy jego Siła Woli powróci do pierwotnego poziomu. Musi przejść ponownie proces zdobywania wystarczającej ilości PD oraz odbyć modlitwy do swego boga. Zyskuje jednak modyfikator +10% do Siły Woli podczas testu przy powtórnej nauce danego czaru.

•UMIEJĘTNOŚĆ RZUCANIA CZARÓW•

W *schematach rozwinięć* kapłana i kapłana druidzkiego umiejętność *rzucania czarów* wymieniona jest na każdym poziomie. Musi ona być zdobyta, zanim te osoby będą mogły rzucać czary z aktualnego poziomu. Umiejętność ta nazywa się *rzucanie czarów – kapłańskich* lub *rzucanie czarów – druidzkich*. Kapłani mogą korzystać z mieszaniny różnych rodzajów magii, w zależności od konkretnej religii, dlatego też umiejętność *języka tajemnego* (otrzymywana na 1 poziomie) dotyczy tych właśnie rodzajów magii. Na przykład kapłan Morra 2 poziomu może rzucać czary *prostej magii* oraz *magii nekromanckiej* i włada *językiem tajemnym – magicznym nekromanckim*. Natomiast kapłan druidzki włada zaklęciami *prostej magii, magii wojennej, magii elementalnej* oraz *magii druidycznej*, ale nie zna innego *języka tajemnego* oprócz druidycznego.



•KAPŁAN•

Kapłani są duchowieństwem Starego Świata, upoważnionym przez swe świątynie do odbywania służby bogu i zaspokajania duchowych potrzeb wiernych. By wypełnić swe obowiązki, obdarzeni są dostępem do boskiej obecności dzięki pośrednictwu modlitwy oraz kilku magicznych mocy. Moce te płyną z modlitwy i poświęcenia się bogu, a nie z wiedzy i siły woli, chociaż, jeśli wziąć pod uwagę poziomy i korzystanie z czarów, są nieco podobni do czarodziejów.

•RELIGIE•

Pełne informacje na temat najważniejszych bogów można znaleźć w rozdziale **Religie i wierzenia**. Bohaterowie powinni znać imiona i sfery wpływów wszystkich bogów, a ty, Mistrzu Gry, powinieneś umożliwić graczom, prowadzącym kapłanów wybranie sobie jednego spośród nich.

Każdy kult ma swoje specyficzne *przykazania* (reguły, których muszą przestrzegać kapłani tego kultu), *czary, umiejętności, próby* (których kapłan powinien się podjąć, jeśli chce rozwijać tę profesję – patrz **Tabela rozwoju kapłanów** poniżej) oraz *błogosławieństwa* (specjalne korzyści, które bogowie mogą ofiarować szczególnie zasłużonym wyznawcom).

Należy zauważyć, iż bohaterowie powinny okazywać należyty respekt wobec *wszystkim* bogom – choć kapłani są usprawiedliwieni, gdy nie okazują szacunku bogom, którzy są wrodzy im własnym.



•JAK STAĆ SIĘ KAPŁANEM•

Bohaterowie, którzy chcą zostać kapłanami muszą najpierw *skompletować* profesję podstawową nowicjusza (zdobywając wszystkie rozwinięcia i umiejętności). Ponieważ czary, z których kapłan może korzystać zależą od boga, nie zmienia on automatycznie profesji z nowicjusza na kapłana 1 poziomu. Po *skompletowaniu* profesji nowicjusza, bohater musi zgromadzić 100 PD, potrzebnych do zmiany profesji i zwrócić się do boga. Powinien udać się do świątyni i modlić o wskazanie dalszej drogi, wymieniając 100 PD na jeden rzut wg **Tabeli rozwoju kapłana.** Wynik trzeba przyjąć – jeśli bohater tego nie zrobi, naraża się na gniew boga (zob. **Gniew bogów**).

MG powinien zmodyfikować rzut w zależności od tego, jak wiernie bohater stosuje się do boskich przykazań itd. Kapłanowi, który prowadzi życie wzorowe, zgodne z przykazaniami swojej religii, należy przyznać modyfikator +10%; i na odwrót – niezbyt głęboko wierzącego trzeba ukarać modyfikatorem -10%. MG powinien także rozpatrzeć możliwości innych modyfikacji, gdy kapłan próbuje przejść na następny poziom. Na przykład kapłan, który bohatersko bronił świątyni przed przeważającymi siłami wroga może otrzymać modyfikator +15% do rzutu.



MG ma też prawo zignorować rezultat rzutu kostką – bohaterowie, którzy ustawicznie łamią zawarte w przykazaniach reguły czy też hańbią swą religię w inny sposób, powinni, jeśli zachowanie graczy usprawiedliwia tak drastyczne środki, automatycznie ściągnąć na siebie *gniew bogów*. Jednak należy to czynić bardzo rzadko, wyłącznie w przypadkach takiego postępowania, którego nawet bogowie nie mogą zignorować. Z drugiej strony, jeśli kapłan stale jest "święty", może otrzymać w nagrodę *błogosławieństwo* – jednak i to powinno być wyjątkową rzadkością.

Tej samej procedury używa sie przy osiąganiu przez kapłana nowego poziomu. Bohater szuka wskazówek w świątyni i wymienia 100 PD za poziom na rzut wg **Tabeli rozwoju kapłana.** MG powinien modyfikować wynik, zależnie od jego postępowania.

TABELA ROZWOJU KAPŁANA

Rzut K100	Wynik
05 lub mniej	Bóg uznaje postępowanie bohatera za obraźliwe; bohater automatycznie odczuwa skutki *gniewu bogów.*
06-10	Bohater jest niegodny stanu kapłańskiego; bóg nakazuje mu poświęcenie się nowej profesji podstawowej. Rzuć K6: 1-2 Łotr 3-4 Ranger 5-6 Wojownik Nową profesję podstawową określa się losowo wg. stosownej **Tabeli profesji.** Bohater nigdy nie może już zostać nowicjuszem.
11-20	Bohater musi dowieść przez podjęcie próby, że jest godny awansu. Przykłady prób znajdują się w opisach odpowiednich bogów w rozdziale **Religie i wierzenia.**
21-35	Bohater został uznan za nie przygotowanego do dalszego rozwoju. Musi zgromadzić kolejne 100 PD i spróbować ponownie (nawet jeśli ma jeszcze wystarczającą ilość wolnych PD, by wydać od razu kolejne 100).
36-80	Bohater został uznany za godnego awansu i może osiągnąć kolejny poziom profesji kapłana.
81-95	Bohater jest ulubieńcem boga; oprócz osiągnięcia następnego poziomu kapłana, otrzymuje K10 x 10 PD jako dar od boga.
95-104	Bóg obdarza bohatera wyjątkowymi łaskami; może on wejść na następny poziom kapłana, a oprócz tego, jako dar od boga, otrzymuje K10 x 10 PD oraz 1 punkt przeznaczenia.
105 lub więcej	Oprócz zezwolenia na wejście na następny poziom, bohater otrzymuje 1 punkt przeznaczenia i *błogosławieństwo.* Zapoznaj się ze szczegółami na ten temat w opisie odpowiedniego boga w rozdziale **Religie i wierzenia.**

Kiedy kapłan skompletuje 4 poziom, wykonuje kolejny rzut wg **Tabeli rozwoju kapłana.** Musi zaakceptować wynik jak zwykle, lecz zamiast osiągnięcia kolejnego poziomu, może wybrać dowolną z profesji wyjściowych bez utraty zdolności do rzucania czarów. Gracze, którzy osiągną tak odległe wyżyny muszą pamiętać, że ich bohaterowie wciąż są kapłanami; zmiana profesji w żaden sposób nie ma wpływu na zobowiązania wobec boga.

Umiejętności – poziom 1
Język tajemny – magiczny (odpowiednio wg religii)
Rzucanie czarów – kapłańskich 1 poziomu
Medytacja
Krasomówstwo
plus wszystkie wymienione w opisie boga

Umiejętności – poziom 2
Rzucanie czarów – kapłańskich 2 poziomu
Rozpoznawanie ożywieńców
Wykrywanie magicznych przedmiotów
plus wszystkie wymienione w opisie boga

Umiejętności – poziom 3
Rzucanie czarów – kapłańskich 3 poziomu
Wykrywanie istot magicznych
Tworzenie magicznych pergaminów
plus wszystkie wymienione w opisie boga

Umiejętności – poziom 4
Rzucanie czarów – kapłańskich 4 poziomu
Wytwarzanie eliksirów
plus wszystkie wymienione w opisie boga

Schemat rozwinięć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10				+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Punkty magii
+2K8 co poziom (włącznie z krasnoludami i halflingami)

Przykazania
zależnie od religii

Przedmioty
Kapłańskie szaty
Symbol religii
K6 złotych koron

Profesje wyjściowe
Kapłan – następnego poziomu
Łowca czarownic
Demagog



•KAPŁAN DRUIDZKI•

Kapłani druidzcy, jak wynika z nazwy, tworzą duchowieństwo Dawnej Wiary (patrz **Religie i wierzenia**). Gracze, prowadzący druidów powinni zapoznać się z informacjami zawartymi w tym rozdziale. Druidzi w wielu aspektach przypominają kapłanów – także rozwijają się przez cztery poziomy mocy i zyskują określone magiczne zdolności, przestrzegając konkretnych zasad życiowych. Zwykle wędrują samotnie, a czasami żyją jak pustelnicy w głębiach lasów. Niektórzy kapłani druidzcy opiekują się *świętymi gajami*, które służą Dawnej Wierze jako świątynie i kapliczki, podczas gdy inni podróżują, krzewiąc swe przekonania i w miarę swoich sił chroniąc dziką, nieskażoną przyrodę.

•DRUIDZI I DAWNA WIARA•

Profesja podstawowa druida ma ten sam związek z profesją kapłana druidzkiego, jak profesja nowicjusza z kapłanem. Wszyscy ci, którzy chcą zostać kapłanami druidzkimi, muszą najpierw całkowicie *skompletować* profesję podstawową druida (zdobywając wszystkie rozwinięcia i umiejętności). Tylko w taki sposób mogą podążać drogą Dawnej Wiary.

Korzenie Dawnej Wiary sięgają czasów prehistorycznych. Wciąż ma ona silny związek z wieloma starożytnymi miejscami, takimi jak kurhany i kamienne kręgi, których znaczenie zostało dawno przez innych zapomniane. Druidzi muszą być ludźmi, ale jest to jedyne ograniczenie dla tej profesji. Osoba, która była druidem, ale wybrała inną profesję, zatrzymuje wszystkie zdolności druidzkie pod warunkiem, że nie zostanie wyznawcą innej religii. Jeżeli druid zmieni religię, traci wszystkie swe zdolności, a oprócz tego nigdy nie może zostać nowicjuszem ani kapłanem nowego wyznania.



Szczegóły na temat *przykazań*, dotyczących druidów, jak również przykłady *prób* i *błogosławieństw* można znaleźć w rozdziale **Dawna Wiara.** Rozdział ten zawiera również tabelę losowego określania ducha opiekuńczego, którego wszyscy druidzi otrzymują w chwili osiągnięcia 1 poziomu profesji kapłana druidzkiego.

•JAK ZOSTAĆ KAPŁANEM DRUIDZKIM•

Nawet, gdy bohater skompletuje profesję druida i zgromadzi wystarczającą ilość PD, by ją zmienić, taka zmiana, na kapłana druidzkiego, nie następuje w sposób automatyczny. Druid ma zestaw przykazań, których musi przestrzegać i jeżeli je lekceważy, albo rozmyślnie narusza, wówczas będzie narażony na takie same skutki, jak opisane w **Gniewie bogów.**

Druidzi nie muszą zostawać kapłanami druidzkimi. Są jedynie wyznawcami religii i nie wszyscy z nich chcą, czy też zdołają stać się



duchownymi. Druid może zmienić profesję w dowolnej chwili, gdy uzbiera 100 PD i spośród możliwych wybierze nową. By stać się kapłanem druidzkim 1 poziomu, druid musi *całkowicie skompletować* profesję podstawową i zgromadzić 100 punktów doświadczenia. Potem musi udać się samotnie do lasu i spędzić tam tydzień, poszcząc i medytując w odosobnieniu. Następnie gracz wymienia 100 PD za jeden rzut wg **Tabeli rozwoju druida.** Druidzi mają tylko jedną szansę na

zostanie kapłanem druidzkim, a wynik rzutu musi zostać zaakceptowany lub bohater ściągnie na siebie *gniew bogów*.

MG może zmodyfikować rzut zależnie od własnej oceny zachowania bohatera – tego, czy przestrzegał on zasad Dawnej Wiary, przykazań itp. Druid, wiodący wzorowe życie powinien otrzymać w nagrodę modyfikator +10% do rzutu. I na odwrót – ten, który łamał reguły naraził się zapewne na modyfikator -10%. Podczas próby osiągnięcia przez bohatera wyższego poziomu, MG winien rozpatrzyć również wszystkie inne stosowne modyfikacje. Na przykład druid lub kapłan druidzki, który bardzo gorliwie troszczy się o jakiś obszar leśny, może otrzymać modyfikator +5%.

MG może też całkowicie zignorować rzut kostką – bohater, który ciągle łamie przykazania lub przynosi hańbę swojemu duchowi opiekuńczemu, ściąga na siebie automatycznie *gniew bogów*. I na odwrót – jeśli wydaje się on być uosobieniem Dawnej Wiary, powinien automatycznie zostać *błogosławiony*.

Analogiczna procedura używana jest wtedy, gdy kapłan druidzki skompletuje poziom. Udaje się on do świętego gaju, gdzie może obcować z naturą i wymienić 100 PD za poziom na rzut wg **Tabeli rozwoju druida.** I znów, MG powinien zmodyfikować wynik, zależnie od postępowania bohatera.

Umiejętności – poziom 1
Język tajemny – druidyczny
Rzucanie czarów – druidycznych 1 poziomu
Leczenie ran
Zielarstwo
Medytacja
Jeździectwo
plus wszystkie wymienione w rozdziale **Dawna Wiara**

Umiejętności – poziom 2
Rzucanie czarów – druidycznych 2 poziomu
Posłuch u zwierząt
Leczenie chorób
Wróżenie
Wykrywanie magii
plus wszystkie wymienione w rozdziale **Dawna Wiara**

Umiejętności – poziom 3
Astronomia
Rzucanie czarów – druidycznych 3 poziomu
Wykrywanie istot magicznych
Warzenie trucizn

Umiejętności – poziom 4
Rzucanie czarów – druidycznych 4 poziomu
Wytwarzanie eliksirów
Rozpoznawanie runów

Punkty magii
+2K8 punktów co poziom

Przykazania
Patrz rozdziały o druidach i Dawnej Wierze.

Przedmioty
Broń ręczna
Białe szaty

Profesje wyjściowe
Brak

Schemat rozwinięć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10					+10	+10	+10

Schemat rozwinięć – poziom 2.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+10	+10	+20	+10

Schemat rozwinięć – poziom 3.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+20		+20	+20	+20	+20	+30	+20

Schemat rozwinięć – poziom 4.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+30	+30	+30	+30	+30	+30

TABELA ROZWOJU DRUIDA

Rzut K100	Wynik
10 lub mniej	Bohater został uznany za niegodnego służenia Starej Wierze jako kapłan druidzki – musi zmienić swą profesję na losowo określoną profesję Obieżyświata. Jeśli tak wybraną profesję bohater miał już wcześniej i wypełnił jej *schemat rozwinięć*, może wybrać dowolną profesję spośród jej *profesji wyjściowych* **oprócz** druida. Ta zmiana profesji nie pociąga za sobą dalszych wydatków punktów doświadczenia, bohater jednak już nigdy nie może zostać druidem ani kapłanem druidzkim.
11-25	Bohater, chcąc udowodnić, iż jest godnym zostania kapłanem druidzkim, czy przejścia na wyższy poziom tej profesji, musi poddać się *próbie*. Kilka możliwości w tym zakresie zawiera rozdział **Dawna Wiara** w **Religiach i wierzeniach**.
26-40	Bohater został uznany za godnego awansu, ale jeszcze nie jest do niego gotów. Gdy zgromadzi kolejne 100 PD, może spróbować ponownie.
41-80	Bohater został uznany za godnego i może osiągnąć wyższy poziom. Gracze, których bohaterowie stają się kapłanami druidzkimi powinni zanotować sobie schemat rozwinięć 1 poziomu i podjąć działania, zmierzające do zdobycia niezbędnych *przedmiotów*. Kapłan druidzki otrzymuje również ducha opiekuńczego; rzuć raz wg **Tabeli duchów opiekuńczych** (patrz **Dawna Wiara**). Zdobywa także, bez kosztów w PD, pierwszą umiejętność wymienioną obok swego ducha opiekuńczego.
81-95	Bohater nie tylko został uznany za godnego rozwoju, ale także otrzymał dar. Rozwija się jak wyżej i otrzymuje w dowód przychylności K10 x 10 PD. Nowi kapłani druidzcy otrzymują również obie umiejętności, podane w **Tabeli duchów opiekuńczych**.
96-104	Oprócz osiągnięcia nowego poziomu, bohater otrzymuje specjalny dar – zdobywa K10 x 10 punktów doświadczenia, obie umiejętności z **Tabeli duchów opiekuńczych** oraz 1 punkt przeznaczenia.
105 lub więcej	Bohater jest *błogosławiony* i osiąga kolejny poziom jak wyżej, zdobywając K10 x 10 punktów doświadczenia, obie umiejętności, wymienione przy ich duchu opiekuńczym (jeśli już ich nie posiada), 1 punkt przeznaczenia i *błogosławieństwo*.







„WIEŻA HROTHYOGGA"
© 1986 JOHN BLANCHE



•CZARY MAGII PROSTEJ•

Magia prosta oferuje szeroki zestaw nieofensywnych czarów, wykorzystywanych przez wszystkich magików. Mówiąc krótko – rzucenie tych czarów kosztuje tylko kilka punktów magii i wymagają one jedynie kilku niedrogich składników.

BAGIENNE OGNIKI

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: 2 świetliki

W odległości co najwyżej 100 metrów od osoby rzucającej zaklęcie pojawiają się liczne światełka, wyglądające jak odległe pochodnie albo latarnie. Mogą one zostać skierowane w dowolną stronę. W naturalny sposób podążają korytarzami lub ścieżkami, nie muszą być kontrolowane ani nadzorowane w żaden sposób. Jeśli pozostają w zasięgu wzroku, rzucający może dokładniej kontrolować ich ruch – musi się jednak skoncentrować na tej czynności (nie może wtedy wykonywać żadnych innych działań).

Światła poruszają się z różnymi szybkościami, ale nie wolniej niż 8 i nie szybciej niż 16 metrów na rundę. Czar działa przez 1 godzinę, po czym światełka bledną i zanikają. Zaklęcie to jest użyteczne w przypadku tworzenia fałszywych tropów i mylenia pościgów. W chwili, gdy tropiący zorientują się, że coś jest nie tak, magik może być już bardzo daleko.

DAR JĘZYKÓW

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1 na turę
Zasięg słuchu
Czas trwania: co najmniej 1 tura
Składniki: język dowolnej istoty

Ten czar działa tylko na osobę, która go rzuciła, dając jej możliwość mówienia i rozumienia dowolnego słyszanego języka. Działa przez jedną turę za wydany punkt magii, ale można przedłużyć jego działanie za cenę następnych punktów magii.

DŹWIĘKI

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg słuchu
Czas trwania: 1 runda
Składniki: mała tuba

Postać, rzucająca ten czar może przywołać dowolny dźwięk – bardzo głośny hałas, odbijający się echem w dużej odległości (powyżej 700 metrów na otwartej przestrzeni, a pod ziemią jeszcze dalej), lub coś bardzo cichego – jak ciężki oddech. Osoba, rzucająca czar może określić rodzaj dźwięku oraz jego głośność; czar generuje dowolne odgłosy za wyjątkiem mowy; trwa tylko przez jedną dziesięciosekundową rundę. Dźwięk płynie ze źródła, mogącego znajdować się gdziekolwiek w odległości co najwyżej 24 metrów od magika.

MAGICZNE ZAMKNIĘCIE

Poziom czaru: P
Punkty magii: 3 za tydzień
Zasięg: 1 metr
Czas trwania: co najmniej 1 tydzień
Składniki: odrobina kleju

Ten czar może zostać rzucony na każde zamknięcie lub rygiel z odległości 1 metra. Zaczarowanego zamka nie można otworzyć ani roztrzaskać. Jednak zaklęcie to nie zabezpiecza drzwi lub skrzyni z zaczarowanym zamkiem przed roztrzaskaniem lub wyważeniem w całości.

MAGICZNY ALARM

Poziom czaru: P
Punkty magii: 2
Zasięg: dotyk
Czas trwania: do chwili aktywizacji
Składniki: mały dzwoneczek

Ten czar można rzucić na dowolne miejsce. Jeśli jakaś istota żywa zbliży się do tego miejsca na odległość 1 metra, magik zostanie o tym poinformowany niezależnie od tego, gdzie aktualnie się znajduje. Jeśli w tym czasie osoba, która rzuciła czar będzie spać – zostanie obudzona. Będzie jednak wiedzieć tylko, iż coś zmąciło działanie zaklęcia, nie pozna natomiast żadnych szczegółów. Magik może założyć tylko jeden *Magiczny alarm* w tym samym czasie. Czar działa do chwili aktywizacji lub rzucenia innego *Magicznego alarmu.*

MAGICZNY PŁOMIEŃ

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: dopóki nie zostanie zgaszony
Składniki: żadne

Na otwartej dłoni magika zaczyna tlić się mały, niebieskawy płomień. Płomień będzie płonął, dopóki rzucający nie zaciśnie pięści. Płomień jest za mały, by wywołać reakcję psychologiczną u istot bojących się ognia, by zadawać obrażenia lub służyć jako broń. Można nim jednak zapalić łatwopalne substancje, pochodnie, lampy, itp. – dostarcza iluminacji takiej jak świeca (zob. **Światło i ciemności**). Bohater, który rzucił zaklęcie, powinien zachować dużą ostrożność, ponieważ od płomienia może zapalić się jego szata.



OTWARCIE

Poziom czaru: P
Punkty magii: 3
Zasięg: 1 metr
Czas trwania: chwila
Składniki: mały srebrny kluczyk

Ten czar, rzucony z odległości nie większej niż 1 metr otwiera każdy niemagiczny zamek (zatrzask, rygiel, klamkę itp). Dodatkowo, przez następną rundę takich drzwi (wieka, pokrywy etc.) w żaden sposób nie da się zamknąć bez użycia magii. Czar nie działa na rygle, zamki lub klamki, zamknięte za pomocą magii.

PŁONĄCE ŚWIATŁO

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1 za godzinę
Zasięg: dotyk
Czas trwania: co najmniej 1 godzina
Składniki: dowolny wybrany przedmiot

Ten czar jest rzucany na jeden przedmiot, który osoba rzucająca musi trzymać w ręku. Przedmiot zaczyna płonąć jasnym światłem,

równoważnym światłu latarni (patrz **Światło i ciemności**). Światło płonie przez 1 godzinę, ale ten czas można przedłużyć, wydając kolejne punkty magii. Gdy zakończy się działanie czaru – przedmiot znika.



PRZEKLEŃSTWO

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: 12 metrów
Czas trwania: do czasu rozproszenia
Składniki: włosy, paznokcie itp. należące do ofiary

Magik może rzucić przekleństwo na wybraną ofiarę, znajdującą się w chwili rzucania czaru w odległości nie większej niż 12 metrów. Ofiara może przeprowadzić test swej Siły Woli, gdy jednak się on nie powiedzie – przekleństwo zaczyna działać. *Przekleństwo* może zostać usunięte automatycznie przez bohatera, który je rzucił, albo też przez magika wyższego poziomu za pomocą czaru *Usunięcie przekleństwa*.

Poniżej podane są przykładowe przekleństwa; rzucający może sam określić efekty danego *Przekleństwa*, jednak MG musi upewnić się, że wywołuje ono skutki podobne do podanych tutaj – niewygodne, może żenujące, lecz niespecjalnie niebezpieczne.

- Brodawki
- Czyraki, hemoroidy
- Jaśniejące włosy
- Zatwardzenie lub biegunka
- Śmierdzące nogi
- Wypadanie włosów
- Dokuczliwa wysypka
- Cuchnący oddech
- Wiatry

STREFA CIEPŁA

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: kawałeczek zwierzęcego futra

Ten czar tworzy wokół magika magiczną strefę o średnicy 12 metrów, utrzymującą się przez 1 godzinę, chyba że zostanie zniszczona lub bohater się poruszy. Wewnątrz strefy temperatura podnosi się o 10°C.

Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć, ani korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania utraconych punktów magii. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie, jeżeli tak się stanie – obie zostaną natychmiast zniszczone.

STREFA CISZY

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: kulka wosku

Ten czar tworzy magiczną strefę o średnicy 12 metrów, otaczającą osobę, która go rzuciła. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę, chyba, że zostanie zniszczona lub magik się poruszy. Do wnętrza strefy nie przenika żaden, nawet najgłośniejszy hałas.

Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć, ani korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania utraconych punktów magii. Dwie lub więcej strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie, jeżeli tak się stanie – obie zostaną natychmiast zniszczone.

STREFA ZIMNA

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: płonąca pochodnia

Ten czar tworzy magiczną strefę o średnicy 12 metrów, w której centrum znajduje się magik. Strefa ta utrzymuje się przez 1 godzinę, chyba że zostanie zniszczona lub magik się poruszy. Wewnątrz strefy temperatura obniża się o 10°C. Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć ani korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania utraconych punktów magii. Dwie strefy lub więcej, nieważne jakiego typu, nie mogą zachodzić na siebie. Jeżeli tak się stanie – zostaną natychmiast zniszczone.

TWORZENIE MAŁEJ ISTOTY

Poziom czaru: P
Punkty magii: 2
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: nieistotny
Składniki: żadne

Ten czar pozwala bohaterowi stworzyć małe zwierzę w kapeluszu bądź kieszeni. Jest to normalny przedstawiciel swojego gatunku i może zostać zjedzony – jeśli tylko jest jadalny.

Mag musi losowo określić gatunek istoty, którą ten czar stwarza. Za każdym razem, gdy rzuca czar, pojawi się istota właśnie tego gatunku. Czar może być rzucany kilka razy z rzędu, dzięki czemu mag może wyciągnąć z kapelusza czy kieszeni kilka zwierzaków.

Rzut kostką	Istota
1	Biała mysz
2	Biały królik
3	Biały gołąb
4	Wąż
5	Ryba
6	Jaszczurka



USPIENIE

Poziom czaru: P
Punkty magii: 2
Zasięg: dotyk
Czas trwania: K6 tur
Składniki: odrobina puchu

Ten czar można rzucić na dowolną, dotykaną właśnie istotę – ofiara może nie wiedzieć, że znajduje się pod działaniem magii. Musi ona wykonać udany test Siły Woli, gdyż w przeciwnym wypaku zapada w przypominający śpiączkę sen, trwający K6 tur gry. Czar ten działa wyłącznie przeciw pojedynczym humanoidom poniżej 3 metrów wzrostu – nie oddziaływuje na istoty większe.

Jeśli bohater zechce użyć tego czaru podczas walki, musi wykonać udane trafienie otwartą dłonią (stosują się tu zwykłe modyfikatory dla walki bez broni). Dotyk nie zadaje obrażeń, ale ofiara zapada w głęboki sen.

USUNIĘCIE PRZEKLEŃSTWA

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: dotyk
Czas trwania: chwila
Składniki: żadne

Ten czar może usunąć *Przekleństwo*, rzucone przez magika z tego samego lub niższego poziomu. Jedno zaklęcie może zneutralizować tylko jedno przekleństwo.

WZMOCNIENIE DRZWI

Poziom czaru: P
Punkty magii: 3 za tydzień
Zasięg: 1 metr
Czas trwania: co najmniej 1 tydzień
Składniki: mały zamek

Ten czar, rzucony na drzwi (skrzynię itp.) z odległości nie większej od 1 metra, wzmacnia je tak, iż stają się trudniejsze do wyłamania lub wyważenia. Zyskują one 1 punkt Wytrzymałości. Czar ten można rzucać wielokrotnie (do 3 razy) na pojedynczą skrzynię lub drzwi i w efekcie uzyskać modyfikator Wytrzymałości tej skrzyni, równy +3.

ZABEZPIECZENIE PRZED DESZCZEM

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: miniaturowy parasol

Ten czar powoduje, iż deszcz przestaje padać na bohatera. Nawet w przypadku najpotężniejszej ulewy bohater może pozostać idealnie suchy. Zaklęcie działa przez 1 godzinę, chyba że zostanie wcześniej rozproszone przez osobę, która je rzuciła.



•CZARY MAGII WOJENNEJ•

Są to czary, wykorzystywane przez niewyspecjalizowanych czarodziejów; dostępne są również alchemikom i niektórym kapłanom. Tworzą obszerny zestaw możliwości defensywnych i ofensywnych, zapewniając magikowi różnorodne opcje, znajdujące zastosowanie w różnych sytuacjach.

•POZIOM 1•

AURA OPORU

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: para magnesów

Czary *Aury* zapewniają ochronę przeciw obrażeniom zwiększając liczbę punktów pancerza na wszystkich częściach ciała magika o +1.

Aury mogą być rozpraszane za pomocą magii (np. *Rozproszenie aury*), są również automatycznie niszczone przez trafienie magiczną bronią, więc nie zapewniają całkowitej nietykalności. Postaci mogą posiadać tylko jedną *Aurę* w jednym czasie i mogą rozproszyć swą własną *Aurę* na życzenie.



KRADZIEŻ ROZUMU

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 4
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: K6 rund
Składniki: fiolka alkoholu

Ten czar można rzucić na każdą istotę znajdującą się w odległości nie większej niż 24 metry. Aby odeprzeć działanie zaklęcia, ofiara musi wykonać udany test Siły Woli. W przeciwnym wypadku staje się całkowicie bezmyślna, niezdolna do niczego z wyjątkiem siedzenia na ziemi, mamrocząc coś bezładnie, śliniąc się i jedząc trawę. Bezmyślna istota nie może się bronić i traktowana jest jako cel nieruchomy dla tych, którzy ją atakują (patrz rozdział **Walka**). Nie może się również ruszać z własnej woli, choć może być wleczona za drużyną z połową normalnej szybkości.

Efekt tego czaru jest tylko okresowy i zanika po K6 rundach walki. Jeśli trzeba, Mistrz Gry może określić ten czas w tajemnicy, by gracze nie wiedzieli, kiedy czar się dokładnie kończy.

LECZENIE LEKKICH ZRANIEŃ

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 3
Zasięg: jedna osoba
Czas trwania: trwały do czasu otrzymania przyszłych ran
Składniki: kawałek płótna opatrunkowego

Za pomocą tego zaklęcia osoba rzucająca czar może uzdrowić samą siebie lub przez dotyk inną postać czy każdą niemagiczną istotę. Czar działa natychmiast, przywracając K6 punktów Żywotności. Czar *nie uzdrowi* postaci ciężko rannej (mniej niż 2 punkty Żyw). Jeśli zostanie rzucony na kogoś takiego, nie zadziała.

Magik, któremu nie uda poprawne rzucenie tego czaru (patrz **Koszt w punktach magii**) zadaje K6 obrażeń.

LOT

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 3
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 runda
Składniki: pióro ze skrzydła drapieżnego ptaka

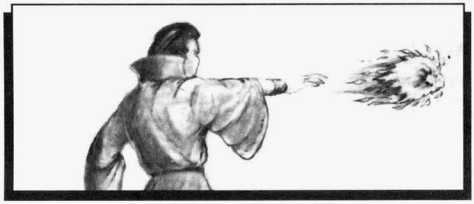
To zaklęcie daje postaci zdolność magicznego lotu. Magik może przebyć niezwłocznie 48 metrów w dowolnie wybranym kierunku, nie może jednak przenikać przez mury i inne stałe przedmioty. Bohater może kontynuować lot, wydając 3 punkty magii na rundę, lecz nie może podczas tego lotu rzucać żadnych innych czarów.

Podczas lotu postacie mogą być obciążone maksymalnie do połowy ich udźwigu (patrz **Zbroja i obciążenie**). Jeśli niosą więcej, ten czar nie działa.

ODPORNOŚĆ NA TRUCIZNY

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: zobacz opis
Czas trwania: K6 x 10 tur na poziom rzucającego
Składniki: ogon skorpiona

Ten czar może zostać rzucony na samego siebie lub też na jakąś inną postać, znajdującą się w odległości nie większej niż 6 metrów. Zapewnia on całkowitą odporność na trucizny i jady na okres od 10 minut do godziny na poziom osoby, która czar ten rzuca.



OGNISTA KULA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1 za jedną kulę ognia
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: kula siarki

Za pomocą tego zaklęcia magik może dosłownie rzucić kulą ognia w swojego wroga, zadając mu poważne obrażenia i oszołamiając go. Postać może rzucić w czasie rundy walki jedną kulę na każdy osiągnięty poziom, pod warunkiem, że każdy atak jest skierowany w tego samego wroga, bądź tę samą grupę przeciwników. Ograniczenia w celowaniu stosuje się w ten sam sposób, jak w przypadku zwykłej walki strzeleckiej (patrz **Trafienie czarów**).

Kule ognia trafiają automatycznie w cel. Jeśli kula zostanie wystrzelona w grupę, trafi 1K3 istoty na poziom osoby rzucającej czar. Każde trafienie zadaje 1K10 obrażeń z Siłą 3 każdemu celowi (niezależnie od pancerza). Cele *łatwopalne* odnoszą dodatkowo 1K8 obrażeń.

Istoty, które są *podatne na strach* przed ogniem muszą wykonać test *strachu*.

Kule ognia są *pociskami magicznymi*. Ofiara, trafiona kulą ognia może usiłować częściowo zneutralizować uderzenie, testując swą Inicjatywę. Udany rezultat oznacza, iż otrzymuje tylko połowę obrażeń.

PODMUCH WIATRU

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: dopóki osoba rzucająca czar jest skoncentrowana
Składniki: zwierzęcy pęcherz

Ten czar wytwarza przerażający podmuch wiatru, ukierunkowany na dowolną istotę lub grupę, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Ofiary tracą równowagę na jedną rundę, podczas której nie mogą robić nic, poza jej odzyskiwaniem. W następnych rundach nie mogą ani się poruszać, ani też strzelać pociskami (choć – zobacz niżej). Należy zauważyć, iż dwie grupy, walczące ze sobą w bezpośrednim starciu muszą być potraktowane jako *jedna grupa* i dlatego też *obie* strony będą podlegać działaniu czaru (patrz **Trafienie czarów**). Mogą one kontynuować walkę, choć wszystkie zadawane obrażenia będą obniżone do połowy, zaokrąglając w dół.

Czar trwa do chwili, aż osoba, która go rzuciła rzuci inny czar, poruszy się, zaangażuje w bezpośrednie starcie czy też zażyczy sobie, by czar przestał działać. Cele znajdujące się w budynkach, za ścianami, przeszkodami i osłonami nie podlegają działaniu czaru.

Postacie i istoty, objęte działaniem *Podmuchu wiatru* mogą poruszać się z połową swego normalnego tempa ruchów, jeśli wykonają udany test Siły x 5.

RĘKA-MŁOT

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: K6 x 10 tur lub do czasu, gdy postać zostanie zraniona
Składniki: mały srebrny młoteczek

Ten czar zwiększa potencjał bojowy bohatera. Powoduje on, iż może on walczyć z podwojoną ilością Ataków i Siłą o 2 większą od normalnej. Czar trwa przez K6 x 10 tur lub też do chwili, gdy postać odniesie jakiekolwiek obrażenia, kiedy to jest on automatycznie rozpraszany.

SIŁA WALKI

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: skalp giganta

Ten czar czasowo zwiększa jedną z cech bojowych postaci – WW lub US o +10; albo Sz, S, Wt, I lub A o +1; albo Żyw o 1K6+1 (wedle wyboru rzucającego czar).

Efekt trwa od chwili rzucenia czaru do najbliższego poranka. Każda próba rzucenia kolejnego czaru na tę samą osobę powoduje rozproszenie poprzedniego, jednak nowy czar będzie działał normalnie.

WYWOŁANIE NIECHĘCI

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 4
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 1K6 rund
Składniki: dowolna część martwego goblinoida

Ten czar może zostać rzucony przeciwko grupie postaci albo istot, które normalnie są *podatne na niechęć*, tak jak gobliny. Ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli, aby oprzeć się działaniu zaklęcia. W przeciwnym wypadku atakują się wzajemnie, chyba że pojawią się inne istoty, które normalnie uważane są za wrogów. Powoduje to automatyczne rozproszenie czaru, który w innym przypadku działa przez K6 rund walki.

•POZIOM 2•

AURA OCHRONY

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina na poziom
Składniki: mały, żelazny pierścień

Czar zapewnia ochronę przed obrażeniami przez zwiększenie punktów pancerza na wszystkich częściach ciała bohatera o +2.

Aury mogą być rozpraszane magicznymi metodami (np. przez *Rozproszenie aury*), są również automatycznie rozpraszane przez trafienia magicznymi broniami, nie gwarantują więc całkowitej nietykalności. Bohaterowie mogą jednocześnie nosić tylko jedną *Aurę* i mogą ją sami rozproszyć na życzenie.

MISTYCZNA MGŁA

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4
Zasięg wzroku
Czas trwania: 2K6 rund
Składniki: kula wełnianej waty

Ten czar tworzy obszar magicznej mgły o średnicy 12 metrów gdziekolwiek w zasięgu wzroku rzucającej czar osoby. Istoty, znajdujące się wewnątrz mgły nie widzą nic ani na zewnątrz, ani w środku, a istoty na zewnątrz mgły nie widzą, co się znajduje w jej wnętrzu.

Osoby, znajdujące się wewnątrz mgły muszą poruszać się z szybkością równą połowie normalnego tempa ruchów, gdyż w przeciwnym wypadku będą się błąkać we mgle w losowych kierunkach. Czar trwa przez 2K6 rund walki, zanikając pod koniec ostatniej rundy. Czas trwania czaru MG powinien określić w tajemnicy.



ŚWIETLISTY PIORUN

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 2 za jeden świetlisty piorun
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: kamerton

Ten czar jest silniejszą wersją *Ognistej kuli*, umożliwiającą rażenie piorunami zamiast kulami ognia. W rundzie walki można rzucić tylko jeden piorun na poziom, przy czym wszystkie muszą być wycelowane w tę samą istotę bądź grupę. Ograniczenia celowania są tutaj takie same, jak w przypadku zwykłej walki strzeleckiej (patrz **Trafienie czarów**).

Świetliste pioruny mają zasięg 48 metrów i automatycznie trafiają w cel. Jeśli zostaną wystrzelone w grupę, trafiają 1K3 istoty na poziom rzucającego. Każde trafienie powoduje 1K10 obrażeń z Siłą 4 (niezależnie od pancerza) i 1K8 dodatkowych obrażeń, jeśli cel jest *łatwopalny*.

Bohaterowie, którzy są *podatni na strach* przed ogniem lub magią muszą wykonać test *strachu*.

Świetliste pioruny są *pociskami magicznymi*. Trafieni mogą próbować częściowo zneutralizować uderzenie, testując swoją Inicjatywę. Udany rezultat rzutu oznacza, iż otrzymują tylko połowę obrażeń.

POWSTRZYMANIE ODWROTU

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: do końca starcia
Składniki: kość szczękowa muła

Ten czar można rzucić na jedną istotę bądź grupę istot, biorących udział w starciu, a znajdujących się w odległości nie większej niż 48 m od magika. Zabezpiecza on cel na czas tego starcia przed wymuszonym opuszczeniem pola walki. Bohaterowie mogą oczywiście uciec z własnej woli.

Powstrzymanie odwrotu oddziaływuje również na postacie, które już zostały zmuszone do ucieczki – mogą one wrócić i walczyć dalej.

Efekt działania czaru kończy się w chwili, gdy w pobliżu objętych nim istot nie ma już przeciwników.

STREFA SANKTUARIUM

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: mały srebrny pentagram

Czar tworzy wokół rzucającego magiczną strefę o średnicy 12 m. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę na każdy poziom magika, chyba że zostanie zniszczona lub magik się poruszy. Wszystkie przyjazne istoty wewnątrz strefy są chronione przed *uszelkimi* oddziaływaniami psychologicznymi. Dodatkowo, do strefy nie mają wstępu ożywieńce, istoty eteryczne, demony i żywiołaki. Istoty te nie mogą również strzelać pociskami, ani rzucać czarów do wnętrza strefy.

Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć, ani korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania utraconych punktów magii. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się dotykać – jeżeli tak się stanie, *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

STREFA WYTRWAŁOŚCI

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: 1/2 litra smoczej krwi

Czar tworzy magiczną strefę o średnicy 12 metrów, w której centrum znajduje się rzucająca czar osoba. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę na każdy poziom magika, chyba że zostanie zniszczona lub mag się poruszy. Przyjazne istoty wewnątrz strefy są chronione przed wszelkimi oddziaływaniami psychologicznymi, mogą wykonać *trzy razy* więcej Ataków niż normalnie i otrzymują +1 punkt pancerza na wszystkich częściach ciała.

Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć, ani korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania punktów magii. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać – jeżeli tak się stanie, *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

UDERZENIE

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: dotyk
Czas trwania: chwila
Składniki: kosmyk włosów giganta

Ten czar można rzucić na drzwi, ścianę, inną nieruchomą powierzchnię lub przedmiot. Nie działa na żadne istoty żywe, ani na ożywieńców. Osoba, rzucająca czar musi dotknąć wybranej powierzchni, by czar zadziałał. Czar zadaje dowolnej sekcji ściany czy czegokolwiek 1K3 trafienia z Siłą 10 (patrz **Niszczenie budynków**).

WYWOŁANIE FURII

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 3K6 rund
Składniki: kosmyk sierści zwierzoczłeka

Czar wzbudza *furię* u dowolnej istoty lub grupy, znajdującej się w odległości nie większej niż 48 metrów od rzucającej czar osoby. Ofiara lub ofiary muszą wykonać testy Siły Woli, albo staną się

podatne na furię przez 3K6 rund. W każdej rundzie muszą wykonywać test Opanowania, a gdy będzie on nieudany – wpadają w *furię* (patrz **Standardowe testy**).

Czar nie oddziaływuje na istoty, które normalnie nie podlegają oddziaływaniom psychologicznym, takie jak ożywieńce.

WYWOŁANIE PANIKI

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 2K6 rund
Składniki: ząb smoka

Ten czar wzbudza panikę u dowolnej postaci lub grupy, znajdującej się w odległości nie większej niż 48 metrów od rzucającej czar osoby. Aby odeprzeć działanie zaklęcia, ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli. Jeżeli test się nie powiedzie, wszystkie późniejsze testy Inteligencji, Siły Woli, Opanowania, Cech Przywódczych będą automatycznie nieudane. Czar nie działa na istoty, które normalnie nie podlegają oddziaływaniom psychologicznym – na przykład ożywieńce.

WZBUDZENIE NIENAWIŚCI

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 3K6 rund
Składniki: krew gigantycznego pająka

Ten czar wzbudza *nienawiść* u wybranej istoty lub grupy, znajdującej się w odległości nie większej niż 48 metrów od rzucającego. Jeśli ofiary nie wykonają udanego testu Siły Woli, by zapobiec działaniu czaru, stają się, przez czas jego trwania *podatne na nienawiść* do jakiejś postaci lub grupy, którą wybierze osoba rzucająca czar. Muszą wtedy wykonywać odpowiednie testy psychologiczne (patrz **Standardowe testy**).

Czar nie działa na istoty, których normalnie nie dotyczą oddziaływania psychologiczne – na przykład ożywieńce.

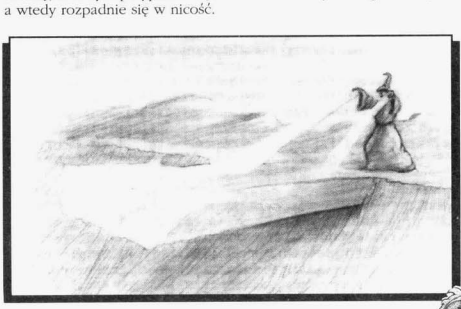
•POZIOM 3•

MAGICZNY MOST

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 8
Zasięg: zobacz opis
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: dębowa gałązka

Dzięki temu czarowi można przerzucić rzeczywisty, trwały most nad każdą przeszkodą, taką jak rzeka, przepaść, bagno. Czar może również zostać użyty, by stworzyć most pomiędzy ziemią, a wierzchołkiem muru obronnego itp. Most zaczyna się u stóp rzucającego i ma długość 12 metrów za każdy jego poziom. *Magiczny most* może mieć do 8 metrów szerokości i można go przekraczać z normalną szybkością.

Magiczny most może być w każdej chwili rozproszony przez jego twórcę; w innym przypadku będzie istniał do najbliższego ranka, a wtedy rozpadnie się w nicość.



ODPORNOŚĆ NA STRZAŁY

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 8
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: 2K6 rund
Składniki: skorupa dowolnego żółwia

Ten czar można rzucić na samego siebie lub dowolną inną istotę czy grupę, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów od rzucającego. Daje on bohaterom całkowitą odporność na wszystkie rodzaje zwykłych, niemagicznych pocisków, jak strzały, bełty, broń miotana, wielka broń oblężnicza. Nie osłania przed działaniem pocisków magicznych, jak zaklęte strzały, *Ogniste kule* itp.

Czar działa przez 2K6 rund walki od chwili rzucenia. MG powinien określić ten czas w tajemnicy przed graczami.

OŻYWIENIE MIECZA

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6, +2 za każdą rundę podtrzymywania
Zasięg wzroku
Czas trwania: co najmniej 1 runda
Składniki: miecz

Magik może ożywić dowolny, niemagiczny miecz i obdarować go czasową namiastką życia. Miecz działa niezależnie od rzucającego, latając w powietrzu i walcząc z wybranym przez niego wrogiem.

Charakterystyka broni:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A
6	57	0	4	5	6	60	2

W każdej następnej rundzie bohater musi wydać kolejne 2 punkty magii, aby podtrzymać czar oraz 1 punkt za każde trafienie, otrzymane przez miecz w poprzedniej rundzie. W tym samym czasie *może on* rzucać inne zaklęcia, ale nie jest w stanie korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania punktów magii. Jeżeli Żywotność miecza spadnie do 0 lub mniej, należy użyć **Tabeli nagłej śmierci** (zobacz rozdział **Walka**). Jeżeli miecz zostanie „zabity", czar natychmiast przestanie działać. Zaklęcie kończy się również w momencie, gdy miecz znajdzie się poza zasięgiem wzroku magika, znikając wewnątrz budynku lub za załomem ściany.

PRZEKAZANIE AURY

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 5
Zasięg: 4 metry
Czas trwania: jedno przekazanie
Składniki: takie same jak dla *Aury*, która jest przekazywana

Czary *Aury*, rzucane w normalny sposób działają tylko na osobę, która je rzuciła. Jednak ten czar umożliwia przekazanie *Aury* magika jakiejś innej postaci, znajdującej się w odległości nie większej niż 4 metry. Postać, odbierająca *Aurę* będzie musiała wykonać test Siły Woli jak w przypadku normalnego ataku magicznego, gdyż inaczej czar nie zadziała. Magicy mogą wzmacniać czar (wydając dodatkowe punkty magii), by pomóc w przekazywaniu.

PRZEKLEŃSTWO PRZYCIĄGANIA STRZAŁ

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: magiczna strzała

Ten czar może być rzucany na dowolne istoty lub grupy istot, znajdujące się w odległości nie większej niż 48 metrów. Aby odeprzeć działanie zaklęcia, ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli. W przeciwnym wypadku zostają przeklęte na okres 1 godziny.

Każdy, niemagiczny pocisk, wystrzelony z odległości nie większej niż 48 metrów od przeklętych bohaterów zmienia kierunek lotu i trafia automatycznie najbliższego z nich. Pociski, które mają niewystarczający zasięg, by trafić w nowy cel, upadają wcześniej i nie powodują obrażeń. Pociski, wystrzelone przez przeklętą istotę zakręcają w połowie drogi i trafiają w nią samą.

ROZPROSZENIE AURY

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 4
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: szklana kula

Ten czar można rzucić na dowolnego bohatera, chronionego zaklęciem *Aury* z poziomu 1 lub 2. *Nie może* on wykonać testu magii, by zapobiec działaniu czaru – *Aura* zostaje natychmiast rozproszona. Czar *nie rozprasza Aur* z poziomów 3 i 4.



WYMUSZENIE UCIECZKI

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 3K6 rund
Składniki: krew dowolnego demona

Ten czar można rzucić na dowolną istotę lub grupę istot, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Aby odeprzeć jego działanie, ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli. Jeżeli się on nie uda, muszą wykonać następny – Cech Przywódczych. Niepowodzenie również i w tym teście zmusza ofiarę do wycofania się z walki i ucieczki, jeśli jest ona oczywiście możliwa. Ofiary uciekają przez cały czas trwania zaklęcia.

Ten czar działa tylko na istoty, które normalnie podlegają oddziaływaniom psychologicznym; nie działa więc na przykład na ożywieńce.

WYWOŁANIE GŁUPOTY

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 5
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 3K6 rund
Składniki: mózg giganta

Ten czar można rzucić na dowolną istotę lub grupę istot znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Aby odeprzeć jego działanie, ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli. Jeżeli test będzie nieudany, stają się one *podatne na głupotę* przez następne 3K6 rund. Muszą wykonywać w tym czasie wszystkie odpowiednie testy psychologiczne, które wynikają z okoliczności (patrz **Standardowe testy**). Czar ponadto obniża, na czas swego działania, Inteligencję ofiar o K6x10 punktów.

Czar nie działa na istoty, które normalnie nie podlegają oddziaływaniom psychologicznym, takie jak ożywieńce.

Zmniejszona Inteligencja może spowodować dodatkowe efekty uboczne, szczególnie u magów – liczba czarów, które mogą oni znać jest właśnie ograniczona przez wielkość Inteligencji (patrz **Maksymalna liczba znanych czarów**).

WYWOŁANIE NIESTABILNOŚCI

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg wzroku
Czas trwania: chwila
Składniki: ręka nekromanty lub demonologa

Ten czar działa na wszystkie istoty, znajdujące się w zasięgu wzroku osoby rzucającej, a które standardowo są *podatne na niestabilność* (istoty eteryczne, demony, żywiołaki i niektóre ożywieńce). Muszą one wykonać udany test Siły Woli, gdyż w przeciwnym przypadku stają się *niestabilne*; rzuć 1K6 i porównaj wynik z odpowiednią tabelą w **Bestiariuszu**.

WZBUDZENIE STRACHU

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 5
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 3K6 rund
Składniki: czaszka dowolnej istoty, mającej powyżej 3 m wzrostu

Ten czar wzbudza *strach* w dowolnej istocie lub grupie, znajdującej się w odległości nie większej niż 48 metrów. Aby odeprzeć działanie zaklęcia, ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli. W przeciwnym wypadku stają się *podatne na strach* przed wszystkimi potencjalnymi przeciwnikami w walce i muszą wykonywać odpowiednie testy psychologiczne, gdy walka zostanie rozpoczęta. Efekt ten trwa przez 3K6 rund walki.

Ten czar działa tylko na istoty, które normalnie podlegają oddziaływaniom psychologicznym; nie działa więc na przykład na ożywieńce.

•POZIOM 4•

AURA NIETYKALNOŚCI

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 16
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: kawałek skóry smoka (przynajmniej 15x15 cm)

Ten czar unieważnia najbliższe 4K6 obrażeń zadanych przez bronie niemagiczne osobie, która go rzuciła.

Aury mogą być rozpraszane metodami magicznymi i są automatycznie rozpraszane przez magiczne bronie, nie gwarantują więc całkowitej nietykalności. Postacie mogą nosić w tym samym czasie tylko jedną *Aurę* i mogą rozproszyć swą własną *Aurę* na życzenie.

LECZENIE CIĘŻKICH RAN

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 10 za K10 Żyw
Zasięg: dotyk
Czas trwania: trwały, do otrzymania kolejnych obrażeń
Składniki: przysadka trolla

Ten czar wykorzystywany jest do uzdrawiania osoby, która go rzuca, lub też, za pomocą dotyku, dowolnej innej osoby. Działa natychmiast i przywraca K10 punktów Żywotności za każde 10 zużytych punktów magii.

Czar działa wobec każdej istoty, nawet jeśli jest ona smokiem czy innym potworem. Nie działa na istoty martwe i nie może przywrócić Żywotności powyżej poziomu początkowego. *Leczenie ciężkich ran* nie może również uleczyć obrażeń wewnętrznych i zregenerować odciętych członków (patrz **Walka – Trafienia krytyczne**).

PROMIEŃ WYBUCHU

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 10
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: proch strzelniczy (na 10 strzałów)

Ten czar jest najsilniejszym czarem typu *magiczny pocisk*. W czasie rundy można rzucić tylko jeden promień, który może zostać wycelowany w dowolną istotę lub grupę istot. Ograniczenia celowania są tu takie same, jak w przypadku zwykłej walki strzeleckiej.

Promienie mają zasięg 48 metrów i automatycznie trafiają w cel. Jeśli zostaną wystrzelone w grupę, trafią 1K6 istot. Każde trafienie zadaje 1K10 obrażeń z Siłą 8 i 4K6 dodatkowych obrażeń, jeśli cel jest *łatwopalny*.

Istoty, które są *podatne na strach* przed ogniem i/lub magią muszą wykonać odpowiedni test psychologiczny. Ofiara porażona promieniem wybuchu może próbować częściowo uniknąć uderzenia, testując swoją Inicjatywę. Udany rezultat rzutu oznacza, iż otrzymuje tylko połowę obrażeń.

SIŁA UMYSŁU

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 6
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: odpowiednio dla zwiększenia: CP – serce lwa; Int – mózg gigantycznej sowy; Op – głowa wilka; SW – oczy gigantycznego pająka; Ogd – język gigantycznego węża

Ten czar umożliwia osobie, która go rzuciła zwiększenie jednej cechy (CP, Int, Op, SW lub Ogd – ale nie Zr) o +2K8 punktów. Trwa przez resztę dnia i jest rozpraszany rankiem dnia następnego. Może zwiększyć cechy do 100 punktów lub wyżej. Każda próba rzucenia tego czaru więcej niż raz na tę samą postać po prostu zdejmie poprzedni czar.



UNIERUCHOMIENIE

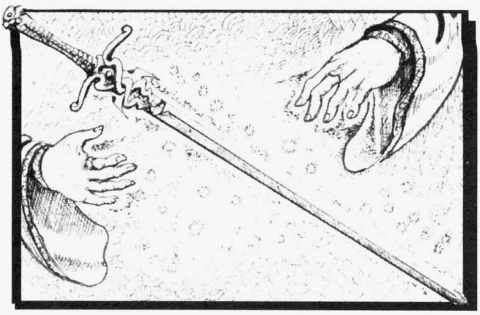
Poziom czaru: 4
Punkty magii: 12
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: K6 tur
Składniki: oczy bazyliszka

Ten czar może zostać rzucony na dowolną istotę lub grupę, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów od rzucającego. Ofiary mogą wykonać test Siły Woli celem odparcia czaru – jeśli im się to nie uda, są niezdolne do poruszania się, strzelania pociskami czy robienia czegokolwiek innego przez najbliższe K6 tur.

ZAKLĘCIE BRONI

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 8
Zasięg: dotyk
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: dowolna broń

Czar umożliwia osobie, która go rzuciła zaklęcie za pomocą dotyku dowolnej, zwykłej broni. Zaklęta broń nie ma specjalnych mocy, lecz traktowana jest jako *broń magiczna* w przypadku użycia jej przeciw istotom, które można trafić wyłącznie taką bronią. Czar działa przez resztę dnia, kończąc się najbliższego poranka.



ZMIANA STRON

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 8
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: serce doppelgangera

Ten czar można rzucić na dowolną istotę lub grupę wrogich istot, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Aby odeprzeć działanie zaklęcia, ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli. W przeciwnym wypadku zostają zaklęte przez osobę, która czar rzuciła i praktycznie „zmieniają stronę" w walce, traktując magika jako przyjaciela czy sprzymierzeńca. Zaklęcie *nie wpływa* na Inteligencję zaczarowanego, dlatego nie może być on zmuszony do wykonania czegoś szkodliwego dla własnego zdrowia. Na przykład nie popełni samobójstwa, ani nie zaatakuje w pojedynkę smoka, ale bez wahania rozpocznie walkę ze swoimi byłymi kamratami. W takim przypadku jednak może wykonać ponowny test Siły Woli – jeśli będzie on udany, wpływ czaru zostaje przełamamany.

•CZARY DEMONICZNE•

Czary demoniczne można podzielić na kilka rodzajów, jednak najważniejsze z nich dotyczą wzywania, kontrolowania i odsyłania demonów.

•WZYWANIE DEMONÓW•

W tej książce zawarte są wyłącznie informacje na temat przyzywania krótkotrwałego demonicznego wsparcia (dokładniejsze rozważania na temat wzywania demonów znajdą się w dodatku **Królestwa magii**). Przyzywanie demonów wiąże się z poważnymi trudnościami, gdyż większość z nich nie ma ochoty służyć zwykłym śmiertelnikom.

Wszystkie czary przyzywania muszą być przygotowywane szczególnie uważnie, gdyż inaczej demonolog podejmie ryzyko, iż zostanie zaatakowany lub nawet zabity przez istotę, która odpowie na jego wezwanie.

Pierwszą rzeczą, którą demonolog musi zrobić jest odkrycie imienia demona, który ma być przyzwany. Można to osiągnąć kilkoma sposobami – przez studiowanie starożytnej wiedzy demonicznej, otrzymanie tego imienia od innego demonologa, nauczenie się go od innego demona. Jeśli postać nie zna imienia demona, nie znaczy to, że nie może go przyzwać – po prostu jest to zdecydowanie bardziej niebezpieczne.

Następna sprawa to przygotowanie pentagramu. Należy go uważnie wyrysować na ziemi – każda pomyłka może odbić się poważnymi konsekwencjami. By określić, czy pentagram został dobrze narysowany czy nie, Mistrz Gry powinien wykonać w tajemnicy test Inteligencji demonologa – niepowodzenie oznacza, iż ma on zmniejszoną szansę kontrolowania przyzwanego demona (patrz dalej). Koszt przygotowania pentagramu w punktach magii jest taki sam, jak w przypadku odpowiedniego czaru (szczegóły znajdują się w opisach odpowiednich czarów).

Gdy demon wreszcie się pojawi, osoba rzucająca czar musi podjąć próbę objęcia nad nim kontroli wykonując test Siły Woli. Udany test oznacza, że demon będzie chciał służyć wzywającemu przez pewien krótki czas (zazwyczaj 1 godzinę za poziom magika). Jeśli test się nie powiódł o 30 punktów lub więcej, demon albo zaatakuje, albo uczyni demonologa swym niewolnikiem (w tym ostatnim przypadku MG przejmuje kontrolę nad bohaterem).

Modyfikacje testu kontroli (SW)

Niekompletny pentagram	-50%
Nieznane imię demona	-25%
Przyzwana istota jest:	
Wielkim demonem	-50%
Małym demonem	-25%
Demonicznym sługą	0%

•DEMONICZNE PAKTY•

Wszystkie demony – nawet te, które są skutecznie kontrolowane, odrzucą prośbę o pomoc, jeżeli nie otrzymają czegoś w zamian. Nigdy nie chodzi im o bogactwo – demony pragną chwytać dusze. Zazwyczaj oznacza to, że postać, która przyzywa demona staje się w jakiś sposób uzależniona od bóstwa, które tego demona kontroluje. Uzależnienia są różne w zależności od bóstw, choć wszystkie wiążą się z poważną przemianą umysłu i ciała, aż do stanu, gdy demonolog zostaje całkowicie przez bóstwo opanowany (w tym momencie demonologowie, prowadzeni przez graczy stają się bohaterami niezależnymi pod kontrolą Mistrza Gry). Tą degenerację odzwierciedlają zarówno choroby zawodowe, jak i punkty obłędu (patrz **Negatywne konsekwencje**).

Pierwsze przyzwanie każdego demona powoduje trwałą utratę punktu Wytrzymałości. Demonologowie mogą częściowo odwlec redukcję Wytrzymałości przez stosowanie specjalnych egzotycznych mikstur (patrz **Preparaty**). Demonolog, którego Wytrzymałość spadnie do zera staje się bohaterem niezależnym; postać jest tak zależna od swych demonicznych nauczycieli, iż całkowicie podporządkowała im swą wolę.

•UDANE WEZWANIA•

Gdy zostanie już zawarty pakt z demonem, łatwiej jest go przyzwać ponownie. Kolejne przyzwania nie wymagają pentagramu ani nie powodują utraty Wytrzymałości, ale mag musi stale wykonywać testy kontroli demona. Niepowodzenie oznacza, iż demon działa według własnej woli – Mistrz Gry może wybrać lub wylosować coś z poniższej tabeli:

Rzut kostką	Działania demona
01-15	Nic nie robi
16-23	Atakuje najbliższego wroga demonologa
24-41	Atakuje najbliższą istotę
42-59	Atakuje najbliższego przyjaciela demonologa
60-77	Atakuje demonologa
78-95	Wpada w amok na K6 godzin
96-100	Natychmiast powraca do własnej sfery

•PRZYWOŁANIE MOCY•

Niektóre czary demoniczne umożliwiają przyzywanie mocy, które mogą zostać wykorzystane do wspomożenia magii demonologa. Te moce różnią się od demonów w tym, że nie są inteligentnymi świadomościami, lecz wykorzystanie ich do własnych celów wciąż zawiera w sobie element ryzyka, gdyż istnieje wysokie prawdopodobieństwo, iż demonolog będzie później wielce osłabiony. Ponadto, nawet nauczenie się jednego z tych czarów kończy się otrzymaniem nowej *choroby zawodowej*, a każde ich rzucenie dodaje demonologowi 1 *punkt obłędu*.

Za każdym razem, gdy takie zaklęcie jest rzucane, demonolog musi wykonać test Siły Woli – jeśli się nie uda, nie będzie on zdolny do zaabsorbowania energii magicznych.



•UNIERUCHAMIANIE I ODSYŁANIE DEMONÓW•

Te czary mają podobne skutki: czar unieruchamiania zapobiega poruszeniu się demona bądź użyciu przez niego którejkolwiek ze swych umiejętności, a magia odsyłania po prostu odsyła demona do jego własnej sfery egzystencji. Oba czary stanowią dla demonologa pewien środek obronny w przypadku niekontrolowanych i/lub agresywnych demonów.

•POZIOM 1•

ODESŁANIE MAŁEGO DEMONA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: chwila
Składniki: religijny symbol dobra lub prawości, pobłogosławiony przez kapłana tej samej religii

Czar pozwala osobie, która go rzuciła na odesłanie jednego, małego demona, znajdującego się w odległości nie większej niż 24 metry. By zapobiec działaniu czaru, demon musi wykonać udany test Siły Woli lub natychmiast wraca do swojej sfery egzystencji.

SPĘTANIE DEMONA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 3
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 6 rund
Składniki: czaszka Wojownika Chaosu opasana stalową obręczą

Ten czar może być rzucony na grupę K6 małych demonów lub demonicznych sług albo na jednego wielkiego demona z odległości nie większej niż 48 metrów. Demony muszą wykonać test Siły Woli, a jeśli będzie on nieudany – nie mogą nic robić przez następną turę gry (6 rund). Demony stają się bezsilne, są zatrzymane w całkowitym bezruchu i traktowane jako cele nieruchome w przypadku ataku.

STREFA DEMONICZNEJ OCHRONY

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: miniaturowy pentagram, wykonany ze szczerego złota (wartość – 500 złotych koron)

Strefa demonicznej ochrony jest obszarem o średnicy 6 m wokół osoby, która ją rzuciła. Utrzymuje się przez 1 godzinę na poziom demonologa lub aż on poruszy. Mag może zakazać demonom wstępu do strefy, strzelania pociskami lub używania w niej magii.

Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć ani korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania utraconych punktów magii. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie, a jeżeli tak się stanie – *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

WEZWANIE RUMAKA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: 2 godziny na poziom
Składniki: kawałek kości udowej zwierzoczłeka

Za pomocą tego zaklęcia mag może wezwać demonicznego rumaka. Może on przybrać wiele form, lecz najczęściej przyjmuje postać ziejącego ogniem konia bojowego o płonących oczach. Rumak ma cechy i umiejętności takie, jak *demoniczny sługa* w **Bestiariuszu.**

Wezwany demoniczny rumak pojawi się w odległości 6 metrów od maga. Jeśli demonologowi uda się zachować nad nim kontrolę, rumak będzie mu służył przez 2 godziny na poziom. Jeśli osoba, rzucająca czar zostanie zabita, rumak natychmiast zniknie.

Ten czar może być rzucony wyłącznie w wyniku odpowiedniego paktu z małym lub wielkim demonem, który musi być przyzwany ze wszystkimi rytuałami opisanymi w **Przyzywaniu demonów** – powyżej.

WEZWANIE STRAŻNIKA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 3
Zasięg: nieistotny



Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: serce człowieka lub półczłowieka złożonego w rytualnej ofierze

Czar umożliwia przyzwanie pojedynczego małego demona. Mały demon przyjmie formę opisaną w **Bestiariuszu**.

Wezwany demoniczny strażnik pojawi się w odległości 6 metrów od maga. Jeśli magowi uda się zachować nad nim kontrolę (patrz wyżej), demon będzie mu służył przez 1 godzinę na poziom, a potem zniknie. Jeśli mag zostanie zabity, demon natychmiast zniknie.

Jednocześnie może zostać przyzwany tylko jeden strażnik, ponadto mag musiał go wezwać już wcześniej i zawrzeć z nim pakt (patrz **Przyzywanie demonów** – powyżej).

•POZIOM 2•

POWSTRZYMANIE NIESTABILNOŚCI DEMONA

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: do następnego okresu niestabilności
Składniki: krew nowonarodzonego dziecka

Ten czar może być rzucony na grupę małych demonów lub demonicznych sług, lub na jednego wielkiego demona, znajdującego się w odległości nie większej niż 48 metrów. Na demony te nie będzie oddziaływywać niestabilność aż do następnego jej okresu (patrz **Bestiariusz – Niestabilność**). Dotyczy to także niestabilności wzbudzonej za pomocą magii. Pojedynczą grupę demonów w jednym czasie może chronić tylko jeden taki czar.

PRZYZWANIE ENERGII

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: zróżnicowany
Składniki: dowolny magiczny eliksir, bądź serce demonologa

Demonolog może użyć tego zaklęcia w celu wezwania magicznej mocy demonicznego pochodzenia. Energia pojawia się w postaci wirującej mgły, a osoba, która rzuca czar musi wykonać udany test

Siły Woli, aby ją wchłonąć. Jeżeli test jest udany – energia zwiększa ilość punktów magii tej osoby o 4K6, ale nie może zwiększyć ich ilości powyżej *poziomu mocy*. Gdy demonolog znajduje się pod wpływem tego zaklęcia, może odzyskiwać tylko 1 punkt magii dziennie – niezależnie od posiadanych umiejętności i długości odpoczynku. Jeżeli demonolog rozproszy ten czar, stosowane są normalne reguły odzyskiwania punktów magii.

W chwili, w której mag po raz pierwszy opanuje ten czar otrzymuje *chorobę zawodową* (zobacz **Negatywne konsekwencje**). Za każdym razem, gdy go rzuca, otrzymuje 1 *punkt obłędu*.

PRZYZYWANIE MAŁYCH DEMONÓW

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 5
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: 1 godzina na poziom
Składniki: 6 serc rytualnych ofiar z ludzi lub półludzi

Demonolog może wykorzystać ten czar w celu przyzwania grupy 3K6 małych demonów. Jednak może on zostać rzucony wyłącznie wtedy, gdy któryś z tych demonów został wcześniej przyzwany, utrzymano nad nim kontrolę i zawarto z nim pakt – zgodnie z zasadami podanymi w **Przyzywaniu demonów** (patrz wyżej).

Jeśli magowi uda się utrzymać kontrolę nad demonami (wykonując test Siły Woli dla każdego demona osobno), będą mu one służyć przez godzinę na poziom, po którym to czasie powrócą do swej własnej sfery egzystencji. Jeśli mag zostanie zabity, demony natychmiast znikną.

STREFA LIKWIDACJI DEMONÓW

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 5
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: 1 godzina na poziom
Składniki: krew dowolnego demona

Ten czar tworzy magiczną strefę o średnicy 6 metrów, w której centrum znajduje się rzucająca go osoba. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę za każdy poziom maga, chyba że się on poruszy. Demon, który w momencie rzucenia czaru znajduje się wewnątrz strefy, albo taki, który próbuje do niej wejść, staje się natychmiast *niestabilny* i znika. Strefa chroni również przed pociskami i czarami, rzucanymi przez demony do jej wnętrza.

Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć ani korzystać z umiejętności *medytacji* w celu odzyskania utraconych punktów magii. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać, a jeżeli tak się stanie – *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

WEZWANIE MAGICZNEGO WSPARCIA

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4
Zasięg: zróżnicowany
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: dowolny magiczny pergamin albo serce demonicznego sługi

Demonolog może użyć tego zaklęcia w celu wezwania demonicznego wsparcia w postaci czaru. Wsparcie pojawia się jako wirująca





mgła, a demonolog musi wykonać udany test Siły Woli, by wchłonąć czar. Jeśli test się uda, może on czasowo nauczyć się dowolnego czaru *magii wojennej* lub *demonicznej* z własnego, bądź niższego poziomu. Nauczony czar może być rzucony *raz* w normalny sposób.

Jak w przypadku wszystkich czarów wzywających moce, w chwili, w której postać po raz pierwszy opanuje ten czar, otrzymuje *chorobę zawodową* (zob. **Negatywne konsekwencje**). Po każdym użyciu zaklęcia dodaje sobie 1 *punkt obłędu*.

•POZIOM 3•

ODESŁANIE DEMONICZNEJ HORDY

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 10
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: 1/2 litra posoki dowolnego wielkiego demona

Ten czar pozwala odesłać pojedynczą grupę małych demonów, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Demony muszą wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku natychmiast powracają do swojej sfery egzystencji.

ROZPRZESTRZENIENIE OBŁĘDU

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 8
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: 10K6 rund
Składniki: mózg lunatyka

Ten czar budzi przerażającą świadomość diabolicznej mocy we wszystkich żywych istotach, znajdujących się w odległości nie większej niż 24 metry od maga. Każda istota na tym obszarze, której nie uda się test Siły Woli, musi wykonać test Cech Przywódczych. Ci, którym i ten test się nie powiedzie, muszą natychmiast uciekać jak najdalej od rzucającego czar i nie mogą wrócić przez co najmniej 10K6 tur gry.

Po pierwszym opanowaniu tego czaru bohater otrzymuje *chorobę zawodową* (zobacz **Negatywne konsekwencje**), a po każdym jego użyciu dodaje sobie 1 *punkt obłędu*.

WEZWANIE DEMONICZNEJ HORDY

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 8
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: 36 ludzkich lub półludzkich serc złożonych w rytualnej ofierze

Za pomocą tego zaklęcia mag może wezwać grupę 6K6 małych demonów, które pojawią się w odległości 6 metrów od niego. Czar można rzucić tylko wtedy, gdy jeden z demonów był już wcześniej wezwany, znajdował się pod kontrolą i dobił z magiem targu (patrz **Przyzywanie demonów**).

Dla każdego z wezwanych demonów należy wykonać udany test kontroli – wtedy służą one przez 1 godzinę na poziom, po czym powracają do swojej sfery egzystencji. Jeżeli rzucająca czar osoba zostanie zabita – demony natychmiast znikają.

WEZWANIE WIELKIEJ POTĘGI

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: 6K6 rund
Składniki: serce małego demona

To zaklęcie może zostać użyte w celu przyzwania czystej mocy demonicznego pochodzenia. Energia pojawia się pod postacią wirującej mgły, a demonolog musi wykonać udany test Siły Woli, by ją skutecznie wchłonąć. Po udanym teście wszystkie jego cechy zwiększają się odpowiednio o +1 lub +10%. Może to podnieść poziom cechy powyżej normalnego maksimum. Efekt ten trwa przez 6K6 rund walki.

Jeśli test Siły Woli się nie uda, mag nie tylko nie wchłonie magicznej energii, ale zredukuje wszystkie cechy odpowiednio o -1 i -10% na K6 rund. Ponadto stanie się *podatny na głupotę* na następnych K6 rund.

Jak w przypadku wszystkich czarów wzywających moce, w chwili, w której mag po raz pierwszy opanuje ten czar, otrzymuje *chorobę zawodową* (zob. **Negatywne konsekwencje**). Po każdym użyciu zaklęcia dodaje sobie 1 *punkt obłędu*.

•POZIOM 4•

DEMONICZNY PORTAL

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 20
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 10K6 tur
Składniki: dowolny magiczny pierścień

Ten czar otwiera portal pomiędzy światem rzeczywistym, a demonicznym, umożliwiając przejście *niekontrolowanym* hordom demonów. Portal pojawia się gdziekolwiek w odległości nie większej niż 48 metrów od rzucającego. Mag *nie może* przejąć kontroli nad pojawiającymi się demonami. Zachowują się one w sposób określany losowo (patrz **Tabela kolejnych przyzwań**) lub zgodnie z wolą Mistrza Gry. Przyzwane w ten sposób demony często szarżują i atakują najbliższe istoty niedemoniczne.

Na początku każdej tury gry z portalu wychodzi 6K6 małych demonów i jeden wielki demon. Demony nie są sprzymierzone z osobą, która rzuciła czar i nie uchronią jej przed śmiercią.

Demoniczny portal pozostaje otwarty przez 10K6 tur gry. Po jego zamknięciu wszystkie demony, które pozostały stają się *niestabilne* i znikają.

ODESŁANIE WIELKIEGO DEMONA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 25
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: chwila
Składniki: część ciała kapłana o dobrym charakterze

Ten czar umożliwia rzucającej go osobie odesłanie jednego wielkiego demona, który znajduje się w odległości nie większej niż 24 metry. Demon musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku zostaje natychmiast odesłany do swojej sfery.



PRZYWOŁANIE WIELKIEGO DEMONA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 25
Zasięg: nie ma znaczenia
Czas trwania: do chwili wykonania zadania
Składniki: czyste serce dobrego kapłana, zabitego w rytualnej ofierze

Za pomocą tego zaklęcia mag może przywołać jednego wielkiego demona, który pojawi się w odległości 6 metrów. Czar można rzucić tylko wtedy, jeżeli demon był już wcześniej wzywany, znajdował się pod kontrolą i dobił targu z demonologiem – zgodnie z zasadami opisanymi w **Przyzywaniu demonów**.

Demonolog może dać przyzwanemu i znajdującemu się pod jego kontrolą demonowi jedno dowolne zadanie. Demon pozostanie do chwili wykonania zadania, odesłania lub śmierci demonologa.

Należy zauważyć, że „Odejdź i nigdy więcej mnie nie dręcz" to właśnie jedno zadanie.

WEZWANIE OGROMNEJ POTĘGI

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 40
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: serce wielkiego demona

Demonolog może użyć tego zaklęcia w celu wezwania czystej magicznej mocy demonicznego pochodzenia. Aby wchłonąć magiczną energię, ukazującą się pod postacią wirującej mgły, musi wykonać udany test Siły Woli. Po udanym teście – wszystkie jego cechy są zwiększane odpowiednio o +2 lub +20%, nawet powyżej normalnego maksymalnego poziomu. Efekt ten działa do rana następnego dnia.

Dodatkowo bohater zyskuje 10K6 punktów magii, co *może* (i zwykle to robi) podnieść ich liczbę powyżej posiadanego *poziomu mocy*. Czaru nie wolno jednak rzucić w przypadku, gdy aktualna ilość punktów magii już przekracza *poziom mocy* bohatera, bowiem moc o takim natężeniu mogłaby zniszczyć tego, kto nią włada.

Po nieudanym teście Siły Woli demonolog nie tylko nie może wchłonąć magicznej energii, ale redukuje wszystkie swe cechy odpowiednio o -2 i -20% na K6 x 10 tur gry.

Demonolog nie może rzucać tego czaru ponownie, dopóki nie minie tyle dni, ile wynosi liczba otrzymanych przez niego punktów magii.

Jak w przypadku wszystkich czarów wzywających moce, w chwili, w której mag po raz pierwszy opanuje ten czar, otrzymuje *chorobę zawodową* (zob. **Negatywne konsekwencje**). Po każdym użyciu zaklęcia dodaje sobie 1 *punkt obłędu*.



•CZARY ELEMENTALNE•

Elementalista potrafi posługiwać się czterema żywiołami, czy też siłami życia – powietrzem, ziemią, ogniem i wodą. Magia elementalna umożliwia mu przyzywanie krótkotrwałych uosobień tych sił – istot, zwanych żywiołakami.

•PRZYZYWANIE ŻYWIOŁAKÓW•

Wszystkie czary przyzywania rzuca się w podobny sposób. Elementalista na początek rzuca czar, by przyzwać żywiołaka. Gdy ta istota się pojawi, mag musi próbować objąć nad nim kontrolę, wykonując udany test Siły Woli, którą ewentualnie może wzmocnić punktami magii. Jeśli test się nie powiedzie, żywiołak będzie się zachowywać zgodnie z wolą Mistrza Gry lub też losowo, według następującej tabeli:

Rzut kostką	Działania
1	Nic nie robi
2	Atakuje najbliższą grupę wrogą elementaliście
3	Atakuje najbliższą postać wrogą elementaliście
4	Atakuje najbliższą grupę/postać
5	Atakuje najbliższą grupę/postać przyjazną elementaliście
6	Atakuje elementalistę

•DEMATERIALIZACJA•

Podobnie jak demony albo ożywieńce, żywiołaki także są *podatne na niestabilność* (zobacz **Bestiariusz**). Testuje się to na początku każdej rundy; rzut 6 na K6 wskazuje, iż żywiołak stał się *niestabilny*.

Gdy stanie się on *niestabilny* po raz pierwszy, nic nie może robić przez całą rundę. Gdy stanie się *niestabilny* drugi raz – zostaje

•POZIOM 1•

CHMURA DYMU

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: 0
Czas trwania: K6 rund
Składniki: szmata nasączona olejem

Ten czar tworzy chmurę dymu o promieniu 6 metrów, w której centrum znajduje się elementalista. Chmura nie porusza się razem z nim, lecz pozostaje w tym samym miejscu przez K6 rund i rozprasza się pod



koniec ostatniej rundy. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz chmury nic nie widzą, a te na zewnątrz nie zobaczą, co dzieje się środku, ani za nią. Postacie w chmurze poruszają się z połową swojej normalnej szybkości, albo błąkają w losowo wybranych kierunkach. MG powinien określić w tajemnicy, jak długo zaklęcie będzie działać.

GRAD KAMIENI

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 3
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: garść otoczaków

Osoba, rzucająca ten czar wywołuje grad kamieni, uderzających w istotę lub grupę istot, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Jest to atak *magicznymi pociskami*, zadający obrażenia tak, jak bronie strzeleckie. Ograniczenia celowania są takie same, jak w przypadku zwykłej walki strzeleckiej.

Grad kamieni automatycznie trafia w cel, zadając K6 obrażeń z Siłą 4. Jeśli jest rzucony w grupę, trafia 2K6 istot. Ofiary nie mogą wykonywać testu *magii*, ale pancerz ochrania je w normalny sposób. Kamienie mają 50% szans na trafienie w głowę albo w tułów ofiary.

MAGICZNE ŚWIATŁO

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko na osobę rzucająca czar
Czas trwania: do rozproszenia przez osobę, która go rzuciła
Składniki: świetlik

Czar tworzy magiczne światło na dłoni osoby, która go rzuciła. Blask oświetla przestrzeń o promieniu 15 metrów. Zaklęcie działa do chwili rozproszenia albo do momentu, gdy rzucający chwyci jakiś przedmiot. *Magiczne światło* można rzucać na odległość 12 metrów. Wówczas czar trwa przez 1 turę, a potem światło gaśnie. Może być również rzucany na jakąś istotę, znajdującą się w odległości nie większej niż 12 metrów; trafia ją wtedy automatycznie i oślepia w następnej rundzie walki (patrz *Oślepiający błysk*).

ODDYCHANIE POD WODĄ

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: dotyk
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: rybia ikra

Ten czar można rzucić na siebie bądź inną istotę za pomocą dotyku. Pozwala on jednemu bohaterowi oddychać w każdej atmosferze, pod wodą, a nawet w całkowitej próżni. Nie działają na niego unoszące się w powietrzu trucizny. Czar trwa do świtu następnego dnia.

OŚLEPIAJĄCY BŁYSK

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: 12 metrów
Czas trwania: 1 runda
Składniki: opiłki magnezu

Czar wywołuje czasową ślepotę u wszystkich istot, znajdujących się w odległości do 12 metrów od osoby, która go rzuca. Działanie zaklęcia jest natychmiastowe i trwa przez 1 rundę. Oślepione istoty mogą nadal się poruszać, ale w losowo wybranym kierunku i z 1/4 swojej normalnej szybkości. Nie mogą strzelać, walczyć ani używać magii. Odzyskują wzrok automatycznie na początku następnej rundy. Ofiary nie mogą wykonywać testu *magii*, by zapobiec działaniu czaru.

RĘKA OGNIA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: odrobina fosforu

Ten czar powoduje, iż broń rzucającego zaklęcie bohatera zapala się migotliwym płomieniem. W walce uznaje się ją za magiczną (zadaje rany istotom odpornym na działanie broni niemagicznych) oraz posiada modyfikator +1 do Siły. Trafiony nią cel *łatwopalny* otrzymuje dodatkowo 1K4 obrażenia. Czar zaczyna działać natychmiast i trwa przez 1 godzinę na każdy poziom maga, który go rzucił, chyba że on sam rozproszy go wcześniej.

SPACER PO WODZIE

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: do zejścia osoby rzucającej czar na ląd
Składniki: żuk wodny

Osoba, która rzuci ten czar może chodzić po wodzie. Działa on od chwili, gdy mag stanie na wodzie i jest rozpraszany w momencie jego zejścia na suchy ląd. Czar ponadto umożliwia pokonywanie bagien, stawów itp. bez zmniejszania tempa ruchu za przekraczanie przeszkód terenowych.

STREFA UKRYCIA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 3
Zasięg: 0
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: fragment ubrania

Ten czar tworzy magiczną strefę o średnicy 6 metrów, w której centrum znajduje się mag. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę na każdy jego poziom, chyba że zostanie zniszczona lub mag się poruszy. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz strefy zdobywają charakterystyczną dla kameleonów zdolność zlewania się z otoczeniem. Tak długo, jak pozostają nieruchome nie można ich zobaczyć z odległości większej niż 12 metrów. Przeciwnicy znajdujący się bliżej, otrzymują modyfikator -20% do US. Ponadto wszyscy, którzy walczą bezpośrednio wewnątrz strefy muszą uwzględnić modyfikator -10% do WW.

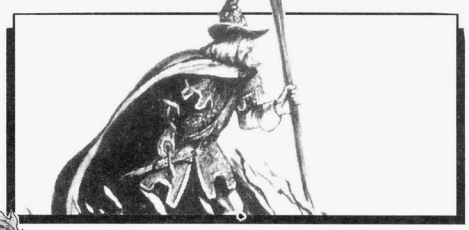
Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć ani korzystać z umiejętności *medytacji* w celu odzyskania utraconych punktów magii. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać, a jeżeli tak się stanie – *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

•POZIOM 2•

GASZENIE OGNIA

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: 200 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: kropla wody

Ten czar jest wykorzystywany do gaszenia pożarów, np. płonących budynków. Można go skierować na dowolną sekcję płonącego budynku lub na płonącą postać, znajdującą się w odległości do 200 metrów. Ogień zostaje natychmiast ugaszony. Płonąca postać *nie musi* wykonywać testu *magii*, by ten czar zadziałał.



GRZMOT PIORUNA

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 5
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: chwila
Składniki: 2 klocki drewna

Dzięki czarowi można wywołać nagły, donośny grzmot pioruna, słyszalny w dużej odległości – na oywartej przestrzeni co najmniej 2 km, trochę mniej w podziemiach i terenie zabudowanym. Wszystkie istoty *podatne na głupotę* oraz posiadające Inteligencję 3 lub mniej, muszą wykonać test *strachu* – tak, jak w przypadku konfrontacji z czymś, czego się obawiają. Zwierzęta wierzchowe, dosiadane przez jeźdźca czy też zwierzęta, które są przytrzymywane przez opiekuna nie muszą wykonywać testu.

ODPORNOŚĆ NA OGIEŃ

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: płomienny opal (wartość – 50 złotych koron)

Ten czar można rzucać tylko na siebie. Chroni on przed obrażeniami zadanymi przez ogień i ognistą broń. Nie działają wszelkie ataki, których działanie bazuje na ogniu, włącznie z *Ognistymi kulami* i magicznymi broniami, atakującymi płomieniami. Czar działa przez 1 godzinę na poziom osoby, która go rzuca.

PRZEMIESZCZENIE PRZEDMIOTU

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: 24 metry lub 12 metrów (patrz niżej)
Czas trwania: chwila
Składniki: pióro

Ten czar tworzy prąd powietrza, umożliwiający elementaliście zamykanie drzwi lub przesuwanie lekkich przedmiotów, jak pergaminy, zasłony itp. Elementalista może otworzyć lub zamknąć wszystkie niezablokowane drzwi odległe o mniej niż 24 metry albo przesunąć dowolny nieprzymocowany, lekki przedmiot (10 lub mniej punktów obciążenia) na odległość do 12 metrów.

ROZNIECENIE OGNIA

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: smocza łuska

Osoba, rzucająca ten czar może spowodować zapalenie się jakiegokolwiek łatwopalnego materiału, znajdującego się w odległości do 48 metrów. Trafiony cel natychmiast otrzymuje 10+K6 obrażeń od ognia. Jeżeli czar jest skierowany przeciwko łatwopalnej istocie, takiej jak mumia, ofiara może wykonać test *magii*, aby uniknąć działania zaklęcia.

ROZSTĄPIENIE WÓD

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: do rozproszenia lub oddalenia się osoby, która go rzuciła
Składniki: małe drewniane wiosło

Elementalista może rzucić ten czar na rzekę lub inny obszar wodny o maksymalnej szerokości 8 metrów, znajdujący się w odległości nie większej niż 48 metrów. Rzeka natychmiast się rozstąpi, tworząc przejście o szerokości 8 metrów, przez które można przejść pieszo. Czar będzie działał do rozproszenia przez maga (może to zrobić w każdej chwili) lub do czasu jego odejścia na odległość większą niż 48 metrów.

Istoty, schwytane przez wodę na powrót wypełniającą przejście, muszą wykonać udany test Inicjatywy albo popłyną z prądem K6 x 10 metrów w dół rzeki, odnosząc K4 obrażenia od uderzeń (modyfikowane tylko przez Wytrzymałość, natomiast nie przez pancerz). Postacie w metalowych zbrojach lub nie potrafiące pływać zaczną tonąć (zobacz **Poruszanie się – Pływanie**).

USCHNIĘCIE ROŚLIN

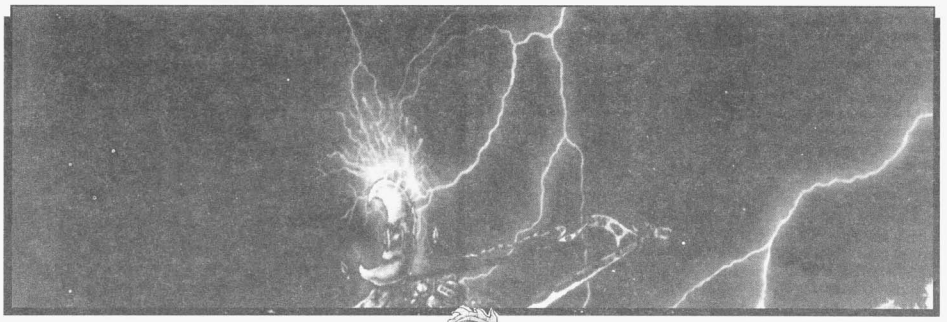
Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: cząstka odchodów ogra

Elementalista może rzucić ten czar na rośliny (drzewa lub krzewy), znajdujące się w odległości nie większej niż 48 metrów. Czar działa na obszar 8 metrów na 8 metrów (większe obszary wymagają dwóch czarów). Roślinność na tym obszarze natychmiast usycha i rozpada się w pył.

WYWOŁANIE DESZCZU

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4
Zasięg: 100 metrów
Czas trwania: 1 runda
Składniki: kropla wody

Ten czar pozwala przywołać gwałtowną ulewę (nawet w podziemiach lub wewnątrz budynków). Działa natychmiast i trwa przez 1 rundę, redukując obrażenia od ognia o 2K4 punkty (patrz **Ogień**). Strzelanie na daleki zasięg staje się niemożliwe, a na krótkim strzelec musi stosować modyfikator -10% do swych US. Magia, oparta na ogniu zostaje natychmiast rozproszona, zaś wszelkie magiczne, płonące bronie tracą swe właściwości. Broń palna podczas deszczu jest bezużyteczna, a ponadto pojawia się 10% szansa, iż zamokną ładunki (będą nieprzydatne do czasu wysuszenia).



•POZIOM 3•

BURZA PYŁOWA

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 5
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: grzechotka z gigantycznego grzechotnika

Ten czar umożliwia magowi stworzenie burzy pyłowej o promieniu 6 metrów, której centrum znajduje się gdziekolwiek w odległości nie większej niż 24 metrów od niego. Elementalista może przemieszczać burzę pyłową. Może się ona przesuwać na przykład nad istotami żywymi i nie jest spowalniana przez przeszkody terenowe.

Burza pyłowa nie powoduje obrażeń podczas rundy, w której została stworzona. W następnych rundach może się poruszać z szybkością 12 metrów na rundę w dowolnym, określonym przez elementalistę kierunku, atakując wszystkich, którzy się znajdą w jej zasięgu. Burza pyłowa zadaje K6 obrażeń z Siłą 2 każdej istocie znajdującej się w jej wnętrzu, przy czym stosuje się w normalny sposób modyfikatory wynikające z Wytrzymałości i pancerza. Ofiary nie mogą wykonywać testu *magii*, by zapobiec efektom działania czaru.

Burza pyłowa trwa 1 godzinę, lecz może być rozproszona wcześniej, jeśli chce tego elementalista.



ETERYCZNA POSTAĆ

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 7
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: do rozproszenia
Składniki: odrobina babiego lata

Ten czar pozwala osiągnąć stan eteryczny. Elementalista nie może w tym stanie używać magii, umiejętności *medytacji*, atakować w walce ani korzystać z broni strzeleckiej, natomiast może przenikać bez ujemnych modyfikatorówprzez trwałe przedmioty (np. ściany) i przechodzić przez przeszkody terenowe z wodą włącznie. Postać eteryczna może ponadto stawać się widzialna i niewidzialna na życzenie.

Elementaliści mogą pozostawać w swej eterycznej postaci tak długo, jak chcą. Ubranie i bezpośredni ekwipunek również stają się eteryczne, lecz inne istoty – nie, włącznie z dotykanymi czy trzymanymi w kieszeniach.

KRUSZENIE KAMIENI

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 9
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: kość szczękowa trolla

Po rzuceniu tego czaru elementalista może kruszyć kamienie otwartą dłonią, roztrzaskiwać kamienne lub ceglane budynki, posągi itp. Posąg może być zniszczony jednym dotknięciem, każde dotknięcie ściany (segmentu długości 8 m) zadaje jej K6 punktów uszkodzeń niezależnie od jej Wytrzymałości (zob. **Niszczenie budynków**).

Zdolność utrzymuje się przez jedną godzinę za każdy poziom czarodzieja, albo do czasu, gdy rzuci on inne zaklęcie.



MOROWE POWIETRZE

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 8
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 2K6 rund
Składniki: zepsute jajko

Elementalista może stworzyć obszar morowego powietrza o promieniu 12 metrów, którego środek znajduje się w odległości do 48 metrów od niego. Wszystkie istoty, znajdujące się na tym obszarze muszą wykonywać co rundę udany test trucizny. Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, odczują efekt działania 1 dawki trucizny *najefektywniejszej dla swojego gatunku* (patrz **Trucizny**). Innymi słowy, morowe powietrze zawiera w sobie efekty wszystkich dostępnych trucizn i działa na niemagiczne istoty z tą samą siłą, co jad pająka. Czary typu *Burzy pyłowej* czy *Podmuchu wiatru* rozproszą morowe powietrze; w przeciwnym wypadku będzie ono utrzymywało się przez 2K6 rund, chyba że wcześniej rozproszy je osoba, która rzuciła czar.

ODESŁANIE ŻYWIOŁAKA

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 10
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: chwila
Składniki: dla odpowiednich żywiołaków: woda dla żywiołaka ognia, siarka dla żywiołaka wody, mały kamień dla żywiołaka powietrza, latawiec dla żywiołaka ziemi

Ten czar umożliwia osobie rzucającej odesłanie jednego żywiołaka, znajdującego się w odległości nie większej niż 48 metrów. Żywiołak może wykonać test Siły Woli, by zapobiec zadziałaniu czaru; w przeciwnym wypadku – natychmiast znika.

ŚCIANA OGNIA

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 8 za rundę
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: co najmniej 1 runda
Składniki: płonąca wstążka

Elementaliści, podróżujący pieszo mogą wykorzystać ten czar w celu stworzenia za sobą przesuwającej się ściany ognia. Ściana ma szerokość 2 metrów i porusza się za magiem przez następną rundę walki. W następnej rundzie ściana zniknie, chyba, że mag wyda więcej punktów magii.

Każda istota, znajdująca się na drodze ognia lub próbująca przekroczyć ścianę otrzymuje normalne obrażenia od ognia (K4 punkty, 2K4 jeśli cel jest *łatwopalny*). Płomienie sięgają wystarczająco wysoko, by objąć istoty, lecące na wysokości 10 metrów lub niżej.

TWORZENIE LOTNYCH PIASKÓW

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 9
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: oko ośmiornicy bagiennej

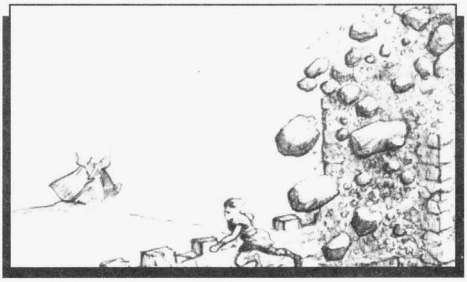
Elementalista może stworzyć obszar lotnych piasków o średnicy 12 metrów, w odległości nie większej niż 48 metrów od siebie. Czar ten może zostać rzucony na miejsce, w którym stoi wybrana grupa lub istota. Obszar lotnych piasków jest terenem o podwójnej trudności (patrz **Poruszanie się**), który redukuje szybkość o 75%. Dodatkowo, każda istota, znajdująca się na tym obszarze może się zapaść i zginąć. Żeby tego uniknąć, ofiary powinny wykonać test Inicjatywy. Ci, którym test się nie udał, zostają wessani pod powierzchnię i będą się dusić przez liczbę rund równą ich Wytrzymałości. Stworzenia nie potrzebujące powietrza (na przykład ożywieńce) grzęzną w piaskowej pułapce i w ogóle nie mogą się ruszać. Lotny piasek istnieje przez ilość godzin, równą poziomowi rzucającej czar osoby, chyba że czar zostanie wcześniej rozproszony.

ZIONIĘCIE OGNIEM

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 10
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: 3 zionięcia lub 1 dzień
Składniki: język smoka

Elementalista zyskuje zdolność zionięcia ogniem *trzykrotnie* w ciągu pozostałej części dnia. Zionięcie może być wycelowane w grupę istot lub istotę, odległą o maksymalnie 24 metry – według normalnych zasad ukierunkowywania czarów. Zionięcie ma kształt stożka (zobacz w **Bestiariuszu** – *Smok*) długiego na 24 metry i szerokiego na 4 metry w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są automatycznie trafiane i odnoszą 2K4 obrażenia z Siłą 4. *Łatwopalne* cele otrzymują dodatkowe obrażenia (patrz **Ogień**).

•POZIOM 4•



BURZENIE ŚCIAN

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 16
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: chwila
Składniki: tarczyca giganta

Mag może użyć tego czaru, by spowodować, że zawalają się wszystkie części budynku, stojącego w odległości nie większej 24 metry. Istoty, znajdujące się wewnątrz lub na dachu walącego się budynku otrzymują K6+3 obrażenia z normalnymi modyfikatorami za Wytrzymałość i pancerz (tylko na głowie i tułowiu).

ODESŁANIE ŻYWIOŁAKÓW

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 24
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: dla odpowiednich żywiołaków: woda dla żywiołaka ognia, siarka dla żywiołaka wody, mały kamień dla żywiołaka powietrza, latawiec dla żywiołaka ziemi.

Ten czar służy do odesłania wszystkich żywiołaków (danego typu) znajdujących się w odległości nie większej niż 48 metrów od maga rzucającego zaklęcie. Istoty, na które oddziaływuje ten czar muszą wykonać udany test Siły Woli, albo zostaną odesłane.

OŻYWIENIE WODY

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 16
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: zbiornik wodny o średnicy co najmniej 12 metrów

Za pomocą tego czaru elementalista może poruszyć masę wody, znajdującą się w odległości do 48 metrów. Maksymalny obszar wody, który można przemieścić za pomocą tego czaru ma promień 6 metrów, choć może być to część większej masy wodnej, jak np. rzeka czy jezioro, której większość nie znajdzie się pod wpływem działania czaru.

Ożywiona woda tworzy do 12 pseudomacek, z których każda ma długość do 24 metrów. Macki mogą wykonać do 12 ataków z Siłą 6 i WW 73%, a pancerz nie ma wpływu na zadawane obrażenia, choć są one obniżone o 3 punkty, jeśli dotyczą istoty mającej zdolność oddychania pod wodą. Ofiary nie mogą uszkodzić pseudomacek, jeśli nie posiadają magicznych broni. Każde trafienie pseudomacki, które zada jej 4 lub więcej punktów obrażeń całkowicie ją niszczy. Kompletna charakterystyka ożywionej wody jest następująca:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	73	0	6	6	12x4	60	12	0	0	0	0	0	0

Elementalista musi stać w odległości co najwyżej 48 metrów od wody i nie może wykonywać żadnej innej czynności, oprócz poruszania się z połową swojej normalnej szybkości. Gdy osoba, rzucająca czar zbyt się oddali lub przerwie koncentrację, wówczas zaklęcie przestaje działać. W innym przypadku utrzymuje się przez godzinę, chyba, że mag wcześniej je rozproszy.





PRZYZWANIE ROJU

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 12 za godzin
Zasięg: bliski
Czas trwania: co najmniej 1 godzina
Składniki: dwie istoty z tych, które mają być wezwane

Ten czar pozwala magowi rozkazywać istotom naturalnym. Może on przyzwać rój węży, żuków, jaszczurek, pająków, szczurów, żab, ropuch, mrówek, kleszczy, skorpionów albo nietoperzy (patrz **Bestiariusz** – *Rój*). Rój pojawia się w odległości 6 metrów od osoby, która go wezwała i jest posłuszny prostym poleceniom.

Czar trwa przez 1 godzinę, ale może zostać przedłużony kosztem 12 punktów magii za każdą następną.

PRZYZWANIE ŻYWIOŁAKA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 18 za godzinę
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: co najmniej 1 godzina
Składniki: zobacz dalej

Ten czar przyzywa jednego żywiołaka ziemi, powietrza, ognia lub wody, który pojawia się w odległości nie większej niż 6 metrów od osoby, która rzuciła czar. Mag musi podjąć próbę utrzymania kontroli nad żywiołakiem, przeprowadzając test Siły Woli. Jeśli test się powiedzie, żywiołak będzie słuchał jego prostych rozkazów. W przeciwnym przypadku zachowanie żywiołaka będzie całkowicie losowe (patrz **Przyzywanie żywiołaków** – powyżej).



Jeśli osoba, która rzuciła czar zostanie zabita, żywiołak natychmiast ulegnie zniszczeniu. W pozostałych przypadkach będzie istniał przez godzinę za 18 wydanych punktów magii. Elementalista może przedłużyć istnienie żywiołaka po upływie tego czasu przez wydanie kolejnych 18 punktów za godzinę.

Wymagane składniki zależą od rodzaju żywiołaka, który ma być przyzwany:

Żywiołak powietrza – skrzydło gryfona
Żywiołak ziemi – pazury bazyliszka
Żywiołak ognia – serce smoka
Żywiołak wody – dowolna ameba

TUNEL W SKALE

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 18 za tur
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: co najmniej 1 tura
Składniki: żołądek trolla

Ten czar pozwala elementaliście przebijać się przez ziemię lub ściany bez korzystania z narzędzi. Stworzony w ten sposób tunel jest ustabilizowany magicznie, więc nie zawala się ani nie powoduje uszkodzeń budynków. Mag może nawet tworzyć tunele w piasku i błocie, może również iść przez litą skałę normalnym tempem, tworząc tunel wystarczająco szeroki, by mogła przejść jedna osoba. Inne postaci mogą podążyć tak wytyczonym szlakiem, lecz muszą iść gęsiego za elementalistą. Gdy tunel będzie już gotowy, elementalista może go natychmiast rozproszyć w każdej chwili, zabijając na miejscu wszystkich znajdujących się wewnątrz.

WEZWANIE HORDY ŻYWIOŁAKÓW

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 30 za godzinę
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: co najmniej 1 godzina
Składniki: patrz *Przyzwanie żywiołaka*

Elementalista może wykorzystać ten czar do przyzwania grupy żywiołaków ziemi, powietrza, ognia lub wody. Za pomocą jednego czaru można przyzwać wyłącznie żywiołaki jednego typu. W odległości 6 metrów od maga pojawia się K3+1 żywiołaków. Elementalista musi podjąć próbę objęcia kontroli nad każdym z nich, wykonując test Siły Woli. Po udanym teście, żywiołak będzie słuchał prostych rozkazów elementalisty; w przeciwnym wypadku będzie zachowywał się w całkowicie losowy sposób (patrz **Przyzywanie żywiołaków** – wyżej). Elementalista może znaleźć się w sytuacji, gdy niektóre z żywiołaków będą znajdować się pod jego kontrolą, a niektóre inne – nie.

ŻYWOPŁOT CIERNI

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 14
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 6 godzin
Składniki: ogon mantikory

Ten czar umożliwia magowi stworzenie żywopłotu cierni w odległości nie większej niż 48 metrów. Żywopłot rośnie natychmiast, tworząc pas o szerokości 2 i długości 24 metrów, lub okrąg o promieniu 6 metrów. Żywopłot może wyrastać przed, dookoła lub nawet na grupie istot, jeżeli tak sobie zażyczy rzucająca czar osoba. Żywopłot składa się z magicznych kolców, które rosną tak szybko, że mogą łatwo schwytać w pułapkę i zabić każdego, kogo dotkną. Każda istota, znajdująca się w obszarze ich działania otrzymuje 3K6 obrażeń z Siłą 5, modyfikowanych o Wytrzymałość i pancerz (ale tylko osłaniający nogi). Dodatkowo szybkość ofiary redukuje się do maksimum 2 metrów na rundę.

Po stworzeniu żywopłotu cierni, czaru nie można rozproszyć. Sam żywopłot jest jednak łatwopalny – traktuje się go jako jeden segment o 15 punktach zniszczeń (zob. **Niszczenie budowli**).

•CZARY ILUZYJNE•

Iluzjoniści tworzą i kontrolują złudzenia. W jednym czasie są oni w stanie utrzymywać tylko jedną iluzję, choć może ona mieć złożoną postać – na przykład grupa istot czy potworów, zbiór identycznych obrazów, a nawet wioska.

Iluzja może działać w taki sposób, jaki określi jej twórca i może symulować każdy efekt psychologiczny. Dlatego też iluzja widma (patrz **Bestiariusz – Istoty eteryczne**) może wywołać *grozę* taką, jakby widmo było rzeczywiste. Iluzje mogą również być tworzone w ten sposób, by reagowały na uderzenia pocisków tak, jakby były ranione naprawdę – choć w rzeczywistości nic im się nie może stać. Iluzje rozpraszają się, jeśli zostaną zaatakowane bezpośrednio, jeśli iluzjonista stworzy nową iluzję (nie dotyczy to czarów magii prostej); mogą również być zniszczone czarem *Rozproszenie iluzji*.

Iluzja nie może wymawiać prawdziwych słów, ale można ją stworzyć tak, by mamrotała, jęczała, ryczała albo zawodziła w zależności od sytuacji.

•ROZPRASZANIE ILUZJI•

W niektórych przypadkach ofiary iluzji mogą wykonać test Inteligencji by sprawdzić, czy dostrzegły coś nietypowego w postrzeganym obrazie. Inteligencja ofiary jest modyfikowana w zależności od poziomu iluzjonisty w następujący sposób:

Poziom iluzjonisty	Modyfikator Int
1.	+10
2.	0
3.	-10
4.	-20

Bohaterowie, którzy wykonają udany test Inteligencji, przejrzą iluzję i staną się odporni na jej działanie. Inni członkowie tej samej drużyny, którym nie uda się test, mogą wtedy wykonać kolejny – tym razem z modyfikatorem +10% do Int, zakładając, że ich towarzysze oznajmią im, iż mają do czynienia z iluzją. Osoby, którym ten test nie uda się o 5 lub mniej, zauważą coś nietypowego w obrazie – jakąś dziwną otoczkę, czy też lekkie drganie. Te osoby wciąż podlegają efektom działania iluzji, ale mogą wykonać w następnej rundzie kolejny test. Jednak bohaterowie, którym test nie uda się o 30% lub więcej, będą znajdować się pod wpływem iluzji do chwili jej rozproszenia, całkowicie poddane działaniu czaru i niezdolne do uwierzenia, że nie jest on rzeczywisty.

•POZIOM 1•

DEZORIENTACJA WROGA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 4
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: 1 runda
Składniki: mały sztuczny ogień

Ten czar można rzucić na dowolną istotę, znajdującą się w odległości nie większej niż 24 metry. Nie jest on iluzją jako taką i nie interferuje z podtrzymywaniem innych iluzji. Ofiara może wykonać normalny test magii w celu uniknięcia skutków działania tego czaru. Jeśli test się nie powiedzie, staje się w następnej rundzie *zdezorientowana*. Zdezorientowane istoty poruszają się w losowych kierunkach z połową normalnej szybkości, nie mogą atakować, ani parować ciosów i są traktowane jako cele nieruchome. Zdezorientowani magicy nie mogą rzucać czarów, a wszystkie czary, wymagające podtrzymywania i stałego wydawania punktów magii są natychmiast rozpraszane.

ILUZJA FANTOMU

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: posrebrzane lusterko

Ta iluzja tworzy wrażenie, że rzucająca czar osoba znajduje się dwa metry od swojej prawdziwej pozycji. Poważnie utrudnia to jej trafienie w walce bezpośredniej oraz strzeleckiej; atakujący otrzymują modyfikator -10% zarówno do WW, jak i US.

Iluzja porusza się wraz z magiem, ale każda istota, przyglądająca się iluzji, gdy mag jest w ruchu może wykonać test Inteligencji, by ją przejrzeć. Jeśli się to zdarzy, czar przestaje na tę istotę oddziaływać.

OSŁONA DZIAŁALNOŚCI

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1 za 2K6 rund
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 2 do 12 rund
Składniki: kawałek owczego runa

Ta iluzja pozwala osobie rzucającej czar wykonywać dowolną czynność, podczas gdy wydawać się będzie, że robi ona coś zupełnie innego. Zdawać się będzie, iż iluzjonista znajduje się w tym samym miejscu, zajmując się czymś zupełnie niewinnym. Na przykład, podczas gdy iluzjonista uderza kogoś, wszyscy inni widzą, iż siedzi on spokojnie, gwiżdżąc lub rozmawiając. Jego ofiara będzie świadoma, że została uderzona, lecz nie dostrzeże, iż to iluzjonista zaatakował. Udany test Inteligencji ofiary odkryje jednak prawdziwe działania maga.

Ten czar pozwala również ukraść przedmiot ze stołu czy podobnego miejsca, pozostając niezauważonym. Takie działanie w zasadzie nie daje nikomu szans na przejrzenie iluzji, lecz jeśli ktoś bacznie przygląda się iluzjoniście, może odkryć prawdę, wykonując udany test połowy Inteligencji. Jeżeli iluzjonista spróbuje ukraść jakiś przedmiot z czyjejś kieszeni, wówczas ofiara może wykonać normalny test Inteligencji. Po udanym teście jest w pełni świadoma poczynań iluzjonisty.

Ten czar trwa przez 2K6 rund, lecz może zostać odnowiony w każdej chwili przez wydanie dalszych punktów magii.

POWIELENIE OBRAZU

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2 za jeden obraz
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina na poziom
Składniki: mała figurka osoby rzucającej czar

Ten czar umożliwia iluzjoniście stworzenie jednej lub więcej kopii samego siebie – do maksymalnej ilości jednej na poziom. Kiedy czar zostanie rzucony, iluzjonista wydaje się dzielić na kilka identycznych obrazów – tylko jeden z nich jest prawdziwy. Wizerunki znajdują się zawsze w odległości do 2 metrów od rzucającego czar, lecz każdy z nich może się poruszać indywidualnie, budząc u obserwatora niepewność, który z nich jest rzeczywisty. Całą grupę obrazów traktuje się jako pojedynczą iluzję, która trwa przez 1 godzinę na każdy poziom rzucającego czar maga.

PRZYBRANIE ILUZORYCZNEGO WYGLĄDU

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1 za 5K6 minut
Zasięg: osobisty
Czas trwania: 5 do 30 minut
Składniki: maska osoby lub istoty, która będzie wyobrażana

Mag może przybrać wygląd dowolnej innej żyjącej, dwunożnej, mającej poniżej 3 metrów wysokości istoty. Jeśli chce, może przybrać postać jakiejś konkretnej osoby. Każdy, kto widzi iluzję może wykonać test Inteligencji, by ją przejrzeć.

Czar trwa przez 5K6 minut, lecz może zostać odnowiony w każdej chwili przez wydanie dalszych punktów magii.



•POZIOM 2•

HALUCYNACJA

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: gliniany model wybranej istoty (patrz opis)

Ten czar można rzucić na każdą grupę istot lub jedną istotę, znajdującą się w odległości do 48 metrów. Aby uniknąć jego działania, ofiary mogą wykonać test Siły Woli. Jeśli będzie on nieudany, zobaczą, iż atakuje je istota, dowolnie wybrana przez osobę rzucającą czar. Ofiary powinny wykonać odpowiednie testy psychologiczne, zależne od tej istoty. Jeśli się one powiodą, iluzja zostanie rozproszona. Na przykład, iluzjonista tworzy obraz giganta, który powoduje *strach* u wszystkich istot, mających poniżej 3 metrów wysokości. Jeżeli ofiary *Halucynacji* wykonają udane testy *strachu*, iluzja zostanie zniszczona, a gigant zniknie.

ILUZORYCZNE BUDYNKI

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 2 za sekcję budynku
Zasięg: 1200 metrów
Czas trwania: do poruszenia się osoby rzucającej czar
Składniki: małe modele budynków

Ta iluzja pozwala osobie rzucającej czar stworzyć wizerunek grupy budynków w odległości nie większej niż 1200 metrów. Odwzorowanie każdej sekcji budynków o powierzchni 8 x 8 metrów kosztuje 2 punkty magii. Iluzja może przybrać dowolną formę, jaką wybierze osoba rzucająca czar (na przykład wioski czy farmy). Jeżeli iluzja rozdziela dwie grupy obserwatorów, nie będą się one wzajemnie widziały, jednak istoty, znajdujące się w obrębie iluzji, przedstawiającej ulicę czy otwartą przestrzeń będą widziane normalnie. Iluzja nie działa na istoty, znajdujące się wewnątrz jej granic.

Osoby, oglądające iluzję z odległości 24 metrów lub mniejszej odkryją, że nie jest ona realna, jeśli wykonają udany test Inteligencji.

ILUZORYCZNE LASY

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 5 za sekcję o powierzchni 12x12 metrów
Zasięg: 1200 metrów
Czas trwania: do poruszenia się osoby rzucającej czar
Składniki: mały model drzew

Ta iluzja pozwala stworzyć wizerunek lasu w odległości nie większej niż 1200 metrów. Odwzorowanie każdej sekcji lasu o powierzchni 12 x 12 metrów kosztuje 5 punktów magii. Istoty, ukryte wewnątrz iluzji są niewidoczne dla istot znajdujących się poza nią, lecz same nie mają ograniczonej widoczności.

Bohaterowie oglądający iluzję z odległości do 24 metrów odkryją, że nie jest ona realna, jeśli wykonają udany test Inteligencji.

NEGACJA ATAKU

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 8
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: chwila
Składniki: klepsydra ze sproszkowanymi diamentami zamiast piasku (wartość 100 złotych koron)

Ten czar może rzucić iluzjonista, który odniósł obrażenia podczas tej rundy walki. Może on zostać rzucony nawet, jeśli mag został zabity, jest to więc czar dość wyjątkowy. Efektem czaru jest negacja wszelkich obrażeń, odniesionych podczas tej rundy tak, jakby się one nigdy naprawdę nie zdarzyły – *bo się nie zdarzyły!*

ROZPROSZENIE ILUZJI

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: szkło powiększające

Tego czaru można użyć przeciw dowolnej grupie istot, jednej osobie bądź też przedmiotowi, znajdującemu się w odległości do 48 metrów, który mag podejrzewa o to, że jest iluzją. Podstawowe prawdopodobieństwo tego, iż czar zniszczy iluzję wynosi 50%. Za każdy poziom, o który osoba rzucająca *Rozproszenie iluzji* przewyższa osobę, która stworzyła tę iluzję – szansa powodzenia zwiększa się o 10%. Za każdy poziom, o który twórca iluzji przewyższa osobę rzucającą czar *Rozproszenia* – szansa powodzenia zmniejsza się o 5%.

WIDMOWY WYGLĄD

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3 za 5K6 tur
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 5 do 30 minut
Składniki: całun z ożywieńca

Ten czar umożliwia iluzjoniście przybranie wyglądu dowolnego ożywieńca. Osoba, która go rzuciła może przybrać postać konkretnego osobnika, jeśli tego chce. Podtrzymując ten czar, iluzjonista może rzucać inne czary w normalny sposób.

Iluzja oddziaływuje psychologicznie na obserwatorów tak samo, jak prawdziwy ożywieniec (patrz **Bestiariusz – Ożywieńcy** i **Istoty eteryczne**).

Czar trwa przez 5K6 minut, lecz może zostać odnowiony przez wydawanie dalszych punktów magii. Każdy, kto widzi iluzję może wykonać test Inteligencji, by ją przejrzeć.

•POZIOM 3•

DEZORIENTACJA

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 8
Zasięg wzroku
Czas trwania: 1 runda
Składniki: oczy chimery

Ta iluzja oddziaływuje na dowolną istotę lub grupę istot znajdujących się w zasięgu wzroku maga. Jej efekty zaczynają się w następnej rundzie po rzuceniu czaru i trwają tylko przez rundę. Ofiary są całkowicie zdezorientowane, poruszają się w losowo wybranych





kierunkach z połową swojej normalnej szybkości nie wiedząc, gdzie się znajdują. Oddziały strzelców prowadzą ogień z modyfikatorem -10% do US, gdyż są zdezorientowane. W walce bezpośredniej ofiary otrzymują również modyfikator -10% do WW.

ILUZJA POTĘŻNEGO WYGLĄDU

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6 za 5K6 tur
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 5 do 30 minut
Składniki: maska

Ten czar pozwala iluzjoniście przybrać postać dowolnej, wybranej przez siebie istoty, odtwarzając jej zdolności specjalne i/lub elementy psychologii. Każdy, kto ogląda iluzję może wykonać test Inteligencji, by ją przejrzeć.

Czar trwa przez 5K6 minut, lecz może zostać odnowiony w każdej chwili przez wydanie dodatkowych punktów magii.

ILUZORYCZNY WRÓG

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: ząb pijawki-kameleona

Ten czar tworzy iluzję grupy, liczącej do 24 istot humanoidalnych lub do 10 ożywieńców, albo iluzję jednego potwora lub mniejszego demona. Iluzja pojawia się w odległości nie większej niż 48 metrów od maga, który ją rzuca i jest przez niego kontrolowana, jakby była rzeczywista. Obrazy mogą odtwarzać wszystkie zdolności specjalne i/lub aspekty psychologii istoty rzeczywistej.

Czar trwa przez 1 godzinę na poziom osoby, która go rzuca, a każdy, kto go ogląda musi wykonać test Inteligencji, by go przejrzeć.

ZNIKNIĘCIE

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: K6 rund
Składniki: złota obręcz o średnicy co najmniej 15 centymetrów

Czar pozwala iluzjoniście ukryć się w innym wymiarze na K6 rund. Nie może on w tym czasie robić nic, z wyjątkiem przyglądania się temu, co dzieje się w miejscu, w którym był. Iluzjonista może w dowolnej chwili powrócić do swego wymiaru przed upływem czasu trwania czaru, lecz musi wrócić do punktu, znajdującego się w odległości nie większej niż 24 metry od miejsca, w którym czar został użyty.

Jeśli czar zakończy się, gdy iluzjonista będzie jeszcze przebywał w innym wymiarze, zostaje z niego wyrzucony w losowo określone miejsce znajdujące się w odległości 4K6 metrów od punktu, w którym czar został rzucony. Kierunek określa się za pomocą rzutu 1K8: 1=północ; 2=północny wschód; 3=wschód; 4=południowy wschód; 5=południe; 6=południowy zachód; 7=zachód; 8=północny zachód. Iluzjonista może zostać wyrzucony w ścianę lub inny trwały przedmiot i w ten sposób natychmiast zabity.

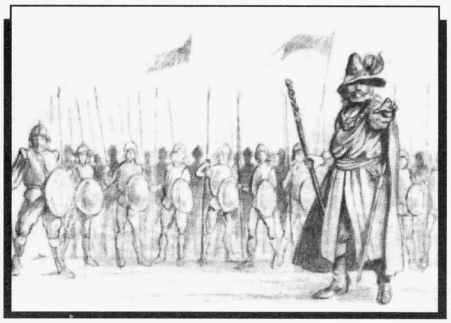
Gdy czar ten zostanie rzucony, rozpraszane są wszystkie iluzje, podtrzymywane przez maga.

•POZIOM 4•

ILUZJA MROKU

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 15
Zasięg: 96 metrów
Czas trwania: 2 godziny
Składniki: kula smoły

Czar tworzy iluzję całkowitych ciemności w kole o średnicy 24 metrów, którego środek może znajdować się w odległości nie większej niż 96 metrów od iluzjonisty. Ciemności mają magiczny charakter i nie rozproszy ich żadne zwykłe, ani nawet magiczne źródło światła. Dotyczy to pochodni, ognia, czaru *Płonące światło* itp. Istoty, znajdujące się w obszarze ciemności poruszają się w losowo wybranym kierunku z 1/4 swojej normalnej szybkości. Walka strzelecka i bezpośrednia w tej strefie jest niemożliwa. Znajdujące się tam osoby są całkowicie oślepione, niezdolne zobaczyć nawet zapalonej, znajdującej się przed ich nosem pochodni.



ILUZORYCZNA ARMIA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 12 za godzinę
Zasięg wzroku
Czas trwania: co najmniej 1 godzina
Składniki: małe figurki, przedstawiające wybrany przez rzucającego czar oddział

Iluzjonista tworzy złudzenie 2K6 grup, z których każda zawiera do 20 humanoidów albo ożywieńców. Grupy pojawiają się w zasięgu wzroku maga, mogą być kontrolowane i poruszane jak oddziały rzeczywiste.

Postacie, które patrzą na te oddziały mogą wykonać test Inteligencji dla każdej z grup. Istnieje możliwość, że mogą przejrzeć niektóre iluzje, podczas gdy inne będą uznawać za prawdziwe.

TELEPORTACJA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 20
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 2K6 rund
Składniki: eliksir latania, albo dłoń dowolnego demona

Ten czar jest podobny do czaru *Zniknięcie*. Pozwala on iluzjoniście ukryć się w innym wymiarze na 2K6 rund. Osoba, rzucająca czar może w każdej chwili powrócić do swojego wymiaru w miejscu, w którym była, lub też pojawić się w odległości do 150 kilometrów od punktu, w którym czar został rzucony – zakładając, że była tam przynajmniej raz (dom, bezpieczne schronienie itp.). Czaru tego nie wolno użyć więcej, niż trzy razy na dzień.

Jeśli czar skończy swe działanie, gdy postać będzie się jeszcze znajdować w innym wymiarze, zostaje z niego wyrzucona w miejsce znajdujące się 4K6 metrów od punktu, w którym czar był rzucony. Kierunek określany jest losowo, za pomocą rzutu 1K8: 1=północ; 2=północny wschód; 3=wschód; 4=południowy wschód; 5=południe; 6=południowy zachód; 7=zachód; 8=północny zachód. Iluzjonista może zostać wyrzucony w ścianę lub inny trwały przedmiot i w ten sposób natychmiast zabity.

Tak jak w przypadku czaru *Zniknięcie*, wszystkie iluzje aktualnie utrzymywane przez osobę, która rzuca ten czar zostają rozproszone w chwili jego rzucenia.

ZNISZCZENIE ILUZJI

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 8
Zasięg: 1200 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: kryształowy pryzmat

Gdy czar ten zostanie rzucony, wszystkie, znajdujące się w promieniu 1200 metrów iluzje, utrzymywane aktualnie przez innych iluzjonistów są natychmiast niszczone. Czar działa również na iluzje utrzymywane przez osobę, która go rzuciła.

•CZARY NEKROMANTYCZNE•

•PRZYZYWANIE OŻYWIEŃCÓW•

Magia nekromancka zajmuje się kontrolą i kierowaniem istot zmarłych oraz ożywieńców. Nekromanci mogą przyzywać i kontrolować ożywieńce pod warunkiem, że mają odpowiednie surowce – świeże zwłoki (np. istoty zabite w walce) lub też zwłoki z cmentarza czy innego miejsca pochówku (odpowiednie będzie nawet miejsce, w którym stoczyła się wielka bitwa lub zdarzyła się katastrofa). Nekromanta nie musi wykopywać zwłok; rzucenie czaru przyzywania (*Przyzwanie szkieleta-bohatera*, *Przyzwanie szkieletów*, *Przyzwanie szkieleta-mniejszego herosa*, *Przyzwanie hord szkieletów* lub *Przyzwanie szkieleta-większego bohatera*) spowoduje, że martwe ciała same wykopią się z ziemi gotowe, by służyć nekromancie.

Zamiast korzystać ze zwłok, znajdujących się w pobliżu, nekromanta może przyzwać ożywieńce bezpośrednio ze sfery śmierci. By to zrobić, musi spędzić trochę czasu, zaklinając część trupa bądź szkieletu (lub kilka części, gdy czar przyzywa kilka ożywieńców). Odpowiednie części ciała podane są w sekcji *Składniki* w opisie każdego czaru przyzwania.

Nekromanta musi poświęcić 2 godziny na poziom czaru przyzwania (niezależnie od ilości używanych części ciał), zaklinając składniki tak, by otworzyła się brama do sfery śmierci. Kosztuje to 3 punkty magii na poziom czaru, które to punkty wydawane są pod koniec drugiej godziny. Pod koniec tego obrzędu nekromanta musi wykonać udany test Siły Woli, gdyż w przeciwnym wypadku traci trwale 1 punkt Siły. Test przeprowadza się dla każdego czaru przyzywania, a nie dla każdej części ciała.

By wykorzystać zaklęty fragment ciała, nekromanta musi rzucić w normalny sposób odpowiedni czar, po czym cisnąć ten fragment na ziemię. Przyzwane ożywieńce pojawią się w odległości 6 m od osoby, która rzucała czar, a składnik zostanie zniszczony.



Punkty Siły traci się na stałe, lecz ich strata może być odwleczona dzięki specjalnym miksturom (patrz **Preparaty**).

•KONTROLOWANIE OŻYWIEŃCÓW•

Szkieletom i zombim brakuje motywacji do działania, dlatego muszą pozostawać pod kontrolą przyjaznego im nekromanty. Nekromanta może kontrolować wszystkich przyjaznych ożywieńców (przyzwanych przez niego lub jego sojusznika), gdy znajdują się one w odległości nie większej niż 24 metry od niego. Nie jest to czar, lecz wrodzona zdolność nekromantów, choć mogą oni korzystać z czarów, by zwiększyć zasięg, w którym roztacza się kontrola, czy nawet, by całkowicie pozbyć się konieczności kontrolowania ożywieńców. Jednak kontrolowane ożywieńce muszą zawsze znajdować się w zasięgu wzroku maga, niezależnie od działającej magii.

•POZIOM 1•

PRZYZWANIE SZKIELETA-BOHATERA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 4
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: szkielet, zwłoki albo zaczarowana czaszka

Ten czar wykorzystuje się do przyzwania pojedynczego szkieleta-bohatera, który pojawia się w odległości 6 metrów od nekromanty. Czar można rzucić po to, by ożywić posiadane zwłoki lub też – jeśli niezbędne przygotowania zostały poczynione (patrz **Przyzywanie ożywieńców** powyżej) – by ściągnąć bohatera ze sfery śmierci. Mistrzowie Gry mogą określić charakterystykę bohatera na podstawie informacji zawartych w **Bestiariuszu** lub też według poniższej tabeli:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	27	4	3	5	30	1	18	18	18	18	18	--

Przyzwany bohater będzie służyć nekromancie do najbliższego świtu, kiedy to rozpadnie się w pył.

Szkielet-bohater może działać jako przywódca lub osoba kontrolująca grupę ożywieńców, pod warunkiem, że będzie się znajdował w odległości nie większej niż 24 metry od nich.

PRZYZWANIE SZKIELETÓW

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 4
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: szkielety, zwłoki albo zaczarowana czaszka

Ten czar służy do przyzwania grupy K6 zwykłych szkieletów. Jeśli rzucony jest na polu bitwy lub miejscu grzebania zmarłych, szkielety powstają z ziemi, tworząc grupę wokół nekromanty. Jeśli zostaną przyzwane, korzystając z zaklętej czaszki, pojawią się w odległości nie większej niż 6 metrów od nekromanty.



RĘKA ŚMIERCI

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1 za dotyk
Zasięg: dotyk
Czas trwania: aż nekromanta zostanie ranny
Składniki: fragment całunu, ściągniętego ze zwłok

Dzięki temu zaklęciu postać zyskuje zdolność do zadawania obrażeń przez sam dotyk. Nekromanta testuje swoją WW, ignorując standardowe modyfikatory walki bez broni – każde trafienie automatycznie zadaje 1K6 obrażeń, bez względu na Wytrzymałość i pancerz ofiary (chyba, że jest on magiczny – zob. poniżej), oczywiście poza normalnymi obrażeniami, do których stosują się standardowe modyfikatory. Każde dotknięcie kosztuje 1 punkt magii. Nekromanta nie może korzystać z broni.

Czar zaczyna działać natychmiast po jego rzuceniu i trwa do chwili, w której mag zostanie raniony – wtedy jest natychmiast rozpraszany. Ofiary nie mogą wykonywać testu *magii*, by uniknąć jego efektów, choć jeśli noszą magiczny pancerz, obrażenia obniżane są o 1 za każdy punkt, którym pancerz dodatkowo chroni ciało. Na przykład, trafienie w ciało osoby, noszącej magiczny napierśnik +2 obniża zadawane obrażenia o 2 punkty.

STREFA ŻYCIA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 4
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: 1 godzina na poziom
Składniki: święta relikwia

Ten czar tworzy magiczną strefę o średnicy 12 metrów wokół nekromanty. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę na każdy jego poziom, chyba że zostanie zniszczona, lub nekromanta się poruszy. Mag może zakazać wszystkim ożywieńcom (włącznie z istotami eterycznymi) wstępu do tej strefy.

Utrzymując strefę mag nie może rzucać żadnych innych czarów, ani też korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania utraconych punktów magii. Obszar strefy nie może się nakładać z obszarem żadnej innej strefy. Jeśli inna strefa (stworzona przez innego maga) dotknie lub nałoży się na *Strefę życia*, *obie* są natychmiast niszczone.

ZNISZCZENIE OŻYWIEŃCA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: chwila
Składniki: grobowy pył albo woda, błogosławiona przez kapłana

Ten czar można rzucić na dowolną grupę szkieletów, zombich lub ożywieńców eterycznych, znajdujących się w odległości do 24 m. Oddziaływuje on na 1K6 istot z tej grupy. Muszą one wykonać test Siły Woli, by zapobiec działaniu czaru. Jeśli im się to nie uda, rozpadają się w proch lub, w przypadku istot eterycznych, po prostu znikają. Czar nie działa na ożywieńce, którym test się udał.

•POZIOM 2•

KONTROLOWANIE OŻYWIEŃCÓW

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: religijny symbol albo deska z trumny

Czar może zostać rzucony na dowolną grupę szkieletów lub zombich, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Ofiary mogą wykonać testy Siły Woli, by uniknąć działania czaru. Ożywieńce, którym test się nie powiedzie są przejmowane przez osobę rzucającą czar. Te ożywieńce są teraz kontrolowane bezpośrednio przez nekromantę i podlegają normalnym ograniczeniom kontrolowania ożywieńców.

Czar pozwala zawładnąć i przejąć kontrolę nad wrogimi ożywieńcami. Nie ma ograniczeń w ilości ożywieńców, które mag może w ten sposób kontrolować, lecz dla każdej ich grupy trzeba rzucić oddzielny czar.

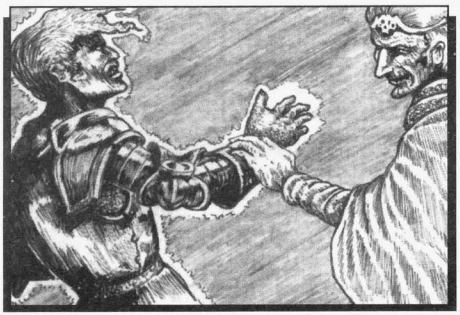
RĘKA PYŁU

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3 za dotknięcie
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: aż nekromanta zostanie ranny
Składniki: prawa ręka powieszonego mordercy

Ten czar obdarza nekromantę zdolnością zadawania obrażeń samym dotykiem (użycie broni neguje ten efekt). Nekromanta w normalny sposób trafia, ignorując modyfikatory walki bez broni – każde trafienie automatycznie zadaje 2K6 ran, bez względu na Wytrzymałość i pancerz ofiary (chyba, że jest on magiczny – zob. poniżej). Oprócz ran, zadanych za pomocą magii, przeciwnik otrzymuje normalne obrażenia od uderzenia, obliczane z zastosowaniem wszystkich standardowych modyfikatorów.

Czar zaczyna działać natychmiast po rzuceniu i trwa, aż mag zostanie zraniony, kiedy to jest natychmiast rozpraszany. Jednak każde dotknięcie kosztuje 3 punkty magii.

Ofiary nie mogą wykonywać testu *magii*, by zapobiec efektom czaru, lecz jeśli noszą magiczny pancerz, obrażenia obniżane są o 1 pkt za każdy dodatkowy punkt ochrony, którą zapewnia ten pancerz. Na przykład, trafienie w rękę postaci noszącej magiczną kolczugę +2 zmniejsza obrażenia wywołane przez czar o 2.



ROZSZERZENIE KONTROLI

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: 1 godzina na poziom
Składniki: mózg maga

Czar umożliwia rozszerzenie normalnego zasięgu kontroli nad ożywieńcami z 24 do 48 metrów. Zaklęcie działa przez 1 godzinę na każdy poziom osoby, która je rzuciła.

STABILIZACJA

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 2
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: do następnego okresu *niestabilności*
Składniki: 1/2 litra krwi

Ten czar można rzucić na każdą grupę ożywieńców bądź istot niematerialnych z odległości nie większej niż 48 metrów. Te istoty ignorują swą następną *niestabilność*, nawet jeśli zostanie ona wywołana za pomocą magii. Jedna grupa może być w tym samym czasie chroniona tylko jednym takim czarem.

WEZWANIE SZKIELETA-MNIEJSZEGO HEROSA

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 8
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: szkielet, zwłoki albo zaczarowana czaszka

Za pomocą tego czaru mag może przyzwać jednego szkieleta-mniejszego herosa, który pojawi się w odległości nie przekraczającej 6 m. Szkielet-mniejszy heros może być przywódcą lub osobą kontrolującą jednostki ożywieńców podobnie jak nekromanta.

MG może określić charakterystykę istoty na podstawie wskazówek zawartych w **Bestiariuszu**, lub skorzystać z następującego wzorca:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	37	4	4	9	40	2	28	28	28	28	28	-

Przyzwany szkielet istnieje do najbliższego świtu, kiedy to rozpada się w proch.

•POZIOM 3•



OŻYWIENIE ZMARŁYCH

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 12
Zasięg: dokoła maga
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: żadne

Ten czar musi być rzucony na cmentarzu albo w innym miejscu grzebania zmarłych. Mag może ożywić jedną z następujących grup ożywieńców: 6K6 szkieletów, 6K6 zombich, 3K6 ghouli lub K6 mumii. Ożywieńce zawsze będą tworzyć jedną grupę.

Istoty ożywione w ten sposób będą słuchać rozkazów osoby, która rzuciła czar do chwili rozproszenia przez nią czaru bądź też do następnego wschodu słońca.

UNICESTWIENIE OŻYWIEŃCÓW

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 12
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: chwila
Składniki: skóra zdarta ze świeżych zwłok

Zaklęcie działa na wszystkie ożywieńce znajdujące się w odległości co najwyżej 24 metrów od osoby rzucającej czar. Muszą one wykonać test Siły Woli, albo rozpaść się w pył.



WEZWANIE HORDY SZKIELETÓW

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 12
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: cmentarz bądź zaklęte kości palców 6 szkieletów

Ten czar służy do wezwania hordy 6K6 szkieletów. Istoty te są zwykłymi szkieletami tworzącymi jedną grupę (patrz **Ożywieńce – Bestiariusz**) i pojawią się w odległości 6 metrów od nekromanty.

ŻYCIE PO ŚMIERCI

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 10
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina na poziom
Składniki: świeże ludzkie serce

Zaklęcie to działa tylko na nekromantę, który je rzucił. Trwa przez 1 godzinę na każdy jego poziom. Jeżeli zostanie on w tym czasie zabity – jego dusza uwalnia się i może próbować w ciągu najbliższych 2K4 rund walki zająć ciało dowolnej innej, żyjącej istoty. Niewidzialna dusza ma Szybkość 6 i musi rozpocząć wędrówkę od ciała trupa. Chcąc zamieszkać w innej osobie, duch musi jej dotknąć – ofiara wykonuje test Siły Woli. Jeśli test się uda, dusza nie może zamieszkać w tym ciele. Jeśli test się nie uda, duch nekromanty zajmuje ciało ofiary, opuszczając je dopiero w chwili śmierci albo gdy zostanie z niego wypędzony metodami magicznymi (zob. dodatek **Królestwa magii**). Jaźń ofiary nie zostaje zniszczona, lecz stłumiona przez umysł nekromanty, który nie ma jednak dostępu do myśli, pamięci i wiedzy ofiary. Jeśli dusza nekromanty opuści ciało ofiary, jej własna świadomość odzyskuje nad ciałem pełną kontrolę.

Wędrującej duszy nekromanty nie można zranić fizyczym ani magicznym atakiem, ale nie może ona wchodzić do żadnej magicznej strefy, która nie przepuszcza istot eterycznych. Jeżeli dusza nekromanty nie zdoła znaleźć nowego nosiciela przez 2K4 rundy, rozwiewa się w nicość.

Jako dusza, nekromanta nie ma żadnej mocy fizycznej, ani magicznej. Po zdobyciu nowego ciała nekromanta odzyskuje swe CP, Int, Op i SW, wszystkie umiejętności i magiczne moce (z punktami magii włącznie). Wszystkie inne cechy są takie, jakie posiadała ofiara.

•POZIOM 4•

CAŁKOWITA KONTROLA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 12
Zasięg: 2400 metrów
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: esencja z wampira

Ten czar pozwala magowi rozszerzyć normalny zasięg kontroli nad ożywieńcami na obszar o promieniu 2400 metrów. Zaklęcie to działa do świtu następnego dnia.

PRZEKLEŃSTWO OŻYWIENIA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 12
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: do zniszczenia lub rozproszonia istoty
Składniki: ususzona ręka licza

Ten czar można rzucić na dowolną istotę, znajdującą się w odległości nie przekraczającej 48 metrów. Ofiara musi wykonać udany test Siły Woli, by zapobiec efektom działania czaru. W przeciwnym przypadku zaczyna się przeobrażać w ożywieńca. Na początku każdej następnej rundy gry ofiara traci 1 punkt Siły, a gdy ta cecha spadnie do 0, staje się jednym z ożywieńców. Posiada wówczas swoją oryginalną Siłę, ale jej Siła Woli, Zręczność i Ogłada spadają do 10 punktów, traci też magiczną moc.

Jako ożywieniec, istota musi być kontrolowana w ten sam sposób, co szkielet czy zombi (zob. **Bestiariusz**).

Czaru można użyć tylko wobec inteligentnych istot humanoidalnych, nie ma on wpływu na istoty bezrozumne. Może być rzucony tylko na istoty mające poniżej 3 metrów wzrostu.

WEZWANIE SZKIELETA-WIĘKSZEGO HEROSA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 12
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: do następnego wschodu słonca
Składniki: zaklęta czaszka legendarnego bohatera

Ten czar służy do przyzwania jednego szkieleta-większego herosa, który pojawia się w odległości do 6 metrów od nekromanty. Szkielet-większy heros może służyć za przywódcę lub osobę kontrolującą ożywieńców w ten sam sposób, jak czyni to nekromanta.

Możesz określić charakterystykę istoty według wskazówek zawartych w **Bestiariuszu** lub posłużyć się niniejszą:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	47	4	4	13	50	3	28	28	28	28	28	-

WIATR ŚMIERCI

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 35
Zasięg: 2800 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: zaklęty proch z 5 mumii

Ten czar kreuje wirujący, czarny wiatr śmierci, który wieje na obszarze o promieniu 2800 metrów. Wiatr wysysa energię życiową ze wszystkich istot żywych, będących na tym terenie, zadając im po 2K6 obrażeń (bez względu na Wytrzymałość i pancerz) – dotyczy to także osoby rzucającej czar. Pancerz nie zmniejsza obrażeń, zadawanych przez to zaklęcie, nie jest dopuszczony również test *magii*.

•CZARY DRUIDYCZNE•

Czary kapłana druidzkiego są związane z siłami przyrody i pozwalają mu być przyjacielem zwierząt, przybrać zwierzęcą postać, ożywiać drzewa. Kapłani druidzcy powinni ostrożnie posługiwać się swoimi zaklęciami, mając pewność, że ich działania nie naruszają równowagi w przyrodzie, ani nie wykorzystują zwierząt. Nadużywający mocy kapłan druidzki zostanie prawdopodobnie ukarany przez siły przyrody – patrz **Religie i wierzenia – Dawna Wiara**.



•POZIOM 1•

LECZENIE ZWIERZĄT

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: dotyk
Czas trwania: chwila
Składniki: gałązka jemioły

Ten czar przywraca jedno niefantastyczne i niegigantyczne zwierzę do pełnego zdrowia, lecząc rany, choroby, przeciwdziałając truciznom itd. Osoba, rzucająca ten czar musi dotykać zwierzęcia w chwili rzucenia czaru. Czar nie przywraca martwych zwierząt do życia, nie usuwa również skutków trafień krytycznych.

ODTRUWANIE

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: dotyk
Czas trwania: chwila
Składniki: sproszkowany malachit

Ten czar można rzucić zarówno na siebie, jak i na dowolną inną istotę, której kapłan może dotknąć. Czar neguje efekt jednej zatrutej rany lub dawki trucizny pod warunkiem, że jest rzucony nie później niż w godzinę od chwili zatrucia.

ODWSZAWIENIE

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: dotyk
Czas trwania: chwila
Składniki: szczypta pieprzu

Osoba rzucająca ten czar może, dotykając dowolnej istoty, usunąć żerujące na niej pasożyty.

WŁADANIE ZWIERZĘTAMI

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1 za turę
Zasięg: 6 metrów
Czas trwania: co najmniej 1 tura
Składniki: ząb dowolnego zwierzęcia

Ten czar pozwala osobie, która go rzuciła na utworzenie z odległości 6 metrów więzi telepatycznej z dowolnym zwierzęciem niefantastycznym o niskiej Inteligencji (6-14). Może ona swobodnie komunikować się ze zwierzęciem i wydawać mu rozkazy. Większość zwierząt będzie pozytywnie ustosunkowana do kapłana, lecz jeśli każe on zwierzęciu wykonać coś niebezpiecznego lub nienaturalnego, MG powinien wykonać test Siły Woli tego zwierzaka.

Czar trwa 1 turę, ale może być przedłużony przez wydanie dodatkowych punktów magii.

•POZIOM 2•

BURZA GRADOWA

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4 za rundę
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: co najmniej 1 runda
Składniki: garstka żwiru z białego kwarcu

Kapłan przywołuje nagłą i gwałtowną burzę gradową, nawet w podziemiach czy wewnątrz budynków. Wszyscy, znajdujący się w obszarze jej działania otrzymują K6 obrażeń z Siłą 0 i muszą wykonywać testy Opanowania co rundę, by móc atakować. Gdy test się nie uda – szukają miejsc, w których można się ukryć przed gradem, trzymają tarcze nad głowami itp. Obrażenia zadawane są w głowę lub ramiona (tułów) z równą szansą 50% na każde z tych miejsc.

Wszystkie twarde powierzchnie (na przykład kamienny bruk) stają się *trudnym terenem* na czas trwania burzy gradowej oraz jednej tury później. Podczas burzy widoczność jest ograniczona do 10 metrów, a strzelanie (rzucanie) pociskami staje się niemożliwe. Burza redukuje obrażenia, zadawane przez ogień o 2K4 punkty co rundę. Czary, oparte na ogniu zostają natychmiast rozproszone. Płonąca broń magiczna traci w czasie burzy swoje właściwości. Podczas burzy nie działa również broń palna.



SPLĄTANIE CIERNI

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 2 za turę
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: co najmniej 1 tura
Składniki: dzika róża albo jeżyna

Kapłan druidzki może sprawić, że obszar roślinności o liczonej w m^2 powierzchni, równej 4 x jego poziom zostanie częściowo ożywiony. Na przykład kapłan druidzki 2 poziomu może ożywić powierzchnię 8 m^2. Rośliny mogą chłostać i przytrzymywać każdego, kto spróbuje przez nie przejść. Wszystkie istoty, znajdujące się na tym obszarze muszą co rundę wykonywać udany test Siły, aby się poruszać czy atakować. Jeśli nie mogą się ruszać, traktowane są jako cele nieruchome (patrz rozdział **Walka**), a wszystkie stworzenia, przebywające na terenie objętym działaniem czaru, niezależnie od tego czy są unieruchomione, czy też nie, otrzymują co rundę 2K6 obrażeń z Siłą 0 od chłostających gałęzi – miejsce trafienia określa się w normalny sposób, a obrażenia modyfikowane są przez Wytrzymałość i pancerz.

WŁADANIE GIGANTYCZNYMI ZWIERZĘTAMI

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 2 za turę
Zasięg: 12 metrów
Czas trwania: co najmniej 1 tura
Składniki: ząb gigantycznego zwierzęcia

Jest to czar podobny do *Władania zwierzętami* z 1 poziomu, z tym, że oddziaływuje na gigantyczne zwierzęta niefantastyczne (gigantyczne szczury, pająki itp). Gigantyczne zwierzęta mogą wykonać test Siły Woli, by oprzeć się rozkazom kapłana.

ZMIANA POSTACI

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 12 + 2 za każdą następną turę
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: co najmniej 1 tura
Składniki: skóra zwierzęcia, w które postać zamierza się przemienić

Czar umożliwia kapłanowi przybranie postaci jakiegokolwiek zwierzęcia niefantastycznego i niegigantycznego. Kapłan otrzymuje wszystkie cechy tego zwierzęcia (z wyjątkiem Inteligencji, która się nie zmienia) oraz wszystkie zdolności, które zwierzę posiada. Jeżeli

kapłan straci przytomność np. na skutek ran, powraca do swojej ludzkiej postaci. W zwierzęcym ciele nie może rzucać czarów ani podejmować innych działań, do których zwierzę nie jest zdolne. Przemiana kosztuje 12 punktów magii i trwa przez 1 turę. Zaklęcie można podtrzymywać za dodatkowe 2 punkty magii co turę.

•POZIOM 3•

CZERPANIE MOCY ZIEMI

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 3
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: zróżnicowany
Składniki: kamienny krąg

Ten czar może być rzucony tylko w kamiennym kręgu (zob. **Religie i wierzenia – Dawna wiara**). Umożliwia osobie, która go rzuciła czerpanie mocy ziemi z kamiennego kręgu i wykorzystanie jej do rzucania czarów. Moc regeneruje kapłanowi K4 punkty magii co rundę (do granicy normalnego poziomu). Punkty magii mogą być odzyskiwane w ten sposób dopóty, dopóki postać przebywa wewnątrz kręgu.

OŻYWIENIE DRZEWA

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 10 + 4 za każdą następną rundę
Zasięg: dotyk
Czas trwania: co najmniej 1 tura
Składniki: nasienie lub owoc z tego samego gatunku drzewa, co to, które ma zostać ożywione

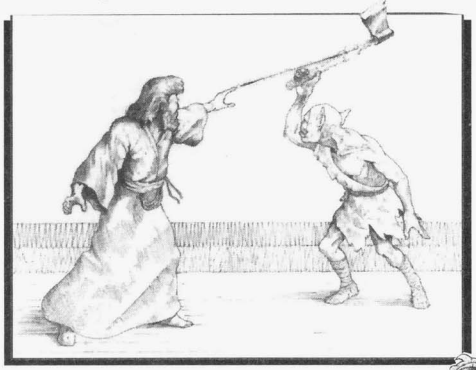
Czar pozwala na ożywienie jednego drzewa. W efekcie powstanie drzewiec, będący pod kontrolą rzucającego zaklęcie bohatera. Ożywione drzewo posiada wszystkie umiejętności i cechy prawdziwego drzewca, które są opisane w **Bestiariuszu**. Aby doszło do przemiany, kapłan musi dotknąć drzewa, musi też całkowicie się koncentrować, gdy drzewo jest poruszane. Może się sam poruszać, ale walka lub rzucanie czarów przerywa koncentrację, podobnie jak zranienie. Jeżeli kapłan zostanie trafiony, ale nie zraniony, musi wykonać udany test Siły Woli, aby utrzymać kontrolę nad drzewcem.

Czar kosztuje 10 punktów magii i trwa przez 1 turę; może być przedłużony za dodatkową cenę 4 punktów magii na rundę.

ROZKŁAD

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: ususzony liść

Po rzuceniu tego czaru, z koniuszków palców kapłana tryska promień ciemnozielonego światła na odległość do 48 metrów. Wszystkie przedmioty pochodzenia organicznego (np. drewno, wyprawiona skóra lub ubrania), na które promień padnie gnią i zamieniają się natychmiast w pył. Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na ubranie lub zbroję przeciwnika, może on wykonać test Siły Woli, aby uniknąć działania czaru.



Zaklęcie nie działa na istoty żywe i magicznie ożywione, z jednym wyjątkiem – uderzony promieniem zombi zaczyna gnić i staje się natychmiast szkieletem o normalnych cechach szkieleta.

STREFA CZYSTOŚCI

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 3
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: sztylet z brązu

Ten czar tworzy magiczną strefę o średnicy 12 metrów wokół kapłana. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę na każdy poziom rzucającej czar osoby, chyba że zostanie wcześniej zniszczona lub kapłan się poruszy. Kapłani druidzcy i normalne zwierzęta mogą wchodzić i wychodzić ze strefy kiedy tylko zechcą; wszystkie inne stworzenia muszą wykonać udany test Siły Woli. Stosowane są następujące modyfikatory:

Elfy, gigantyczne zwierzęta	0%
Obieżyświaci	0%
Ludzie, halflingi	-10%
Krasnoludy	-20%
Wszyscy pozostali	-40%

•POZIOM 4•

TWORZENIE BAGNA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 6
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 3 tury
Składniki: kula błota

Osoba, rzucająca czar może stworzyć obszar miękkiego i bagnistego gruntu w odległości nie większej niż 48 metrów od siebie. Czar rzuca się tylko w otwartym terenie, na zewnątrz budynków. Nie działa na skałach, ani na gruncie kamienistym.

Bagno zajmuje obszar do 48 m^2 i jest traktowane jako *trudny teren* (patrz **Ruch**). Istnieje przez 3 tury, potem wysycha i twardnieje, tworząc normalną ziemię. Jeśli jakaś istota jest zanurzona w błocie w trakcie jego twardnienia, a nie wykona udanego testu Siły, grzęźnie w pułapce. Jest traktowana jak cel *nieruchomy* i trzeba ją odkopać, by mogła się znowu normalnie poruszać.

TWORZENIE ŚWIĘTEGO GAJU

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 4 za dzień
Zasięg: 0
Czas trwania: zróżnicowany
Składniki: odpowiednie miejsce i złoty sierp

Święte gaje są świątyniami kapłanów druidzkich i ich pełny opis można znaleźć w rozdziale **Religie i wierzenia – Dawna wiara**. Czar pozwala kapłanowi druidzkiemu stworzyć nowy *święty gaj*, albo ponownie poświęcić zbezczeszczony. Przed rzuceniem zaklęcia obszar musi zostać dokładnie oznaczony przy użyciu czaru *Strefa czystości* z 3 poziomu. Potem kapłan dokonuje rytualnych obrzędów, rozpoczynających się podczas pełni księżyca i trwających pełen księżycowy miesiąc.

Właściwości świętego gaju, czy to stworzonego, czy ponownie poświęconego za pomocą tego czaru są takie, jakie zostały opisane w rozdziale **Dawna Wiara**. Zaklęciem można także ponownie poświęcić zbeszczeszczone kamienne kręgi, które dzięki temu odzyskują swoje normalne właściwości.



•MAGICZNE PRZEDMIOTY•

Ten rozdział zawiera opis magicznych przedmiotów, na które można się natknąć w Starym Świecie. Nie występują one pospolicie i niełatwo je znaleźć. MG powinien bardzo ostrożnie umieszczać te przedmioty w scenariuszach. Powinny być one wystarczająco rzadkie, by znalezienie jednego (nawet w rękach przeciwnika) wywoływało podniecenie graczy, choć nie aż tak rzadkie, by stracili nadzieję, że kiedykolwiek wejdą w posiadanie takiego skarbu. Nie trzeba chyba przypominać, że im przedmiot magiczny jest silniejszy, tym rzadziej powinno się go spotykać, a najpotężniejsze z nich powinny być własnością tylko bardzo potężnych przeciwników.

•PRZYKŁADY MAGII•

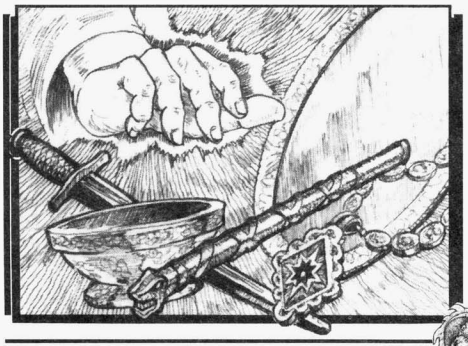
Opisane tu magiczne przedmioty są wyłącznie próbką z bezgranicznego pola możliwości – w razie potrzeby możesz projektować artefakty własnego pomysłu. Nowe przedmioty magiczne są prawdopodobnie najprostszą z rzeczy do wymyślenia. Staraj się zachować równowagę w grze i nie stosować zbyt wielu przedmiotów magicznych, chyba, że chcesz pobawić się z nietykalnymi superpostaciami. Interesujące mogą być okazjonalne jednorazówki, szczególnie wariacje „standardowych" przedmiotów, które nie działają dokładnie tak, jak gracze by po nich oczekiwali. Wyobraź sobie na przykład magiczną zbroję, która obniża bohaterowi punkty pancerza i której nie można zdjąć bez jakiegoś potężnego zaklęcia.

•NISZCZENIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW•

Czasami zachodzi potrzeba zniszczenia magicznego przedmiotu – potężnego artefaktu zła, czy też świętej relikwii wrogiego kultu. Magiczne przedmioty trudniej zniszczyć, niż ich zwykłe odpowiedniki, a zniszczenie złych przedmiotów magicznych może stanowić przygodę samą w sobie. MG może określić sposoby, jakimi dany przedmiot może zostać zniszczony; przykładem może być tu roztrzaskanie obiektu na kowadle, na którym został wykuty, zatopienie go w silnym kwasie (jak na przykład soki żołądkowe trolla), wrzucenie go do wnętrza wulkanu itd.

•IDENTYFIKACJA MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW•

Gdy bohaterowie znajdą magiczny przedmiot, pierwszą rzeczą, którą chcą wiedzieć, jest oczywiście to, jak on działa i do czego służy. Bohater z umiejętnością wykrywania magii może określić czy przedmiot jest zaczarowany i powiedzieć coś o jego możliwościach. Musi trzymać ten przedmiot i skoncentrować się, nie robiąc w tym czasie nic innego. MG powinien w sekrecie przeprowadzać co turę test Siły Woli gracza. Każdy udany test ujawnia jedną informację o przedmiocie, a bohater może kontynuować, aż któryś z testów się nie uda. Jeśli test się nie uda o 40% albo więcej, MG może podać graczowi mylące lub wręcz fałszywe informacje.



•LOSOWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW•

Gdy przygotowujesz scenariusz, powinieneś z góry wiedzieć, jakie mają w nim być rodzaje potworów, magicznych przedmiotów, gdzie mają one być ukryte, jak się tam znalazły itd. Czasami jednak MG może zechcieć określić magiczny przedmiot całkiem losowo i w tych wypadkach może być użyteczna poniższa tabela:

Rzut K100	Przedmiot
01-02	Wszystkowidzące lustro
03-15	Amulet
16-25	Zbroja
26-28	Strzała mocy
29-30	Strzała właściwego lotu
31-35	Buty
36-40	Zaczarowana lina
41-45	Księga magii
46-55	Klejnot mocy
56-65	Eliksir
66-75	Pierścień
76-80	Magiczny pergamin
81-85	Różdżka
86-00	Broń

•CZARY ZAWARTE W MAGICZNYCH PRZEDMIOTACH•

Niektóre magiczne przedmioty mają określoną moc, podczas gdy inne mogą przechowywać jeden lub kilka czarów. Poniższych tabeli używa się wtedy, gdy Mistrz Gry chce losowo określić czary, zawarte w magicznym przedmiocie. Gdy rodzaj i poziom czaru zostanie określony, MG musi odnieść się do rozdziału **Magia**, by wybrać konkretny czar.

Rzut K100	Rodzaj czaru
01-20	Prosta magia
21-60	Magia wojenna
61-65	Magia demoniczna
66-80	Magia elementalna
81-95	Magia iluzyjna
96-00	Magia nekromancka

Rzut K100	Poziom czaru
01-55	1
56-85	2
86-95	3
96-00	4

•AMULETY•

Amulety mogą występować w postaci medalionów, bransolet lub też jakichś innych części biżuterii. Ich dokładna forma jest zróżnicowana, tak jak ich moc. Poniżej podano kilka przykładów.

Amulet z trzykrotnie błogosławionej miedzi: Obrażenia, zadane niemagicznymi broniami zmniejszane są o 1 punkt. Osoba, nosząca amulet otrzymuje również modyfikator +20% do testów zatrucia. Jeśli amulet zostanie zbliżony na odległość 3 centymetrów od źródła trucizny, zmieni kolor na zielony.

Amulet nieugiętości: Ten amulet zwiększa Wytrzymałość osoby, która go nosi do 7. Amuletu nie można zdjąć, bez zabicia czy wręcz poćwiartowania osoby, która go nosi.

Amulet z zaklętego jadeitu: Każdy, kto nosi ten amulet zyskuje moc *regeneracji* – taką, jaką posiadają trolle (patrz **Bestiariusz – Humanoidy**). Ta moc nie daje jednak możliwości hodowania sobie nowych kończyn, czy też przetrwania pechowych krytycznych trafień.

Amulet z węgla: Ten amulet może zostać wykorzystany do przechowania trzech czarów *Ognista kula*. Każdy magik, zdolny do

posługiwania się *Ognistą kulą* może naładować amulet, rzucając po prostu jedną *Ognistą kulę* w amulet za każdy "ładunek".

Amulet z żelaza: Ten amulet *nie może* być używany przez magika lub inną istotę, posiadającą punkty magii. Może natomiast być wykorzystywany przez wszystkie inne istoty. Postać, która go nosi otrzymuje modyfikator do testów magii, wynoszący +10%, +20% lub +30%, w zależności od mocy amuletu. Amulet może wznieść poziom testu powyżej 100, dzięki czemu bohater może stać się całkowicie odporny na większość magii.

Amulet z czystego srebra: Amulet tego rodzaju daje całkowitą odporność na oddziaływania psychologiczne – jak *strach* czy *groza* – powodowane przez ożywieńców (patrz **Bestiariusz – Ożywieńce** i **Istoty eteryczne**).

Możesz wykorzystać poniższą tabelę w celu losowego przyznawania amuletów:

Rzut K100	Amulet
1-3	Potrójnie błogosławionej miedzi
4-5	Węgla
6-7	Żelaza (60% to +10, 30% to +20, 10% to +30)
8	Nieugiętości
9	Zaklętego jadeitu
10	Czystego srebra

•ELIKSIRY•

Eliksir to magiczna ciecz, która oddziaływuje na każdego, kto ją wypije. Istnieje znaczna ilość magicznych eliksirów o bardzo różniących się od siebie właściwościach. Poniżej znajduje się kilka przykładów, więcej zawierać będzie dodatek **Królestwa magii**, jednak w razie potrzeby powinieneś wymyślać własne eliksiry.

Eliksir może sporządzić każdy, kto posiada umiejętność *warzenie eliksirów*. Pierwszym krokiem, zmierzającym do tego celu jest zebranie i przygotowanie wszystkich niezbędnych składników. Niektóre z bardziej pospolitych ingrediencji można dostać od aptekarza, zielarza czy alchemika w dużym mieście, lecz bardziej nietypowe składniki będą trudniejsze do zdobycia, a ich znalezienie może stanowić nawet temat przygody. Przy każdym rodzaju eliksiru wymienione są potrzebne do jego sporządzenia składniki. Do zaklęcia eliksiru, poza zebraniem i przygotowaniem rzadkich i egzotycznych ingrediencji, by zakląć eliksir, potrzebne są również pewne określone procedury magiczne. Składa się na nie przeważnie rzucenie jednego lub kilku czarów, które wymienione są w opisie każdego eliksiru.

Jeżeli wszystkie niezbędne surowce są dostępne, warzenie eliksiru zajmuje co najmniej jeden dzień. Gdy bohater dopełni już wszystkich niezbędnych czynności, Mistrz Gry powinien w tajemnicy wykonać test jego Inteligencji. Powodzenie testu oznacza, że eliksir działa tak, jak było to zaplanowane; niepowodzenie zaś oznacza, iż próba wytworzenia eliksiru była marnowaniem czasu i składników, albo też, że jest to *przeklęty eliksir* (patrz dalej).

Rozpoznawanie eliksirów: Każdy może wypić eliksir; musi on być wypity na początku tury gracza i liczy się to jak akcja (patrz rozdział **Mistrz Gry – Czas i ruch**). Eliksir zaczyna działać od początku następnej rundy. Wypity eliksir uważa się za zużyty i nie można go wypić ponownie. Działa przez K6 x 10 tur (10-60 minut) – MG powinien w tajemnicy określić czas działania.

Większość eliksirów nie jest oznakowana, więc ich wypicie zawsze niesie w sobie pewien element ryzyka. Dlatego też istotnym krokiem po znalezieniu eliksiru jest jego rozpoznanie. Bohater, posiadający umiejętność wykrywania magii może próbować zidentyfikować miksturę za pomocą zapachu i smaku – taka mała próbka to za mało, by eliksir mógł zadziałać. MG powinien w tajemnicy wykonać test Inteligencji gracza; jeśli będzie on udany – odkryta zostanie prawdziwa natura mikstury. W przeciwnym wypadku bohater nie dowie się niczego o działaniu eliksiru, lub, według uznania MG, może wyciągnąć błędne wnioski i myśleć, że jest on czymś innym, niż jest w rzeczywistości.

Eliksir maskowania: Osoba, która go wypije przybierze pozornie wygląd pierwszej rzeczy, o której będzie myślała – podobnie jak ma to miejsce w przypadku czaru iluzyjnego 1 poziomu *Przybranie iluzorycznego wyglądu*. Osoby nieświadome działania mikstury przybiorą wygląd pierwszej rzeczy, o której wspomną – może to prowadzić do ciekawych rezultatów. MG musi według własnego uznania zdecydować, w co bohater się przemienił.

Wymagane składniki to 7 całych pijawek-kameleonów gotowanych przez 12 godzin na wolnym ogniu w sosie własnym z dodatkiem sproszkowanego rozbitego *Lustra zniekształcającego* i poszatkowanego mózgu doppelgangera. Wywar należy mieszać prętem wykonanym ze *złota głupców*. Czar *Przybranie Iluzorycznego Wyglądu* należy rzucić na miksturę *pięciokrotnie*.

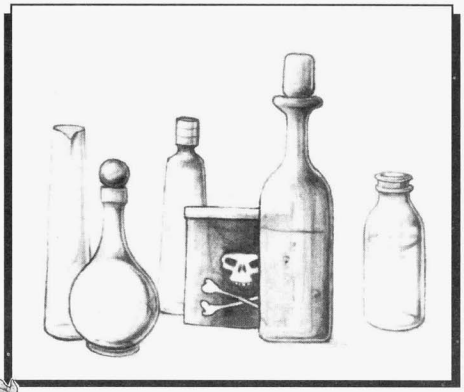
Eliksir lotu: Osoba, która wypije miksturę może latać, jak ma to miejsce po rzuceniu czaru *Lot* z 1 poziomu magii wojennej. Jeśli osoba, która wypiła eliksir nie zna czaru *Lot*, musi przeprowadzić test *ryzyka*. Jeśli test się uda, pijący utrzymuje pełną kontrolę nad nową mocą; jeśli nie – przez jedną rundę porusza się w losowo wybranym kierunku (K6: 1 - w górę, 2 - w dół, 3 - w lewo, 4 - w prawo, 5 - w przód, 6 - w tył), a na początku następnej przeprowadza test ponownie itd. Pijący nie potrafi kontrolować lotu do czasu pozytywnego wyniku testu.

Mikstura wymaga następujących składników: sproszkowana kość skrzydłowa gnilca, gotowana w krwi gryfona na wolnym ogniu i mieszana piórem ze skrzydła gigantycznego orła. Miksturę trzeba warzyć przez dwa dni i dwie noce, po czym należy 7 razy rzucić na nią czar *Lot*.

Eliksir uzdrowienia: Ten eliksir natychmiast przywraca 2K6 punktów Żywotności osobie, która go wypiła. Należy zauważyć, iż nie podnosi on Żywotności powyżej jej normalnego maksimum. Dodatkowo eliksir usuwa efekty wszystkich innych eliksirów, trucizn i magicznie zadanych obrażeń lub stanów spowodowanych działaniem magii, włącznie z redukcją cech, wywołaną uderzeniem magiczną bronią. W przeciwieństwie do innych eliksirów, ten nie posiada określonego czasu działania. Bohater korzysta z jego dobroczynnego wpływu do czasu, gdy zostanie ponownie zraniony.

Wymagane składniki to: sproszkowany róg jednorożca, zmieszany z gotującą się przez 24 godziny krwią trolla. Na miksturę należy *dwukrotnie* rzucić czar *Leczenie ciężkich ran* z 4 poziomu magii wojennej.

Eliksir niewidzialności: Ten eliksir czyni niewidzialną osobę, która go wypiła. Tej osoby nie można wykryć zwykłymi metodami, a jeśli zachowuje ciszę i stoi w bezruchu, przeciwnicy muszą uwzględnić modyfikator -40% przy rzutach, sprawdzających ich ataki. Jeśli niewidzialny bohater poruszy się lub zaatakuje, modyfikator zmniejsza się do -20%. Niewidzialne istoty nie mogą rzucać czarów ani używać przedmiotów magicznych, mających działanie typu czarów; jeśli to zrobią, mikstura natychmiast przestaje działać.



Wymagane składniki to: 5 pijawek-kameleonów, gotowanych na wolnym ogniu we własnym sosie. Gotować należy przez 24 godziny podczas nowiu księżyca w całkowicie zaciemnionym pomieszczeniu, mieszając miksturę obsydianowym prętem zakończonym chryzopazem. Na wywar należy rzucić dwa czary iluzyjne: *Osłonę działalności* i *Iluzję mroku*.

Eliksir siły: Ten eliksir zwiększa Siłę osoby, która go wypiła o 2 punkty. Wymaganymi składnikami są: starte na proch kości ramienia giganta, wsypane do gotującej się krwi ośmiornicy bagiennej, mieszane przez 36 godzin za pomocą kamiennego pręta z kości nogi trolla. Na miksturę należy rzucić czary: *Siła walki* i *Ręka-młot*.

Eliksir języków: Ten eliksir umożliwia osobie, która go wypiła zrozumienie i posługiwanie się dowolnym językiem, czy też inną formą komunikacji dźwiękowej.

Wymagane składniki to: płyn mózgowy fimira–diracha, do którego należy wsypać marynowane orzechy i poszatkowane języki przynajmniej siedmiu gatunków istot, posługujących się językami mówionymi. Miksturę należy mieszać przez 24 godziny. Należy też rzucić na nią *siedmiokrotnie* czar *Dar języków*.

Eliksir chodzenia po wodzie: Każda istota, która wypije ten eliksir może w czasie jego działania chodzić po wodzie tak, jak by był to stały ląd.

Wymagane składniki to: żywiołak wody o Sile przynajmniej 3, do którego wrzucić należy 1/2 kg bagiennej ośmiornicy. Miksturę należy mieszać przez 24 godziny i rzucić na nią czar *Bagienne ogniki*.

Przeklęte eliksiry: Możliwości działania przeklętych eliksirów są tak różnorodne, jak i możliwości działania innych rodzajów magicznych mikstur. Mogą one redukować cechy, zadawać obrażenia zamiast je leczyć, przemieniać osobę, która je wypije w żabę czy ślimaka, czy też robić coś nieszkodliwego, lecz irytującego – jak zmiana koloru skóry na jaskrawą zieleń. Działanie konkretnej mikstury określa Mistrz Gry we własnym zakresie, choć należy pamiętać, że nadmierne korzystanie z przeklętych przedmiotów magicznych prowadzi do tego, iż stają się one po prostu nudne. Najlepszym rozwiązaniem jest stosowanie eliksirów, które mają jakąś użyteczną funkcję, lecz również jakąś wadę czy niebezpieczeństwo, które ją równoważy, jak ma to miejsce w przypadku opisanych powyżej *Eliksiru lotu* czy *Eliksiru maskowania*.

Przeklęte eliksiry najczęściej są stwarzane przez pomyłkę. MG może zadecydować, że jeśli bohater nie wykona testu wytwarzania eliksirów, stworzy eliksir przeklęty. MG powinien utrzymać ten fakt w tajemnicy do chwili, w której bohater użyje mikstury.

•KLEJNOTY MOCY•

Klejnoty mocy zawierają samoodnawiające się zasoby energii magicznej. Mają one różne moce, podobnie jak amulety. Poniżej przedstawiono kilka ich rodzajów:

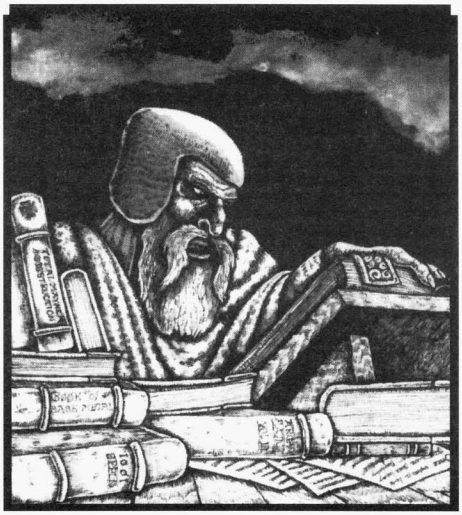
Klejnot czaru: Zawiera on jeden konkretny czar i może być wykorzystywany wyłącznie przez magika. MG może sam wybrać czar lub określić go w sposób losowy za pomocą odpowiednich tabeli. Czar może być rzucany raz dziennie bez wydawania punktów magii. Najczęściej spotykanymi czarami w *Klejnotach* są: *Ognista kula*, *Leczenie lekkich zranień* i czary *Aury*.

Klejnot wielu czarów: Działa identycznie jak *Klejnot czaru*, lecz zawiera K3+1 zaklęć.

Klejnot energii: Zawiera 2K6 punktów magii, których magik może użyć raz dziennie.

Niniejsze zestawienie umożliwia losowe określenie *Klejnotu mocy*:

Rzut K100	Amulet
01-50	Klejnot czaru
51-60	Klejnot wielu czarów
61-00	Klejnot energii



•MAGICZNE KSIĘGI•

Księgi czarów nie są właściwie przedmiotami magicznymi, lecz zaliczają się do kategorii magicznych skarbów. Zawierają one opisy zaklęć, a magicy mogą usiłować nauczyć się z nich nowych czarów.

Księga czarów zazwyczaj zawiera czary jednego rodzaju (np. elementalne, nekromanckie), zapisane w odpowiednim *języku tajemnym*. Bohater, chcąc je odczytać, musi posiadać umiejętność odpowiedniego *języka tajemnego*. W każdej księdze znajdują się 2K4 czary – by je określić, patrz **Czary zawarte w magicznych przedmiotach** wyżej.

•MAGICZNE PERGAMINY•

Na magicznych pergaminach zapisane są czary. Każda osoba, która potrafi rzucać czary, należące do tego samego rodzaju magii, do którego należy znajdujące się na pergaminie zaklęcie (elementalnej, nekromanckiej itd.), może je rzucić za cenę 1 punktu magii z szansą powodzenia równą 100%. Gdy czar zostanie rzucony, pergamin rozsypuje się w proch.

Aby określić czar zapisany na pergaminie, należy odnieść się do punktu **Czary zawarte w magicznych przedmiotach**. Niektóre pergaminy (ok. 5%) mogą zawierać 1+K3 czary; wszystkie czary, zapisane na jednym pergaminie należą do tego samego rodzaju magii. Treść każdego wykorzystanego zaklęcia zamazuje się i znika, a pergamin kruszy się po rzuceniu ostatniego czaru.



Pergamin magiczny nie zawiera pełnego opisu rzucania zaklęcia, a jedynie opis metody uwolnienia energii magicznej, którą został naładowany. Dlatego też pergaminu nie można wykorzystać do uczenia się, zapamiętywania czaru.

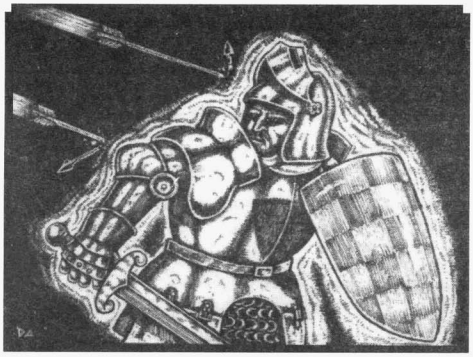
Bohaterowie, posiadający umiejętność *tworzenia pergaminów magicznych* mogą je wytwarzać, wypisując każdy czar (lub czary), którym normalnie potrafią się posługiwać. Pergamin wymaga trzech podstawowych składników: materiału, na którym ma być wypisane zaklęcie, atramentu oraz pióra. Z braku miejsca nie opisujemy tu szczegółowych wymagań każdego czaru, jednak MG powinien wiedzieć, że składniki, potrzebne do rzucenia czaru powinny znaleźć swoje odwzorowanie w składnikach, potrzebnych do wytworzenia pergaminu. Na przykład, składnikiem wymaganym do rzucenia *Ognistej kuli* jest kula siarki. Wiedząc to, MG może zadecydować, iż atrament powinien zawierać odpowiednią domieszkę siarki, zaś by pergamin miał odpowiednią wartość, czar należy wypisać na welinie ze smoczej skóry, korzystając ze stalówki wykonanej z zęba ziejącej ogniem hydry.

Zgromadziwszy składniki, bohater musi rozpocząć czasochłonny proces zapisywania, trwający K2 godziny za każdy poziom zapisywanego czaru. Bohater co godzinę musi wykonywać test Siły Woli – ewentualnie modyfikując go wydaniem punktów magii. Jeżeli wszystkie testy były udane, czar został właściwie zanotowany na pergaminie, a magik wydaje 10 punktów magii plus ilość punktów, potrzebną do normalnego rzucenia zaklęcia. Tak więc zapisanie *Ognistej kuli* kosztuje 11 punktów magii. Jeżeli którykolwiek z testów nie udał się – czar nie został zapisany we właściwy sposób. Punkty magii są tracone, a wszystkie składniki zostają zniszczone (dotyczy to także czarów poprzednio zapisanych na tym pergaminie) i bohater musi zaczynać pracę od nowa.

•PANCERZE•

Magiczne pancerze są bardzo rzadkie i wyjątkowo cenne. Magiczne zbroje i tarcze dodają dodatkowe punkty pancerza (patrz **Walka**) – w zależności od mocy zaklęcia jest to odpowiednio +1, +2 lub +3.

Zbroje z mithrilu nie są magiczne same w sobie, ale ten cudowny srebrny metal jest tak wytrzymały, że nie można go obrabiać inaczej, jak za pomocą magii. Jest on również bardzo lekki, a zbroja wykonana z niego waży tylko 20% wagi normalnej zbroi (tzn. 20% punktów obciążenia – patrz **Poradnik konsumenta**). Zbroja mithrilowa dodaje 1 dodatkowy punkt pancerza.



Za pomocą poniższej tabeli możesz losowo określić znaleziony pancerz magiczny:

Rzut K100	Pancerz
01-10	Czepiec
11-20	Hełm
21-30	Bluza kolcza
31-40	Bluza kolcza z rękawami
41-50	Kaftan kolczy
51-60	Kaftan kolczy z rękawami
61-70	Nogawice kolcze/nagolennice
71-80	Naramienniki/Rękawy kolcze
81-90	Napierśnik
91-00	Tarcza

Poniższe zestawienie określa rodzaj pancerza:

Rzut K100	Rodzaj pancerza
01-25	Mithrilowy; +1; 20% obciążenia
26-85	+1
86-95	+2
96-98	+3
99-00	Na pancerzu wyryte są K3 runy (patrz Runy)

•PIERŚCIENIE•

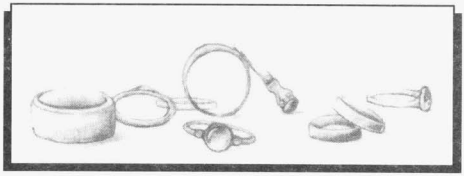
Istnieje wiele rodzajów pierścieni magicznych. Poniżej podano tylko kilka przykładów:

Pierścień-amulet: Pierścień działa w identyczny sposób, jak któryś z opisanych wcześniej amuletów – patrz **Amulety** powyżej.

Pierścień czaru: Ten rodzaj pierścienia zawiera w sobie jeden czar, który może zostać użyty nawet przez bohatera nie będącego magikiem – w dowolnej chwili i bez wydawania punktów magii. Większość *pierścieni czaru* jest aktywowana za pomocą jakiegoś słowa kluczowego, które musi zostać odkryte zanim pierścienia będzie można użyć. By określić czar, który jest zawarty w pierścieniu, odnieś się do punktu **Czary zawarte w magicznych przedmiotach**. *Pierścienie czaru* mają zazwyczaj 6 punktów magii plus K6 punktów za poziom czaru, który zawierają. Na przykład: pierścień zawierający czar drugiego poziomu będzie miał 6+2K6 punktów magii. Kiedy skończą się punkty magii zawarte w pierścieniu, nie może on już dłużej rzucać czaru.

Pierścień ochrony: Ten pierścień zabezpiecza osobę, która go nosi przeciw jednemu, konkretnemu potworowi lub rodzajowi ataku. Pierścienie, które chronią przed potworami mają następujące działanie: osoba, która nosi pierścień, odnosi połowę zwykłych obrażeń, zadawanych przez potwora danego gatunku, otrzymuje również modyfikator +10% do wszystkich testów przeciw czarom i zdolnościom specjalnym tego potwora. Znane są pierścienie, chroniące przed ożywieńcami, demonami, Chaosem, goblinoidami, fimirami i istotami eterycznymi, lecz mogą istnieć oczywiście inne.

Pierścienie, które chronią przed jakąś określoną formą ataku mają następujące działanie: osoba, która nosi pierścień otrzymuje połowę zwykłych obrażeń, zadawanych przez tę formę ataku, otrzymuje również modyfikator +10% do wszystkich odpowiednich testów. Znane są pierścienie chroniące przed pociskami, ogniem, mieczami, czarami i broniami magicznymi.



Pierścień odparcia: Ten pierścień daje osobie, która go nosi całkowitą odporność na działanie *jednego* czaru. Nie tylko ten czar nie będzie na nią działał, lecz również, jeśli jest ona magikiem, sama nie będzie go mogła rzucać, mając założony pierścień. Czar może być wybrany przez MG lub określony losowo za pomocą tabeli, znajdujących się w punkcie **Czary zawarte w magicznych przedmiotach.**

Pierścień energii: Pierścień działa w identyczny sposób, co *Klejnot energii* (patrz **Klejnoty Mocy**).

Pierścień wielu czarów: Działa dokładnie w ten sam sposób, jak *Pierścień czaru*, tylko zawiera 1+K3 zaklęcia.

Pierścień wielu odparć: Ten pierścień działa w identyczny sposób, jak *Pierścień odparcia*, lecz chroni osobę, która go nosi przed 1+K3 zaklęciami.

Za pomocą poniższej tabeli można określać pierścienie losowo:

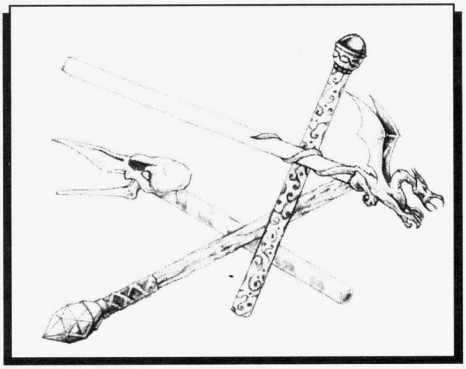
Rzut K100	Rodzaj pierścienia
01-15	Pierścień-amulet
16-30	Pierścień czaru
31-45	Pierścień ochrony przed potworem
46-60	Pierścień ochrony przed formą ataku
61-75	Pierścień odparcia
76-90	Pierścień energii
91-95	Pierścień wielu czarów
96-00	Pierścień wielu odparć

•RÓŻDŻKI•

Istnieje kilka rodzajów różdżek magicznych:

Różdżka z onyksu: Ta różdżka przechowuje punkty magii w identyczny sposób, jak *Klejnot energii* (patrz wyżej).

Różdżka z gagatu: Magicy mogą korzystać z tej różdżki podczas rzucania zaklęcia. Jeśli wykonają udany test Siły Woli, koszt czaru jest redukowany o K4 punkty magii. Czasem może to oznaczać, że bohater w ogóle nie musi wydawać żadnych punktów magii.



Różdżka z jadeitu: Magicy mogą korzystać z tej różdżki podczas rzucania zaklęcia. Jeśli wykonają udany test Siły Woli, zasięg zaklęcia jest zwiększany o 2K6 metrów. Różdżka ta nie działa na czary, których zasięg w opisie podany jest jako "dotyk" lub "tylko osoba rzucająca czar".

Różdżki mogą być określane losowo za pomocą poniższego zestawienia:

Rzut K100	Rodzaj różdżki
1-4	Różdżka Onyksu
5-7	Różdżka Gagatu
8-10	Różdżka Jadeitu

•BROŃ•

Magiczne bronie mogą stanowić dowolny rodzaj broni za wyjątkiem materiałów wybuchowych, broni podpalającej i palnej. Miecze, maczugi, cepy, lance, włócznie i łuki są najczęściej zaklinanymi rodzajami oręża. Nieco dalej zostały omówione dwa rodzaje magicznych strzał – *Strzała mocy* i *Strzała celnego lotu.*

Poszczególne typy magicznej broni działają w różny sposób, ale wszystkie posiadają kilka wspólnych właściwości:

1. Wszystkie magiczne bronie emitują magiczną aurę, którą może rozpoznać każda istota posiadająca umiejętność *wykrywania magii.*
2. Magiczne bronie mogą zranić istoty, które **Bestiariusz** określa jako odporne na działanie zwykłych broni.
3. Magiczne bronie mają zdolność rozproszenia czarów *Aury* dowolnego poziomu w chwili zetknięcia.
4. Gdy magiczna broń zadaje nietypowe lub dodatkowe obrażenia, nie traktuje się ich jako ataku magicznego i ofiara nie może wykonać testu *magii,* by je odeprzeć.

Korzystanie z magicznych broni: Osoby, które znajdą magiczną broń *nie mogą* tak po prostu podnieść jej i już z niej korzystać. Taka broń ma swą własną wolę i nie od razu zaakceptuje nowego właściciela. Chcąc zawładnąć bronią, bohater musi wykonać test Siły Woli. Jeśli test się nie powiedzie, broń nie będzie skłonna do współpracy i bohater nie będzie mógł jej używać. Bohaterowie, którzy uparcie będą próbować korzystać z takiej broni odkryją, że używa ona swoich zdolności by przeszkodzić, a nie pomóc.

Właściwości specjalne: Oprócz cech charakterystycznych dla wszystkich magicznych broni, każdy oręż może mieć jedną lub kilka *specjalnych właściwości.* Najlepiej, jeśli broń, posiadająca specjalne właściwości zostanie określona przez Mistrza Gry, który weźmie pod uwagę jej historię, tło kampanii i okoliczności, w których ma zostać znaleziona. Można jednak oczywiście skorzystać z poniższych tabeli w celu losowego jej zdefiniowania.

Pierwszy krok, to określenie czy broń posiada specjalne właściwości i ewentualnie ile ich jest:

Rzut K100	Ilość właściwości
01-20	0
21-70	1
71-90	2
91-95	3
96-99	4
00	5

Następnie należy rzucić K100 dla każdej z tych właściwości. Jeśli któraś z nich pojawi się więcej niż raz, jej moc może się kumulować (np. podwójna Siła) lub też MG może zignorować drugi wynik i rzucić ponownie. Modyfikatory cech, uzyskane dzięki magicznym broniom mogą spowodować, że przekroczą one normalne maksima.

Rzut K100	Właściwość
01-25	*Dodatkowe obrażenia* – Broń zadaje więcej obrażeń niż normalnie. Rzuć kostką i porównaj wynik z poniższą tabelą:

Rzut K100	Obrażenia
01-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-95	+4
96-98	podwojenie normalnych obrażeń
99-00	podwojenie normalnych obrażeń, +4 punkty

26-40 *Zwiększenie cechy* – Broń zwiększa jedną z cech jej użytkownika. Bohater musi trzymać broń w ręku, by jego cecha uległa zwiększeniu. Rzuć kostką i porównaj wynik z poniższą tabelą:

Rzut K100	Zwiększona cecha
01-09	Walka Wręcz +10%
10-18	Siła +1
19-27	Wytrzymałość +1
28-36	Inicjatywa +10%
37-45	Ataki +1
46-54	Cechy Przywódcze +10%
55-63	Inteligencja +10%
64-72	Opanowanie +10%
73-81	Siła Woli +10%
82-84	Walka Wręcz K3x+10%
85-86	Siła +K3

87-88	Wytrzymałość +K3
89-90	Inicjatywa K3x+10%
91-92	Ataki +K3
93-94	Cechy Przywódcze K3x+10%
95-96	Inteligencja K3x+10%
97-98	Opanowanie K3x+10%
99-00	Siła Woli K3x+10%

41-50 *Wyssanie cechy* – Za każdym razem, gdy broń zrani przeciwnika, wysysa 1 lub 10 punktów jednej z jego cech. Te punkty zwiększają odpowiednią cechę osoby, która używa broni, lecz tylko przez następną rundę. Rzuć kostką i porównaj wynik z poniższą tabelą:

Rzut K100 Zassana cecha

01-15	Walka Wręcz -10%
16-30	Siła -1
31-45	Wytrzymałość -1
46-56	Inicjatywa -10%
57-67	Cechy Przywódcze -10%
68-78	Inteligencja -10%
79-89	Opanowanie -10%
90-00	Siła Woli -10%

51-60 *Zgubna broń* – Ta broń zadaje podwójne obrażenia wszystkim przeciwnikom konkretnego typu. Rzuć kostką i porównaj wynik z poniższą tabelą:

Rzut K100 Rasa

01-05	Gobliny i snotlingi
06-10	Hobgobliny
11-20	Orki i półorki
21-25	Wszystkie goblinoidy
26-27	Żywiołaki
28-30	Demony
31-35	Ożywieńce i istoty eteryczne
36-45	Istoty Chaosu (także Wojownicy Chaosu)
46-50	Smoki i jabbersmoki
51-55	Krasnoludy, gnomy i halflingi
56-60	Elfy
61-65	Fimiry
66-70	Potworne zwierzęta (mantikora, gryfon itp.)
71-75	Skaveny
76-80	Reptilliony i troglodyci
81-85	Giganci
86-90	Ogry i trolle
91-95	Zwierzołaki
96-00	Wampiry

61 *Atak płomieni* – Broń bucha płomieniami na rozkaz osoby, która nią włada, zadając standardowe obrażenia od ognia (patrz rozdział **Mistrz Gry – Ogień**), poza, oczywiście, normalnymi obrażeniami.

62 *Atak trucizny* – Broń zadaje zatrute rany. Każda istota, która zostanie takim orężem zraniona, musi wykonać udany test truciznę, gdyż w przeciwnym wypadku natychmiast umiera.

63 *Atak degeneracji* – Każda zraniona tą bronią istota musi wykonać test Wytrzymałości albo zacznie gnić i rozpadać się. Na początku każdej tury należy wykonać rzut K6 – za każdym razem, gdy na kostce wypadnie 6, ofiara traci punkt Żywotności. Degenerację może zatrzymać *Eliksir uzdrawiania* lub czar *Leczenie ciężkich ran*, a punkty Żywotności utracone przez degenerację mogą zostać odzyskane wyłącznie dzięki magii lub pomocy medycznej.

64 *Atak mrozu* – Broń tryska zimnym, lodowatym ogniem zadając dodatkowe K3 obrażenia przy każdym skutecznym trafieniu, chyba, że uderzona istota jest odporna na zimno. By uniknąć tych obrażeń, ofiara może wykonać test Wytrzymałości.

65 *Atak przenikający* – Broń zdaje się migotać – pojawiać się i zanikać. Podczas walki *przenika* ona przez pancerz i tarczę przeciwnika, negując ochronę, którą one zapewniają. Obliczając zadane obrażenia nie bierze się pod uwagę pancerza i tarczy.

66 *Uśpienie* – Trafiona tą bronią istota musi wykonać udany test *magii* lub *zapada w sen* na K6 tur, jakby znalazła się pod działaniem analogicznego czaru prostej magii.

67 *Lot* – Osoba władająca tą bronią może latać jak *pikujący* (zob. **Poruszanie się – Istoty latające**) przez 10+K10 tur dziennie. Aby uaktywnić tę właściwość, należy unieść broń w górę, a podczas lotu nie można nią walczyć.

68 *Oddychanie pod wodą* – Osoba, władająca tą bronią może swobodnie oddychać bez powietrza i nie dusić się podczas pobytu pod wodą lub w próżni.

69 *Zmieszanie* – Ta broń, trzymana w ręku, automatycznie sprawia, iż wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 6 metrów za wyjątkiem osoby, która ją dzierży, stają się *podatne na głupotę* (patrz **Standardowe testy – Głupota**). Wszystkie istoty, znajdujące się na tym obszarze muszą natychmiast wykonać test głupoty.

70-71 *Strach* – Bohater, trzymający tę broń w ręku wywołuje *strach* u swoich przeciwników, chyba, że wykonają oni udane testy *strachu*.

72-73 *Niestabilność* – Gdy ta broń skutecznie trafi przeciwnika, który jest *podatny na niestabilność* (np. demona, ożywieńca lub żywiołaka), przeciwnik musi natychmiast wykonać odpowiedni test, by sprawdzić, czy staje się *niestabilny* (patrz **Bestiariusz – Niestabilność**). Test taki musi być wykonywany przy każdym skutecznym trafieniu, niezależnie od tego, czy zostały zadane jakiekolwiek obrażenia.

74-75 *Ochrona* – Ta broń porusza się samodzielnie i paruje każdy atak skierowany przeciwko jej właścicielowi. Rzuć kostką i porównaj wynik z poniższą tabelą:

Rzut K100 Działanie

01-75	+1 punkt pancerza na wszystkich częściach ciała
76-90	+2 punkty pancerza na wszystkich częściach ciała
91-95	+3 punkty pancerza na wszystkich częściach ciała
96-98	1 atak na rundę jest parowany automatycznie, bez utraty własnych Ataków
99-00	2 ataki na rundę są parowane automatycznie, bez utraty własnych Ataków

76 *Odporność na ogień* – Postać, dzierżąca tę broń w ręku nie otrzymuje żadnych ran od ognia, ani związanych z nim zaklęć (takich jak na przykład *Ognista kula*).

77 *Ożywienie* – Broń posiada swą własną cząstkę życia. Może poruszać się w powietrzu i walczyć, atakując dowolną istotę, wskazaną przez jej właściciela, która znajduje się w zasięgu wzroku. Gdy przeciwnik zostanie zabity, broń zawiśnie nieruchomo w powietrzu, czekając, aż jej właściciel ją przywoła lub rozkaże jej zaatakować kogoś innego. Walcząca samodzielnie broń ma następującą charakterystykę:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A
6	57	0	4	*	*	60	2

Broń nie może zostać "zraniona", a przestanie działać dopiero po śmierci właściciela lub utratcie przez niego przytomności.

78 *Niewidzialność* – Właściciel tej broni może stawać się *niewidzialny* na życzenie. Nie można go wykryć wtedy normalnymi sposobami. Jeżeli pozostaje w ciszy i bezruchu, przeciwnicy otrzymują modyfikator -40% do wszystkich rzutów ataku. Jeżeli niewidzialny porusza się albo atakuje, modyfikator ten wynosi -20%.

79 *Stłumienie magii* – Broń całkowicie zdominowuje inne źródła magii – jej właściciel nie może rzucać żadnych czarów, ani korzystać z magii za wyjątkiem magicznych właściwości tej broni. Może on jednak być atakowany przez czary i magiczne właściwości.

80-81 *Szał bitewny* – Osoba, która włada tą bronią staje się *skłonna do furii* (patrz **Standardowe testy – Furia**), gdy tylko użyje jej w walce.

82-83 *Odegnanie ożywieńców* – Sama obecność tej broni odgania wszystkie ożywieńce, włącznie z istotami eteryczynmi. Jeśli ożywieńce nie wykonają udanego testu magii, nie będą się mogły zbliżyć do broni na odległość mniejszą niż 6 metrów.

84-85 *Odegnanie demonów* – Sama obecność tej broni odgania wszystkie demony. Jeśli demony nie wykonają udanych testów *magii*, nie będą się mogły zbliżyć do broni się na odległość mniejszą niż 6 metrów.

86 *Zniszczenie magicznej broni* – Ta broń może zniszczyć każdy inny magiczny oręż. Jeśli osoba, która nią włada spotka przeciwnika, walczącego jakąś inną magiczną bronią, Mistrz Gry powinien co rundę wykonywać rzut K6. Jeśli wyrzucone zostanie 6, broń przeciwnika zostanie całkowicie zniszczona. Jeśli w walce spotkają się dwie bronie z tą mocą, *obie* zostaną zniszczone przy wyrzuceniu pierwszej szóstki. Towarzyszący temu wybuch zadaje obu walczącym K6 obrażeń z Siłą 6.

87-88 *Pochłanianie czarów* – Jeśli na osobę władającą tą bronią zostanie rzucony czar, broń automatycznie pochłania jego moc, dzięki czemu właściciel nie odczuwa żadnych skutków zaklęcia. Moc pochłoniętego czaru daje broni modyfikator obrażeń równy poziomowi tego czaru, lecz *tylko w najbliższym ataku*. Broń może wchłonąć tylko jeden czar na rundę i zawsze wchłonie czar najwyższego poziomu, jeśli na jej właściciela zostanie rzuconych kilka. Należy zauważyć, że tak długo, jak bohater dzierży broń w dłoni, wchłania ona wszystkie czary – zarówno *Ogniste kule*, jak i czary *Leczenia*.

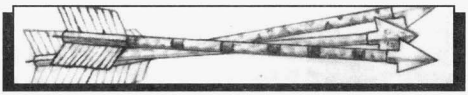
89-90 *Potężne uderzenie* – Ta broń może raz dziennie uderzyć z Siłą 10. Gracz może zadeklarować użycie *potężnego uderzenia* dopiero po zadaniu ciosu i skutecznym trafieniu.

91-00 *Runiczna broń* – Na orężu wygrawerowano K6 runów (zob. **Runy**). Mogą one być wybrane przez MG lub określone losowo. Efekty działania zależą od liczby i rodzaju konkretnych runów.

•STRZAŁY•

Strzały mocy: Przy trafieniu zadają jeden dodatkowy punkt obrażeń.

Strzały celnego lotu: Zawsze trafiają w cel, nie trzeba więc wykonywać rzutu trafienia (choć należy sprawdzić, w którą część ciała trafiły). Zadają normalne obrażenia.



Zarówno *Strzały mocy*, jak i *Strzały celnego lotu* są *magicznymi broniami*, wobec czego mogą zadawać obrażenia istotom odpornym na działanie broni niemagicznych. Po trafieniu nie rozpraszają jednak czarów *Aury*, ich magia nie jest wystarczająco silna.

Jeśli uda się znaleźć strzałę po jej wystrzeleniu, jest 50% szans na to, że nie złamała się i można jej użyć ponownie.

•ZAKLĘTE BUTY•

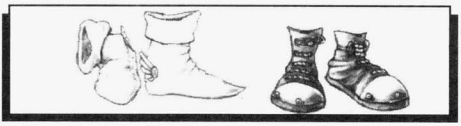
Efekty działania magicznego obuwia bywają ciekawe i zabawne, a czasami nawet pożyteczne. Większość magicznych butów może zmieniać swój rozmiar, by dopasować się do nogi dowolnego humanoida, choć Mistrz Gry może zdecydować, że niektóre z nich pasują tylko do nóg jednej, szczególnej rasy. Względnie, dowolna para magicznych butów znalezionych podczas przygody może pasować na nogi dowolnego bohatera z prawdopodobieństwem 10%.

Buty szybkości: Umożliwiają poruszanie się z dwukrotną Szybkością.

Buty skoku: Umożliwiają skakanie o K6 metrów dalej, niż normalnie (patrz rozdział **Mistrz Gry – Skok, Upadek, Wspinaczka, Zeskok**)

Buty Bovvy: Bovva był uczniem Rathnugga, najlepszego szewca wszechczasów. Wynalazł on te mocne, żołnierskie buty, które pozwalają swemu właścicielowi wykonać jedno kopnięcie z Siłą 6 zamiast jakiegokolwiek innego ataku.

Buty ukrycia: Posiadają sekretne kieszenie, które może otworzyć tylko ten, kto je nosi. Kieszenie są magiczne, mogą pomieścić przedmioty mające razem objętość do 1/2 metra sześciennego lub pojedynczy przedmiot o długości do 180 cm – jak na przykład miecz dwuręczny. Kieszenie mogą zmieścić do 250 *punktów obciążenia* (patrz **Poradnik konsumenta**) w każdym bucie, a przedmioty znajdujące się w kieszeniach nie obciążają osoby noszącej buty.



Buty władzy: Nie działają na właściciela. Jednak dowolna inna istota, która je założy znajdzie się w niebezpiecznej sytuacji. Buty staną się żywe, posiadając swą własną wolę i poruszając się według własnej woli. Prawdziwy właściciel butów może im wydawać słowne rozkazy i nie można ich zdjąć bez jego zgody. Jeśli te buty zostaną znalezione w trakcie przygody, istnieje 50% szansa, że stanowią własność jakiejś znajdującej się w pobliżu istoty.

Poniższa tabela pozwala w losowy sposób określić rodzaj znalezionych butów magicznych:

Rzut K100	Buty
01-30	Szybkości
31-50	Skoku
51-70	Bovvy
71-90	Ukrycia
91-00	Władzy

•ZAKLĘTY SZNUR•

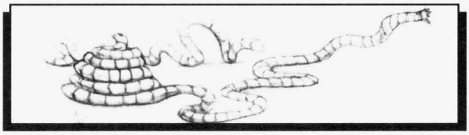
Zaklęte liny wytwarzane są wyłącznie w Arabii. Liny długości 60+30xK6 cm można czasem znaleźć w Starym Świecie, lecz dłuższe liny są rzadkie. Zaklęta lina jest ruchoma i może walczyć tak, jak bohater, owijając się wokół miecza czy włóczni, by ją wyrwać. Ma ona następującą charakterystykę:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	41	0	3	3	*	100	1	66	10	10	43	43	-

* Lina ma 3 punkty Żywotności za każde 30 cm długości. Zwykła broń może zadawać jej obrażenia; ma 3 punkty pancerza. Liny są *łatwopalne*, łatwo je uszkodzić ogniem lub magią, opierającą się na ogniu. Nie mogą ich uszkodzić zwykłe bronie strzeleckie, są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne i nie da się ich zmusić do zaprzestania walki. Nie mogą one odzyskiwać Żywotności, nawet za pomocą środków magicznych.

Lina, na rozkaz właściciela, może się wiązać w węzły. Rozróżnia elementy otoczenia i potrafi kierować się w stronę określonych przedmiotów czy istot i chwytać je.

Istnieje 50% szans na to, że znaleziona podczas przygody magiczna



lina nie ma żyjącego właściciela. Aby zostać nowym jej właścicielem, bohater musi wykonać udany test Siły Woli. Jeśli właściciel żyje, liną w żaden sposób nie można zawładnąć, chociaż będzie ona wykonywać polecenia drugiej osoby, jeśli tak jej rozkaże właściciel.

•WSZYSTKOWIDZĄCE LUSTRO•

Czarodziejskie lustra tego typu wytwarza się parami w ten sposób, że każde z nich pokazuje odbicie tego, co normalnie odbijałoby się w drugim. Na lądzie lustra mogą znajdować się w dowolnej odległości, ale kontakt pomiędzy nimi zostaje zerwany, jeśli rozdziela je więcej niż 700 km wody.

•KAMIENIE ŚWITU•

Kamienie świtu nie znalazły się na liście magicznych przedmiotów ani specjalnych broni, gdyż są one wyjątkowo rzadko spotykane, nawet jak na magiczne przedmioty. Nigdy nie powinny być określane losowo i zawsze powinno się je znajdować w odpowiednim otoczeniu. *Kamień świtu* to nazwa, jaką się nadaje sztyletom lub toporom z obsydianu bądź krzemienia, które się czasami znajduje w grobowych kurhanach. Zwykle są stosunkowo pospolite, lecz tych magicznych jest naprawdę bardzo mało.

Zaklęty *Kamień świtu* ma wszystkie standardowe właściwości magicznej broni (zob. wcześniej). Dodatkowo rzuca trwały czar *Strefa sanktuarium* (patrz **Magia wojenna**) wokół niosącej go osoby, przesuwający się wraz z nią. Jakakolwiek inna *strefa*, która zetknie się lub pokryje ze *Strefą sanktuarium* zostanie rozproszona, a *strefa* roztaczana przez *Kamień* zaniknie na 1 turę. *Kamień świtu* zwiększa Siłę Woli magika, do którego należy o 10% pod warunkiem, że trzyma on ten artefakt w ręku. Jeśli jego właścicielem będzie kapłan druidzki, jego Siła Woli w chwili trzymania *Kamienia* w ręku zostanie zwiększona o 20%. Należy zauważyć, że zwiększenie Siły Woli następuje tylko wtedy, gdy bohater trzyma kamień w ręku i nie podejmuje w tym czasie innych działań. *Kamień świtu* może zwiększyć Siłę Woli powyżej jej normalnego maksimum 100%.

•RUNY•

Runy są symbolami magicznymi, wygrawerowanymi na broni i zbroi, nadającymi im magiczną moc. Osoby, które posiadają umiejętność *rozpoznawania runów* potrafią je identyfikować – MG powinien wykonać test w tajemnicy i, w zależności od jego wyniku, poinformować gracza o prawdziwym znaczeniu runu, podać mu fałszywą informację lub też nic nie mówić.

Runy są skuteczne tylko wtedy, gdy są **aktywne** – aktywny run lśni przyćmionym, złotym światłem. Nieaktywne runy przygasają, lecz są wciąż widoczne. Runy, które czasem stają się nieaktywne podano niżej. Jeśli w opisie nie jest powiedziane inaczej, efekty działania dwóch lub trzech runów nie kumulują się – tylko jeden run może działać jednocześnie.

Dokładniejsze informacje o runach i czarodziejach, którzy je tworzą można znaleźć w planowanym dodatku **Królestwa magii**.

W Starym Świecie można natknąć się na następujące rodzaje runów:

Run czaru: Ten run umożliwia rzucenie konkretnego czaru osobom, które normalnie tego czaru nie znają. Czar nie pochłania żadnych punktów magii i zawsze się udaje. Po użyciu run wygasza się na pozostałą część dnia.

Run ochrony: Bohater, noszący ten run otrzymuje modyfikator +10% do wszystkich testów magii. Działanie dwóch lub więcej takich runów nie jest kumulowane.

Run pancerza: Wyryty na jakiejś części zbroi wzmacnia ją o +1 punkt.

Run cięcia i uderzenia: Może być wygrawerowany tylko na broni. Dodaje 1 punkt do Siły każdego uderzenia zadanego tą bronią. Jeśli zada obrażenia, które bez niego nie zostałyby zadane, wygasza się na pozostałą część dnia.

Run szybkości: Ten run dodaje +10% do Inicjatywy osoby, która go nosi.

Run odnowienia: Ten run zawiera w sobie energię, potrzebną do odnowienia dowolnego innego nieaktywnego runu, wyrytego na tym samym przedmiocie. Przekazanie energii powoduje, że *Run odnowienia* wygasza się na pozostałą część dnia.

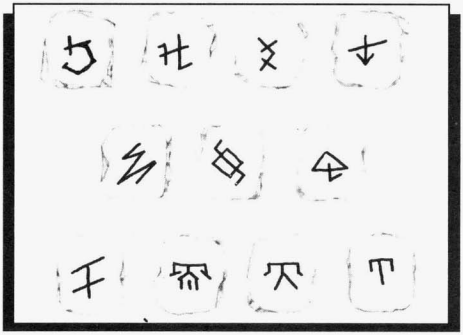
Run lotu: Może zostać wygrawerowany na toporze, młocie lub innej broni miotanej, co gwarantuje nieomylne trafienie w cel (miejsce trafienia określa się losowo). Po jednokrotnym użyciu run wygasza się na cały dzień.

Run powrotu: Może zostać wygrawerowany na toporze, młocie lub innej broni miotanej. Powoduje, iż broń zawsze powraca do swojego właściciela. Po jednokrotnym użyciu run wygasza się na cały dzień.

Wielki run śmierci: Ten run może zostać wyryty na broni wyłącznie przez boga. Taka broń zabija każdą istotę, którą trafi. Ten run nie wygasza się mimo używania.

Mały run śmierci: Ten run nie jest tak rzadki, jak *Wielki run śmierci*, choć jego działanie jest podobne. *Małe runy śmierci* mogą być grawerowane tylko na broni. Taka broń po trafieniu zabija dowolną istotę określonego rodzaju. Każdy run działa tylko na jedną grupę istot (goblinoidy, istoty Chaosu itd.). Run nie wygasza się mimo używania.

Pomniejszy run śmierci: Ten run jest stosunkowo pospolity. Zabija on dowolne istoty określonego gatunku (jak gobliny, orki, zwierzoczłeki itd.). Poza tym jego działanie jest identyczne, jak *Małego runu śmierci*.

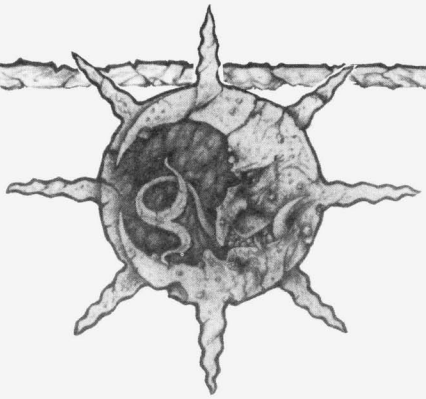




RELIGIE I WIERZENIA

ROZDZIAŁ

5



Nastawienie ludności
Bohaterowie i bogowie
Pomniejsze bóstwa
Świątynie
Kapliczki
Modlitwa
i błogosławieństwa
Wyrocznie i inne cuda
Gniew boży
Hołdowanie bogom Chaosu
Wyznawanie innych
zakazanych bogów
Bogowie Starego Świata
Manann
Morr
Myrmidia
Ranald
Shallya
Taal
Ulryk
Verena
Pomniejsze bóstwa
Khäine
Rhya
Sigmar
Dawna Wiara
Bogowie innych ras
Grungni
Liadriel
Esmeralda
Bogowie Chaosu
Khorne
Nurgle
Malal
Bogowie Prawości
Alluminas
Solkan
Arianka

• RELIGIE I WIERZENIA •

Mieszkańcy Starego Świata uznają istnienie wielu bogów. Ich religia jest panteistyczna, podobnie jak to miało miejsce u starożytnych Greków w naszym świecie. Ten rozdział nie zawiera szczegółowych informacji na temat wszystkich bogów Starego Świata, ponieważ jest ich po prostu zbyt wielu. Opisuje tylko kilku najpopularniejszych, by bohaterowie mogli świadomie wybrać swojego patrona. Bardziej dokładne i obszerne informacje na temat pozostałych bóstw będą zawarte w przyszłych publikacjach naszego wydawnictwa.

•NASTAWIENIE LUDNOŚCI•

Większość mieszkańców Starego Świata postrzega wszelkie wydarzenia i w ogóle wszystko, co istnieje, jako efekt działania i częstych interwencji bogów. Wierzą, że nic nie dzieje się przypadkowo, a więc także sukces w życiu jest uzależniony od okazywania bogom należytego szacunku. Dotyczy to wszystkich bogów, także patronów innych miast, innych kultur, a nawet bogów Chaosu. Wszyscy bogowie – nawet ci najbardziej odpychający i najgorsi – władają potężnymi mocami i lekceważenie ich jest prostą drogą do ściągnięcia nieszczęścia – nie tylko na siebie, ale także na wszystkich wokół. Ludzie, którzy otwarcie lekceważą bogów są potępiani, a nawet traktowani nieco ostrzej, np. linczowani.

•BOHATEROWIE I BOGOWIE•

Jak wyjaśniono powyżej, od bohaterów oczekuje się, że będą okazywać szacunek wszystkim bogom Starego Świata, modląc się i składając ofiary, gdy potrzebują szczególnych łask.

Kapłani i niektóre ze szczególnie pobożnych osób mogą zostać wyznawcami jednego, określonego boga. Bohaterowie, którzy będą chcieli należeć do którejś z tych kaategorii muszą mieć taki sam charakter, co wybrane bóstwo. Jednak nawet oni nie mogą zaniedbywać innych bogów. Na przykład kapłan Taala musi nadal szanować Verenę i jej świątynie. Oczywiście od wyznawców jakiegoś bóstwa nie oczekuje się, że będą oddawać cześć bogom, którzy są wrodzy ich patronowi.

•POMNIEJSZE BÓSTWA•

Do panteonu Starego Świata, oprócz głównych bogów, należy wielu bogów pomniejszych. Są to przeważnie bóstwa opiekuńcze miast, wiosek, gildii itp.; niektóre z nich są faktycznie odrębnymi bóstwami, inne stanowią lokalne, szczególne wcielenia szerzej znanych bogów, noszące tylko inne imiona i tytuły.

Większość dużych miast i miasteczek ma swojego własnego bogapatrona. Również niektóre z pomniejszych bóstw, mniej lub bardziej uniwersalne, mogą posiadać poświęcone sobie świątynie. Stąd większość miast posiada wiele świątyń, w których czci się różnych bogów, zarówno obcych, jak i miejscowych. Wciąż buduje się nowe „domy boże", a nowe, nieznane dotąd kulty wciąż napływają z bardziej odległych części Starego Świata, czasem nawet z krain, leżących gdzieś, poza horyzontem. Niektóre nowe kulty stają się modne tylko na pewien czas, potem są wypierane przez nowe bóstwa, natomiast inne zakorzeniają się, stając się częścią religijnego życia danego obszaru.

•ŚWIĄTYNIE•

Świątynia jest centrum kultu każdego boga. Odbywają się w niej magiczne ceremonie, inwokacje, składa się tam ofiary zgodnie z rytuałami poświęconymi temu bóstwu.

Nie istnieje coś takiego jak typowa świątynia. Style zmieniają się bardzo często, a część świątyń pochodzi z lat bardzo odległych. Czasami zasady religii, czy też obowiązujące ceremonie wymuszają kształt budynku. Jednak zawsze świątynie są dużymi gmachami, zwykle z cegły lub kamienia, często posiadającymi różnego rodzaju wieże. Zwięzłe opisy świątyń i zasady ich organizacji podano w opisach odpowiednich bogów, w części **Świątynie**.

Główna, znajdująca się w dużym mieście świątynia ważnego boga jest zwykle ogromna, zamieszkana przez kapłanów o różnym stopniu praktyki, nowicjuszy, a także skrybów i inne osoby świeckie. Z drugiej strony, świątynia w zapadłej wiosce może być tylko nieco większą kapliczką z jednym kapłanem, który może zresztą być tylko nowicjuszem.

Świątynie i kapliczki gromadzą wartościowe przedmioty – podarunki od wiernych, ikony, relikwie itp. MG może sam zadecydować, co zostało znalezione w świątyni, uwzgledniając jej wielkość i położenie, może też użyć **Tabeli skarbów** (rozdział **Mistrz Gry**), by to określić w sposób losowy.

Nie trzeba dodawać, że te przedmioty są własnością bogów, a osoby, które próbują je ukraść lub uszkodzić narażają się na gniew nie tylko kapłanów świątyni, ale także patronackich bóstw (patrz **Gniew boży** poniżej).

•KAPLICZKI•

Kapliczki są najbardziej pospolitymi miejscami kultu w Starym Świecie. Zwykle w świątyniach znajduje się także jedna lub kilka kapliczek, ale większość z nich to niezależne, wolno stojące budowle, wzniesione przez mieszkańców wioski czy dzielnicy miasta lub też członków jakiejś gildii czy innej organizacji społecznej. Najczęściej kapliczki są miniaturowymi świątyniami. Są to miejsca, w których składa się ofiary oraz modli o łaskę boga. Większość z nich to wyłącznie mały ołtarz z wyobrażeniem boga i odpowiednimi inskrypcjami. Te ołtarze zwykle umieszczane są w małych, drewnianych lub kamiennych budynkach.

Kapliczki związane są z najbliższymi świątyniami odpowiedniego boga i mogą być regularnie odwiedzane przez wiernych, którzy żyją zbyt daleko od samej świątyni. Za utrzymywanie kapliczek odpowiedzialni są ci, którzy z nich korzystają; przyjęło się, że po modlitwie w kapliczce wierni składają przeznaczone na jej utrzymanie ofiary pieniężne.

Wzdłuż dróg i w osadach można spotkać kapliczki poświęcone pomniejszym bóstwom, np. patronom poszczególnych rzemiosł czy też miejscowym duszkom pobliskich strumieni, niezwykłych i dziwnych jaskiń, skrzyżowań czy mostów.

•MODLITWA I BŁOGOSŁAWIEŃSTWA•

Czasami osoba, modląca się w świątyni lub kapliczce może nie tylko zwrócić na siebie uwagę boga, ale zyskać też jego cudowną interwencję.

Błogosławieństwa udzielane są niezwykle rzadko. Ich częstotliwości nie da się określić żadnymi ścisłymi zasadami, ale rozsądnie jest przyjąć podstawową szansę 1%. MG powinien precyzyjnie rozważyć okoliczności i – jeżeli uzna to za stosowne – zastosować właściwe modyfikatory.

Błogosławieństwa są zazwyczaj zsyłane na bohaterów, służących konkretnemu bogu, choć w wyjątkowych okolicznościach mogą zostać nimi obdarowane również osoby tego samego charakteru. Bohaterowie o innym charakterze, niż charakter boga nigdy nie uzyskają od niego błogosławieństwa.

Oczywiście kapłani, jakby z definicji pozostający z bóstwem w bliższym kontakcie niż inne osoby, mają większe szanse na uzyskanie błogosławieństwa. Sugerujemy, by bohaterowie, którzy zostali nowicjuszami w służbie danego boga mieli podstawowe prawdopodobieństwo pobłogosławienia równe 2%, a kapłani wyższego stopnia zwiększali je o 1% za każdy osiągnięty poziom.

Należy także wziąć pod uwagę działania modlących się osób. Każde pełne cztery godziny, spędzone na modlitwie zwiększają szansę na otrzymanie błogosławieństwa o 1%, a złożone ofiary zwiększają ją jeszcze bardziej. MG powinien określić dokładny modyfikator, uwzględniając nie tylko wielkość ofiary, ale i wysiłek modlącego się, związany z jej zdobyciem – poświęcenie 10 złotych koron będzie znaczyło znacznie więcej dla głodującego wieśniaka, niż dla bogatego kupca czy obwieszonego skarbami poszukiwacza przygód.

MG powinien wreszcie rozważyć naturę i zainteresowania boga oraz jego stosunek do tego, o co bohater się modli. I znowu MG musi zadecydować, jaki ma to wpływ na szansę uzyskania przez postać błogosławieństwa.

Błogosławieństwa mogą przybierać różne formy, a zadaniem MG jest wybór takiej, która jest najbardziej odpowiednia w danej sytuacji, uwzględniając przy tym okoliczności, naturę i zainteresowania boga oraz dotychczasowe życie bohatera. Bohater może zostać nagrodzony premią w którymś z testów, otrzymać jakąś umiejętność albo czar jednorazowego użytku. MG ma wolny wybór w określaniu nowych typów błogosławieństw, ale nie powinny one być potężniejsze od zamieszczonych tu przykładów.

Premia podczas testu nie powinna i nie może przekroczyć +10%. MG powinien wybrać test z listy podanej w opisie boga.

Otrzymanie nowej umiejętności nie wymaga chyba dodatkowych wyjaśnień. MG powinien ją wybrać z listy, podanej w opisie boga.

Czar, którym bohater może zostać nagrodzony jest przeważnie tylko jednorazowego użytku. Powinien on pochodzić z listy *Używanych czarów* w opisie odpowiedniego boga. Zwykle jest z najwyższego poziomu, jakiego błogosławiona postać może używać, a czasami nawet jeszcze wyższego. Ten czar jest rzucany bez wydawania punktów magii i na pewno będzie udany, nawet jeśli normalnie bohater nie potrafi rzucać czarów.

Błogosławieństwa, uzyskane dzięki modlitwie w kapliczkach i świątyniach nie trwają zwykle dłużej niż 24 godziny. Tym właśnie różnią się od błogosławieństw, uzyskanych przez rzut wg **Tabeli rozwoju kapłana** (patrz **Profesje kapłanów**), które zawsze są trwałe. Jedyny wyjątek dotyczy czarów – są zawsze jednorazowego użytku, jednak można je wykorzystać po wielu dniach, a nawet miesiącach od chwili otrzymania błogosławieństwa.

•WYROCZNIE I INNE CUDA•

Świątynie i kapliczki, oprócz tego, że są miejscem zdobywania błogosławieństw, mogą posiadać każdą moc, którą da im MG. Mogą odgrywać rzeczywiście ważną rolę w przygodach. Oto kilka pomysłów, ale zmyślny MG na pewno będzie miał ich znacznie więcej.

Wyprawa: Bohaterowi niespodziewanie objawia się bóg lub jego wysłannik, nakazując podjęcie niebezpiecznej misji na swoją rzecz. Bohater może otrzymać radę i pomoc (w formie błogosławieństwa albo pieniędzy czy jakiegoś magicznego przedmiotu ze świątyni). Nie ma przy tym wyboru – musi wyruszyć na wyprawę, gdyż odmowa lub niepowodzenie ściągnie na niego gniew boga.

Wyrocznia: Bohater może mieć widzenie, czy ujrzeć znak w odpowiedzi na jakieś pytanie. Ta wskazówka może być niejasna czy wieloznaczna, podobnie jak ma to miejsce w przypadku umiejętności *wróżenie*, albo pośrednia – na przykład informować tylko, gdzie można zdobyć ostateczną odpowiedź na zadane pytanie.

Leczenie: Bohaterowie, przebywający w kapliczce lub świątyni mogą zostać cudownie uleczeni z niektórych obrażeń i chorób.

Ostrzeżenie: Modlący się w kapliczce albo w świątyni mogą zobaczyć zapowiedź pewnych wydarzeń i niebezpieczeństw, z którymi zetkną się w przyszłości, albo nieznanego im niebezpieczeństwa, które już im zagraża.



•GNIEW BOŻY•

Bogowie, którzy obdarowują błogosławieństwami za zasługi, mogą również wywierać zemstę na tych, którzy nie okazali im należytego szacunku albo usiłowali skrzywdzić ich wyznawców. Kapłan, nie przestrzegający przykazań boga albo w inny sposób hańbiący swoją wiarę, zostanie ukarany, podobnie jak ktoś, kto okrada świątynię lub krzywdzi kapłana.

Boskie kary są kilkustopniowe i zależą od wielkości przewinienia oraz pozycji karanej osoby.

Na początek, jeśli bohaterowie są kapłanami rozgniewanego boga, nagle przestają odzyskiwać punkty magii albo tracą zdolność do używania określonych czarów. Jeśli takie osoby pomodlą się o wskazówkę, bóg może zesłać sen, w którym wyjaśni im ich błąd.

Następnie, bohaterowie mogą nagle odkryć, że mają większego pecha niż zwykle. Zazwyczaj jest to odwrócenie *błogosławieństwa* – bohaterowie otrzymują modyfikator -10% w jednym z testów, czy też codziennie, do czasu uzyskania boskiego przebaczenia, tracą jedną umiejętność. MG powinien określać konsekwencje boskiego gniewu w ten sam sposób, jak ma to miejsce w przypadku błogosławieństwa.

Jeżeli bohaterowie dalej obrażają boga, kary mogą wzrastać, a jeżeli i to nie poskutkuje (czyli zachowanie bohaterów wyraźnie wskazuje na to, że są gotowi przeciwstawić się bogu), bóg może zdecydować się na bardziej stanowcze środki. Ich wybór należy do MG – przykładem może być napiętnowanie postaci jako wyrzutka (przez wywołanie odrażającej mutacji fizycznej, na widok której zwykli ludzie będą unikać bohatera, jakby miał wytatuowane na czole słowo „HERETYK"), oślepienie, spowodowanie szaleństwa itp. Sam bóg lub usługujący mu demon powinien objawiać się tylko jako ostateczne rozwiązanie, wyłącznie w wyjątkowych przypadkach.

Bogowie, urażeni przez tych, którzy nie są ich wyznawcami zwykle przekonują patrona obrazobórcy, by zadziałał w ich imieniu. Na przykład, jeśli wyznawca Taala obrazi Verenę, może ona poprosić Taala o zemstę. MG musi wówczas, przed przystąpieniem do działania, rozważyć rozmiary przestępstwa, charakter i postawę patronackiego boga oraz stosunki pomiędzy oboma bóstwami. Oczywiście, jeśli bogowie są wrogami, obrażająca postać będzie prawdopodobnie chroniona przed gniewem zlekceważonego boga. Właśnie dlatego, jeśli pewne kulty są zakazane na danym obszarze Starego Świata, a ich wyznawcy prześladowani, to panujący tam bogowie skutecznie zapobiegają wszelkim działaniom bóstw wygnanych.



•HOŁDOWANIE BOGOM CHAOSU•

Kult bogów Chaosu budzi grozę u większości uczciwych i cywilizowanych ludzi. Dlatego też ich świątynie nigdy nie są budowane otwarcie, są tajne, często też ceremonie ku czci tych bogów odbywają się w przypadkowych miejscach, jak leśne polany czy ruiny.

Władze, jeśli tylko leży to w ich mocy, tropią i niszczą tajne miejsca kultu i świątynie bogów Chaosu, zaś wyznawcy są prześladowani i skazywani na wygnanie. Wielu z nich znika w lasach, gdzie przyłączają się do wciąż rosnącej liczby wędrownych czcicieli Chaosu.

•WYZNAWANIE INNYCH ZAKAZANYCH BOGÓW•

Bogowie Chaosu nie są jedynymi bogami, których kult jest zakazany przez prawo. W różnych częściach Starego Świata prześladuje się wiele innych kultów. Zwykle są po temu słuszne powody, jak aspołeczne praktyki wyznawców (np. składanie ofiar z ludzi, akty przemocy wobec niewiernych, przeciwstawianie się władzom itp).

Niektóre kulty tępi się niemal wszędzie, podczas gdy inne są zakazane tylko w pewnych miejscach. Wszystkie szczegóły na ten temat podano, opisując poszczególnych bogów. Osoby, które w jawny sposób oddają cześć zakazanym bogom mogą spodziewać się prześladowań ze strony władz, aktów publicznej wrogości, a nawet linczów. W większości krain jednak, reakcje wobec nich nie są tak ostre, tak ekstremalne, jak wobec wyznawców bogów Chaosu.

•BOGOWIE STAREGO ŚWIATA•

Ten rozdział zawiera szczegółowe informacje na temat kilku ważniejszych bogów Starego Świata. Każde bóstwo opisano w następujący sposób:

Imię: Podano tu imię boga i sferę jego wpływów. Bóg może mieć więcej niż jedno imię i w różnych miejscach mogą być używane różne z nich – w takim przypadku podano najpopularniejsze, a pozostałe wymieniono w *Opisie*.

Opis: Zawiera podstawowe informacje o bóstwie i jego zainteresowaniach.

Charakter: Tu opisano charakter boga. Uwaga: nowicjusze i kapłani muszą mieć ten sam charakter, co bóg, któremu służą.

Symbol: Tu objaśniono wszystkie znaki lub symbole związane z danym kultem.

Zasięg kultu: Tu objaśniono, gdzie i przez kogo dany bóg jest czczony.

Świątynie: Zawiera opisy świątyń i kapliczek oraz szczegóły dotyczące struktury organizacyjnej wyznawców kultu.

Przyjaciele i wrogowie: Opisuje grupy społeczne, które są przyjaźnie lub wrogo nastawione do wyznawców danego boga.

Dni świąt: Zawiera spis uroczystości i dni świątecznych oraz zwięzłe informacje o ich znaczeniu.

Wymagania kultu: Zawiera informacje o wymaganiach, które postać musi spełnić, aby zostać nowicjuszem lub kapłanem tego boga.

Przykazania: Jest to lista przykazań, których muszą przestrzegać nowicjusze i kapłani, wyznający danego boga. Osoba, która złamie te przykazania niemal na pewno obrazi boga i narazi się na jego gniew (patrz **Gniew boży**).

Używane czary: Lista czarów, dostępnych dla kapłana danego boga. Nie trzeba dodawać, że kapłan musi osiągnąć odpowiedni poziom, aby być zdolnym do korzystania z tych czarów. Nie zdobywa się ich automatycznie, ale otrzymuje od boga (patrz **Profesje kapłanów**). Czar, który nie został tu opisany nigdy nie może być używany przez kapłana, chyba że otrzyma go dzięki *błogosławieństwu*.

Umiejętności: Ta część zawiera spis umiejętności, dostępnych dla nowicjuszy i kapłanów danego boga. Jest to dodatek do listy umiejętności, otrzymywanych dzięki profesji. Nabywa się je w normalny sposób, w zamian za punkty doświadczenia.

Próby: Zwięzłe informacje na temat prób, na jakie może być wystawiona osoba, pragnąca zostać kapłanem danego boga.

Błogosławieństwa: Lista cech, umiejętności, testów i czarów, na które może oddziaływać otrzymane od boga *błogosławieństwo*.



•MANANN, bóg mórz•

Opis: Manann jest synem Taala – boga dzikich miejsc oraz Rhyi – bogini przyrody. Jako bóg mórz i oceanów kontroluje przypływy i odpływy, prądy morskie, będąc samemu tak nieprzewidywalnym i zmiennym, jak samo morze. Jest zwykle przedstawiany jako olbrzymi mężczyzna o potężnej budowie ciała, noszący spiczastą koronę z czarnego żelaza, ubrany, podobnie jak jego ojciec, w barbarzyński strój. Manann może także przybierać formę wodnego wiru, trąby wodnej lub olbrzymiego potwora morskiego.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Manann jest najczęściej reprezentowany przez abstrakcyjny falisty wzór, symbol, który dzieli z kilkoma mniejszymi bóstwami wody. Równie popularnymi jego symbolami są pięcioramienna korona i stylizowana sylwetka albatrosa. Kapłani Mananna noszą zwykle ciemne, zielonobłękitne albo niebieskoszare habity, czasami przyozdobione wzorem niebieskich fal na białym tle.

Zasięg kultu: Manann jest czczony na obszarach nadbrzeżnych, głównie na północnych wybrzeżach Starego Świata. Modlą się doń przede wszystkim osoby zależne od morza – żeglarze, rybacy itd. Zwyczajem jest, że ci, którzy podróżują morzem, składają mu małe ofiary w nadziei spokojnej drogi. Czczą go także piraci z Sartosy i innych miejsc, gdzie jest postrzegany jako srogi i wojowniczy bóg, często atakujący tych, którzy wkraczają do jego wodnego królestwa. Krąży pogłoska, że ma także wyznawców wśród elfów morskich, którzy nazywają go Mathlannem. Nie odnotowano jednak kontaktów między nimi, a czczącymi tego samego boga ludźmi.

Świątynie: Prawie wszystkie świątynie Mananna znajdują się w miastach przybrzeżnych, chociaż kilka jest nawet w portach śródlądowych, do których mogą wpływać statki morskie – takich jak Mousillon i Altdorf. Główna świątynia Mananna znajduje się w dzielnicy doków Marienburga. Jest to wielki i okazały budynek, w którym przechowuje się ogromne bogactwa, ofiarowywane bóstwu przez pokolenia kupców i marynarzy. Podobnie, jak to się dzieje w kulcie Taala, poszczególne świątynie Mananna są na wpół autonomiczne, chociaż wszystkie płacą daninę na rzecz świątyni w Marienburgu.

Świątynie Mananna mają różne kształty i rozmiary, jednak ich wnętrza są zwykle przestronne i w czasie nabożeństw czy innych uroczystości gromadzi się w nich wielu wiernych. Stałym elementem wystroju jest duży posąg Mananna, ale poza tym bardzo się między sobą różnią, zależąc od stylu architektonicznego, dominującego w miejscu, w którym zostały zbudowane.

Kapliczki Mananna są również zróżnicowane, poczynając od małych, ale bogato zdobionych budynków, a kończąc na posągach na rogach ulic i pośród portowych magazynów.

Przyjaciele i wrogowie: Kult Mananna poważają czciciele jego ojca Taala, matki Rhyi i brata ojca – Ulryka. Rzadko zdarzają się konflikty z innymi religiami Starego Świata.

Dni świąt: Najważniejszym dniem świątecznym religii Mananna jest wiosenne zrównanie dnia z nocą, oznaczające rozpoczęcie sezonu długich podróży. Inne uroczystości odbywają się na początku wiosny i w czasie kwadrowych przypływów i odpływów.

Wymagania kultu: Wyznawcą Mananna może zostać każdy. Przyłączenie się do tej religii nie wymaga spełnienia żadnych szczególnych wymagań.

Przykazania: Większość przykazań, nałożonych na wyznawców Mananna to po prostu sformalizowana wersja zwykłych marynarskich przesądów. Na przykład zakazane jest: gwizdanie na okręcie, wyruszanie w podróż w trzynastym dniu miesiąca, zabijanie albatrosów itp.

Używane czary: Kapłani Mananna używają wszystkich czarów *prostej magii* i *magii elementalnej*.

Umiejętności: Dodatkowo, oprócz umiejętności dostępnych zwykle dla nowicjuszy i kapłanów, kapłani Mananna, wstępując w nowicjat otrzymują umiejętność *pływanie*. Ponadto z chwilą osiągnięcia każdego nowego poziomu mogą wybrać jedną z następujących umiejętności: *szkutnictwo, rybactwo, nawigacja* i *żeglarstwo*.

Próby: Próby, które należy podjąć, by zostać wyznawcą Mananna zwykle związane są z podjęciem długiej i/lub niebezpiecznej wyprawy, takiej jak np. przepłynięcie Morza Szponów zimą.

Błogosławieństwa: Umiejętności faworyzowane przez Mananna to: *astronomia, szkutnictwo, rybactwo, nawigacja, orientacja, pływanie* i *żeglowanie*. Nie ma on szczególnie ulubionych testów, chociaż może przyznać premię do testu *ryzyka*, wykonywanego podczas przebywania na morzu.

•MORR, bóg śmierci•

Opis: Morr jest bogiem śmierci i władcą podziemnego świata. Zwykle jest opisywany jako wysoki mężczyzna o arystokratycznych manierach, nieobecnym spojrzeniu i zamyślonym wyglądzie. Wszystkie dusze zmarłych należą do niego, a on gwarantuje, że będą przeprowadzone bezpiecznie do jego mrocznego królestwa. Jest również bogiem snów, ponieważ kraina snów znajduje się w pobliżu królestwa śmierci. Potrafi wywoływać straszne sny oraz iluzje.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Najpopularniejszymi symbolami Morra są kruk i brama. Jego kapłani noszą proste, czarne szaty z kapturami bez żadnych symboli ani ozdób.

Zasięg kultu: Morr jest czczony w całym Starym Świecie, przy czym najpopularniejszy jest na południu. Ludzie modlą się doń tylko okazjonalnie. Oddają mu cześć osoby pogrążone w żałobie, składające ofiary w nadziei, że ich zmarli bezpiecznie dotrą do królestwa śmierci i że będzie im tam dobrze. Nieliczni czczą Morra jako boga snów, a ci iluzjoniści, którzy nie uznają za swego patrona Ranalda Oszusta, mogą uczynić nim właśnie Morra.

Świątynie: Świątynie Morra są zawsze usytuowane na terenie lub w pobliżu cmentarzy i zwykle wykorzystywane tylko do usług pogrzebowych. Praktycznie nie są utrzymywane kontakty pomiędzy poszczególnymi świątyniami, ale co 10 lat zwoływany jest synod duchowieństwa Morra. Odbywa się on w Luccini (Tilea) i dyskutuje się na nim o problemach teologicznych oraz doktrynach – tam też zapadają w tych sprawach decyzje.

Świątynie i kaplice Morra to zazwyczaj solidne budowle, z szerokimi drzwiami wejściowymi i ciężkim, kamiennym nadprożem – jednym z symboli boga. Pomimo faktu, że nie są używane często i przez tłumy, drzwi do świątyń Morra są zawsze otwarte, tak jak drzwi do jego królestwa. Wewnątrz nie ma żadnych mebli, całe wyposażenie zapewniają ci, którzy ze świątyni korzystają.

Kapliczki Morra prawie zawsze wyglądają jak brama, składająca się z dwóch prostych filarów i poprzecznej belki. W niektórych przypadkach jeden z filarów jest marmurowy, a drugi bazaltowy. Wyznawcy Morra zwykle nie ustawiają poświęconych mu kapliczek w swoich domach, ponieważ powszechnie uważa się, że symbole tego boga przynoszą pecha, jeśli zostaną użyte inaczej, niż podczas pogrzebu.

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Morra utrzymują dobre stosunki z innymi ważnymi religiami Starego Świata, ale nie mają szczególnych przyjaciół. Głównymi wrogami są nekromanci, którzy z pomocą swoich czarów plądrują mroczne królestwo i uprawiają zakazany kult brata Morra, Khâina – boga morderstwa. Również wśród iluzjonistów zdarzają się okazjonalne konflikty pomiędzy wyznawcami Morra i Ranalda.

Dni świąt: Kult Morra nie uznaje szczególnych dni świątecznych. Bóg jest czczony tylko na pogrzebach i przy zbliżonych okazjach.

Wymagania kultu: Kult Morra nie stawia szczególnych wymagań.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Morra muszą przestrzegać następujących przykazań:

> Muszą przeciwstawiać się nekromantom i wyznawcom Khâina przy każdym spotkaniu, w każdym czasie i miejscu.
>
> Nie wolno im odmówić prośbie o odprawienie pogrzebu.
>
> Nie wolno im wchodzić ani zakłócać spoczynku zmarłych w miejscu, które zostało poświęcone i oddane pod opiekę Morra.
>
> Nigdy nie mogą przywoływać do istnienia ożywieńców, jeśli nie otrzymają na to specjalnego pozwolenia Morra (poprzez omen, wróżbę lub sen).

Używane czary: Kapłan Morra może używać wszystkich czarów *prostej magii* i wszystkich czarów *magii nekromanckiej*. Jak wspomniano powyżej, potrzebuje pozwolenia boga na użycie czarów, które przywołują do istnienia ożywieńce. Nie ma znanych kapłanów, wyznających Morra w jego aspekcie boga snów.

Umiejętności: Nowicjusze Morra otrzymują umiejętność *urôżenie* jako dodatek do umiejętności normalnie dla tej profesji dostępnych. Kapłani Morra mogą wybrać jedną z następujących umiejętności przy osiąganiu kolejnych poziomów: *język tajemny – magiczny (nekromancki)*, *rozpoznawanie ożywieńców* i *widzenie w ciemnościach*. Zamiast nabywania jednej z tych umiejętności, kapłan Morra może wydać 100 punktów doświadczenia na otrzymanie modyfikatora +10% do wszystkich testów *magii*, ale wyłącznie przeciw magii iluzjonistycznej. Premię tę można nabyć tylko raz.

Próby: Próby, wymagane przez Morra wiążą się głównie z karaniem tych, którzy wdarli się w jego dziedzinę. Celem próby będzie często pokrzyżowanie planów nekromanty albo zniszczenie siedziby ożywieńców. MG, dając zadanie tego rodzaju powinien uwzględnić siły przeciwnika – postać, rozwijająca się z poziomu 3. na 4. powinna otrzymać poważniejsze zadanie, niż zniszczenie kilku ghouli, podczas gdy nie można oczekiwać, że nowicjusz przeżyje spotkanie z liczem.

Błogosławieństwa: Umiejętności faworyzowane przez Morra to *rozpoznawanie ożywieńców*, *wykrywanie magii* i *widzenie w ciemnościach*. Preferowane testy to: *groza*, *strach* i wszystkie testy *zatrucia*, *chorób* itp., przeprowadzane w celu odparcia specjalnych ataków ożywieńców. Prócz tych błogosławieństw, Morr może czasami zesłać na postać sen, dający jej rady i informacje, albo może zezwolić martwemu przyjacielowi lub krewnemu postaci na ukazanie się w jej śnie.





•MYRMIDIA, bogini wojny•

Opis: Myrmidia jest córką Vereny i Morra, patronką żołnierzy i strategów. Podczas gdy Ulryk polega na sile i furii bitewnej, Myrmidia faworyzuje taktykę i strategię wojenną. Zwykle jest przedstawiana jako wysoka, dobrze zbudowana, młoda kobieta, uzbrojona i wyekwipowana jak żołnierze pochodzący z południa Starego Świata. Może także przybierać postać orła.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Symbolem Myrmidii jest włócznia, znajdująca się za tarczą. Wisiorek z tym motywem nosi większość jej wyznawców, wierząc, że przyniesie im szczęście w bitwie. Kapłani noszą niebieskie kaptury, białe szaty z czerwonymi brzegami, przy czym symbol bogini umieszczają na lewej piersi lub używają go jako klamry płaszcza.

Zasięg kultu: Myrmidia cieszy się największym poważaniem na południu Starego Świata, szczególnie w Tilei i Estalii. Jest także czczona we wszystkich częściach Starego Świata przez tych wojowników, którzy nie wyznają Ulryka.

Świątynie: Główna świątynia Myrmidii znajduje się w estalijskim mieście Magritta, które stanowiło przednią linię frontu podczas Wojen Arabskich. Wszystkie świątynie Myrmidii w Starym Świecie podlegają tej głównej, ale ostatni raz wykorzystała ona swe przywileje, wzywając do walki na początku wojny z Arabią. Świątynie Myrmidii znajdują się w cytadelach wszystkich miast w całej Estalii i Tilei. Można się na nie natknąć także w południowej części Bretonii i Imperium, a nawet w innych miejscach, gdzie pracuje wielu najemników z południa.

Świątynie Myrmidii buduje się w stylach architektonicznych, pochodzących z Tilei i Estalii, na planie kwadratu albo prostokąta z charakterystycznymi, wysokimi, wyszukanymi kopułami oraz strzelistymi dachami. Fasady są często pokryte płaskorzeźbami przedstawiającymi broń i tarcze, jakby wiszące na ścianach budynku. Kapliczki mogą wyglądać jak miniaturowe świątynie, posągi bogini albo wolno stojące rzeźby, przedstawiające sterty oręża.

Przyjaciele i wrogowie: Kult Myrmidii jest przyjazny wobec tych, którzy wierzą w jej rodziców: Verenę – boginię mądrości i Morra – boga śmierci. Sympatia ta rozciąga się też na wyznawców jej siostry, Shallyi, bogini leczenia. Wyznawcy Myrmidii oraz Ulryka nie lubią się, jako że ci pierwsi uważają Ulryka za bóstwo barbarzyńskie, a wyznawcy Ulryka twierdzą, że oddawanie czci Myrmidii nie przystoi prawdziwym wojownikom. Jednak ta antypatia rzadko przeradza się w otwartą wrogość – wyznawcy tych bóstw wolą rywalizować na bitewnych polach, niż walczyć ze sobą. Natomiast wyznawcy Myrmidii otwarcie nie tolerują czcicieli Ranalda.

Dni świąt: Nie ma ustalonych dni świąt tego kultu, a wyznawcy oddają cześć bogini na początku i na końcu kampanii wojennej, oraz przed i po bitwie.

Wymagania kultu: Nowicjusze i kapłani Myrmidii muszą mieć za sobą przynajmniej jedną profesję wojskową i zgodnie z nią służą podczas nowicjatu.

Przykazania: Nowicjusze i kapłani Myrmidii muszą przestrzegać następujących przykazań:

> Nigdy nie zabijać wroga, który się poddaje.
>
> Nigdy nie kwestionować poleceń zwierzchnika wojskowego, chyba że ich wykonanie spowodowałoby złamanie pierwszego przykazania.

Używane czary: Kapłani Myrmidii mogą używać wszystkich czarów *prostej magii* i czarów *magii wojennej*.

Umiejętności: Nowicjusze i kapłani Myrmidii mogą wybrać jedną z następujących umiejętności za każdym razem, gdy osiągają nowy poziom: *rozbrojenie, uniki, specjalna broń* (wg. wyboru gracza), *silny cios, celne uderzenie, ogłuszenie*.

Próby: Próby zawsze związane są ze sztuką wojenną – trzeba pokonać wrogiego mistrza w samotnej walce, albo wyszkolić grupę wieśniaków i dowodzić nimi podczas obrony wioski.

Błogosławieństwa: Umiejętności preferowane przez Myrmidię podano powyżej, a premiowane są testy *strachu* i *grozy*. *Błogosławieństwo* Myrmidii może także przybrać postać zwiększenia WW.

•RANALD, bóg złodziei i oszustów•

Opis: Ranald jest bogiem oszustwa, patronem złodziei i szulerów. Przedstawiany najczęściej jest jako mężczyzna ludzkiej rasy, czarujący łajdak, niezrównany złodziej, albo jako zwierzę – wrona, sroka, czarny kot. To raczej kłamliwy łotrzyk, niż sługa zła, kierujący się własnym widzimisię i nie liczącym się z niczym poczuciem humoru. Mówi się, że interesuje się on złodziejstwem nie z chciwości, a dlatego, iż lubi poigrać z nadętymi i butnymi kupcami. Ranald czuje wstręt do przemocy i nigdy nie chroni brutalnych przestępców, którzy mordują i torturują. Za idealne uważa takie przestępstwo, po którym nie pozostają ślady i które zostaje odkryte dopiero po tygodniach albo miesiącach.

Ranald ma cztery postacie: Ranalda Nocnego Czyhacza, patronującego złodziejom i innym łotrom, Ranalda Zwodniczego – opiekuna oszustów, szarlatanów i iluzjonistów, Ranalda Gracza – patrona gier i szczęścia, wreszcie Ranalda Obrońcę, chroniącego swoich wyznawców przed kłopotami ze strony urzędników, a także przed opresjami i tyranią.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Ranalda reprezentuje znak skrzyżowanych palców, środkowego i wskazującego. Wykonanie tego znaku jest rodzajem cichej inwokacji, modlitwy i podobno przynosi szczęście.

Z oczywistych powodów kapłani Ranalda nie noszą żadnych charakterystycznych strojów ani świętych symboli, chociaż niektórzy wyznawcy mogą mieć wyszyty na ubraniu znak podwójnego „X". Jest on zawsze ukryty pośród innych ozdób i trudny do zauważenia – by tego dokonać trzeba wykonać udany test *zauważenia*, przy czym wyznawcy Ranalda dodają do tego testu modyfikator +10%.

Metalowy wisiorek z ozdobnym „X" uznawany jest powszechnie w całym Starym Świecie za talizman szczęścia i noszą go nawet ludzie, którzy nie są wyznawcami Ranalda. Nie pociąga to za sobą kłopotów, z wyjątkiem krain, gdzie oficjalnie zakazano kultu Ranalda, a na jego czcicieli polują łowcy czarownic; zwykle takich symboli nie nosi się otwarcie, gdyż panuje powszechne przekonanie, że to zmniejsza skuteczność talizmanu.

Zasięg kultu: Ranald jest czczony w całym Starym Świecie, głównie w większych miastach. Jego wyznawcami są głównie Łotrzy, hazardziści i przedstawiciele niższych klas społecznych.

Świątynie: Ranald nie ma oficjalnie zorganizowanych świątyń. Małe kapliczki Ranalda Nocnego Czyhacza znajdują się w licznych ośrodkach Gildii Złodziei. W wielu miastach, w dzielnicach zamieszkiwanych przez niższe klasy stoją także małe kapliczki Ranalda Obrońcy, utrzymywane zarówno przez ludność, jak i luźno zorganizowane „kluby przykapliczne", które działają jako organizacje religijno-społeczne. Przeważnie w jednej dzielnicy znajduje się tylko jedna taka kapliczka, ulokowana w bocznych zaułkach, z dala od ruchliwych ulic. Iluzjoniści często utrzymują kapliczki Ranalda Zwodniczego w prywatnych częściach swoich domostw, a małe ołtarze Ranalda Gracza często można znaleźć w kasynach gry.

Kapliczki Ranalda mają prostą budowę, zwykle konstruuje się je tak, by dało się je szybko rozebrać i ukryć. Mają zazwyczaj formę prostej ławy, której pokrywa udekorowana jest ozdobnymi symbolami „X".

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Ranalda mają wrogów dwojakiego rodzaju – władze, często zakazujące czczenia tego boga i bezlistosnych rzezimieszków i morderców, ściągających na czcicieli odium niechęci. Przyjaciółmi są wszyscy Łotrzy unikający brutalności, jak na przykład cyrkowcy.

Dni świąt: Ranald nie ma formalnych dni świąt – każdy dzień jest dobry na działalność, która go interesuje.

Wymagania kultu: Bohaterowie muszą skompletować jedną profesję Łotra zanim zostaną nowicjuszami, a później i tak pozostaną od niej uzależnieni finansowo. Zanim osiągną 1. poziom kapłana muszą skompletować jeszcze jedną profesję Łotra z listy *profesji wyjściowych* poprzedniej swej profesji. Po skompletowaniu 1. poziomu kapłana postać musi skompletować inną profesję Łotra itd. Oto przykładowa droga kariery:

Kieszonkowiec – nowicjusz – włamywacz – kapłan 1. poziomu – skrawkarz – kapłan 2. poziomu – podrabiacz monet – kapłan 3. poziomu – mistrz złodziei – kapłan 4. poziomu.

W ten sposób związki bohaterów z Ranaldem zwiększają się jednocześnie z doskonaleniem ich złodziejskich umiejętności.

Przykazania: Nowicjusze Ranalda muszą płacić dziesięcinę (10%) od wszystkich dochodów z kradzieży i hazardu (minimum 10 złotych koron miesięcznie) na rzecz kapliczek Ranalda.

Donoszenie władzom jest całkowicie zabronione. W oczach Ranalda to najohydniejszy grzech.

Nie wolno używać przemocy, z wyjątkiem samoobrony. Ranald przeciwstawia się morderstwom – jest to jedno z przestępstw, przynoszących złodziejom złą sławę.

Metalowe zbroje są zakazane, walczyć można jedynie sztyletem.

Na wyższych poziomach dziesięcina płacona przez kapłana zwiększa się o 5%, a minimum pieniężne o 5 złotych koron co poziom. Dodatkowo wszystkie kradzieże i gry hazardowe muszą dawać zysk 5 złotych koron na poziom – postacie, którym nie uda się przestrzegać tego przykazania muszą poddać się *próbie* (patrz niżej).

Używane czary: Kapłani Ranalda mogą używać następujących czarów *prostej magii*: *Otwarcie, Bagienny ognik, Usuwanie przekleństwa, Dźwięki, Strefa niewidzialności* i *Strefa ciszy*. Dodatkowo mogą stosować wszystkie czary *magii iluzyjnej* z odpowiednich poziomów.

Istnieją także dwa specjalne czary, dostępne tylko dla kapłanów Ranalda: *Zmylenie magicznego alarmu* i *Otwarcie magicznego zamka*.

Zmylenie magicznego alarmu

Poziom czaru:	1
Punkty magii:	3
Zasięg:	1 metr
Czas trwania:	zobacz poniżej
Składniki:	żadne
Rzut obronny:	nie stosuje się

Ten czar można rzucić na dowolny obszar, na który nałożony został czar *Magicznego alarmu*. Sprawia on, że *Magiczny alarm* przestaje działać na liczbę tur (minut) równą Sile Woli kapłana.

Otwarcie magicznego zamka

Poziom czaru:	1
Punkty magii:	4
Zasięg:	1 metr
Czas trwania:	zobacz poniżej
Składniki:	żadne
Rzut obronny:	nie stosuje się







Ten czar może być rzucony na każdy zamek lub rygiel, na który przedtem nałożono zaklęcie *Magiczne zamknięcie*. Zostaje ono unieszkodliwione na liczbę tur (minut) równą Sile Woli kapłana. W tym czasie zamek można otwierać w normalny sposób.

Umiejętności: Wyznawcy Ranalda nie otrzymują specjalnych umiejętności, innych niż dostępne w wykonywanych profesjach Łotrów i karierze kapłana.

Próby: Natura *prób* nakładanych na wyznawców Ranalda będzie zależeć od tego, który aspekt boga jest czczony.

Próby ustanawiane przez Ranalda Nocnego Czyhacza dotyczą przeważnie kradzieży: postać zostaje wysłana, aby ukradła coś znanego czy dobrze strzeżonego. Często ma to potem zwrócić i nie zostać zauważonym. Inna typowa *próba*, to włamanie się do głównej kwatery straży miejskiej i pozostawienie tam jakiegoś znaku.

Próby ustanawiane przez Ranalda Obrońcę dotyczą pokrzyżowania planów biurokracji: na przykład danie nauczki wrzaskliwemu i nieprzekupnemu kapitanowi straży miejskiej lub też porwanie urzędnika i umieszczenie go w celi miejskiego więzienia.

Próby ustanawiane przez Ranalda Zwodniczego zmuszają do oszukania kogoś (przeważnie kupca albo urzędnika). Niekoniecznie trzeba czerpać z tego jakiś zysk – same oszustwo jest tu najważniejszą rzeczą. Jeżeli można wystrychnąć na dudka jakiegoś urzędnika rządowego czy miejskiego, to dobrze. Najważniejsze, aby oszustwo nie zostało wykryte do czasu, aż wyznawca zdecyduje się sam je ujawnić.

Próby ustanawiane przez Ranalda Gracza zawsze dotyczą gry lub podjęcia jakiegoś ryzyka – np. wzięcia udziału w grze, ustawianej przez kasyno i wygranie jej.

Błogosławieństwa: Faworyzowane przez Ranalda umiejętności to *błyskawiczny refleks, szczęście* i *bardzo szybki*, a testy to *oszustwo, przekupstwo, przeszukiwanie, gra, ukrycie się, otwieranie zamka* i *kradzież kieszonkowa*.

•SHALLYA, bogini leczenia i miłosierdzia•

Opis: Shallya to córka Vereny i Morra. Jest boginią leczenia, miłosierdzia i współczucia. Zwykle przedstawia się ją jako młodą i piękną dziewczynę, z której oczu ciągle płyną łzy. Może także przybrać formę białego gołębia.

Charakter: Dobry.

Symbol: Symbolem Shallyi jest zwykle gołąb lub serce i kropla krwi. Jej kapłani to najczęściej kobiety. Noszą białe szaty, często zaopatrzone w kaptury, z wyszytym złotą nicią symbolem serca na lewej piersi.

Zasięg kultu: Shallya jest czczona w całym Starym Świecie przez ludzi wszystkich zawodów. Jest szczególnie poważana jako bogini patronująca kobietom, gdyż wierzy się, że chroni przed poronieniem i ułatwia znoszenie bólów porodowych.

Świątynie: Najbardziej znana świątynia Shallyi znajduje się w Couronne i została zbudowana obok jednego ze źródeł, z których słynie to miasto. Jest to popularny cel wędrówek pielgrzymów, szczególnie ciężko chorych. W każdym mieście i wiosce Starego Świata znajdują się świątynie lub kapliczki Shallyi. Teoretycznie każda kapliczka powinna składać daninę na rzecz najbliższej świątyni, a ta odprowadzać ją do świątyni głównej w stolicy danego państwa. Najwyższą władzą w sprawach związanych z kultem Shallyi jest rada, składająca się z najwyższych kapłanów lub kapłanek wszystkich stolic oraz najwyższej kapłanki Couronne.

Świątynie Shallyi wyglądają podobnie. Po jednej stronie dużego dziedzińca znajduje się świątynia w kształcie długiej sali, po drugiej dwie lub trzy kaplice, a na końcu – szpital. Kapliczki są prostymi, niewielkimi, prostokątnymi budyneczkami, przeważnie z kamienia. Nad ich drzwiami umieszczona jest pojedyńcza płaskorzeźba w kształcie serca Shallyi.

Przyjaciele i wrogowie: Kult Shallyi nie ma konfliktów z większością innych religii Starego Świata, chociaż nie jest specjalnie blisko związany z hołdującym wojnie Ulrykiem. Czasami pojawiają się także tarcia między wyznawcami Shallyi i Ranalda, który – jak głoszą mity – został bogiem, otrzymując dar nieśmiertelności od Shallyi dzięki oszustwu. Kult Shallyi ma pokojowy charakter, nie występuje czynnie przeciw wrogim religiom, chociaż może neutralizować działania czcicieli Nurgla (patrz **Bogowie Chaosu**).

Dni świąt: Nie wyznaczono szczególnych dni świąt, chociaż zwyczajowo mieszkańcy Starego Świata składają jej dary w każdą rocznicę swoich urodzin.

Wymagania kultu: Nowicjuszem nie może zostać osoba, która zabiła człowieka, nawet przypadkowo.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Shallyi muszą przestrzegać następujących przykazań:

> Nigdy nie odbierać życia człowiekowi, nawet w obronie własnej (przykazanie nie dotyczy wyznawców Nurgla).
>
> Nigdy nie zabijać istoty inteligentnej, chyba że w obronie własnego życia.
>
> Nigdy nie odmawiać leczenia temu, kto tego potrzebuje i kto przyszedł o to prosić.
>
> Kapłani Shallyi nie mogą nigdy nosić żadnego rodzaju zbroi, używać tarczy oraz nosić jakiejkolwiek innej broni niż pałka.

Używane czary: Kapłani Shallyi mogą używać następujących czarów: *Leczenie lekkich zranień, Leczenie ciężkich ran*, wszystkich czarów *Aury* oraz specjalnych czarów: *Leczenie zatrucia, Leczenie choroby, Leczenie obłędu* i *Uzdrawianie*.

Leczenie zatrucia

Poziom czaru:	1
Punkty magii:	4
Zasięg:	dotyk
Czas trwania:	trwały
Składniki:	żadne
Rzut obronny:	brak

Ten czar można rzucić na każdego za pomocą dotyku. Działanie czaru jest natychmiastowe – neutralizuje efekt jednej dawki trucizny (patrz **Trucizny**).

Leczenie choroby

Poziom czaru:	2
Punkty magii:	4
Zasięg:	dotyk
Czas trwania:	trwały
Składniki:	żadne
Rzut obronny:	brak

Ten czar można rzucić na każdego za pomocą dotyku. Obdarowana postać wykonuje test *choroby* z premią równą Sile Woli rzucającego czar kapłana. Jeżeli test się powiedzie, choroba zostaje przezwyciężona i natychmiast zaczyna się rekonwalescencja, o ile jest wymagana (patrz **Choroby**).

Leczenie obłędu

Poziom czaru:	3
Punkty magii:	6
Zasięg:	dotyk
Czas trwania:	trwały
Składniki:	żadne
Rzut obronny:	brak

Ten czar może być rzucony na każdą postać poprzez dotyk. Chory musi wykonać test *magii*. Jeżeli test będzie udany, czar nie zadziała. W przeciwnym wypadku, chory musi wykonać test *opanowania* z dodatnim modyfikatorem równym Sile Woli rzucającego. Pozytywny test usuwa jedno *zaburzenie psychiczne* (patrz **Obłęd**).

Uzdrawianie

Poziom czaru:	3
Punkty magii:	8
Zasięg:	dotyk
Czas trwania:	trwały
Składniki:	żadne
Rzut obronny:	brak

Ten czar może być rzucony na jedną postać za pomocą dotyku. Cel wykonuje natychmiast test Wytrzymałości z modyfikatorem równym Sile Woli postaci rzucającej czar. Udany, całkowicie uzdrawia *jedno* miejsce dotknięte wcześniej *krytycznym trafieniem* (patrz rozdział **Walka – Krytyczne trafienia** i **Opieka medyczna**). Uwaga: ten czar nie może przywrócić utraconych kończyn.

Umiejętności: Oprócz zwykłego zakresu umiejętności, dostępnych dla nowicjusza i kapłana, czciciele Shallyi automatycznie otrzymują *leczenie chorób*, gdy stają się nowicjuszami. Kapłani Shallyi mogą wybrać jedną z następujących umiejętności na każdym poziomie: *odporność na choroby, wiedza o ziołach, leczenie ran, chirurgia*. Płaci się za nie punktami doświadczenia w normalny sposób.

Próby: Próby wymagane od wyznawców Shallyi zawsze wiążą się z opieką nad chorym. Typowa próba to opieka nad chorymi w mieście lub wiosce, gdzie wybuchła epidemia czarnej plagi.

Błogosławieństwa: Shallya faworyzuje umiejętności podane powyżej oraz testy *zatrucia* i *trucizny*.



•TAAL, bóg przyrody i dzikich miejsc•

Opis: Taal jest bogiem przyrody, rządzi pierwotnymi siłami, pozostającymi poza ludzką kontrolą. Jest siłą, która włada wiatrem i deszczem, kieruje wodospadami i kataraktami, lawinami i obsunięciami. Jest panem bestii oraz władcą lasów i gór. Wszystkie dzikie obszary Starego Świata znajdują się pod jego kontrolą. Od tych, którzy odważyli się wkroczyć do jego dziedziny oczekuje okazania mu należytego respektu. Taal jest zwykle przedstawiany jako potężnie zbudowany mężczyzna, z długimi, rozwianymi włosami, ubrany w zwierzęce skóry i noszący czaszkę wielkiego jelenia zamiast hełmu. Mówi się, że może także przybierać formę wielkiego bizona lub niedźwiedzia.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Symbolem Taala w jego postaci Pana Bestii jest czaszka jelenia albo stylizowana głowa człowieka z jelenimi rogami. Jako boga pogody, symbolizuje go kamienny topór, którego używa do wywoływania piorunów, błyskawic i lawin, uderzając nim w górskie szczyty. Kapłani noszą przeważnie szaty szare, ciemnobrązowe lub brązowozielone – czyli w kolorach przyrody – ozobione symbolami Taala.

Zasięg kultu: Taal jest czczony głównie na północy i wschodzie Starego Świata, szczególnie w Imperium. Większość wyznawców Taala to Rangerzy lub inne, zależne od świata naturalnego osoby. Także niektórzy elementaliści czczą Taala, chociaż ta wiara kładzie nacisk na życie w harmonii z naturą, a nie na próby kontrolowania przyrody za pomocą magii.

Świątynie: Świątynie Taala zwykle stoją w miejscach dzikich, dlatego nie istnieje centralny ośrodek tego kultu. Każda świątynia działa mniej więcej niezależnie i samodzielnie, zazwyczaj nie kontaktując się z innymi.



Są to zazwyczaj okrągłe budowle z kamiennych, nie połączonych zaprawą murarską głazów, przykryte stożkowatymi dachami. Najstarsze, stojące na północy Imperium, mają dachy pokryte słomą lub mchem. W centrum świątyń znajdują się paleniska, poza tym są one całkowicie puste – nie ma w nich jakichkolwiek posągów, ołtarzy, ław lub innych mebli. Palenisko obudowane jest z dwóch albo trzech stron kamiennymi ścianami, a czasami zwieńczone z przodu czaszką żubra lub niedźwiedzia.

Niektóre kapliczki Taala wyglądają jak małe świątynie, gdzie indziej są to święte gaje, podobne do miejsc kultu Dawnej Wiary (patrz dalej). Wiele świętych gajów Taala jest oznaczonych czaszką jelenia, bizona albo niedźwiedzia, zawieszoną na najstarszym drzewie. Górskie kapliczki to często kopce, uwieńczone czaszką jednego z tych zwierząt. Zwyczajem jest, iż każdy wierny, na znak szacunku, dokłada do pryzmy kamień.

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Taala odnoszą się przyjaźnie do czcicieli jego brata Ulryka i bratanka Mananna, a do większości innych kultów Starego Świata neutralnie. Darzą szacunkiem druidów i innych wyznawców Dawnej Wiary, którzy czczą żonę Taala – Rhyę. Taal jest bogiem ludzi i istnieje pewna niechęć pomiędzy jego wyznawcami i elfami, ale prawdziwa nienawiść skierowana jest ku bogom Chaosu, za których sprawą zostały zniszczone rozległe obszary dziewiczych krain. Pojawiają sie też napięcia pomiędzy wyznawcami Taala, a elementalistami, którzy go nie czczą, ponieważ elementaliści wykorzystują magię, by kontrolować przyrodę, zamiast żyć z nią w harmonii.

Dni świąt: Głównym dniem świątecznym jest wiosenne zrównanie dnia z nocą, symbolizujące odrodzenie natury po zimie. Dni świąt Ulryka (zobacz dalej) są także obchodzone przez wyznawców Taala jako pomniejsze uroczystości.

Wymagania kultu: Wyznawcy Taala muszą pochodzić spoza miast. Ten bóg jest szczególnie popularny wśród Rangerów.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Taala muszą przestrzegać następujących przykazań:

> Nie wolno im krzywdzić zwierząt, chyba że w obronie własnej, zdobyć żywność lub ofiarę.
>
> Raz w miesiącu, w czasie nowiu, muszą złożyć ofiarę ze schwytanego przez siebie zwierzęcia.
>
> Każdego roku wszyscy kapłani Taala muszą spędzić siedem dni i siedem nocy – poczynając od zimowego przesilenia – samotnie w dzikich ostępach, lasach albo górach, żyjąc w harmonii z naturą, a utrzymując się z tego, co znajdą i schwytają.
>
> Kapłani nie mogą nosić metalowej zbroi, ale mogą używać tarcz i wszystkich rodzajów broni za wyjątkiem broni palnej i wybuchowej.

Używane czary: Kapłani Taala mogą używać wszystkich czarów *prostej magii* i *magii elementalnej*, a także następujących czarów:

Podmuch wiatru	poziom 1 *magii wojennej*
Świetlisty piorun	poziom 2 *magii wojennej*
Mistyczna mgła	poziom 2 *magii wojennej*
Iluzja lasów	poziom 2 *magii wojennej*

Oczywiście, kapłan musi osiągnąć odpowiedni poziom, by używać danego czaru.

Umiejętności: Nowicjusz Taala otrzymuje, poza normalnym ich zestawem, dodatkową umiejętność *posłuchu u zwierząt*. Kapłan Taala może zamienić 100 punktów doświadczenia na jeden rzut w **Tabeli umiejętności Rangera** podczas kariery nowicjusza i na każdym poziomie kapłana. Jeśli postać już wcześniej posiadała daną umiejętność, może losować ponownie, aż trafi na umiejętność, której jeszcze nie zna.

Próby: Próby, stawiane przez Taala związane są z życiem w naturalnym środowisku, w zgodzie z żywiołami, wymagając od wyznawców przetrwania w dziczy. Może to być rozkaz spędzenia siedmiu dni i nocy na terenie lasu lub gór, lub upolowania dużego zwierza, takiego jak niedźwiedź, przy użyciu wyłącznie naturalnych narzędzi i broni. Inne próby dotyczą oczyszczenia danego obszaru z plądrujących go goblinów albo innych potworów przy użyciu umiejętności *cichego poruszania się, stolarstwa, zakładania pułapek* itp. Ponieważ Taal jest spokrewniony z Rhyą, można wykorzystać niektóre *próby*, opisane w rozdziale Dawna Wiara.

Błogosławieństwa: Taal faworyzuje następujące umiejętności: *czuły słuch, posłuch u zwierząt, tropienie, ukrywanie się na wsi, różdżkarstwo, bystry wzrok, wiedza o ziołach, łowiectwo, rybactwo, zakładanie pułapek, cichy chód na wsi, pływanie, wykrywanie pułapek, orientacja* oraz *wiedza o rzekach*. Preferowanymi testami są: *ukrywanie się, słuchanie, zauważenie* i *skradanie się*. Bardzo często *błogosławieństwo* przyjmuje postać nowej umiejętności, albo podwyższa działanie umiejętności już wcześniej nabytej.

•ULRYK, bóg bitwy, wilków i zimy•

Opis: Ulryk jest bogiem bitwy i zniszczenia, patronem wilków oraz duchem zimy. Jest przedstawiany jako potężny wojownik w srebrnoszarym płaszczu z wilczej skóry, uzbrojony w stylu barbarzyńców zamieszkujących Imperium kilka wieków temu. Może także stawać się ogromnym, srebrnoszarym wilkiem. Ulryk jest zimnym, szorstkim i bezlitosnym bogiem, oczekującym od swoich wyznawców, by stali mocno na własnych

nogach i wymagającym od nich żołnierskiego męstwa. Gardzi słabością, tchórzostwem i podstępem, wymaga twardych decyzji przy rozwiązywaniu problemów.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Symbolem Ulryka jest wilk. Jego wyznawcy noszą medaliony w kształcie głowy wilka. Ten znak jest także często używany jako dekoracja broni i zbroi. Niektórzy wyznawcy noszą płaszcze z wilczej skóry. Kapłani zakładają czarne szaty z emblematem białej głowy wilka na piersi i dodatkowymi ozdobami z wilczej skóry.

Zasięg kultu: Ulryk jest czczony głównie na północy Imperium, ale jego wyznawców można spotkać także w innych częściach Starego Świata, szczególnie pośród wojowników.

Świątynie: Główna świątynia Ulryka znajduje się w Middenheimie, chociaż inne można znaleźć na całej północy i wschodzie Imperium. Istnieją też mniejsze kaplice i kapliczki Ulryka w koszarach i fortecach całego Starego Świata, ale tylko w Imperium religia ta ma oficjalną strukturę organizacyjną. Świątynie w miastach Imperium czasami płacą daninę do Middenheimu, a od wszystkich wyznawców Ulryka oczekuje się, że przynajmniej raz w życiu odbędą tam pielgrzymkę.

Świątynie Ulryka są zwykle budowane na planie kwadratu, z centralnym budynkiem i ozdobnymi blankami dookoła dachu. Są to zawsze solidne, kamienne budowle, zwykle bez żadnych zewnętrznych dekoracji, z wyjątkiem płaskorzeźby w postaci wilczej głowy ponad bramą, znajdującej się przeważnie w płytkiej niszy, podpartej dwiema kamiennymi kolumnami. Światło wpada do środka przez liczne, małe szczeliny w ścianach budynku, wewnątrz zawsze też płonie ogień. Za paleniskiem, przy tylnej ścianie, znajduje się statua Ulryka, zwykle siedzącego, czasami po obu jego stronach siedzą wilki. Posągi te mają co najmniej naturalne rozmiary i są wykute z kamienia, ale w starych świątyniach surowcem bywa także malowane drewno. Kwatery kapłanów oraz inne pomieszczenia są usytuowane za właściwą świątynią, a wejście do nich znajduje się w jej tylnej ścianie.

Kompleks świątynny w Middenheimie to wielki zamek. Stoi tam świątynia, mogąca pomieścić nawet tysiąc wyznawców jednocześnie, a także wiele pomniejszych kapliczek i prywatnych kaplic. Mieszkania kapłanów i pomieszczenia gospodarcze znajdują się na wyższych piętrach. Całą świątynię otacza potężny mur obronny, w którym znajdują się mieszkania i miejsca treningu dla pielgrzymów i goszczących kapłanów.

Kapliczki Ulryka wyglądają jak małe świątynie, ze statuetką boga umieszczoną za lampą lub paleniskiem, podtrzymywanym przez opiekunów kapliczki lub przechodniów.

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Ulryka starają się być twardzi i niezależni, dlatego nie nawiązują bliższych kontaktów z innymi kultami. Wielu z nich żyje samotnie, przyjaźniąc się tylko z niektórymi druidami, szczególnie z tymi, których duchem opiekuńczym jest wilk. Ponieważ Ulryk kładzie nacisk na siłę, uczciwość, bezpośredniość i żołnierskie męstwo, często dochodzi do tarć pomiedzy jego wyznawcami, a czcicielami Ranalda, którzy są uważani za tchórzliwych i podstępnych. Bardzo rzadko przeradza się to w otwartą wrogość, chociaż wiadomo o roli, jaką świątynie Ulryka odegrały w prześladowaniu kultu Ranalda na obszarach, na których został on oficjalnie zakazany.

Dni świąt: Kult ten uznaje trzy ważne dni świąteczne: równonoc jesienną, zimowe przesilenie i równonoc wiosenną, oznaczające początek, środek i koniec zimy. Wiosenne zrównanie dnia z nocą było kiedyś najważniejszym świętem, wyznaczającym początek okresu kampanii wojennych, choć obecnie jego rola zrównoważyła się ze znaczeniem pozostałych dwóch. Zwyczajem jest również, by władca czy generał obwołał święty dzień Ulryka przy rozpoczęciu każdej kampanii wojennej, ćwiczeń wojskowych, założeniu nowej twierdzy czy zamku. W dni świąteczne organizuje się parady, pokazy, rozpala się ogniska, a zabawa trwa do późnej nocy.

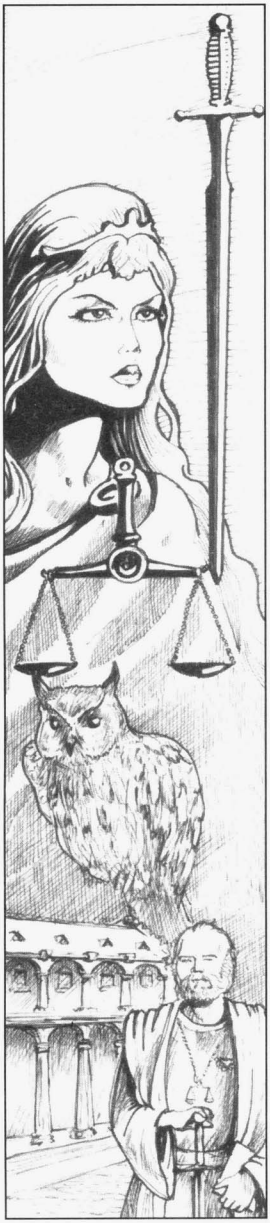
Wymagania kultu: Wyznawcy Ulryka muszą podążać karierą wojskową, a przynajmniej ich profesje powinny być związane z walką. Bohaterowie muszą mieć skompletowaną przynajmniej jedną profesję Wojownika, zanim zostaną nowicjuszami. Nowicjusze i kapłani Ulryka muszą utrzymywać się ze służby wojskowej aż do czasu przydzielenia ich do konkretnej świątyni.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Ulryka muszą przestrzegać następujących przykazań:

> Nigdy nie kwestionować i nie lekceważyć rozkazu swojego zwierzchnika, z wyjątkiem przypadku, gdy jego wykonanie prowadziłoby do złamania innego przykazania.
>
> Nigdy nie odmawiać bezpośredniemu wezwaniu do walki ani innego rodzaju rywalizacji.
>
> Nigdy nie uciekać się do kłamstwa lub innego rodzaju oszustwa. Nie dotyczy to ataków z zasadzek, ani używania kamuflażu.
>
> Skórę wilka mogą nosić tylko osoby, które zabiły to zwierzę własnoręcznie, nie korzystając z innego oręża, niż dostarczony przez naturę.
>
> Nie używać broni palnej, wybuchowej, zapalającej ani kusz. Mogą posługiwać się wszystkimi innymi typami broni.
>
> Ogień w świątyniach i kapliczkach Ulryka nigdy nie może zgasnąć. Mówi się, że jeśli do tego dojdzie, następna zima będzie trwała cały rok.

Używane czary: Kapłani Ulryka mogą używać wszystkich czarów *prostej magii* i *magii wojennej*. *Wywołanie furii* i *Wyzwolenie nienawiści* mogą zostać rzucone tylko na postacie, które będą tego chciały, a nawet one muszą wykonać test *magii* z modyfikatorem -10%.





Umiejętności: Oprócz zwykłych, dostępnych dla wszystkich nowicjuszy i kapłanów, wyznawcy Ulryka przy osiąganiu każdego kolejnego poziomu mogą nabyć jedną z następujących umiejętności: *unik, wytrącenie broni, szaleńczy atak, silny cios i zapasy*. Bohaterowie mogą wybierać, które umiejętności chcą zdobyć, płacąc za nie w zwykły sposób punktami doświadczenia. Dodatkowo, osoba, która zostaje kapłanem Ulryka automatycznie otrzymuje umiejętność *posłuchu u zwierząt* (respektowaną tylko przez wilki), bez potrzeby wydawania punktów doświadczenia.

Próby: Próby wymagane przez Ulryka prawie zawsze związane są z walką – postać musi zabić potwora, który terroryzuje jakieś terytorium, albo oczyścić okolicę z banitów. MG może pozwolić bohaterowi na podjęcie szczególnie niebezpiecznej albo trudnej próby z grupą chętnych towarzyszy.

Błogosławieństwa: Umiejętności faworyzowane przez Ulryka to: *wytrącenie broni, szaleńczy atak, unik, leczenie ran, błyskawiczny refleks, silny cios, bardzo wytrzymały, bardzo silny, uderzenie ogłuszające, celny cios* i *zapasy*. Faworyzowanymi testami są: *strach, furia* (do którego modyfikator jest ujemny!), *lojalność, reagowanie, Siła* i *groza*. Inne błogosławieństwa mogą dotyczyć okresowego wzrostu cechy Walka Wręcz.

•VERENA, bogini nauki i sprawiedliwości•

Opis: Verena jest boginią mądrości, rozwagi i sprawiedliwości, szczególnie popularną wśród uczonych i intelektualistów. W swym aspekcie bogini sprawiedliwości jest zainteresowana bezstronnością, a dopiero na drugim miejscu literą prawa – sprzeciwia się tyranii, tak samo jak przestępstwu. Verena jest przeważnie przedstawiana jako wysoka kobieta o klasycznej urodzie, pełna godności i powagi. Mówi się, że czasami przybiera kształt sowy, albo sędziwego człowieka – mędrca (dowolnej płci).

Charakter: Neutralny.

Symbol: Symbolem Vereny jest sowa, tradycyjny symbol mądrości. Jej wyznawcy często noszą medaliony, przedstawiające sowę lub głowę sowy. Ten znak można także znaleźć na szatach jej nowicjuszy i kapłanów. Te szaty są białe, gdyż brak koloru oznacza neutralność i bezstronność, czyli podstawowe kanony tej religii.

Waga jest także używana jako symbol Vereny w aspekcie bogini sprawiedliwości i bywa czasem łączona ze znakiem sowy. Innym symbolem Vereny jest miecz, skierowany ostrzem ku dołowi, reprezentujący broń, której bogini, w swojej bardziej wojowniczej postaci, używa do naprawiania niesprawiedliwości.

Zasięg kultu: Verena jest czczona w całym Starym Świecie, szczególnie w miastach uniwersyteckich, jak Altdorf i Nuln, gdzie znajdują się duże, poświęcone jej świątynie. Inne pomniejsze świątynie znajdują się prawie w każdym mieście, szczególnie w ośrodkach administracyjnych, a każde miejsce edukacji czy akademia ma jej kaplicę. Na prywatne kapliczki można się także często natknąć w domach sędziów, administratorów, dyplomatów i uczonych – dotyczy to też wielu magów.

Świątynie: Świątynie Vereny nie mają sztywnej hierarchii, ale stale utrzymują ze sobą kontakt, wymieniając się nowościami i informacjami. Kapłani i kapłanki są cenieni jako arbitrzy, ponieważ mają reputację osób nieprzekupnych i neutralnych. Cieszą się ogromnym zaufaniem i często działają jako nieoficjalni dyplomaci w dyskusjach pomiędzy władcami i narodami. Chociaż o ich znaczeniu rzadko się mówi, odegrali kluczową rolę w zażegnaniu znacznej liczby konfliktów, mogących stać się potencjalnym podłożem wojen.

Świątynie mają zwykle arkadowe fasady z symbolem sowy, wykonanym jako płaskorzeźba nad bramą. Składają się zwykle z wielkich pomieszczeń, oświetlonych przez wiele wąskich okienek, osadzonych wysoko w ścianach. Sale te zdominowane są dużymi kamiennymi statuami Vereny, która zwykle jest przedstawiana na tronie, z otwartą księgą w dłoni, na jej ramieniu siedzi sowa, zaś w podramienniku tronu umieszczone są pióro i kałamarz. Poza główną salą znajdują się liczne mniejsze komnaty z kwaterami kapłanów i bibliotekami, z których świątynie Vereny najbardziej słyną. Każda świątynia ma przynajmniej jedną komnatę, gdzie odbywają się spotkania i negocjacje pod auspicjami bogini. Kapłani chętnie uczestniczą w takich negocjacjach, lecz wszystko, co zostało tam powiedziane i napisane trzymane jest w ścisłym sekrecie.

Kapliczki Vereny są najczęściej mniejszymi wersjami świątyń, składają się z dachu wspartego na eleganckich kolumnach, osłaniającego małą statuetkę bogini. Czasami kolumny zastąpione są przez ściany, na których od środka wyrzeźbione są płaskorzeźby półek, zapełnionych książkami i pergaminami.

Przyjaciele i wrogowie: Kult Vereny jest przyjazny wobec większości innych ważnych religii Starego Świata, ale przeciwny ekstremizmom i fanatyzmowi każdego rodzaju. Kult Ranalda Obrońcy jest przeważnie tolerowany, chociaż inne aspekty Ranalda nie są aprobowane.

Dni świąt: Główną uroczystością Vereny jest pierwszy dzień każdego roku, gdy jej wyznawcy modlą się o to, by przyszły rok był pobłogosławiony jej rozumem i rozsądkiem oraz by był wolny od fanatyzmu i niesprawiedliwości. Pomniejsze dni świąt to początek każdego miesiąca i tygodnia.

Wymagania kultu: Kult Vereny nie stawia specjalnych wymogów. Rozum i mądrość są dostępne dla wszystkich, którzy ich szukają.

Przykazania: Wyznawcy Vereny muszą zawsze, w każdych okolicznościach mówić prawdę i nigdy nie mogą wahać się ze

strachu lub przychylności. Mają obowiązek przynosić całą nowonabytą wiedzę do najbliższej świątyni Vereny, chociaż nie mogą nigdy ujawniać informacji, które otrzymali w sekrecie.

Kapłani Vereny nie mogą nigdy odrzucić prośby o arbitraż w sporze lub o pośredniczenie.

Wyznawcy Vereny nie uciekają się do walki, dopóki nie zostaną wykorzystane wszystkie pokojowe środki, ale mogą nosić zbroję i miecze, jeśli okaże się to niezbędne. Nie słyszano, by wyznawcy Vereny sięgnęli po broń od czasu Inwazji Chaosu dwa wieki temu.

Używane czary: Kapłani Vereny mogą używać wszystkich czarów *prostej magii* i *magii wojennej*, z wyjątkiem tych, które tworzą iluzje albo w inny sposób ukrywają prawdę. Zabronionymi czarami są *Bagienne ogniki*, *Dźwięki* i *Strefa ciszy*. Oprócz tych czarów, kapłani Vereny mają dostęp do czaru z 3. poziomu *magii demonicznej – Rozprzestrzenienie obłędu* (może on być użyty tylko przeciw komuś, kto wyczerpał cierpliwość bogini), czaru z 2. poziomu *magii iluzyjnej – Rozwianie iluzji* oraz czaru z 4. poziomu *magii iluzyjnej – Zniszczenie iluzji*.

Umiejętności: Dodatkowo do umiejętności zwykle dla nich dostępnych, nowicjusze i kapłani, którzy są wyznawcami Vereny mogą na każdym poziomie wybrać jedną umiejętność z następujących: dowolna umiejętność językowa (*uzdolnienia językowe, języki tajemne i sekretne*), dowolna umiejętność *wiedzy o czymś* lub *rozpoznawania czegoś* oraz *prawo* i *historia*. Jak zawsze, za umiejętności trzeba zapłacić punktami doświadczenia.

Próby: *Próby*, wymagane przez Verenę mają zwykle na celu odkrycie lub ochronę wiedzy, albo zapobieżenie konfliktowi. Na przykład, bohater może być wysłany na poszukiwania dawno zagubionej księgi wiedzy lub otrzymać zadanie rozwiązania za pomocą mediacji sporu między dwoma, szykującymi się do wojny państwami. Na poziomie nowicjusza skala rozstrzyganych problemów może być mniejsza – może to być spór pomiędzy farmerami o kawałek ziemi, na wyższych poziomach może on być toczony przez miasta czy narody.

Błogosławieństwa: Umiejętności faworyzowane przez Verenę to wszystkie te, które wiążą się z wiedzą i porozumieniem. Faworyzowanymi testami są: *ocena, magia, zauważenie* i *zrozumienie języka*. Innymi *błogosławieństwami* mogą być okresowe wzrosty Inteligencji lub Siły Woli.

•POMNIEJSZE BÓSTWA•

Ten rozdział opisuje mniej ważnych członków panteonu Starego Świata, bogów, których czczenie jest zabronione oraz bogów, patronujących narodom, miastom, rzemiosłom itp. Podane są tu trzy krótkie przykłady. Więcej na ten temat będzie można znaleźć w przyszłych publikacjach.

•KHÄINE, pan morderstwa•

Opis: Khäine jest straszliwym panem morderstwa – patronem zabójców i morderców. Mówi się, że jest on zazdrosny o swojego starszego brata Morra i jego władzę nad światem zmarłych, i dlatego kradnie dusze tych, którzy zostali zamordowani albo złożeni jako ofiara w jego imieniu, budując w ten sposób swoje własne mroczne królestwo. Jest przedstawiany jako groteskowo kucająca postać z wielkim i złośliwym, uzbrojonym w kły pyskiem oraz z czterema ramionami, w których ściska sztylety. Jego kult jest zakazany w całym Starym Świecie, a imię używane przeważnie w przekleństwach. Jednak sekretne kulty Khäina działają w głębokich podziemiach wielu miast Starego Świata, gdzie w ukrytych świątyniach, podczas obscenicznych rytuałów, składa się ofiary z ludzi.

Charakter: Nie trzeba mówić, że Khäine jest złym bogiem, a wszyscy jego wyznawcy posiadają zły charakter. Oprócz zabójców, czczą go także rabusie i rzezimieszki oraz wszyscy ci, którzy rozkoszują się śmiercią i mordowaniem.

•RHYA, bogini-matka•

Opis: Rhya jest boginią-matką Dawnej Wiary, ale wśród popularnych religii Starego Świata jej rola jest znacznie ograniczona. Jest żoną Taala i to on przejął większość atrybutów, określających ją jako boginię ziemi i świata przyrody. Jest czasami czczona wspólnie z Taalem, ale nie ma własnego kultu, ani świątyń.

Charakter: Neutralny.



•SIGMAR MŁOTODZIERŻCA

bóstwo patronujące Imperium•

Opis: Sigmar był jednym z pierwszych królów obszaru, znanego teraz jako Imperium – tym, który stworzył przymierze między ludźmi i krasnoludami, co ostatecznie doprowadziło do zakończenia Wojen Goblińskich. Od wieków uznaje się go za bohatera. W granicach Imperium jest czczony jako bóstwo, patronujące Rodzinie Imperialnej i samemu Imperium. Największa z poświęconych mu świątyń znajduje się w pobliżu Imperialnego Pałacu w Altdorfie. Kult Sigmara mocno splata się z polityką Imperium, a jego główny kapłan – Wielki Teogonista – posiada nie tylko duchową potęgę, ale i ogromną ziemską władzę.

Charakter: Neutralny.

•DAWNA WIARA•

Opis: Dawna Wiara jest religią wyznawaną przez druidów i kapłanów druidzkich. Jej początki giną w pomroce dziejów – jest znacznie starsza, niż kulty, aktualnie panujące w Starym Świecie. Dawna Wiara jest związana z przyrodą i jej siłami. Łączy się z wieloma starożytnymi miejscami, jak kurhany i kamienne kręgi, których znaczenie dawno już zostało przez innych zapomniane.

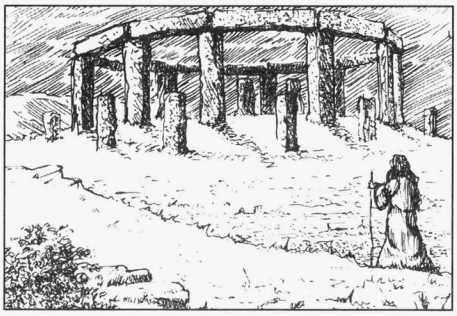
W Dawnej Wierze nie istnieje główne bóstwo czy panteon bóstw. Chociaż jej wyznawcy ofiarowują czasami swoje modły bogini, którą nazywają Matką, symbolizującej ziemię oraz płodność przyrody, to jednak zajmują się przeważnie siłami przyrody o mniejszej skali, rozważając przepływające przez świat energie. Matka zdaje się nie być boginią w konwencjonalnym tego słowa znaczeniu, a raczej abstrakcyjnym symbolem świata przyrody i energii używanej przez druidów.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Dawna Wiara raczej nie wykorzystuje symboli w taki sposób, jak inne kulty Starego Świata, chociaż wyrzeźbione koła, spirale i dyski są czasem kojarzone z kurhanami i kamiennymi kręgami.

Zasięg kultu: Dawna Wiara nadal egzystuje w wielu częściach Starego Świata, głównie na północy i zachodzie. Jak można się spodziewać, jest ona silniejsza na terenach wiejskich, gdzie pozostało więcej dziewiczych przestrzeni. Dawną Wiarę wyznaje wielu Rangerów, tak samo jak druidzi i kapłani druidzcy.

Świątynie: Dawna Wiara związana jest ze światem przyrody, nie ma oficjalnych kapliczek, ani świątyń. Zamiast tego istnieją *święte gaje* – małe polany wśród głębokich lasów, które służą jako miejsce spotkań i modłów. Dla przypadkowego obserwatora nie ma niczego specjalnego, co wyróżnia *święty gaj* spośród innych, ale druid czy kapłan druidzki natychmiast je rozpoznają. Elfy i Rangerzy mogą rozpoznać *święty gaj* po wykonaniu udanego testu Inteligencji.



Zdarza się, że wyznawcy Dawnej Wiary otrzymują *błogosławieństwa* w *świętych gajach*, w ten sam sposób jak wyznawcy innych bogów w świątyniach i kapliczkach. *Święte gaje* za pomocą magii mogą bronić się przed tymi, którzy chcą je sprofanować. Każda istota, która znajdzie się pod wpływem ich mocy musi wykonać test Siły Woli, albo natychmiast z *gaju* ucieknie. Jeśli w *gaju* jest obecny druid, sam *gaj* nie przystąpi do swej obrony, gdyż jest to obowiązkiem druida. Jeśli ten ostatni nie dopełni tego obowiązku, utraci 1 *punkt przeznaczenia* i nie będzie zdolny do używania żadnych czarów do czasu, aż odbędzie pokutę, a *gaj* zostanie ponownie poświęcony.

Świętymi miejscami są także Dawnej Wiary kamienne kręgi. To relikty epoki, w której powstawała Dawna Wiara; są cennymi źródłami magicznej energii dla tych, którzy wiedzą jak czerpać z ich potęgi. Zadaniem każdego kapłana druidzkiego jest ochrona kamiennych kręgów oraz naprawianie kręgów zniszczonych i uszkodzonych, jeśli okaże się to konieczne. Druid, który pozostaje bierny, gdy kamienny krąg jest niszczony, zostaje ukarany w sposób opisany powyżej dla *świętego gaju*.



Przyjaciele i wrogowie: Większość innych kultów toleruje Dawną Wiarę, gdyż w srytości boją się nieco mocy druidów oraz sił przyrody, z których jest ona czerpana. Najlepsze stosunki utrzymywane są niewątpliwie z kultem Taala, który jest mężem Rhyi, będącej wcieleniem Matki.

Dni Świąt: Głównymi świętami Dawnej Wiary są: letnie i zimowe przesilenie oraz wiosenne i jesienne zrównanie dnia z nocą, oznaczające zmiany pór roku. Pomniejsze święta są związane z pełnią księżyca i pojawieniem się pierwszej kwadry.

Wymagania kultu: Jedynym wymaganiem jest, by druidzi byli ludźmi.

Duchy opiekuńcze: Osoby, którym udało się osiągnąć pierwszy poziom kapłana druidzkiego otrzymują wizję, w której przychodzi do nich zwierzę-duch. Gracze powinni wykonać rzut wg **Tabeli duchów opiekuńczych**, by określić gatunek zwierzęcia. Zwierzę to staje się totemem – duchem opiekuńczym bohatera-druida i wszędzie za nim podąża. Posiadanie ducha opiekuńczego przynosi pewne korzyści, ale bohater musi przestrzegać dodatkowych *przykazań*, poza ogólnymi *przykazaniami* druida.

Tylko druid widzi swojego ducha opiekuńczego, chociaż osoba, posiadająca umiejętność *wykrywania istot magicznych* będzie zdolna go dostrzec jako nieokreślony kontur. Duch opiekuńczy pojawia się jako białe lub jasnoszare zwierzę określonego gatunku z oczami płonącymi bursztynowym kolorem. Jako duch, nie zajmuje przestrzeni w świecie materialnym i nie ma na niego wpływu. Z tego samego powodu może przenikać przez ściany oraz inne fizczne przeszkody i tylko magia może go skrzywdzić. Oprócz tego posiada cechy odpowiednie dla danego gatunku (patrz **Bestiariusz**), z wyjątkiem Inteligencji, która wynosi 89. Druid, którego duch opiekuńczy został zabity z jakiegoś powodu, traci 1K6 punktów Żywotności, 1 punkt Wytrzymałości oraz 1 *punkt przeznaczenia* **na stałe** i musi natychmiast przyjąć losowo wybraną *profesję podstawową* Rangera. Postać taka już nigdy nie może zostać druidem.

Duchy opiekuńcze powinny być traktowane jak bohaterowie niezależni i kierowane przez Mistrza Gry. Gracze będą bez wątpienia myśleć o wielu użytecznych zadaniach, które niewidzialny i praktycznie nie dający się zranić duch opiekuńczy może wykonać, szczególnie jako zwiadowca. Należy pamiętać jednak, że duch opiekuńczy nie może oddalić się bardziej niż na 5 metrów od swojego druida. MG powinien również starać się grać duchem opiekuńczym jako osobowością i nigdy nie przesądzać wszystkiego z góry. Na przykład, duch opiekuńczy – królik może być zbyt bojaźliwy, aby iść samotnie z przodu, wydra może nie być zdolna do przeprowadzenia prezyzyjnego zwiadu, podczas gdy kot na pewno odrzuci sugestie, dotyczące sposobu postępowania.

Tabela duchów opiekuńczych

K100	Duch opiekuńczy	Umiejętności
01-05	Bizon	*Bardzo wytrzymały, bardzo silny*
06-10	Dzik	*Szaleńczy atak, bardzo wytrzymały*
11-15	Gronostaj	*Hipnoza, łowiectwo*
21-25	Koń	*Bardzo szybki, jazda konna*
26-30	Kot	*Cichy chód na wsi, błyskawiczny refleks*
31-35	Królik	*Ucieczka, unik*
36-40	Kruk	*Bystry wzrok, wróżenie*
41-45	Lis	*Błyskotliwość, wykrywanie pułapek*
46-50	Łoś	*Bardzo szybki, czuły słuch*
51-55	Niedźwiedź	*Silny cios, bardzo silny*
56-60	Nietoperz	*Widzenie w ciemnościach, ostry słuch*
61-65	Orzeł	*Bystry wzrok, tresura zwierząt (sokoła)*
66-70	Sowa	*Widzenie w ciemności, cichy chód na wsi*
71-75	Szczur	*Odporność na choroby, szaleńczy atak*
76-80	Wiewiórka	*Wspinaczka, akrobatyka*
81-85	Wilk	*Tropienie, łowiectwo*
86-90	Wydra	*Pływanie, unik*
91-95	Żaba	*Pływanie, akrobatyka*
96-00	Żmija	*Odporność na trucizny, hipnoza*

Dodatkowo, poza tymi umiejętnościami, druid ma zapewnioną przyjacielską albo przynajmniej neutralną reakcję wszystkich spotkanych zwierząt, które są tego samego gatunku, co jego duch opiekuńczy.

Przykazania: Wszyscy druidzi przestrzegają następujących przykazań:

> Nigdy nie krzywdzić zwierzęcia, chyba że w obronie własnej lub dla zdobycia pożywienia.
>
> Nigdy nic nie zmieniać w kamiennych kręgach, kamiennych słupach albo kurhanach i starać się zapobiegać takim działaniom ze strony innych.

Wszyscy druidzi muszą *obchować z naturą* przynajmniej cztery razy w roku, w czasie wiosennej i zimowej równonocy oraz letniego i zimowego przesilenia, spędzając 24 godziny samotnie w naturalnym otoczeniu, odpowiadającym **specjalnemu czasowi/miejscu** ich ducha opiekuńczego, jak to zostało podane w tabeli poniżej. Kapłan druidzki musi *obchować z naturą* w ten sam sposób przez 24 godziny w czasie każdej pełni księżyca.

Oprócz tego druid musi przestrzegać dodatkowych przykazań, wynikających z posiadania ducha opiekuńczego:

> Nigdy nie zabijać ani nie ranić oraz nie pozwolić na zabicie lub zranienie zwierzęcia tego samego gatunku, co jego duch opiekuńczy, nawet w obronie własnej.

Poza tym istnieją pewne, zależne od posiadanego ducha opiekuńczego ograniczenia, dotyczące tego, co druid może, a czego nie może jeść. Jeżeli duch opiekuńczy jest roślinożerny (bizon, koń, królik, łoś, wiewiórka), druid musi ściśle przestrzegać diety wegetariańskiej. Jeżeli duchem opiekuńczym jest drapieżnik (gronostaj, kot, nietoperz, orzeł, sowa, żaba, żmija), druid może jeść tylko mięso i to mięso zwierząt, które osobiście zabił. Jeżeli duchem opiekuńczym jest zwierzę żywiące się rybami (foka, wydra), druid może jeść tylko ryby, ale nie musi zawsze łowić ich osobiście. Jeżeli duch opiekuńczy jest padlinożercą albo istotą wszystkożerną (dzik, kruk, lis, niedźwiedź, szczur, wilk), druid nie ma specjalnych ograniczeń dietetycznych.

Na koniec, istnieją jeszcze bardziej specyficzne ograniczenia, które zależą od gatunku ducha opiekuńczego, opisane w poniższej tabeli:

Zwierzę	Zbroja	Tarcza	Bronie	Czas/miejsce
Bizon	każda	tak	dystansowa	las
Dzik	każda	tak	żadna	las
Gronostaj	skórzana	tak	dwuręczna	las, podziemia
Koń	skórzana	tak	ostra, dystansowa	otwarta przestrzeń
Kot	żadna	nie	tępa, dwuręczna	las, góry
Królik	żadna	nie	dwuręczna, palna	noc, podziemia
Kruk	żadna	nie	tępa	las, pole bitwy
Lis	żadna	nie	tępa, dwuręczna	wszędzie
Łoś	skórzana	tak	ostra, dystansowa	las, otwarta przestrzeń
Niedźwiedź	każda	tak	dystansowa	las, jaskinia
Nietoperz	skórzana	nie	dwuręczna, palna	noc
Orzeł	żadna	nie	tępa	góry
Sowa	żadna	nie	tępa	noc
Szczur	skórzana	tak	dwuręczna	noc, podziemia, miasto
Wiewiórka	żadna	nie	dwuręczna	las
Wilk	skórzana	tak	tępa, dystansowa	nie w mieście
Wydra	żadna	nie	dwuręczna, palna	woda
Żaba	żadna	nie	dwuręczna, palna	woda
Żmija	skórzana	nie	dwuręczna	nie w mieście

Kolumna **Zbroja** pokazuje, jaki typ zbroi bohater może nosić.

Kolumna **Tarcza** pokazuje, czy bohater może używać tarczy.

Kolumna **Bronie** pokazuje rodzaje broni, których bohater *nie może* używać.

Kolumna **Czas/miejsce** pokazuje pory i miejsca, które są dla druida szczególne. Może on odzyskać *punkty magii* tylko przez odprawienie dziesięciominutowego rytuału w takim miejscu albo o takim czasie. *Punkty magii* są odzyskiwane w tempie 10% za każdą godzinę po rytuale.

Używane czary: Druidzi korzystają z czarów w ten sam sposób jak kapłani (patrz **Kariery kapłanów**). Druid może używać mieszaniny *prostej magii, magii wojennej, magii elementalnej* i specjalistycznej *magii druidycznej*. Druid nie może korzystać z więcej niż jednego czaru każdego poziomu zarówno z *magii elementalnej*, jak i *wojennej*, ale *prostej magii* druidzi mogą używać bez ograniczeń.

Umiejętności: Dodatkowo do listy umiejętności druida i kapłana druidzkiego, bohaterowie otrzymują pewne określone umiejętności od swoich duchów opiekuńczych, co wynika z powyższej tabeli. Pierwsza umiejętność zdobywana jest, gdy postać osiągnie 1. poziom, a druga – na 2. poziomie. W obu przypadkach umiejętności te są przyznawane bez wydatku punktów doświadczenia.

Próby: Może się okazać, że druid musi się podjąć jakiegoś zadania, zanim stanie się kapłanem druidzkim. Jeśli tak, od razu powinien zostać określony rodzaj ducha opiekuńczego, choć gracz nie powinien być tego świadomy. MG powinien rzucić w tajemnicy wg **Tabeli duchów opiekuńczych**, notując wynik dla przyszłych potrzeb i wyznaczając bohaterowi odpowiednie zadanie. Postać nie zdobędzie ducha opiekuńczego ani żadnych związanych z nim korzyści aż do chwili wypełnienia zadania.

Próby druidzkie mogą dotyczyć znalezienia i naprawienia (albo uporządkowania przed ponownym poświęceniem) jakiegoś zapomnianego, zrujnowanego świętego gaju lub kamiennego kręgu. Druid z duchem opiekuńczym – nietoperzem może otrzymać zadanie zabezpieczenia przed spadającymi skałami pieczary, która jest gniazdem nietoperzy lub przegonienia z niej potwora. Natomiast druid, którego duchem opiekuńczym jest żaba albo wydra, może poszukiwać i odblokować wyschnięty strumień w dzikiej i niedostępnej okolicy, albo usunąć błoto lub skały tamujące rzeczny nurt.

Błogosławieństwa: Standardowe *błogosławieństwa* to jeden rzut wg **Tabeli umiejętności Rangera** albo jednokrotne użycie czaru *magii druidycznej* z wyższego poziomu, niż postać aktualnie posiada bez żadnego kosztu w *punktach magii*. Druid może również otrzymać zdolność zmiany kształtu w formę, właściwą dla gatunku swego ducha opiekuńczego, przemawiania do tych zwierząt na życzenie i bez żadnego kosztu w *punktach magii*. Może też otrzymać pewne zdolności normalnie dostępne dla tych zwierząt, takie jak latanie, widzenie w ciemnościach itp.

Zasady specjalne: Kurhany to grobowce starożytnych przodków druidów i druidom nie wolno się do nich włamywać lub pozwalać komukolwiek, by to robił. Żadna *magia druidyczna* nie funkcjonuje wewnątrz kurhanów, a druid, który zakłócił spokój kurhanu natychmiast traci *wszystkie* druidyczne czary i zdolności, 1 *punkt przeznaczenia* i K6 punktów Żywotności oraz musi przyjąć losowo wybraną profesję Rangera, by nigdy więcej nie zostać już druidem.

Czasami osoba pochowana w kurhanie nie do końca odeszła na wieczny odpoczynek i objawia się pod postacią zjawy (zobacz **Bestiariusz – Ożywieńcy eteryczni**). W takim przypadku druid albo kapłan druidzki potrafi położyć sprawiającego kłopot ducha na odpoczynek już ostateczny. Zarówno druid, jak i zjawa wykonują test Siły Woli raz w ciągu rundy. Za każdym razem, gdy test jest udany, przeciwnik traci K10 punktów SW. Jeżeli SW zjawy zostanie zredukowana do zera, udaje się ona na wieczny odpoczynek i znika. Druidzi, których Siła Woli zostanie zredukowana do zera, stają się bezrozumnymi sługami zjawy do czasu, aż zostanie ona zniszczona. Utracone punkty SW są regenerowane w tempie 10 punktów na godzinę niezmąconego snu.

Likantropia to zamiana zwykłych ludzi w *zwierzołaki* (patrz **Bestiariusz – Zwierzęta i potwory**), często spotykana, gdy człowiek zostaje opętany przez zwierzęcego ducha, którego nie może kontrolować. Kapłan druidzki, którego duch opiekuńczy jest tego samego gatunku, co zwierzęcy duch zwierzołaka, może zdjąć z opętanego tę klątwę. Kapłan druidzki musi wykonać udany test Inteligencji *oraz* Siły Woli w celu skontaktowania się ze zwierzęcym duchem, a następnie wyperswadować mu dalsze męczenie ofiary, używając Ogłady i wszystkich przydatnych umiejętności (na przykład *posłuchu u zwierząt*), tak jakby mówił do zwykłego bohatera niezależnego lub zwierzęcia.

Zwierzęce duchy zwierzołaków mają takie same cechy, jak dany gatunek zwierzęcia (tj. takie same, jakie ma zwierzołak podczas przebywania w swej zwierzęcej formie). Jeśli druid osiągnął sukces, to zwierzęcy duch zostaje powstrzymany. Nie zostaje on wygnany z ciała swego nosiciela, a jedynie wprowadzany w stan uśpienia. Istnieje 10% szansa, że nosiciel zwierzęcego ducha otrzyma którąś z umiejętności wymienionych w **Tabeli duchów opiekuńczych** dla konkretnego ducha zwierzęcego. Jeśli osoba, która była kiedyś zwierzołakiem, zostanie później kapłanem druidzkim, drzemiący w niej zwierzęcy duch zostaje obudzony i staje się jej duchem opiekuńczym.

•BOGOWIE INNYCH RAS•

Nieludzkie rasy Starego Świata mają swoje własne mitologie i panteony. Opisanie wszystkich, wiążących się z nimi szczegółów wykracza poza możliwości tej książki, ale nakreśliliśmy tu sylwetki głównych bogów elfów, krasnoludów i halflingów. Dalsze informacje pojawią się w przyszłych publikacjach.

•GRUNGNI, krasnoludzki bóg górnictwa•

Opis: Grungni jest głównym bóstwem krasnoludzkiego panteonu. W krasnoludzkich legendach to on przeprowadził krasnoludy od niebezpieczeństw świata zewnętrznego ku bezpiecznym głębiom ziemi i potem został obwołany bogiem górnictwa i podziemi. Jest przeważnie przedstawiany jako krasnoludzki mężczyzna, odziany w kolczugę, z rozwidloną stalowoszarą brodą, sięgającą mu prawie do stóp. Mówi się, że może w magiczny sposób wcielać się w dowolny przedmiot, wykonany z kamienia albo metalu.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Głównym symbolem Grungniego jest kilof, reprezentujący magiczne narzędzie, którym otworzył podziemny świat dla rasy krasnoludzkiej. Czasami używa się także stylizowanego rysunku głowy w hełmie, z długą, rozdwojoną brodą. Ubrania kapłanów Grungniego są ciemnoszare, z czarnym lub srebrnym kilofem wyhaftowanym na piersi.

Zasięg kultu: Grungni jest czczony przez krasnoludy w całym Starym Świecie.

Świątynie: Każda krasnoludzka twierdza w Starym Świecie ma świątynię Grungniego. W większości przypadków jest to duża kapliczka albo posąg, stojący w głównym pomieszczeniu posiadłości, gdzie cała społeczność zbiera się na modły.

Przyjaciele i wrogowie: Kult Grungniego żyje w przyjaznych stosunkach z resztą krasnoludzkiego panteonu. Ma mało do czynienia z innymi rasami, ale jest wrogo nastawiony do naturalnych wrogów krasnoludów.

Dni świąt: Pomniejsze święta odbywają się co 10 dni, podczas gdy główne uroczystości obchodzone są co 100 dni.

Wymagania kultu: Kult Grungniego jest otwarty dla wszystkich dorosłych krasnoludów.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Grungniego muszą przestrzegać następujących przykazań:

Nigdy nie dopuścić, by tunel lub podziemna komnata stały się niebezpieczne, by ich konstrukcja była niepewna.

Nigdy nie poddawać się goblinom, ani ich krewniakom.

Wyznawcy Grungniego wierzą, że ich obowiązkiem jest odzyskanie kontroli nad wszystkimi zajętymi przez gobliny posiadłościami krasnoludzkimi, gdziekolwiek to tylko możliwe.

Na pewnych obszarach w północno-wschodnich częściach Imperium kult Grungniego nakłania do zabijania tych krasnoludów, którzy opowiedzieli się po stronie Chaosu. W takich przypadkach kapłani Grungniego składają przysięgę nigdy nie zostawiać chaotycznego krasnoluda przy życiu, nawet gdyby to znaczyło, że będą musieli poświęcić swe własne życie.

Używane czary: Kapłani Grungniego mogą używać wszystkich czarów *magii wojennej* oraz następujących czarów *magii elementalnej:*

Grad kamieni, Strefa ukrycia, Tworzenie lotnych piasków, Kruszenie kamieni, Burza pyłowa, Rozproszenie żywiołaka (tylko ziemi), *Przyzwanie żywiołaka* (tylko ziemi), *Tunel w skale, Burzenie ścian.*

Umiejętności: Wyznawcy Grungniego nie mają dostępu do żadnych innych umiejętności niż te, które wymieniono dla konkretnej profesji, chociaż kapłani mogą otrzymać umiejętność *górnictwa* dwukrotnie, co podwaja jego efekt. Mogą to zrobić na każdym stopniu swojej kariery, ale muszą zapłacić za tę umiejętność punktami doświadczenia w normalny sposób.

Próby: *Próby*, wymagane przez Grungniego będą często dotyczyły oczyszczenia utraconych siedzib krasnoludzkich z goblinoidów lub rozszerzenia istniejących siedzib celem odkrycia nowych złóż rud czy podziemnych zbiorników wodnych, albo wydrążenia w skale nowej kapliczki.

Błogosławieństwa: Umiejętnościami faworyzowanymi przez Grungniego są: *górnictwo, inżynieria, rzeźbiarstwo* i *kamieniarstwo*, a testami: *budowanie, zauważenie* i *przeszukiwanie.*

•LIADRIEL, elficki bóg pieśni i wina•

Opis: Liadriel jest najważniejszym bogiem z panteonu leśnych elfów, patronem muzyki, poezji, tańca i wina. Jest dwupłciowy i pojawia się jako elf o niezrównanej urodzie, a na jego/jej wargach nieustannie gości lekki uśmiech. Liadriel zawsze nosi lutnię i bukłak wina.

Charakter: Dobry.

Symbol: Liadriel jest symbolizowany/a przez lutnię i bukłak wina, a często również puchar. Jego/jej kapłani ubierają się w zielone szaty z kapturami, bogato wyszywane złotą nicią w różne wzory z motywem liści winorośli, instrumentów muzycznych, owoców itp.

Zasięg kultu: Liadriel jest czczony/a przez wszystkie leśne elfy w Starym Świecie, a czasami także przez ludzkich minstreli. Jest często utożsamiany/a przez ludzi z pomniejszymi ludzkimi bóstwami wina i sztuki.

Świątynie: Liadriel/owi nie stawia się świątyń ani kapliczek, ponieważ tego typu rzeczy są obce elfom.

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Liadriel/a szanują inne bóstwa elfów, są wrogo usposobieni tylko wobec naturalnych wrogów elfickiej rasy.

Dni świąt: Nie ma szczególnych dni świąt Liadriel/a. Jest czczony/a zawsze, gdy elfy śpiewają albo piją, co zdarza się bardzo często. Duże biesiady na cześć Liadriel/a odbywają się nocami, podczas każdego nowiu księżyca, choć nie jest jasne, czy są to uroczystości religijne w ludzkim rozumieniu, czy po prostu duże biesiady, na których Liadriel jest czczony/a.

Wymagania kultu: Kult Liadriel/a jest otwarty dla wszystkich dorosłych leśnych elfów.

Przykazania: Nie ma przykazań związanych z kultem Liadriel/a, gdyż wszelkie ograniczenia zachowania są obce elfiej psychice. Jednak MG powinien pamiętać, że wszelkie działania, które są wrogie rasie elfickiej, jak np. niszczenie lasów czy też wskazanie położenia posiadłości elfickiej członkom innych ras będzie obrazą dla Liadriel/a.

Używane czary: Kapłani Liadriel/a mogą używać czarów *prostej magii* i *magii iluzyjnej*.

Umiejętności: Kapłani Liadriel/a mogą otrzymać na każdym poziomie jedną z następujących umiejętności: *urok osobisty, mocna głowa, taniec, hipnoza, muzykalność, uwodzenie* i *śpiew*. Umiejętności te nabywa się w normalny sposób za punkty doświadczenia.

Próby: Liadriel nie nakłada *prób* na swoich wyznawców. Gdy *próba* zostanie wyznaczona przez **Tabelę rozwinięć**, bohaterowie muszą zgromadzić kolejne 100 punktów doświadczenia i spróbować ponownie, pamiętając, że Liadriel obserwował/a ich uważnie w tym czasie i weźmie pod uwagę ich zachowanie decydując, czy pozwolić im osiągnąć następny poziom, czy nie.

Błogosławieństwa: Umiejętności faworyzowane przez Liadriel/a to: *urok osobisty, mocna głowa, taniec, hipnoza, muzykalność, uwodzenie* i *śpiew*. Nie preferuje on/ona żadnych testów, chociaż może dokonać *błogosławieństwa* w formie modyfikatora do Ogłady.

•ESMERALDA, halflińska bogini ogniska domowego•

Opis: Esmeralda jest najważniejszym bóstwem halfińskiego panteonu, patronką ogniska domowego. Mówi się, że to ona podarowała halflingom umiejętność *gotowania*. Przedstawia się ją jako pulchną i stateczną kobietę halflińską, ciągle uśmiechniętą i noszącą ubrudzony mąką fartuch.

Zasięg kultu: Esmeralda jest czczona przez halflingów w całym Starym Świecie, a szczególnie szanowana przez tych halflingów, którzy pozostawili Zgromadzenie i pracują jako kucharze dla ludzkich pracodawców.

Organizacja świątyń: Esmeralda nie ma świątyń ani kapliczek jako takich, ale jest otaczana szacunkiem w każdej kuchni, gdzie pracują halflingi. Powszechnie ustawia się w widocznym miejscu kuchni mały posążek bogini, tak by mogła ona doglądać pracy i aby mieć pewność, że podczas krzątaniny w kuchni nie stłuką się naczynia.

Przyjaciele i wrogowie: Esmeralda utrzymuje dobre stosunki ze wszystkimi innymi członkami halflińskiego panteonu, a także ogólnie z całym światem. Jej jedynymi wrogami są naturalni przeciwnicy halflińskiej rasy.

Dni świąt: Głównym świętem Esmeraldy jest Tydzień Naleśników, siedmiodniowe święto, które następuje natychmiast po zbiorach owoców i polega na produkcji (i konsumpcji) naleśników, budyni, ciasteczek i dżemów. Bardzo trudno jest namówić halflinga do robienia czegokolwiek innego w tym czasie.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Symbolem Esmeraldy jest trójkąt ponad poziomą linią, reprezentujący dom, a także płomień na palenisku. Jej kapłani noszą ceremonialny fartuch z wyszytym takim symbolem.

Wymagania kultu: Kult jest otwarty dla wszystkich dorosłych halflingów.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Esmeraldy muszą przestrzegać następujących przykazań:

Nigdy nie odmawiać głodnemu jedzenia.

Nigdy nie używać sprzętów i naczyń kuchennych do innych celów.

Nigdy nie rozcieńczać piwa wodą.

Nigdy nie jeść mniej niż trzy kompletne posiłki dziennie.

Nigdy nie robić nic, co wymaga wysiłku zaraz po jedzeniu.

Nigdy nie zostawić gotującej się potrawy bez opieki.

Używane czary: Kapłani Esmeraldy mogą używać wszystkich czarów *prostej magii*, wszystkich czarów z 1. i 2. poziomu *magii elementalnej* i wszystkich czarów *magii wojennej* typu *Aury* i *Strefy*. Kiedy bronią swoich domów, są zdolni również do używania *magii wojennej* innych typów.

Umiejętności: Dodatkowo do umiejętności normalnie dostępnych dla nowicjusza, wyznawcy Esmeraldy otrzymują modyfikator do umiejętności *gotowania*, co podwaja jej efekt.



Próby: Próby wymagane przez Esmeraldę przeważnie dotyczą wielkiego wyczynu kucharskiego, na przykład przygotowania wspaniałej uczty z prostych, pospolitych składników, albo zdobycia rzadkich i egzotycznych przypraw, takich jak liście rośliny, występującej tylko na wysokich stokach odległych gór.

Błogosławieństwa: Umiejętności faworyzowane przez Esmeraldę to: *warzenie piwa, gotowanie* oraz *wiedza o ziołach*. Nie faworyzuje ona żadnego z testów.

•BOGOWIE CHAOSU•

Czcicielе bogów Chaosu są wygnańcami w całym Starym Świecie, ale wpływ zarówno bogów, jak i ich wyznawców odczuwany jest w wielu miejscach. Tutaj podano tylko kilka uwag o trzech bogach Chaosu. Więcej szczegółów o bogach Chaosu i ich wyznawcach można będzie znaleźć w planowanym dodatku **Królestwa Chaosu.**

•KHORNE•

Khorne jest Krwawym Bogiem, złym i morderczym bóstwem Chaosu. Jego wielki mosiężny tron stoi na szczycie góry utworzonej z czaszek i kości – pozostałości po jego wyznawcach, którzy zginęli w bitwach. Jego obsesją jest krew i śmierć; jest on mocą, która stoi za wielkimi armiami Chaosu, które najeżdżają ziemie Starego Świata.

•NURGLE•

Nurgle jest panem zarazy i rozkładu, dążącym do rozprzestrzeniania się chorób i korupcji. Wielu jego wyznawców przenosi przerażającą chorobę, znaną jako *gnilizna Nurgla*, degenerującą ich aż staną się jednością z ideałem swego boga (patrz **Choroby**).

•MALAL•

Malal jest renegatem wśród bogów Chaosu, który obrócił się przeciw innym bogom i dąży do ich zniszczenia. Jego wyznawcy, często zwani Przeklętymi, poszukują i niszczą czcicieli innych bogów Chaosu, gdziekolwiek ich znajdą.

•BOGOWIE PRAWOŚCI•

Bogowie Prawości zostali powołani do istnienia w tym samym czasie, co bogowie Chaosu. Kierują się swoimi własnymi ideałami trwałości i stabilności. Jeżeli udałoby im się wygnać bogów Chaosu i ustanowić swoje rządy nad Znanym Światem, wszystkie zmiany i rozwój ustałyby i nic by się nigdy nie zmieniało. Kult bogów Prawości wyznają nieliczni mieszkańcy Starego Świata. Chociaż oddawanie im czci nie jest zabronione, nie jest jednak także popularne. Większość mieszkańców Starego Świata preferuje raczej swoich własnych, w większości neutralnych bogów.

•ALLUMINAS•

Alluminas jest panem światła, wiecznego i niezmiennego źródła czystego światła, o którym mówi się, że unieruchamia wszystko na co padnie, przynosząc stabilność i niezmienność. Jest najmniej popularnym wśród bogów Prawości, głównie dlatego, że ludzki rozum nie ogarnia większości koncepcji i dogmatów jego religii.

•ARIANKA•

W odległej przeszłości Ariankę pokonał i uwięził nienazwany bóg Chaosu. Mówi się, że leży ona w kryształowej trumnie, ukrytej gdzieś w Starym Świecie. O wielu miejscach krążą legendy „potwierdzające" fakt, że właśnie tam znajduje się grobowiec bogini. Najnowsza pogłoska mówi, że tym miejscem jest Praag. Opowiada się także, że boginię można wyzwolić tylko za pomocą pewnych kryształowych kluczy, których nigdy nie odnaleziono. Nie wiadomo nawet, jak wiele tych kluczy istnieje i czy zostały ukryte wspólnie, czy też osobno.

•SOLKAN•

Solkan jest panem zemsty, okrutnym bogiem karzącym tych, którzy obrażają bogów Prawości. To najpopularniejszy ze wszystkich bogów Prawości – wielu łowców czarownic oddaje cześć właśnie jemu. Jego wyznawcy wzbudzają strach i nieufność u większości mieszkańców Starego Świata, którym nie odpowiadają drzemiące w tej religii elementy absolutyzmu i fanatyzmu.



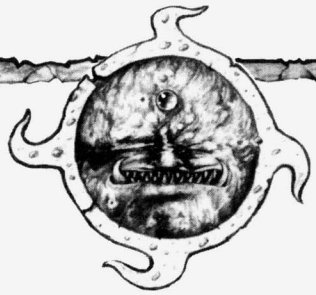




BESTIARIUSZ

ROZDZIAŁ

6



WPROWADZENIE
- Konwersja pomiędzy WFRP a Warhammer Battle
- Bohaterowie i herosi
- Ataki potworów
- Opisy potworów
- Zasady specjalne
- Niestabilność
- Istoty latające

ISTOTY HUMANOIDALNE
- Człowiek
- Drzewiec
- Elf
- Fimir
- Gigant
- Gnom
- Goblin
- Halfling
- Hobgoblin
- Krasnolud
- Minotaur
- Ogr
- Ork
- Ork, czarny
- Półork
- Reptillion
- Skaven
- Snotling
- Troglodyta
- Troll
- Wojownik Chaosu
- Zwierzoczłek

ZWIERZĘTA I POTWORY
- Ameba
- Amfisbena
- Bazyliszek
- Brzytwodziób
- Chimera
- Chłościel
- Czerw bagienny
- Doppelganger
- Dżabersmok
- Dzik
- Gryfon
- Grzyby i pleśnie
  - Czerwona pleśń
  - Fluorescencyjny zarodnik
  - Purpurowa pleśń
  - Żółta pleśń
- Harpia
- Hipogryf
- Hydra
- Kameleopij
- Koń
  - Koń bojowy
- Kot, dziki
- Krwawiec
- Małe zwierzęta
  - Gronostaj
  - Królik
  - Kruk
  - Lis
  - Wydra
  - Wiewiórka
- Żaba
- Małżoszczęk
- Mantikora
- Mięsożerny chwytacz
- Niedźwiedź
- Nietoperz, gigantyczny
- Nietoperz, zwyczajny
- Orzeł
- Ośmiornica bagienna
- Pegaz
- Pies bojowy
- Pies-zabójca
- Pijawka, gigantyczna
- Skorpion, gigantyczny
- Smok
- Sowa, gigant i zwyczajna
- Szczur, gigant. i zwycz.
- Wąż, gigant. i zwycz.
  - Grzechotnik, gigantyczny
  - Wąż skalny
  - Żmija
- Pająk, gigant.
- Czerw słoneczny
- Rój
- Jednorożec
- Zwierzołak
- Wilk, wielki i stadny
- Wyvern
- Zoat
- Złotoczerw
- Zwierzęta stadne
  - Bizon
  - Łoś
  - Żółw smoczy
  - Żuk, gigantyczny

OŻYWIEŃCY
- Ghoul
- Gnilec
- Licz
- Mumia
- Szkielet
- Wampir
- Zombi

OŻYWIEŃCY ETERYCZNI
- Bagienny ognik
- Duch
- Upiór
- Widmo
- Zjawa

ŻYWIOŁAKI
- Powietrza
- Ziemi
- Ognia
- Wody

DEMONY
- Baalrukh
- Demon, wielki
- Demon, mniejszy
- Demoniczny sługa
- Mabrothrax
- Mardagg
- Viydagg

• BESTIARIUSZ •

W tej części podręcznika znajdują się ogólne informacje o niektórych istotach, zamieszkujących Stary Świat, stanowiących ważny element gry. Zawiera ona również ich charakterystyki. Ten spis nie jest wyczerpujący, a charakterystyk nie należy uważać za niezmienne. Mistrzowie Gry, którzy chcą tworzyć swoje własne potwory powinni przeczytać zamieszczone tutaj przykłady i mogą wymyślać dowolne rodzaje bestii.

Opisane tu istoty zostały zaprezentowane w sześciu rozdziałach:
Humanoidy
Zwierzęta i potwory
Ożywieńce
Eteryczne ożywieńce
Żywiołaki
Demony

Humanoidzi – opisano tu większość inteligentnych potworów, jak również bohaterów, najmitów itp. Ponieważ ich zachowanie – w ogólnym zarysie – jest podobne do ludzkiego i w swym postępowaniu kierują się raczej rozsądkiem, istoty te najprościej odgrywać.

Zwierzęta i potwory – przedstawiono tu reprezentatywny wybór wielu odmian zwykłych i fantastycznych istot, które zamieszkują Stary Świat – poczynając od ameby, a kończąc na skorpionach. Większość tych istot ma co najmniej zwierzęcy poziom inteligencji, a główną motywacją ich działania jest chęć zdobycia pożywienia.

Ożywieńce to zarówno poruszające się zwłoki (takie jak zombi i szkielety), jak i potężniejsze istoty, których istnienie jest utrzymywane przy pomocy pozaświatowych energii, kontrolowane zarówno przez nekromantów, jak i inne złe, używające magii potwory.

Ożywieńce eteryczne to potwory, które nie posiadają materialnej postaci – można je zobaczyć w tym świecie, ale nie są w pełni jego częścią. Przeważnie egzystują tylko jako obrazy lub też czysta energia. MG powinien próbować przedstawiać te istoty jako widmowe, niewyraźne zwidy, którymi właśnie są – czasem wydają się być materialnymi, innym razem – jedynie cieniami czy płonącymi światłami.

Żywiołaki są objawieniami sił natury, tkwiących w czterech żywiołach: Ziemi, Ognia, Wody i Powietrza. Mogą one przybierać wiele różnych kształtów, które często uzależnione są od okoliczności, w jakich się objawiają. Ponieważ większość żywiołaków jest przyzywana przez elementalistów i kapłanów druidzkich, odpowiadając na wezwanie zwykle przybierają postać humanoidalną.

Demony są sługami różnych złośliwych bogów i nie należą do materialnego świata. Pojawienie się jednej z tych przerażających istot jest zwykle rezultatem albo konkretnego rozkazu, wydanego przez boga, któremu ta istota służy, albo też potężnego, magicznego wezwania, pochodzącego od postaci z materialnego świata. Demonów nigdy nie można „zabić" – zamiast tego są zmuszane do powrotu do swej własnej sfery egzystencji, gdzie powoli leczą rany i planują zemstę...

•ZASADY WARHAMMER BATTLE•

Ci, którzy grali w **Warhammer Battle** zapewne zetknęli się już wcześniej z wieloma przedstawionymi tu potworami. Jeśli tylko było to możliwe, nie wprowadzano do tych opisów żadnych zmian. W niektórych przypadkach potrzebne były niewielkie poprawki i modyfikacje zasad, celem przystosowania ich do bardziej szczegółowego systemu walki w grze fabularnej. Tam, gdzie było to potrzebne dołączono dodatkowe informacje. Dane zawarte w *charakterystyce podstawowej* każdej istoty stanowią tylko wartości przeciętne. Mistrzowie Gry, którzy preferują potwory bardziej zróżnicowane, powinni użyć zakresów podanych w tabelach poniżej. Tabele te mogą być również używane przez tych graczy **Warhammer Battle**, którzy zechcą zmodyfikować nieco swe własne istoty:

Szybkość – ta cecha pozostaje nie zmieniona w porównaniu do reguł **Warhammer Battle**.

Walka Wręcz i *Umiejętności Łucznicze* (przemianowane na *Umiejętności Strzeleckie*) zmieniają się ze skali 1-10 do skali 1-100.

WH Battle Walka Wręcz	WH RPG Przeciętna	Zakres
1	17	(13 + K8)
2	25	(21 + K8)
3	33	(29 + K8)
4	41	(37 + K8)
5	49	(45 + K8)
6	57	(53 + K8)
7	65	(61 + K8)
8	73	(69 + K8)
9	81	(77 + K8)
10	90	(85 + K10)
Umiejętności Łucznicze/ Strzeleckie (US)	**Przeciętna**	**Zakres**
1	9	(6 + K6)
2	17	(13 + K8)
3	25	(21 + K8)
4	34	(30 + K8)
5	43	(39 + K8)
6	52	(48 + K8)
7	62	(57 + K10)
8	72	(67 + K10)
9	83	(78 + K10)
10	93	(89 + K8)

Siła i *Wytrzymałość* – pozostają bez zmian.

Żywotność (Żw)	Przeciętna	Zakres	
1	5	2-7	(1 + K6)
2	11	8 - 13	(7 + K6)
3	17	14 - 20	(13 + K6)
4	23	21 - 26	(20 + K6)
5	29	27 - 32	(26 + K6)
6	35	33 - 38	(32 + K6)
7	41	39 - 44	(38 + K6)
8	47	45 - 50	(44 + K6)
9	53	51 - 56	(50 + K6)
10	59	57 - 62	(56 + K6)
+1	+6		+ 6

Inicjatywa również zmienia się ze skali 1-10 do skali 1-100. Należy ją pomnożyć przez 10, by otrzymać cechę odpowiadającą WFRP.

Ataki pozostają nie zmienione.

Cechy przywódcze, Inteligencja, Opanowanie i *Siła Woli* zmieniają się ze skali 1-10 do 1-100.

Cechy osobiste (CP, Int, Op, SW)	Przeciętna	Zakres
1	2	1-4 (K4)
2	6	5-8 (4 + K4)
3	10	9-12 (8 + K4)
4	14	13-16 (12 + K4)
5	18	17-20 (16 + K4)
6	24	21-26 (20 + K6)
7	29	27-32 (26 + K6)
8	43	33 53 (29 + 4K6)
9	66	54 - 79 (49 + 5K6)
10	89	80 - 99 (78 + 2K10)

Zręczności i *Ogłady* nie stosuje się w **Warhammer Battle**. Obie te cechy mają zakres 1-100 i zawsze są opisane u tych potworów, które ich potrzebują (patrz **Opisy**).

•BOHATEROWIE I HEROSI•

Podstawowe, podane dla każdej istoty charakterystyki oznaczają przeciętne wartości, cechujące typowego potwora danego gatunku. Jednak, podobnie jak bohaterowie, niektóre istoty mogą być słabsze, a inne silniejsze. Mistrz Gry może bez ograniczeń kreować trochę słabsze lub silniejsze odmiany typowych istot, jeżeli są mu one do czegoś potrzebne.

Czasami poczujesz potrzebę szybkiego stworzenia „orka-herosa" lub „szkieleta-bohatera", czy czegoś w tym stylu. Używając poniższego systemu możesz tworzyć *bohaterów* oraz *mniejszych* i *większych herosów*. Jest to szczególnie przydatne w przypadku ożywieńców, ponieważ niektóre ich rodzaje wymagają obecności innych, znacznie potężniejszych ożywieńców, aby móc efektywnie działać.

Bohaterowie – mają charakterystyki normalne dla swojego rodzaju, ale otrzymują modyfikatory: +10 do WW, US i I oraz +1 do Siły.

Mniejsi herosi – otrzymują następujące modyfikatory:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
0	+20	+20	+1	+1	+K6	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	0

Więksi herosi – otrzymują następujące modyfikatory:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
0	+30	+30	+1	+1	+2K6	+30	+2	+20	+20	+20	+20	+20	0

Te trzy kategorie niestandardowych odmian istot to tylko wygodne uogólnienie – ty, jako MG, możesz zmieniać wszystkie szczegóły, by dopasować istotę do swej gry – jeśli uważasz, że przyniesie ci to jakieś korzyści.



•ATAKI POTWORÓW•

Potwory, które nie używają broni, mogą atakować na jeden lub więcej z następujących sposobów: *gryzieniem, uderzeniem szponami, duszeniem, spojrzeniem, uderzeniem rogami, kopnięciem/stratowaniem* lub *uderzeniem ogonem*.

Gryzienie może być wykonane tylko z przodu istoty.

Uderzenie szponami – to ciosy pięścią, pazurami itp. Może być wykonane tylko z przodu lub z boku istoty.

Duszenie (stosowane przez węże, ośmiornice itp.) może być wykonane w każdym kierunku i polega na skrępowaniu ramion ofiary po udanym trafieniu. Rzuć K6: rezultat 1, 2 oznacza, że oba ramiona zostały skrępowane (ofiara nie może atakować); 3 do 5 oznacza, że jedno ramię zostało skrępowane (50% że jest to ramię w którym ofiara trzyma broń); 6 oznacza, że oba ramiona ofiary są wolne. Postać, trafiona *atakiem duszącym* do czasu, aż się uwolni automatycznie odnosi obrażenia. Uwolnić można się przez zabicie (uczynienie niezdolnym do działania) istoty duszącej albo przez wykonanie udanego testu Siły (możliwe są różne modyfikatory do rzutu – zobacz opisy potworów).

Spojrzenie może być skierowane w przód albo na boki i działa tylko na jedną istotę w czasie rundy. Ofiara może próbować uniknąć spojrzenia, zasłaniając oczy lub odwracając głowę, jednak nie jest to możliwe, jeśli zostanie zaatakowana z *zaskoczenia* (patrz rozdział **Walka**). Osoby, które odwracają wzrok muszą pogodzić się z modyfikatorami -25% do WW i US, natomiast atakujący je potwór otrzymuje +25% do swojej WW.

Uderzenie rogami oznacza użycie przez istotę rogów albo kłów i może mieć miejsce tylko z przodu istoty.

Kopnięcie/stratowanie – oznacza tratowanie, uderzenie głową oraz wszystkie inne ciosy tego typu. Może być ono wykonane w każdym kierunku.

Uderzenie ogonem – może być wykonane na boki lub do tyłu, lecz tylko wtedy, gdy ogon istoty jest odpowiednio uzbrojony lub opancerzony.

•OPISY POTWORÓW•

Wszystkie charakterystyki obejmują krótki opis, dotyczący miejsca występowania, taktyki i motywacji każdej istoty wraz ze wszystkimi stosownymi uwagami historycznymi. Poprzedzają one opisy budowy ciała danej istoty, uwagi na temat jej charakteru i *uwarunkowań psychologicznych*.

Uwarunkowania psychologiczne zawierają listę jednego lub kilku *standardowych testów*, które istota musi przeprowadzać z uwagi na swoją psychikę. Niektóre istoty są także zdolne do wywoływania reakcji (takich jak na przykład *strach*) u napotkanych postaci, co także uwzględniono w odpowiednich opisach. *Standardowymi testami*, należącymi do tej kategorii są: *strach, niechęć, furia, nienawiść, groza* i *głupota*. Na przykład krasnoludowie są *podatni na nienawiść* do wszystkich goblinoidów.

•ZASADY SPECJALNE•

Alkoholizm: Jego oddziaływanie na bohaterów opisano w części, dotyczącej **Obłędu**. MG może zdecydować, czy potwory z tym nałogiem będą pijane podczas spotkania, rzucając K6: dana istota będzie pod wpływem alkoholu, jeśli rezultat rzutu wynosi 1. Pijana istota ma WW, US, I, Zr, CP, Op i SW zredukowane o 5%. Jeżeli ofiarujemy przeciwnikowi więcej alkoholu będzie musiał wykonać udany test Siły Woli albo ulegnie pokusie. Każdy kufel lub kielich alkoholu redukuje wszystkie powyższe cechy o dalsze 5%.

Zainfekowane rany: Ataki niektórych istot mogą spowodować *infekcję ran*. Jeżeli bohater został zraniony podczas takiego ataku, MG powinien rzucić K100; jeśli rezultat jest mniejszy lub równy od podanej liczby – bohater musi wykonać test *choroby* (Wt x 10) z modyfikatorem -5% za każdy odjęty punkt Żywotności (za każdą otrzymaną ranę). Jeżeli test był nieudany – rana zostaje zainfekowana – patrz **Choroby**.

•NIESTABILNOŚĆ•

Istoty takie jak ożywieńce, żywiołaki i demony, które nie są naturalnym elementem sfer rzeczywistego świata są *podatne na niestabilność*. Przemieszczanie się pomiędzy różnymi sferami egzystencji może poważnie oddziaływać na te istoty, czasami nawet powodując ich zniszczenie. *Niestabilności* można zwykle uniknąć, jeżeli istoty są kontrolowane przez potężniejszych dowódców, takich jak magowie czy *herosi*, lub też jeśli pozostają wewnątrz pewnych obszarów, gdzie nie oddziaływuje *niestabilność*. Tam, gdzie ma to duże znaczenie, obszary te zostały wyszczególnione przy określonych istotach (np. *niestabilności* pewnych rodzajów ożywieńców zapobiegać mogą nawiedzone domy i cmentarze). Podczas przygotowywania scenariusza, MG powinien dokładnie wynotować sobie obszary, na których dane istoty *nie są* podatne na niestabilność.

Testuj *niestabilność* co 10 rund (1 minutę) za pomocą rzutu 1K6. Wyrzucenie 6 oznacza, że istota stała się *niestabilna;* rzuć ponownie i wynik porównaj z poniższym zestawieniem:

1 Naturalna sfera egzystencji istot i świat rzeczywisty uległy rozdzieleniu. Istoty zostały schwytane w pułapkę w tej sferze egzystencji i powoli tracą żywotność, stając się bezpostaciowymi. Nie testuj już ponownie *niestabilności* – ten efekt jest trwały. Istoty nie mogą dłużej zadawać fizycznych obrażeń w walce. W dalszym ciągu działa na nie ta broń i magia, co zwykle. Nadal wzbudzają *strach* i utrzymują się inne oddziaływania psychologiczne, tak jak w normalnych okolicznościach. Dodatkowo istoty te podatne są teraz *na głupotę*.

2 Zarówno fizyczna postać, jak i moc istot zostają wessane z powrotem do ich naturalnej sfery, a w świecie rzeczywistym pozostaje tylko ich wizerunek, który nie może na nic oddziaływać. Nie testuj *niestabilności* ponownie – ten efekt jest trwały. Istoty nie mogą już dłużej zadawać żadnych fizycznych obrażeń w walce, ani nie mogą zostać zranione przez zwykłą broń. Nadal wzbudzają *strach* i utrzymują się inne oddziaływania psychologiczne, jak w zwykłych okolicznościach. Istoty te są automatycznie niszczone przez ataki magiczne albo trafienia magiczną bronią.

3 Oddziaływania pomiędzy własną sferą istot, a światem rzeczywistym powodują, że są one zmieszane i niezdecydowane. Nie mogą się poruszać przez K6 rund. Jeżeli biorą udział w walce, zadają tylko połowę normalnej ilości obrażeń, a same otrzymują obrażenia podwójne.

4 Niektóre istoty zostają przeniesione z powrotem do swej własnej sfery egzystencji. K6 istot znika – już nie powracają.

5 Oddziaływania pomiędzy sferą egzystencji istot, a światem realnym wzmacniają je i czynią silniejszymi. Przez K6 rund istoty te walczą z podwojoną ilością Ataków.

6 Moc istot znacznie wzrasta, gdyż dwie sfery egzystencji bardzo się do siebie zbliżyły. Przez następnych K6 rund istoty nie otrzymują żadnych obrażeń. Dodatkowo wszystkie ich trafienia mają modyfikator +1 do zadawanych obrażeń, a istoty, które posiadają inne formy ataku otrzymują modyfikator +1/+10% do ich efektu.

•ISTOTY LATAJĄCE•

Cecha Szybkość istot latających opisuje wyłącznie poruszanie się po ziemi. Prędkość lotu zależy od posiadanej przez danego stwora zdolności manewrowania. Istoty latające zostały podzielone na trzy kategorie i dla łatwiejszych obliczeń pułap lotu jest wyrażany w dziesięciometrowych przyrostach.

Pikujące są dobrymi lotnikami, łatwo mogą wznosić się i opadać (+/- 20 metrów na rundę).

Szybujące są stosunkowo słabymi lotnikami, ale są zdolne w mniejszym lub większym stopniu do utrzymywania swej pozycji w powietrzu (wznoszenie 10 metrów, opadanie 20 metrów na rundę).

Przyziemne są słabymi lotnikami, w powietrzu poruszają się niezgrabnie i wolno (+/- 10 metrów na rundę).

Dodatkowe dane na temat tempa poruszania się i inne informacje zawarto w rozdziale **Poruszanie się – Istoty latające**.



•ISTOTY HUMANOIDALNE•

Człowiek
Drzewiec
Elf
Fimir
Gigant
Gnom
Goblin
Halfling
Hobgoblin
Krasnolud
Minotaur
Ogr
Ork
Ork, czarny
Półork
Reptillion
Skaven
Snotling
Troglodyta
Troll
Wojownik Chaosu
Zwierzoczłek Chaosu

Istoty, opisane w tym rozdziale charakteryzują się następującymi cechami: wszystkie mają z grubsza humanoidalny wygląd; są istotami stadnymi – żyją w plemionach lub innych społecznościach; są inteligentne (przynajmniej w porównaniu ze zwierzętami!). W związku z tym zwykle zachowują się w sposób racjonalny – nie zaatakują, jeśli będzie to oznaczało samobójstwo, ani nie zrezygnują z użycia broni lub magii, jeśli będzie ona dla nich dostępna.

•CZŁOWIEK•

Ludzie to najbardziej liczna i różnorodna ze wszystkich ras humanoidalnych. Są istotami wszechstronnymi, żądnymi przygód, łatwo przyswajającymi sobie sztukę magiczną i wojenne rzemiosło. Są dobrymi czarodziejami i żołnierzami, jak również rolnikami, kupcami, rzemieślnikami itp. Ta rasa dominuje w Starym Świecie.

Budowa ciała: Ludzie różnią się między sobą wzrostem, zależy to także od ogólnego typu rasowego. Jedynie nieliczni osiągają wzrost ponad 2 metry bądź są niżsi niż 1,5 metra. Stary Świat jest pełen niebezpieczeństw i ludzie, którzy zamieszkują jego królestwa i dzikie ostępy, dorastają wśród różnych zagrożeń, stając się dzięki temu silniejszymi i bardziej odpornymi, niż typowy, współczesny człowiek naszego świata.

Istnieje kilka różnych ras ludzi, ale tych, którzy żyją poza granicami Starego Świata, przedstawiono tu tylko pobieżnie. Ich kultura i historia zostanie opisana w przyszłych dodatkach.

Staroświatowcy lub Ludzie z Zachodu pochodzą ze Starego Świata. Jest to obszar szczegółowo opisany w niniejszym podręczniku i przyjmuje się, że bohaterowie, prowadzeni przez graczy są Staroświatowcami.

Norsi żyją w Północnych Krainach albo w Norsce, która znajduje się za północną granicą Starego Świata. Są ludem żeglarskim, wojowniczym i feudalnym, częściowo podobnym do wczesnośredniowiecznych Wikingów. Dzielą swą nieurodzajną, surową ojczyznę z krasnoludami z Norski. Obie te rasy handlują lub walczą ze sobą – zależnie od nastroju. Norsi mówią językiem zwanym norskim, który jest powszechnie rozumiany na północy Starego Świata.

Arabowie odpowiadają dość dokładnie otomańskim Turkom z XVI wieku. Wszyscy mieszkańcy Arabii, choć należą do kilku grup etnicznych i są obywatelami wielu państw, podlegają jednemu religijnemu i świeckiemu ośrodkowi władzy kontrolowanemu przez Sułtana. Społeczeństwo arabskie jest feudalne i być może mniej zaawansowane technicznie niż Stary Świat.

Nomadowie żyją na północnych stepach, które znajdują się po wschodniej stronie Gór Krańca Świata. Dzielą te rozległe terytorium z licznymi wędrownymi plemionami goblinoidów, jednak stepy są na tyle duże, że mogą pomieścić wiele różnych ras bez nadmiernych konfliktów. Istnieje wiele różnych zgrupowań plemiennych, mówiących wieloma językami i oddających cześć różnym bogom. Łączy ich wszystkich styl życia. Nomadowie są cały czas w ruchu, spędzają życie na końskim grzbiecie i na wozach, polując na zwierzynę, zbierając dzikie zboża i hodując swe zwierzęta: konie, bydło i kozy. Trzymają też drób i silne psy myśliwskie.

Ludzie Orientu stanowią największą grupę etniczną na świecie. Ich ojczyzna, znana jako Kitaj, składa się z dużej liczby niezależnych państw, z których wiele podobnych jest do istniejących w naszym świecie na starożytnym Dalekim Wschodzie. W Kitaju istnieje wiele różnych języków, choć język administracji – Kitan – jest prawie wszędzie zrozumiały przez kupców i urzędników. Technika i struktury społeczne są ogromnie zróżnicowane – od barbarzyńskich łowców głów na południu, jakby wyjętych z epoki kamiennej, do wysoko rozwiniętych technicznie cywilizacji północy z Nipponem i Imperium Kitaju.

Inne rasy ludzkie to między innymi czarnoskórzy Południowcy z Krain Południa i czerwonoskórzy ludzie z Nowego Świata. Obie te grupy są bardzo przymitywne i praktycznie nie utrzymują kontaktów z żadną z ważniejszych ras. Żyją w bardzo małych, plemiennych społeczeństwach, posiadając unikalne języki i kultury, zróżnicowane nawet na niewielkich geograficznie obszarach.

Charakter: Dowolny, większość ludzi jest neutralna.

Charakterystyka podstawowa:

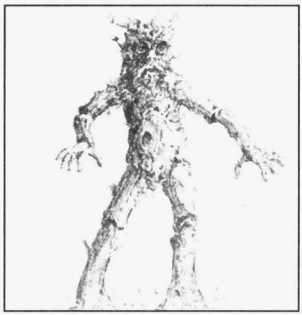
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	25	3	3	7	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	29	29	29	29	29	29

•DRZEWIEC•

Drzewce są dużymi, humanoidalnymi istotami, bardzo podobnymi do drzew. Żyją prawie wiecznie, zamieszkując gęste lasy, w których opiekują się drzewami, jak zwierzętami hodowlanymi. Drzewce to istoty samotne, powolne i z natury pokojowe. W ciągu ostatniego tysiąclecia ich populacja niemal wymarła wskutek wyrębu lasów przez inne rasy. Mówią swoim własnym językiem, a wielu posługuje się również elfickim; kilku nauczyło się nawet wspólnej mowy od druidów i elementalistów, którzy ich czasem odwiedzają. Unikają kontaktów z innymi rasami, a wielu mieszkańców Starego Świata już nawet nie wierzy w ich istnienie.

W czasie walki atakują 4 razy w ciągu rundy podobnymi do maczug pięściami.

Budowa ciała: Drzewce przypominają drzewa, mają skórę podobną do kory oraz kończyny jak gałęzie i korzenie. Liczba palców na dłoniach i stopach jest zmienna, lecz zawsze mają po parze rąk i nóg. Nie mają szyi, nie są zwinne ani atletyczne zbudowane. Wszystkie mierzą powyżej 3 metrów wzrostu.



Charakter: Dobry

Cechy psychologiczne: Drzewce są *łatwopalne*, dlatego po otrzymaniu obrażeń, zadanych ogniem stają się *skłonne do furii*. Nienawidzą goblinoidów, bo ta rasa plugawi lasy. Wzbudzają również *strach* we wszystkich istotach, mających poniżej 3 m wzrostu.

Zasady specjalne: Drzewce nie mogą nosić żadnego pancerza, ale ich bardzo twarda skóra odpowiada 2 *punktom pancerza*. Potrafią rzucać skałami z Siłą 6 nawet na odległość 24 metrów. Ponieważ są dosyć wolne i ociężałe, nie mogą poruszać się i rzucać głazami w tej samej rundzie.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	79	25	6	7	36	20
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
4	24	89	66	89	89	24

•ELF•

Elfy to najstarsza i najmądrzejsza ze wszystkich humanoidalnych ras. Są one wyrafinowanym ludem, obdarzonym głęboką miłością do sztuki i życia w hedonistycznym samozadowoleniu. Unikają wszelkich problemów i nie przepadają za pracą, uważając ją za nudną. Elfy nie współżyją dobrze z innymi rasami, gdyż są aroganckie, kapryśne i niepraktyczne. Szczególnie krasnoludowie uważają je za irytujące. Elfy mówią swoim własnym, precyzyjnym i skomplikowanym językiem. Długowieczność sprawia, iż ich postawa względem otaczającego świata jest zupełnie inna, niż wszystkich innych ras. Niewielu może pojąć wspaniałości ich niezwykłej kultury, czy choćby do końca zrozumieć ich skomplikowany język.

Budowa ciała: Elfy wyglądają prawie tak samo, jak ludzie. Mają około 180 cm wzrostu oraz smukłą i proporcjonalną budowę ciała. Wszystkie elfy są zwinne i zgrabne, mają pociągłe twarze i zwracają na siebie uwagę dużymi oczami oraz pełnymi wargami. Ich uszy mogą być dość duże i często są szpiczaste. Nielicznym elfom wyrastają brody, a ich włosy miewają różny kolor – od czarnego przez srebrny, aż do całkowicie białego. Brązowe i blond włosy nie są rzadkością, choć rude prawie się nie zdarzają. Wiele elfów je farbuje, a makijaż jest stosowany przez obie płcie.



Wyodrębnia się cztery podstawowe odmiany, czy też „rasy" elfów:

Wysokie elfy: To właśnie wysokie elfy najbardziej ze wszystkich elfów nie lubią, by coś im przeszkadzało cieszyć się przyjemnościami życia. Są rdzeniem swojej rasy, żyją w miastach Elfich Królestw, gardząc wszelkimi podróżami. Praca zarobkowa jest przez nich traktowana jako oznaka osobistego niepowodzenia. Niewiele wysokich elfów kiedykolwiek opuszcza Elfie Królestwa, choć zdarza się, że niektórzy – młodzi i ciekawi przygód – wypuszczają się w szeroki świat, traktując podróż jako formę „wakacji", czy też metodę zdobywania doświadczenia. Tacy podróżni są zwykle zawalidrogami i irytują członków innych ras przez swą arogancję i skłonność do wynoszenia się ponad innych. Zdarzają się nawet samosądy, dokonywane na takich osobnikach.

Morskie elfy: Elfy, żyjące na wybrzeżach Elfich Królestw kultywują tradycje marynarskie i wojownicze, nie gardząc, tak jak inne elfy, pracą fizyczną. Z tych też powodów wysokie elfy traktują je z pogardą, uważając za gruboskórne i nieokrzesane. Morskie elfy są dzielnymi wojownikami i niezmordowanymi strażnikami wodnych szlaków. To właśnie ich zasługą jest, iż wodne szlaki pomiędzy Lustrią, a Starym Światem pozostają otwarte. Elfy morskie



lubią podróżować i często spotyka się je jako kupców lub handlarzy w portach Starego Świata. Większość z nich mówi językiem staroświatowym równie dobrze jak elfim, znaczna część posiada również pobieżną znajomość języka Norski. Handel wyrobami elfickimi prowadzony jest praktycznie wyłącznie przez morskie elfy.

Leśne elfy: Reprezentują ostatnie pozostałości kolonii, założonych dawno temu w Starym i Nowym Świecie. Liczebność tych kolonii jest raczej niewielka i cały czas się zmniejsza. Leśne elfy mają szersze horyzonty myślowe, są mniej zafascynowane sobą niż wysokie elfy, a nawet utrzymują kontakty z ludźmi. Są wspaniałymi łucznikami, chociaż zamiast walki wolą polowania, śpiewy, tańce i zabawę. Te elfy, które powróciły do Elfich Królestw nazywane są tam prostakami lub wieśniakami. Kilka bardzo małych społeczności leśnych elfów znajduje się w lasach wzdłuż wschodniej krawędzi Gór Krańca Świata, a kilka większych – na wschodnich wybrzeżach Nowego Świata. Leśne elfy mówią elfickim z wyraźnym akcentem i zwykle dobrze posługują się językiem lokalnej ludności.

Mroczne elfy: W dawnych czasach, gdy cywilizacja elfów była młoda, niektóre z wysokich elfów, rozczarowane swoim losem, zostały przekonane do przejścia na wiarę bogów Chaosu. Po zrobieniu tego utraciły urok i mądrość, charakterystyczne dla ich rasy, stały się zgorzkniałe, wypaczone, a w późniejszych czasach, po krwawej wojnie domowej, zostały wypędzone z Elfich Królestw. Obecnie można je spotkać głównie na północy Nowego Świata, w mrocznych lasach, które graniczą z uszkodzonymi, a przez to otwartymi Bramami Chaosu. Mroczne elfy pałają wielką nienawiścią do wszystkich innych żyjących istot, a szczególnie do innych elfów. Są zawistne wobec ludzi, gardzą goblinoidami, a krasnoludów i orki uważają za wstrętne.



Charakter: Mroczne elfy mają przeważnie charakter chaotyczny albo zły, natomiast wszystkie inne elfy – charakter praworządny lub dobry.

Cechy psychologiczne: Elfy wzbudzają *strach* w goblinach i mniejszych goblinach, jeżeli ci nie mają przewagi liczebnej przynajmniej 2:1 (to znaczy 10 elfów wzbudza *strach* w 1-19 goblinach).

Zasady specjalne: Wszystkie elfy *widzą w ciemności*, choć w różnym stopniu: leśne i mroczne widzą do 30 metrów; morskie i wysokie do 20 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	34	3	3	7	60
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	43	43	66	66	43	43



•FIMIR•

Pogłoski mówią, że fimiry są po części ludźmi, a po części demonami, nawiedzającymi bagna, trzęsawiska i opuszczone wrzosowiska w całej północnej i zachodniej części Starego Świata. Występują najczęściej na obszarach przybrzeżnych, ale można je spotkać wszędzie tam, gdzie jest ponuro i dostatecznie wilgotno. Twierdze fimirów są przeważnie posępnymi, stromymi stertami kamieni, prymitywnie usypanymi na podobieństwo ludzkich zamków, budowanymi na morskich przylądkach lub skalistych wzniesieniach i stale osłoniętymi przez gęstą, szarą mgłę – w rzeczywistości zamiast budować swoje własne, fimiry często przejmują ruiny starożytnych twierdz ludzkich. Ich społeczności są zwykle odizolowane i samowystarczalne, ale niektóre legendy mówią o stolicy fimirów – rozległym zamku z obsydianu, leżącym na skalistej, otoczonej przez zdradliwe skały i rafy wyspie. Jej położenie nie jest znane, choć niektóre źródła podają, iż co pewien czas znika ona, czy zatapia się pod powierzchnią morza, pojawiając się w dowolnym innym miejscu wzdłuż zachodniego wybrzeża Starego Świata.

Fimiry są istotami mgły i ciemności, dlatego unikają jasnego światła. Gdy podróżują w dzień, mgła zawsze porusza się wraz z nimi, ochraniając ich przed słońcem i sprawiając, że ich liczebność jest prawie niemożliwa do oceniania (patrz poniżej *Zasady specjalne*).

Społeczności fimirów składają się prawie wyłącznie z samców i są podzielone na cztery kasty. Najniższą kastą są *Shearl* albo niewolnicy – kasta służących i robotników; kolejną są *Fimm* albo wojownicy – należy do nich większość szlachty fimirskiej i od nich pochodzi nazwa rasy. Następną są *Dirach,* zwane także przyjaciółmi demonów – niewielka, lecz potężna kasta magów. Jednak najstraszliwszą jest kasta *Meargh* albo czarownic, królowych-wiedźm, które rządzą fimirskimi twierdzami. *Meargh* są jedynymi samicami wśród fimirów.

Fimiry często najeżdżają samotne farmy i niewielkie wioski ludzkie w celu zdobycia pożywienia oraz jeńców. Meargh są niepłodne, dlatego fimiry porywają ludzkie kobiety, a ich potomstwo to zwykle normalne fimiry, a nie mieszańce. Przynależność kastowa młodych fimirów jest jasna od urodzenia, a samice rodzą się bardzo rzadko, nie więcej niż raz na sto lat w każdej twierdzy. Gdy urodzi się samica, zwykle jest zabijana, chyba że *Meargh,* władająca społecznością jest już bardzo stara i bliska śmierci. W takim przypadku młoda samica jest wychowywana jako córka i następczyni królowej.

Najeźdźcze oddziały fimirów składają się zwykle z około dziesiątki *Fimm* i podobnej liczby *Shearl* pod dowództwem młodego szlachcica. Na wybrzeżach fimiry podróżują na czarnych statkach o niskich i długich kadłubach. Czasem w wyprawie może uczestniczyć również jeden *Dirach,* wtedy zazwyczaj on jest dowódcą. Większe jednostki formowane są w czasie wojny, a w obronie twierdzy staje na polu *Meargh* wraz z całą ludnością i wespół z wieloma demonami, które ona i *Dirach* przyzwą. Fimiry wydają się ogólnie żyć w przyjacielskich stosunkach z demonami, a pogłoski mówią, że niektórzy z ich ludzkich jeńców wykorzystywani są w handlu z ich demonicznymi sprzymierzeńcami.

Ulubioną bronią fimirów są wielkie i ciężkie maczugi oraz topory, do władania którymi człowiek potrzebowałby obu rąk. Niektóre fimiry, a w szczególności szlachta, idą do walki, dzierżąc jedną z tych broni w każdej ręce. Rzadko używają broni miotającej, ponieważ mgła, która jest ich naturalnym żywiołem praktycznie udaremnia walkę na odległość.

Fimiry mają przeważnie niską inteligencję i częściej używają siły niż rozumu w celu rozwiązania jakiegoś problemu. *Dirach* jednak posiadają inteligencję równą ludzkiej, a *Meargh* są straszliwie przebiegłe i rządzą w równym stopniu dzięki strachowi, jaki je otacza, jak i poszanowaniu dla tradycji.

Mało znana jest religia i bogowie fimirów; możliwe, że oddają oni cześć potężniejszym wielkim demonom, z którymi są sprzymierzeni, albo tej nieznanej istocie lub istotom, którym te demony służą.

Fimiry ubierają się zgodnie z ludzką modą, ale nigdy nie okrywają nóg, ramion i ogona. *Fimm* podczas bitwy często noszą kolczugi, a szlachta faworyzuje długie płaszcze, przymocowane do ramion za pomocą ciężkich spinek ze złota, w których osadzone są klejnoty. Szczególnie cenią granaty, gdyż ich kolor podobny jest do barwy ludzkiej krwi. *Dirach* i *Meargh* noszą długie szaty oraz płaszcze brązowego koloru.

Posiadając jedno oko, fimiry nie mogą dobrze oceniać perspektywy i uważa się, że używają swych magicznych mgieł właśnie po to, by tę skazę zrównoważyć – oceniają odległość do swych przeciwników po tym, jak dobrze ich widać.

Większość fimirów może żyć około 200 lat. *Dirach* żyją dwa razy dłużej, a *Meargh* są prawie nieśmiertelne – znane są przypadki osiągania przez nie ponad 2000 lat i wcale nie są one rzadkie.

Budowa ciała: Fimir jest humanoidem z dużą, beczkowatą klatką piersiową, o krótkich, mocnych nogach zakończonych trójpalczastymi, szponiastymi stopami i długich, muskularnych ramionach, sięgających prawie do ziemi. Ich ciała są szerokie i silne, a pod zwodniczymi fałdami tłuszczu kryją się stalowe muskuły. Ich głowy są duże i prawie pozbawione włosów, ze spłaszczałą, szarą skórą. Charakterystyczny jest ostro zakończony, beznosy, ale za to zaopatrzony w kły pysk. Fimiry mają pojedyncze, pozbawione źrenicy oko w kolorze bursztynowym albo mlecznobiałym, umieszczone głęboko w oczodole. W miejscu uszu ich czaszka ma liczne otworki, pokryte cienką skórą, spełniającą rolę płytki rezonansowej. Fimiry mają szerokie, pochylone sylwetki, średnio około 1,8 metra wysokości, chociaż, jeśli się wyprostują, mogą osiągać ponad 2 metry wzrostu. Mają też mocne, wężowe ogony, osiągające długość ponad 1,8 metra. Ich skóra jest gładka, przyjmuje różne kolory – od płowożółtego do jasnooliwkowej zieleni.

Shearl: Niewolnicy wyróżniają się trochę mniejszym ciałem i gładkimi ogonami.

Fimm: Wojownicy mają ogony z rzędem kostnych guzów, zakończone guzowatą narośla, wyglądającą jak ciężka maczuga. Szlachta ma ogon najeżony kolcami, zaopatrzony na końcu w straszne, podobne do tasaka ostrze. Ilość kolców i rozmiary ogona-ostrza są powodem wielkiej dumy.

Dirach: Magowie mają nieznacznie zwężone głowy, z dwoma lub więcej rogami na czubku lub po bokach czaszki. Ich ogony są gładkie.

Meargh: Królowe-czarownice różnią się od innych tym, że ich głowy są pokryte prostymi, tłustymi włosami, przeważnie ciemnozielonymi lub niebiesko-czarnymi. Czesto mają rogi, które są jednak mniejsze niż u *Dirach*. Skóra jest mocno pofałdowana, co jest oznaką wieku. Tak jak u *Dirach*, ich ogony są gładkie.

Charakter: Zły

Cechy psychologiczne: Dla fimirów bardzo nieprzyjemne jest silne światło dzienne. Gdy są na nie wystawione (np. w przypadku, gdy ich mgła zostanie magicznie rozproszona – patrz niżej) muszą wykonać udany test Cech Przywódczych, albo stają się *podatne na głupotę*.

Zasady specjalne: *Dirach* i *Meargh* mają zdolność do tworzenia magicznej mgły, która otacza grupę fimirów podczas poruszania się w dzień. Może ona pokrywać obszar o promieniu 3 metrów za każdy wydany *punkt magii* i trwa, aż zostanie rozproszona magicznie – we wszystkim innym podobna jest do czaru *Mistyczna mgła* z 2 poziomu *magii wojennej*. Każda osoba, która wejdzie w fimirską mgłę musi wykonać udany test Siły Woli lub otrzyma ujemne modyfikatory -10% do Cech Przywódczych, Opanowania i Siły Woli w czasie przebywania w tej mgle. Przez podwojenie kosztu w *punktach magii,* mgła może być nasączona łagodną trucizną. Zmusza ona wszystkie istoty, nie będące fimirami, które się w niej znajdują do wykonania testu *zatrucia*. Jeśli test będzie nieudany, postacie będą kaszleć, a ich oczy zaczną łzawić (Sz -1, WW -10%, S -1, I -10%, Zr -10%, CP -10%, Op -10%, SW -10%). Używanie broni strzeleckiej wewnątrz mgły fimirów jest niemożliwe.

Fimir może widzieć we mgle na odległość 15 metrów i *widzi w ciemności* na taki sam dystans. Jego szybkość nie jest ograniczana, gdy porusza się we mgle. Bez otaczającej go mgły, która pomaga mu określać odległość, WW fimira jest redukowana o 5%, a jego US o 20%.

Fimir ma 1 lub 2 ataki bronią. *Fimm* może także atakować ogonem, którego może używać do tyłu i na boki. Ten atak jest jednak traktowany jak atak bronią (maczuga lub topór), a nie *uderzenie ogonem*.

Podana obok charakterystyka jest przeznaczona dla *Shearl*. Członkowie innych kast mogą być traktowani jako bohaterowie (*Fimm*), pomniejsi herosi (szlachta), czarodzieje z 1 poziomu (*Dirach*) i czarodzieje z poziomów 2-4 (*Meargh*).

Dirach ma 2K6+6 *punktów magii* i może używać 2 czarów z 1 poziomu *magii demonicznej* i 1 czaru z 2 poziomu. Powinny być one losowo określone przez Mistrza Gry.

Meargh używa czarów demonicznych z poziomu K3+1 wraz z odpowiednimi umiejętnościami i *punktami magii*.



Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	9	4	3	11	20
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	18	18	14	18	18	14



•GIGANT•

Giganci stanowią dziwną grupę istot, znacznie zróżnicowaną pod względem wielkości. Wszystkie należą do rasy giganciej, choć wielu może mieć różne cechy charakterystyczne, np. cyklop to gigant, który ma jedno oko. Wielu gigantów żyje samotnie, często wśród niedostępnych gór. Stanowią oni niebezpieczeństwo dla nieroztropnych podróżnych. Giganci występują stosunkowo pospolicie w północnej Norsce, nazywanej czasami Krainą Gigantów. W przeszłości żyli na całym obszarze Starego Świata, lecz zostali stąd wyparci przez ekspansję rasy ludzkiej. Jednak pojedyncze osobniki lub małe grupy nadal można spotkać w górach Starego Świata.

Budowa ciała: Giganci wyglądają z grubsza tak jak ludzie, choć są znacznie od nich więksi – osiągają wzrost od 3 do 6 metrów. Wielu gigantów ma dość szczupłe, wrzecionowate ramiona i nogi. Większość z nich robi wrażenie niedorozwiniętych, a nawet głupich. To spostrzeżenie wcale nie jest pomyłką.

Charakter: Dobry, neutralny, zły lub chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Giganci wzbudzają *strach* w humanoidach, mających poniżej 3 metrów wzrostu. Giganci z Siłą 5 lub więcej są *podatne na głupotę*.

Zasady specjalne: Giganci mogą rzucać skałami lub inną improwizowaną bronią na maksymalną odległość równą ich Sile x 4 w metrach. W przypadku trafienia, pocisk zadaje rany z Siłą równą Sile giganta.

Giganci są również *skłonni do alkoholizmu* (patrz **Trucizny, choroby, obłęd**). Pijani giganci, zmuszeni do wycofania się w czasie walki przewrócą się, jeśli nie wykonają udanego testu Inicjatywy. Jeżeli będzie on nieudany, zatoczą się do tyłu K4 metry, a potem się przewrócą – przygniatając wszystkie istoty, na które upadną. Kierunek upadku jest określany przy pomocy „tarczy zegarka" (gdzie przód jest oznaczony jako godzina 12), przy czym należy rzucić K20 – wszystkie rezultaty powyżej 12 są traktowane jako 12. Upadając, giganci przykrywają obszar o szerokości 3 metrów i długości równej swemu wzrostowi. Istoty, przebywające całkowicie bądź częściowo na tym obszarze zostaną uderzone przy wyniku 4 lub więcej na K6. Wykonaj test dla każdej z nich osobno. Każda trafiona w ten sposób istota otrzymuje 1K6 ran z Siłą równą tej, jaką posiada gigant. Istoty, które zostały przygniecione, ale nie zginęły, mogą na początku następnej rundy wyczołgać się spod ciała giganta. Gigant może podnieść się na początku każdej następnej rundy, jeśli wykona udany test Zręczności, ale do tego czasu jest traktowany jak cel *nieruchomy* i nie może walczyć.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	25	7	7	36	20
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
5	14	24	14	24	24	14

Giganci znacznie różnią się między sobą rozmiarami i cechami. Podana *charakterystyka* jest przeznaczona dla giganta, mającego około 3 metrów wzrostu. *Charakterystyki* dla gigantów innych rozmiarów mogą być określone w następujący sposób: za każde 0,5 metra wzrostu gigant ma 1 punkt Szybkości (maksymalnie do 6) i 1K6 Żywotności. Siła i Wytrzymałość wynoszą 1 punkt plus 1 za 0,5 metra wzrostu. Liczba Ataków wynosi 1 za każde 0,5 metra wzrostu, minus 1. Wszystkie inne cechy pozostają niezmienione.

•GNOM•

Gnomy są mniejszymi krewnymi krasnoludów. Mają podobną kulturę i mówią swoim własnym dialektem krasnoludzkiego. Choć wydaje się to niemożliwe, gnomy są jeszcze mniej opanowane i mają trudniejszy charakter niż krasnoludowie. Jak tamci, żyją przeważnie pod ziemią, wśród gór. Gnomy można spotkać prawie wyłącznie po zachodniej stronie Gór Krańca Świata. Ich populacja jest niewielka i przez cały czas się zmniejsza. Niektóre z ich społeczności przetrwały na odosobnionych obszarach Wyspy Albion, ale nie można o nich powiedzieć nic ponadto, że są zacofanymi pozostałościami dawnej rasy.

Budowa ciała: Gnomy są małe i krępe, rzadko udaje im się przekroczyć 1,2 metra wzrostu. Ich charakterystyczną cechą są bulwiaste nosy, kudłate włosy i brody. Włosy mają zwykle czarne, ale czasem także brązowe albo rude. Karnacja skóry jest podobna do krasnoludzkiej, z tym, że gnomy wyglądają na bardziej ogorzałe i opalone.



Charakter: Dowolny, choć prawie zawsze neutralny.

Cechy psychologiczne: Gnomy są *podatne na nienawiść* do goblinów.

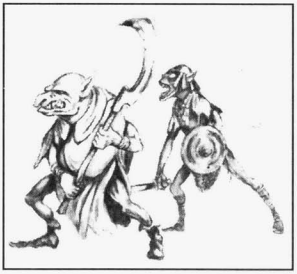
Zasady specjalne: Gnomy *widzą w ciemności* na odległość 30 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	25	3	2	7	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	29	43	29	29	43	29

•GOBLIN•

Gobliny są najbardziej pospolite ze wszystkich ras goblinoidalnych (mniejszych goblinów, hobgoblinów, orków, czarnych orków i snotlingów). Uwielbiają zadawać ból i cierpienie innym istotom, a także sprzeczać się pomiędzy sobą, jeżeli nie ma w pobliżu akurat nikogo innego, z kim można by walczyć. Brak dyscypliny wojskowej czyni z nich bardzo słabych wojowników i często powoduje, że przy pierwszej okazji uciekają z pola bitwy. Pomimo swej ilości są tak skłócone i niezdyscyplinowane, że rzadko stają się czymś więcej niż przejściowym zagrożeniem dla osiedli ludzkich. Ich ulubionymi wierzchowcami są wilki i dziki (patrz **Zwierzęta i potwory**).



Mniejsze gobliny: nie ma praktycznie żadnych większych różnic fizjologicznych między niższym i wyższym typem goblina, poza właśnie wzrostem. Oba gatunki żyją razem i krzyżują się do woli z innymi goblinoidami oraz ze sobą. W społecznościach goblinów mniejsze gobliny, niższe i słabsze, kończą jako niewolnicy, a czasami nawet jako pożywienie. Jednak niedostatek wzrostu nadrabiają okrucieństwem i niegodziwością. Często, gdy któryś z większych kuzynów zajdzie im za skórę, odczekują do odpowiedniego momentu (np. gdy po uczcie zapadnie w drzemkę) i dokonują ohydnej zemsty. Potrzeba przetrwania kaprysów ich goblińskich władców sprawia, że potrafią niezwykle szybkich reakcji i mają bystry umysł, przynajmniej jak na goblinoidy.



W rezultacie są całkiem sprawnymi czarodziejami – przynajmniej jak na standardy tych obrzydliwych istot.

Budowa ciała: Gobliny są niskie – większość osiąga około 1,2 metra wzrostu. Czasami wyjątkowo wysokie gobliny mogą osiągać wzrost 180 cm. Ich ciała są pochylone, powykręcane i brudne, a twarze zniekształcone i złośliwe. Kolory skóry są znacznie zróżnicowane; jedne mają barwę bladozieloną, inne – prawie czarną.

Mniejsze gobliny: są najniższą z goblinoidalnych ras, osiągają od 0,6 do 1,2 metra wzrostu. Chociaż są drobne i kościste, pod wszystkimi innymi względami przypominają zwykłe gobliny. Oba typy goblinów mówią dialektem pospolitego języka goblińskiego znanego jako Ghâzhakh.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Gobliny są *skłonne do niechęci* w stosunku do innych goblinoidów. *Nienawidzą* krasnoludów i czują *strach* wobec elfów, jeśli nie mają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch na jednego (tzn. grupa 10 goblinów będzie czuła *strach* wobec każdej grupy elfów, składającej się z więcej niż 4 osobników).

Zasady specjalne: Oba typy goblinów *widzą w ciemności* na odległość 10 metrów.

Zwykłe gobliny

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	25	3	3	7	20
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	18	18	18	18	18	18

Mniejsze gobliny

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	25	2	2	5	40
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	24	18	18	18	18	18



•HALFLING•

Halflingi są rasą niewielką, zarówno liczebnie, jak i pod względem wzrostu. Te z nich, które nie stały się integralną częścią ludzkiego społeczeństwa zamieszkują niezależny kraj pasterski, leżący w całości na terenie Imperium i żyjący pod jego osłoną.

Pochodzenie halflingów jest równie starożytne, co ludzi. Obecnie jednak ich liczebność maleje, co jest częściowo spowodowane ich spokojną, pokojową naturą.

Halflingi to aż nadto syty i pokojowy lud, bardziej zainteresowany urodzajem na polach i pastwiskach czy porą następnego posiłku, niż wojskowością. Są wspaniałymi, serdecznymi i ufnymi gospodarzami, szczęśliwymi, jeżeli mogą zaproponować podróżnym posiłek i schronienie. Pomimo to, są upartą, a nawet zaciętą rasą i będą bronić swoich domów, majątków i obiadu z dużym wigorem, choć nie są najlepszymi wojownikami. W obliczu niebezpieczeństwa mogą szybko organizować oddziały do obrony i wykazują dużą odwagę osobistą, broniąc swych domów, lecz ich wzrost i łagodne usposobienie na pewno nie ułatwiają im tego zadania.



Społeczności halflingów to przeważnie małe wioski, nominalnie zarządzane przez Starszego. Starsi gromadzą się okazyjnie, aby przedyskutować wspólne sprawy na dużym przyjęciu, ale ogólna organizacja tej społeczności jest bardzo luźna, zaś sformalizowana władza jest nikła lub nie ma jej wcale. Religia i folklor halflingów wiążą się ze sposobem życia, a ich główni bogowie powiązani są z przyrodą i płodnością. Legendarni bohaterowie to zazwyczaj halflingi, mające rekordowe plony albo organizujące duże przyjęcia w czasie głodu, a nie wielcy wojownicy, czy odkrywcy. Szukanie przygód nie znajduje u nich aprobaty, ale niektórzy mogą podróżować po krainach ludzi, wynajmując się jako kucharze lub do podobnej pracy.

Budowa ciała: Halflingi osiągają od 0,9 do 1,2 metra wzrostu. Są krępi i mają duże brzuchy, jednak ich budowa fizyczna daleko ustępuje np. krasnoludzkiej. Nie lubią zarostu na twarzach innego niż bokobrody, nosznone przez starszych i zamożnych mężczyzn. Ich ręce i stopy, nadspodziewanie wielkie, jak na tak małe istoty, pokryte są włosami. Owłosienie na stopach jest stałym źródłem dumy wszystkich halflingów, więc przeważnie chodzą boso.

Charakter: Neutralny.

Zasady specjalne: Halflingi *widzą w ciemności* na odległość 20 metrów.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	25	34	2	2	7	50
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	43	24	29	24	43	43

•HOBGOBLIN•

Hobgobliny są większymi krewnymi goblinów. Są prawie tak samo agresywne jak orki, szybsze od nich, choć nie tak skuteczne w walce. Pracują biegle, chociaż dosyć topornie, w metalu i często żyją między innymi goblinoidami jako kowale i górnicy, obejmując dowództwo podczas obrony i na wyprawach łupieżczych. Podobnie jak orki uwielbiają zabijać, ale wolą to robić w walce niż przez powolne tortury, jak to jest w zwyczaju innych goblinoidów. Mówią pospolitym językiem goblińskim.

Budowa ciała: Hobgobliny zajmują drugie miejsce pod względem wielkości wśród ras goblinoidalnych, często osiągając 1,8, a czasami nawet 2 metry wzrostu. Są podobne do ludzi znacznie bardziej niż orki czy gobliny, choć ich twarze, według ludzkich standardów, są wyjątkowo brzydkie. Ich przebarwiona, plamiasta skóra jest zwykle żółtawobrązowa i, w odróżnieniu od większości goblinoidów, mają czarne, pokrywające całą głowę włosy.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Hobgobliny są *podatne* zarówno na *furię*, jak i na *niechęć*, skierowaną przeciwko innym goblinoidalnym.

Zasady specjalne: Hobgobliny *widzą w ciemności* na odległość 10 metrów.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	14	3	4	7	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	29	29	24	24	24	18



•KRASNOLUD•

Krasnoludowie nie są licznym ludem. Mimo że żyją bardzo długo, rozmnażają się bardzo powoli. Tworzą klany, często mieszkające w niedostępnych górskich zamkach lub podziemnych twierdzach, jednak przyswajające sobie wiele z kultury regionu, w którym żyją. Stąd też krasnoludowie z Norski mają zdecydowanie więcej wspólnego z ludźmi z Norski niż ze swymi kuzynami z Gór Krańca Świata.

Krasnoludowi są dumni i bardzo nieopanowani. Historia krasnoludzka jest pełna przypadków, gdy niewielka zniewaga doprowadzała do wojny lub wielopokoleniowej waśni rasowej. Jednym z takich właśnie konfliktów była legendarna już batalia przeciw elfom Starego Świata. Ostatecznie elfy wycofały się do swej ojczyzny w Królestwach Elfów, podczas gdy osłabieni krasnoludowie stanęli twarzą w twarz z inwazją goblinów. Konflikty, które nastąpiły później, znane jako Wojny Goblińskie, doprowadziły do tego, że Królestwa Krasnoludzkie Starego Świata zmniejszyły swój obszar do jedynie kilku twierdz w Górach Krańca Świata. Krasnoludowie z Norski ucierpieli najmniej, chociaż w późniejszym czasie zostali zaatakowani przez Inwazje Chaosu i wielu z nich uciekło na zachód przez morza w stronę nowych lądów Lustrii i osad Nowego Wybrzeża Południowego Lądu.

Krasnoludowie są bardzo materialistycznym ludem: są wspaniałymi rzemieślnikami i dobrymi robotnikami. Mają niewielkie zdolności magiczne, a krasnoludzcy czarodzieje są rzadkością. Mówią językiem Starego Świata lub Norski, a również swym własnym, sekretnym językiem, którego nie uczą nikogo obcego.

Budowa ciała: Krasnoludowie są niskimi istotami, mierzącymi około 1,5 m wzrostu,



bardzo szerokimi w barach, co sprawia, iż są idealnie przygotowani do podziemnego życia i górnictwa. Ich skóra ma taki sam odcień, jak skóra ludzka. Kolory włosów są bardzo różnorodne, chociaż krasnoludowie z Norski przeważnie mają rude bądź blond.

Charakter: Krasnoludowie mogą mieć każdy charakter. Większość ma charakter neutralny, chociaż niektóre społeczności żyjące w Górach Krańca Świata zostały skażone, stając się złe (nawet wtedy jednak nie utrzymują kontaktów z goblinoidami). Podobnie niektórzy krasnoludowie z Norski zostali spaczone przez Inwazje Chaosu i stali się chaotyczni.

Cechy psychologiczne: Krasnoludowie *nienawidzą* wszystkich goblinoidów i są *podatni na niechęć* w stosunku do elfów. Krasnoludowie z Norski mają podobne poglądy kulturowe jak tamtejsi ludzie (patrz *Człowiek*). W ich społecznościach znajduje się wielu berserkerów – gwałtownych krasnoludów *podatnych na furię* i *alkoholizm*.

Zasady specjalne: Krasnoludy *widzą w ciemności* na odległość 30 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	41	25	3	4	7	20
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	24	66	29	66	66	24

•MINOTAUR•

Minotaur to nazwa nadana specyficznej formie wielkiego zwierzoczłeka, u którego łączą się fizyczne i umysłowe atrybuty człowieka i byka – a czasami również innych istot. Te straszne potwory Chaosu odznaczają się brutalnym zachowaniem i perwersyjnymi myślami oraz niezaspokojonym apetytem na żywe mięso. Rozkoszują się rozszarpywaniem ofiar i pożeraniem oderwanych członków na ich oczach. Ciepłe ciało i krew narkotyzuje minotaury, a uczty szybko zmieniają się w orgie bestialstwa i tortur. Ich ulubionym pożywieniem są ludzie, ale jedzą prawie wszystko, a nawet mogą stać się kanibalami, jeśli nie mogą znaleźć innego źródła pożywienia.

Minotaury żyją w głębiach prastarych lasów Starego Świata, z których urządzają spektakularne rajdy myśliwskie na małe miasteczka i wioski, często w towarzystwie innych zwierzoludzi i Wojowników Chaosu. Są groźnymi wojownikami, ale ich niska inteligencja nie pozwala im używać skomplikowanej broni, ani wytwarzać własnych broni czy zbroi.

Budowa ciała: Minotaury są gigantycznymi ludźmi z głowami byków, a często także z innymi znamionami Chaosu. Ich skóra jest ciemna, podczas gdy głowy zwykle czarne i uwieńczone białymi lub pożółkłymi rogami. Niektóre minotaury noszą piętno Chaosu w postaci podobnych do kozich, porośniętych czarną sierścią nóg. Ich oczy są zwykle czerwone, podczas gdy skóra wokół oczu i pyska jest szara lub różowa.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Minotaury wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Minotaury są *podatne na żądzę krwi:* minotaur, który zabije albo unieszkodliwi przeciwnika i nie ma w pobliżu innych przeciwników, musi wykonać udany test Opanowania albo zacznie natychmiast pożerać ciało wroga. Jeżeli minotaur zostanie zaatakowany w czasie pożywiania się, będzie walczył z tymi, którzy mu przeszkodzili, a liczba jego Ataków zostanie czasowo podwojona do chwili, kiedy będzie mógł znów zająć się jedzeniem.

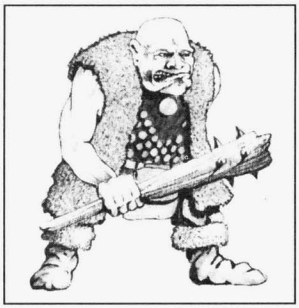
Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	41	25	4	4	17	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	18	66	18	29	24	10

•OGR•

Ogry są wielkimi, brzydkimi humanoidami, które uwielbiają walczyć i zabijać. Nie mają jednak jednoznacznie określonych zapatrywań i wynajmują swoje usługi temu, kto więcej zapłaci. Ogry nie są nadzwyczaj okrutne, a raczej brutalne i mają mało respektu wobec słabych i bezbronnych. Dawniej należały do rasy ludzkiej, lecz zostały skażone w odległej przeszłości na skutek oddziaływania Chaosu na ich północną ojczyznę. Ogry były pospolite w Norsce, a nawet w północnych częściach Starego Świata, lecz obecnie są rzadką i wymierającą rasą. Żyją, by walczyć i jeść, a ich główny bóg nazywany jest „Wielkim Żołądkiem".

Chociaż ich systemy trawienne są niczym w porównaniu z trollami, to i tak jedzą prawie wszystkie rośliny i zwierzęta, a nazwy nadawane innym rasom są zawsze związane z jedzeniem i podobnymi tematami. Pewna opowieść treści typową postawę ogra wobec jedzenia i walki: mówi się, że ogr, będący kapitanem najemników powiedział do swego ludzkiego pracodawcy podczas bitwy: „Hej, chudy! Rusz swoje zakąski i zróbmy sobie wszyscy śniadanie!", co w wolnym tłumaczeniu oznacza „Mówię, nic nie znacząca, mała osobo, że jeśli zechciałbyś odsunąć swoje przednie szeregi z naszej drogi, to moglibyśmy zaatakować wroga". Większość idiomów ogrów koncentruje się na pożywieniu i jedzeniu, a te ogry, które mówią ludzkimi językami mają zwyczaj tłumaczenia ich dosłownie, co tworzy interesujące problemy podczas rozmów. „Chudy" jest terminem określającym nie-ogry w czasie rozmowy; czasami zdarza się, że ogr nazwie innego osobnika swego gatunku „chudym", aby go obrazić. Gdy ogr jest strasznie zły albo przestraszony, może powiedzieć „to prawie pozbawiło mnie podwieczorku", podczas gdy „ochłapy trolla" oznaczają smakowity deser. Rywalizacja w jedzeniu to popularna forma pojedynku między ogrami, zaś ostatecznym tryumfem jest wygranie rywalizacji poprzez zjedzenie swojego przeciwnika. Ogry mówią swoim własnym, sapiącym i warczącym językiem znanym jako Grumbarth, chociaż wielu



z nich zna język Norski, a kilku ma pojęcie o językach Starego Świata.

Ogry noszą proste ubrania, zwykle z naturalnych futer i skóry albo materiałów, które ukradli lub kupili od ludzi. Preferują ogromne bronie obuchowe i sieczne.

Budowa ciała: Ogry są dużymi, masywnymi humanoidami, mającymi około 3,6 metra wzrostu i prawie tyle samo szerokości. Ich kości są grube, a cały szkielet ma ciężką budowę, co nadaje im ordynarny wygląd.

Ogry doskonale znoszą zimno i skrajne warunki dzięki bardzo słabemu unerwieniu skóry i małej ilości podskórnych naczyń krwionośnych. Ich skóra, prawie tak gruba jak u byka, jest zwykle ciemna, brązowa lub szara, a sierść zwykle czarna, szara lub biała.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Ogry wzbudzają *strach* istotach żywych, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	17	4	5	17	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
2	18	18	14	18	29	10



•ORK•

Orki są dobrymi wojownikami, najbardziej wytrzymałymi ze wszystkich ras goblinoidalnych. Często stają się przywódcami swoich słabszych kuzynów. Są to odpychające potwory, które lubią zadawać ból i rozkoszują się okrucieństwem i zabijaniem. Orki prawie zawsze walczą i jeśli nie mogą znaleźć innych wrogów, wówczas biją się pomiędzy sobą. Cała technika i kultura orków związana jest z wojną. Dla pojedynczych istot są niebezpiecznymi wrogami, ale brak organizacji i strategii nie pozwala im się stać realnym



i poważnym zagrożeniem dla ludzkości. Orki mówią pospolitym goblińskim językiem, zwykle około czterech oktaw niżej niż gobliny.

Budowa ciała: Orki są największą z goblinoidalnych ras, często osiągają 2 metry wzrostu. Są silnie zbudowane, mają krzywe nogi i niezdarny chód, podobny do małpiego. Ramiona są tak długie, że duże dłonie prawie sięgają ziemi. Mają brutalne twarze z wystającymi szczękami i dużymi zębami, a ich małe, świńskie oczy spoglądają złośliwie spod obrzydliwie wystających łuków brwiowych. Skóra jest często zielona lub ciemnooliwkowa, pokrywają ją brodawki, blizny oraz brud.



Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Orki są *podatne na niechęć* wobec goblinoidów, pochodzących z innych ras lub szczepów niż ich własny.

Zasady specjalne: Orki *widzą w ciemności* na odległość 10 metrów.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	25	3	4	7	20
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	29	29	18	29	29	18

•ORK, CZARNY•

Czarne orki są największymi i najstraszniejszymi ze wszystkich ras goblinoidalnych. Mówi się, że ich wyjątkowa siła i rozmiary to efekt starożytnego kanibalizmu plemiennego – mniejsze i słabsze orki są po prostu zjadane przez swych pobratymców, często żywcem. Ta brutalna metoda selekcji naturalnej, zwana przez orków „kasacją karłów" stworzyła plemię orków, które charakterystyczne dla swej rasy złe cechy rozdęło do strasznych rozmiarów. Szczęśliwie ta metoda nie wpłynęła na podniesienie niskiego poziomu inteligencji. Potężne, żyjące tylko dla



wojny i zniszczenia, orki czarne wydają się być stworzone przez jakąś wypaczoną jaźń, zamierzającą wykreować na swój użytek mistrzowskich wojowników. Wskazują na to ich siła i wielkość, jednakże gwałtowna i nieobliczalna natura orków stawia tę hipotezę pod znakiem zapytania.

Czarne orki normalnie ubierają się w brudne i podarte skóry bądź noszą części pancerza zdobyte na polach bitewnych. Hełmy mają tylko ci, którzy potrafią je zdobyć (i utrzymać). Im hełm jest większy i bardziej ozdobny, tym większy jest prestiż orka.

Budowa ciała: Czarne orki są zdecydowanie największymi przedstawicielami goblinoidów. Mają krępą i solidną posturę. Osiągają od 1,8 do 2,4 metra wzrostu. Są niemal tak szerokie jak wysokie. Ponieważ przez wieki rozmnażały się w obrębie swego rodu, pewne cechy uległy zwyrodnieniu. Mają one na przykład przerośnięte żuchwy – dlatego niektórzy mówią o nich „buldogi". Jak sugeruje ich nazwa, czarne orki mają ciemną skórę; najczęściej jest ona ciemnobrązowa lub ciemnoszara.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Czarne orki oczywiście prześladują (a czasami pożerają) przedstawicieli innych ras goblinoidalnych. Są *podatne na niechęć* w stosunku do nich z datkowym, ujemnym modyfikatorem -10% do rzutu kostkami.

Zasady specjalne: Czarne orki *widzą w ciemności* na odległość 10 metrów.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	25	4	4	7	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	18	29	18	29	29	14





•ORK, PÓŁKRWI•

Półorki są mieszańcami różnych ras, głównie ludzi i goblinoidów. Wszystkie te istoty są generalnie klasyfikowane jako półorki, choć w rzeczywistości w ich żyłach może płynąć krew hobgoblinów czy goblinów. Są wygnańcami zarówno z ludzkiej, jak i z goblińskiej społeczności i przeważnie grupują się i działają wspólnie jako bandyci lub najemnicy. Od czasu do czasu mogą się pojawiać w armiach goblińskich. Występowali kiedyś jako niewolnicy i najemnicy w społeczeństwie ludzkim, ale obecnie uważa się, że trzymanie ich w pobliżu ludzkich siedzib jest zbyt niebezpieczne. Kilka państw rozpoczęło akcje eksterminacji, które pchnęły półorki w stronę orków i innych goblinoidów. Mówią pospolitym językiem goblińskim, a niektóre osobniki używają również zniekształconej formy lokalnych dialektów ludzkich.

Budowa ciała: Istoty te, czego można się spodziewać, wyglądają jak coś pośredniego między goblinoidami, a ludźmi. Niektóre mają charakterystyczne głowy orków, podczas gdy inne w większym stopniu przypominają ludzi, choć mogą mieć małpie ręce czy koślawe nogi. Ich wygląd jest bardzo zróżnicowany. Kolor skóry i włosów zwykle dziedziczą po przodkach.

Charakter: Neutralny lub zły. Większość jest zła.

Cechy psychologiczne: Półorki są *podatne na niechęć* do wszystkich humanoidów. Ponieważ są wygnańcami, wszelkie testy wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -10%.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	25	3	3	7	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogl**
1	29	29	24	29	29	18

•REPTILLION•

Reptillioni są rasą dwunożnych humanoidalnych gadów, pochodzących od gatunku podobnego genetycznie do troglodytów. Żyją w głębszych częściach naturalnych systemów pieczar, czasem wychodząc, by napadać na najniższe poziomy krasnoludzkich bądź golińskich twierdz, leżące w pobliżu ich własnych tuneli. Reptillioni są podziemną rasą, więc bardzo rzadko można je zobaczyć na powierzchni i to tylko w nocy. Jedyne opisane skupiska tych istot były małymi społecznościami, liczącymi do 50 osobników, przeważnie przemieszczającymi się w koczowniczo-myśliwskich grupach z miejsca na miejsce, budującymi kamienne chaty w większych jaskiniach. Niektóre plemiona trenują i wykorzystują mięsożerne chwytacze (patrz **Zwierzęta i potwory**) jako zwierzęta myśliwskie.

Reptilioni mają prymitywne społeczeństwo, ale jest ono wystarczająco zorganizowane do walki i wytwarzania potrzebnych im prostych narzędzi. Ich hierarchia społeczna wydaje się być oparta na wieku osobników, gdzie najstarsi otrzymują pozycję przywódców, podczas gdy silniejsi i najbardziej zdolni są wykorzystywani jako wodzowie lub dowódcy wypraw myśliwskich. Jedzą wszystkie rodzaje mięsa, ze zmarłymi towarzyszami włącznie, choć nie zabijają się nawzajem dla zdobycia pożywienia. Mówią unikalnym językiem znanym jako Ssissgl'k, który wymyka się transkrypcji, lecz pełen jest mlaśnięć, parsknięć, gwizdów i innych szczególnych dźwięków. Nie jest wiadome, jak długo żyją pod ziemią, ale sądzi się, że są najstarszą inteligentną rasą w Znanym Świecie.

Reptilioni praktycznie nie noszą ubrań. Ich okryciem są często tylko przepaski biodrowe lub krótkie tuniki, za to przystrajają się w proste ozdoby z kości i paciorków, czasem noszą także fantazyjne nakrycia głowy. Mając twardą i odporną skórę nie znają zbroi, chociaż czasami używają tarcz.

Budowa ciała: Reptillioni różnią się między sobą wzrostem (od 1,5 do 2 metrów). Mają wytrzymałe, mocno umięśnione ramiona i nogi, długą, chudą szyję oraz typową gadzią głowę, a ich ogony są długie i silne. Całe ciało pokryte jest mocną, rogową łuską, która może mieć dowolną barwę – od szarobrązowej do karminowej lub niebieskiej.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Reptillioni wydają się być pozbawieni emocji i nigdy nie ulegają panice. Dlatego są odporni na *strach* i *grozę*.

Zasady specjalne: Reptilioni mają bardzo wytrzymałą skórę, która daje im 1 *punkt pancerza* na całym ciele. Gdy zostaną pojmani, nie są w stanie zrozumieć żadnych, nawet prostych pytań i przy pierwszej sposobności próbują ucieczki. Ponieważ są przyzwyczajeni do zjadania swoich, pochodzących z innych ras jeńców, uważają, że wszyscy inni robią to samo, co oznacza, że próbując ucieczki, nawet gdy wydaje się ona niemożliwa, nie mają nic do stracenia. Ludzie-jaszczury są odporni na odór troglodytów i często zatrudniają ich w swoich oddziałach wojskowych. *Widzą w ciemnościach* na odległość 30 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	25	3	4	12	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogl**
1	18	89	18	89	89	10







A. Czarodziej z Altdorfu
B. Elf z Loren
C. Ranger z Zachodniego Imperium
D. Bogaty kupiec z Nuln
E. Kapitan najemników ze Stirlandu

F. Wojownik-kapłan Myrmidii
G. Krasnolud z Gór Krańca Świata
H. Kieszonkowiec Valantina z Nuln
I. Najemny wojownik z Norski



•SKAVEN•

Skaveni są rasą zwierzoludzi, krzyżówką człowieka i szczura. Pojawili się wśród ruin starożytnej cywilizacji Starych Slannów, kiedy to wśród gigantycznych szczurów zaczęły pojawiać się liczne mutacje, powodowane przez wystawienie ich na bezpośrednie promieniowanie potężnego źródła czystej magii, zawierającego całą wypaczoną moc Chaosu. To źródło jest znane jako *spaczeń* i jego nieoczyszczona forma jest bardzo niebezpieczna – długie przebywanie w jej pobliżu prowadzi do powstawania degenerujących mutacji, a nawet śmierci. Jednak skaveni nie tylko uodpornili się na szkodliwe działanie *spaczeni*, ale obecnie czerpią z nich energię, zjadając je w sproszkowanej i oczyszczonej formie.



Twierdze skavenów rozrzucone są pod starożytnymi ruinami w całym Znanym Świecie. Prowadzi do nich pajęcza sieć tuneli, które są często połączone z kanałami ściekowymi i lochami, znajdującymi się pod zamieszkałymi miastami. Według pogłosek legendarna skaveńska stolica – Skavenblight, leży w głębi olbrzymich i odludnych bagien północno-zachodniej Tilei. Skaveni czczą boga Chaosu, znanego jako Rogaty Szczur, którego wyżsi kapłani zwani są Trzynastoma Panami Rozkładu. Bezpośrednimi sługami tych kapłanów jest kasta szamanów, nazywanych Szarymi Prorokami. Reszta społeczeństwa skaveńskiego jest zorganizowana w klany. Klan Skryre skupia czarodziejów-inżynierów, Klan Eshin – zabójców, Klan Pestilen – Mnichów Zarazy, zaś Klan Moulder – wypaczonych niewolników. Dodatkowo istnieją liczne klany Lordów Wojny, z których większość to tylko gromady, żyjące pod przywództwem najsilniejszej jednostki. Klany te skupiają około 75% skaveńskiej populacji i stanowią trzon sił wojennych.

Skaveni noszą ciemne, poszarpane ubrania, nałożone na taką zbroję, jaką mogą zdobyć. Jest ona zwykle wykonywana ze skór zwierzęcych, wzmocnionych metalowymi płytkami, ćwiekami i kawałkami kolczug, zdartych z zabitych wojowników. Symbole klanów są zazwyczaj umieszczane na ubraniach i tarczach, a czasami namalowane lub nawet wypalone na futrze. Ich ulubioną bronią są długie, zębate noże z wyszczerbionymi lub zębatymi ostrzami, czasem mocowane na kijach, często używają również różnego rodzaju haków, sieci i lin.

Budowa ciała: Skaveni mają kształt gigantycznych szczurów, wykrzywionej parodii ludzkiego ciała. Mierzą od 1,2 do 1,8 metra wzrostu. Pozostałe szczegóły różnią się znacznie, gdyż skaveni w różnym stopniu naznaczeni są piętnem Chaosu. Z wyjątkiem uszu i ogona są całkowicie pokryci gęstym, brązowym bądź łaciatym futrem. Zdarzają się osobnicy białego, czarnego lub szarego koloru. Biali skaveni często są doskonałymi czarodziejami, podczas gdy rzadko występujący szarzy zazwyczaj posiadają jakąś specjalną formę chaotycznej mutacji.

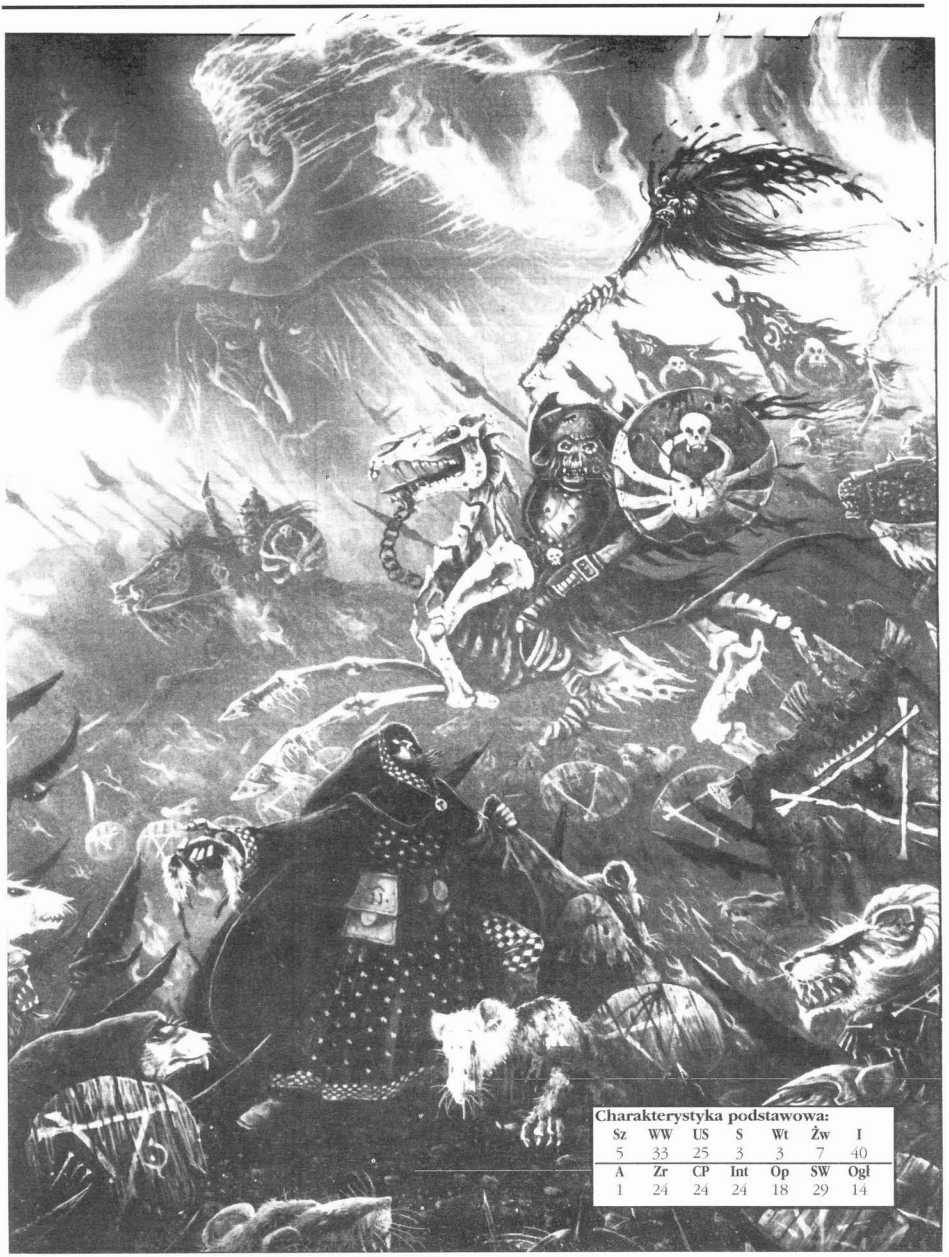
Charakter: Chaotyczny.

Zasady specjalne: Wszyscy skaveni *widzą w ciemności* na odległość 30 metrów. Cios nożem lub ugryzienie skavena ma 35% szans na *zainfekowanie ran*. Niektórzy mutanci mają chwytne ogony, w których mogą trzymać dodatkową broń. Istnieje 10% szansa, iż broń skavena jest pokryta *trucizną halucynogenną* (patrz **Trucizny**). Szarzy Prorocy i Klan Skryre są czarodziejami poziomów 1-4 i posiadają 3K6 *punktów magii* za każdy poziom. Mogą regenerować *punkty magii* tylko przez zjadanie kawałków oczyszczonych *spaczeni*, które przywracają im K6 *punktów magii*.



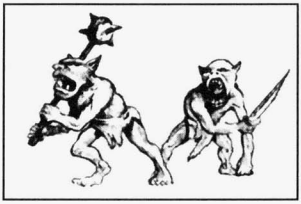






Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	33	25	3	3	7	40
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	24	24	24	18	29	14



•SNOTLING•

Snotlingi są najmniejszą z ras goblinoidalnych. Żyją w dużych, zamkniętych wspólnotach, osiedlonych w gęstych lasach. Zamieszkują podziemne nory, wydrążone wokół korzeni drzew lub pośród skał. Chociaż ukryte, wejścia do mieszkań snotlingów łatwo rozpoznać dzięki dużym stosom łajna, odpadków i otaczających je śmieci. Smród powinien określić przybliżone położenie siedzib tych istot każdemu, kto posiada zmysł powonienia – myśli o higienie osobistej są wstrętne dla snotlingów! Członkowie społeczności rozpoznają się nawzajem po zapachu i snotlingi zadają sobie dużo trudu, aby utrzymać właściwy odór. Istoty te są bardzo towarzyskie i zawsze zjawiają się w dużej liczbie; nienawidzą samotności.

Chociaż snotlingi używają broni i ubrań, to same nic nie wytwarzają i wolą kraść i przerabiać dobra innych ras. Dlatego też noszą często bardzo prymitywne ubrania – zwykle opaski biodrowe i szmaty. Snotlingi atakują otwarcie tylko wtedy, gdy mają co najmniej dziesięciokrotną przewagę liczebną. W innych przypadkach wolą pozostawać w ukryciu i stosować taktykę „uderz i uciekaj". Ich bronią są przeważnie noże, których używają jako małych mieczy oraz małe włócznie, topory i maczugi. Używają również sieci, a wiele społeczności hoduje dziwaczne i trujące grzyby, z których wytwarzają „broń zarodnikową".

W przeciwieństwie do innych ras goblinoidalnych, snotlingi mają charakter neutralny. Oczywiście mają złe skłonności, ale ich co bardziej łajdackie numery, takie jak napełnianie kapeluszy lub kanapek śpiących istot łajnem, to efekt prymitywnego poczucia humoru, a nie charakteru. Ich dialekt pospolitego języka goblińskiego nosi nazwę Snotgob.

Budowa ciała: Snotlingi wyglądają jak bardzo małe gobliny. Osiągają najczęściej około 0,6-0,9 metra wzrostu. Koloru ich ciała nie można rozpoznać, ponieważ najczęściej są pokryte brudem i najpaskudniejszymi substancjami.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Snotlingi nie czują *niechęci* do innych goblinoidów (są zbyt głupie, by zrozumieć panujące wśród nich stosunki). Posiadają zwierzęcy spryt, który chroni je przed *głupotą*. Jeżeli snotlingi nie mają przewagi liczebnej 10 do 1 wobec swych wrogów, stają się *podatne na strach*. Samotny snotling jest *podatny na grozę*.

Zasady specjalne: Snotlingi są odporne na oddziaływanie *pleśni* i same często używają broni z zarodnikami, która może być rzucana na odległość 15 metrów. Ma ona taki sam efekt, jak czerwona lub żółta pleśń (patrz **Grzyby i pleśnie**). Snotlingi *widzą w ciemności* na odległość 10 metrów.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	17	17	1	1	3	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	14	14	14	14	14	14



•TROGLODYTA•

Troglodyci to bliscy krewni reptillionów, do których są podobni we wszystkim, prócz rozmiarów i dla których często pracują jako wojownicy lub strażnicy. Chociaż są od mniej liczni od reptilionów, są strasznymi i groźnymi przeciwnikami, często walcząc dla tych ostatnich w „oddziałach uderzeniowych". Są wyjątkowo głupią rasą i dlatego nigdy nie zostają przywódcami w społecznościach reptillońskich. Nie rozumieją taktyki, po prostu dostają rozkaz ataku i wybicia wrogów. Często nawet nie zauważają, że przeciwnik jest już nieżywy i bezrozumnie kontynuują uderzanie i rozrywanie wroga przez pewien czas po tym, jak przestał stawiać już jakikolwiek opór. Troglodyci wydzielają obrzydliwy smród, który jest odpychający dla istot innych niż gady i mówią dialektem tego samego syczącego języka, co reptillioni.

Budowa ciała: Troglodyci mają powyżej 3 metrów wzrostu, ale poza tym niemal nie różnią się od reptillionów. Są dobrze umięśnieni, z typową, pokrytą łuskami gadzią głową i szerokim ogonem. Kolory łusek różnią się w ten sam sposób, jak u mniejszych reptilionów, przy czym najpospolitszym jest zielony.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Troglodyci są *podatni na głupotę* i gdy zabiją przeciwnika, muszą wykonać test Inteligencji. Nieudany rezultat oznacza, że nie zdołali zauważyć, że ich ofiara jest martwa i będą kontynuowali atakowanie ciała testując swoją Inteligencję w każdej rundzie i zatrzymując się dopiero wtedy, gdy test będzie w końcu udany. Troglodyci wzbudzają *strach* istotach żywych, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Troglodyci mają twardą skórę, dającą im na całym ciele 1 *punkt pancerza*. Ich odrażający smród oddziałuje na wszystkie istoty, które nie są gadami i dlatego ich przeciwnicy otrzymują ujemny modyfikator -10% do Walki Wręcz. Troglodyci *widzą w ciemności* na odległość 30 metrów.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	W	Żw	I
4	33	25	4	4	10	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
2	14	89	14	89	89	10

•TROLL•

Trolle są brzydkimi, wręcz wstrętnymi istotami o mniej więcej humanoidalnym wyglądzie. Są spokrewnione z ogrami, ale Chaos miał na nie znacznie większy wpływ i nadal powstają ich kolejne chaotyczne mutacje. Żyją w niewielkich grupkach jak dzikie zwierzęta, napadając, gdy poczują głód, na małe osady w poszukiwaniu pożywienia. Najważniejszą rzeczą w całym ich życiu jest jedzenie. Ich system trawienny jest zdolny



do strawienia prawie wszystkiego (włączając w to, według pogłosek, nawet skały). Mówi się że jedynym przeciwnikiem, z którym ogr nie stanie do pojedynku w jedzeniu jest troll, gdyż wie, że nie ma żadnych szans z jego potężnym systemem trawiennym. Soki trawienne trolli są jednym z najsilniejszych kwasów, jakie są znane w Starym Świecie, a rozprucie trollowi brzucha może często oznaczać śmierć dla obu stron, gdy soki wytrysną na zewnątrz. Czasami w żołądku trolla można znaleźć niestrawne resztki poprzednich posiłków, na przykład złoto czy szlachetne kamienie, chociaż rzadko opłaca się podejmować ryzyko ich wydobycia. Uszy i nos trolla mogą wykryć dźwięki i zapachy pola bitewnego z odległości kilku kilometrów. W Norsce i północnych częściach Starego Świata znane są przypadki, gdy na skraju pola walki pojawiały się grupy trolli i zaczynały jeść wszystko, co było w pobliżu. Choć trolle są w stanie zjeść wszystko, ich ulubionymi daniami są mięso i padlina. Często się zdarza, że troll, który zabije przeciwnika, traci zainteresowanie dalszym ciągiem bitwy i po prostu zasiada do uczty. Trolle słabo znają i rozumieją mowę, ale niektóre z nich używają zdegenerowanej wersji języka Norska.

Trolle są niehigienicznymi, brudnymi i obrzydliwie śmierdzącymi istotami. Często ich skórę porastają pasożytujące grzyby, a ciało jest umazane resztkami ostatnich posiłków. Nie noszą zbroi i tylko czasami posługują się bronią, zawsze bardzo prymitywną – zazwyczaj jest to nieobrobiony pień drzewa, używany jako maczuga, chociaż mogą walczyć toporami, zdobytymi na gigantach i ograch (czasami nawet trzymając je za właściwy koniec). Trolle mają zdolności do *regenerowania* uszkodzonych tkanek ciała – tak więc nawet zabity troll może czasami wrócić do życia.



W walce atakują *uderzeniami* dwóch *szponów*, albo dwukrotnie atakują bronią (o ile ją noszą) oraz raz *gryzą*.

Budowa ciała: Trolle są dużymi potworami, mającymi dużo ponad 3 metry wzrostu. Chociaż mogą wyglądać chudo lub komicznie, ich powykręcane ciała są silne, z mocnymi kośćmi i ścięgnami jak okrętowe liny. Trolle mogą być prawie każdego koloru, jednak większość z nich jest brązowa albo zielona.

Charakter: Zły lub chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Trolle są *podatne na głupotę* i nieudany test *głupoty* oznacza, że zaczną jeść najbliższą rzecz, nawet jeśli jest wykonana z kamienia. Jeżeli troll zabije lub pozbawi sił swojego przeciwnika i nie ma innego przeciwnika w pobliżu, musi wykonać udany test Opanowania, albo natychmiast zacznie go zjadać. Jeżeli zostanie zaatakowany w czasie jedzenia, będzie walczył z tym, kto mu przeszkodził, a liczba jego Ataków zostaje czasowo podwojona – do chwili, gdy będzie mógł dokończyć swój posiłek. Troll wzbudza *strach* w istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Trolle mogą *regenerować* obrażenia, nawet te, które sprowadzają je na granicę śmierci. Jeden punkt Żywotności jest regenerowany na turę gry (minutę), aż do odzyskania maksymalnej ich ilości. Punkty Żywotności (rany), spowodowane ogniem lub przez żrące kwasy nie mogą zostać zregenerowane. Troll, którego Żywotność spadnie do 5 lub niżej nie może atakować ani poruszać się, aż zregeneruje się przynajmniej do 6 punktów Żywotności. Jeżeli krytyczne trafienie określa, że została przebita dolna część jego ciała, kwas tryska w przód półkolem o promieniu 3 metrów, powodując K3 trafienia o Sile 10 we wszystkie istoty na tym obszarze. Nie chroni przed nimi zbroja, a zbroje niemagiczne i takaż broń automatycznie ulegają zniszczeniu.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	**WW**	**US**	**S**	**W**	**Żw**	**I**
6	33	9	5	4	18	10
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
3	14	14	14	24	24	6

•WOJOWNIK CHAOSU•

Wojownicy Chaosu są sługami i wyznawcami wstrętnych bogów Chaosu, którzy nadeszli niespodziewanie z północy w trakcie Inwazji Chaosu. Wraz z innymi chaotycznymi istotami pojawili się znikąd i rozlali po krajach Norski i Starego Świata. Ludzie i krasnoludy z tych terenów stoczyli długą i krwawą wojnę z najeźdźcami, wojnę, która zakończyła się odwrotem Chaosu na daleką północ, gdzie w mniejszym czy większym stopniu panuje on do dzisiaj. Jednak nawet teraz, ponad 100 lat później, grupy odzianych w czarne zbroje Wojowników Chaosu wciąż najeżdżają północne ziemie Starego Świata. Niektórzy z nich utrzymują nawet stałe obozy wśród lasów Starego Świata i na przełęczach Gór Krańca Świata. Każdy z nich poświęcił się jednemu z bogów Chaosu i walczy z wyznawcami innych z takim samym okrucieństwem, z jakim napada na Stary Świat.

Każdy Wojownik Chaosu jest obdarowany przez swojego boga jednym lub kilkoma *znamionami Chaosu*, zwykle fizyczną mutacją. Zbroje, tak charakterystyczne dla Wojowników Chaosu, także są darem i mogą mieć magiczne właściwości. Ich hełmy są tak bogato zdobione i oznakowane dziwnymi, złymi symbolami, że robią wrażenie niepraktycznych. Wojownicy Chaosu mogą używać prawie wszystkich rodzajów broni, chociaż szczególnie faworyzują duże topory, miecze i broń drzewcową.

Wojownik Chaosu, który spodoba się swojemu odrażającemu bogu, może zostać wybrany i stać się Bohaterem Chaosu, tym, który przewodzi zwierzoludziom. Bohaterowie i ich poplecznicy zostaną dokładnie opisani w osobnym dodatku **Królestwa Chaosu**. Kilka przykładów darów ofiarowanych Wojownikom Chaosu zostało podanych poniżej, ale pełniejsze omówienie Wojowników i ich bogów znajduje się w wymienionym dodatku. Wojownicy Chaosu mówią dziwnym językiem, nazywanym mroczną mową, którym posługują się również zwierzoludzie.

Budowa ciała: Pomijając niesamowite mutacje, Wojownicy Chaosu są zwykle ludźmi o masywnej budowie, choć ich wygląd ukryty jest pod ozdobnymi hełmami.

Charakter: Chaotyczny.

Zasady specjalne: Podobnie jak zwierzoludzie, Wojownicy Chaosu różnią się znacznie między sobą, zależnie od tego, czym zostali obdarowani przez swojego boga. Podana charakterystyka jest charakterystyką przeciętnego Wojownika. Wojownicy Chaosu mogą działać jako przywódcy wszystkich chaotycznych i złych oddziałów. Często także dowodzą zwierzoludźmi.

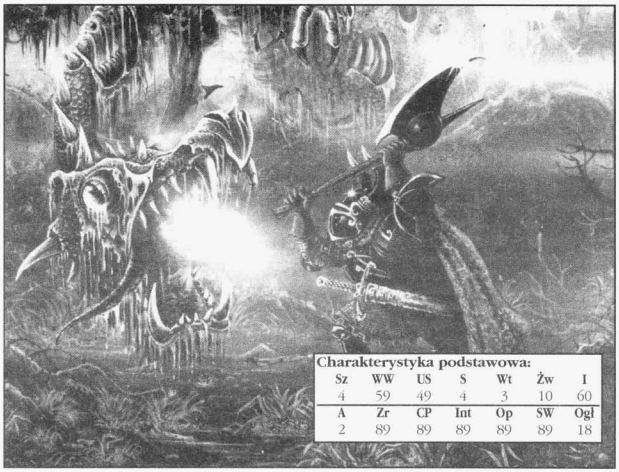
Liczba mutacji, którymi Wojownik Chaosu został obdarzony może być określona przez rzut K6. Rezultat 1-5 oznacza jedną mutację, zaś rezultat 6 oznacza K3 mutacje. Ich typ może być określony za pomocą rzutu K10 i porównania z poniższą tabelą:

Rzut kostką	Mutacja
1	Twarz-czaszka
2	Rozkładająca się twarz
3	Twarz zwierzęcia
4	Jedno oko
5	Troje oczu
6	Nogi zwierzęcia: +1K4 Szybkości
7	Brak głowy: twarz znajduje się w klatce piersiowej.
8	Odwrócona twarz („do góry nogami")
9	Nienaturalny kolor skóry
10	Rogi – może wykonać dodatkowy atak – *uderzenie rogami*

Zbroja Wojownika Chaosu ma 10% szans na posiadanie właściwości magicznej. Rzuć K6, a wynik porównaj z tabelą poniżej.

Rzut kostką	Właściwość
1	Działa jak trwały Run Pancerza
2	Działa jak trwały Run Ochrony
3	Zbroja stała się częścią skóry; nie można jej zdjąć, ale nie stanowi obciążenia.
4	Działa jak trwały Run Czaru, powoduje *strach* u wszystkich, którzy ją zobaczą.
5	Zbroja powoduje zwiększenie o +10% CP, ale tylko wobec zwierzoludzi.
6	Zbroja likwiduje oddziaływanie cech psychologicznych na tego, kto ją nosi.





Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	59	49	4	3	10	60
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
2	89	89	89	89	89	18

•ZWIERZOCZŁEK CHAOSU•

Te wstrętne istoty, pochodzące z Północnych Pustkowi Chaosu mają ludzką postać, zdeformowaną w zwierzęce kształty i obdarzoną nienaturalnymi cechami. Są narzędziami i sługami bogów Chaosu, którzy ofiarowali im takie kształty – podobnie zresztą, jak i inne, równie nienaturalne dary. Jeśli nawet zwierzoczłek kiedykolwiek miał ludzką krew w swoich żyłach, to obecnie jest ona bardzo rozcieńczona i istoty te traktowane są jako oddzielna rasa. Są pogardzane przez wszelkie inne istoty, żyją w niewielkich bandach głęboko w lasach Starego Świata, wynurzając się z nich tylko po to, by napadać na pojedyncze farmy i słabo bronione, małe wioski. Mówią językiem znanym jako mroczna mowa.



Budowa ciała: Zwierzoludzie znacznie różnią się między sobą wyglądem, ale najczęściej spotykane istoty tej rasy przypominają wyglądem ludzi, ale z głowami i nogami zwierząt, choć istnieją również takie, które mają tylko zwierzęce głowy, jak minotaury. Nie rozmnażają się w zwykły sposób, ale w każdym nowym pokoleniu pojawiają się nowe mutacje. Duże grupy zwierzoludzi posiadają w swoich szeregach osobniki o ekstremalnych mutacjach, takich jak brak głowy, kończyny różnych rozmiarów, kilka kończyn lub głów, różne kolory i faktury skóry itp. Te najbardziej wyjątkowe mutacje są uważane za szczególny znak przychylności bogów Chaosu.

Charakter: Chaotyczny

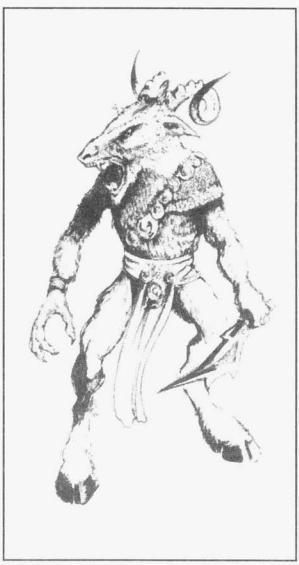
Zasady specjalne: Zwierzoludzie Chaosu są tak różnorodni, że każdy osobnik powinien mieć unikalne moce i mutacje. Załączona tabela prezentuje kilka przykładowych mutacji. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w dodatku **Królestwa Chaosu.**

Każdy osobnik będzie miał 1K6 mutacji, które mogą zostać wybrane spośród podanych w tabeli:

Rzuć 1k10:	Mutacja
1 Krwawy szał	– istota jest *podatna na furię* (patrz **Standardowe testy**)
2 Dodatkowe ramiona	– istota ma K4 dodatkowych ramion (W +1; Żw +1K4; I +5)
3 Chwytny ogon	– zdolny do władania bronią (Żw +1K4; I +5).
4 Twarda skóra	– 2 *punkty pancerza* na wszystkich częściach ciała.
5 Trujące ugryzienie	– ugryzienie istoty jest *jadowite* (wybierz odpowiednie działanie z **Trucizn**).
6 Głowa bestii	– istota ma zwierzęcą głowę.
7 Nogi bestii	– (Sz +1K4).
8 Jedna noga	– istota może skakać z połową swojej normalnej szybkości.
9 Macki	– zamiast ramion.
10 Brak głowy	– głowa znajduje się w klatce piersiowej.

Podana tu charakterystyka jest charakterystyką przeciętną, o ile można w tym wypadku mówić o czymś takim:

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	30	29	24	29	24	10



•ZWIERZĘTA I POTWORY•

Ameba
Amfisbena
Bazyliszek
Brzytwodziób
Chimera
Chłościel
Czerw bagienny
Doppelganger
Dżabersmok
Dzik
Gryfon
Grzyby i pleśnie
  Czerwona pleśń
  Fluorescencyjny zarodnik
  Purpurowa pleśń
  Żółta pleśń
Harpia
Hipogryf
Hydra
Kameleopij
Koń
  Koń bojowy
Kot, dziki
Krwawiec
Małe zwierzęta
  Gronostaj
  Królik
  Kruk
  Lis
  Wydra
  Wiewiórka
  Żaba
Małżoszczęk
Mantikora
Mięsożerny chwytacz
Niedźwiedź
Nietoperz, gigantyczny
Nietoperz, zwyczajny
Orzeł
Ośmiornica bagienna
Pegaz
Pies bojowy
Pies-zabójca
Pijawka, gigantyczna
Skorpion, gigantyczny
Smok
Sowa, gigant. i zwyczajna
Szczur, gigant. i zwycz.
Wąż, gigant. i zwycz.
  Grzechotnik, gigant.
  Wąż skalny
  Żmija
Pająk, gigant.
Czerw słoneczny
Rój
Jednorożec
Zwierzołak
Wilk, wielki i stadny
Wyvern
Zoat
Złotoczerw
Zwierzęta stadne
  Bizon
  Łoś
Żółw smoczy
Żuk, gigantyczny

W Starym Świecie mieszka bardzo wiele różnych zwierząt i potworów, dlatego też niemożliwe jest podanie szczegółowych danych, dotyczących ich wszystkich. Niektóre z nich są inteligentne, a inne nie; niektóre są tylko dokuczliwe, inne zdolne zabić każdego, z wyjątkiem bardzo silnej drużyny. Większość tych istot ma jednak zwierzęcy poziom inteligencji, a wiele może wpaść w szał pod wpływem określonych bodźców – np. głodu, silnego światła, hałasu itp. Czują respekt przed przemocą, w przypadku napotkania na zdecydowany opór większość raczej wycofa się, zamiast przedłużać walkę.



•AMEBA•

Ameby są wielkimi, jednokomórkowymi istotami o ciałach z delikatnej, galaretowatej protoplazmy; z tego też powodu często są nazywane galaretą, śluzem bądź kroplą. Ameby ślizgają się po litych powierzchniach, a w płynach pływają falistym ruchem. Mogą poruszać się po prawie każdej powierzchni, wliczając w to ściany i sufity, a także przeciskają się przez nawet najmniejsze pęknięcia i szczeliny.

Ameby odżywiają się wszystkimi formami żywej materii, na przykład grzybami, mchem, roślinami i zwierzętami. Ich zwykłą dietą są tkanki martwych zwierząt, lecz są również gotowe zaatakować żywą istotę – podpływają i pochłaniają ofiarę. Pokarm jest absorbowany bezpośrednio przez ściankę komórki, po czym zostaje przetrawiony przez silne enzymy. Ameby nie mają zdolności do absorbowania minerałów i metali, przechodzą one przez ich ciało nieuszkodzone. Nie są czułe na światło i dźwięk, ale mogą wykrywać ciepło, a także potrafią rozpoznawać pokarm za pomocą dotyku. Przyciągają je źródła ciepła, które kojarzą z pożywieniem, ale cofają się przed otwartym ogniem, jeśli zostaną oparzone. Odpycha je także silne zimno.

Budowa ciała: Ameby są całkowicie bezkształtne. Mogą osiągać prawie każdą wielkość, chociaż rzadko spotyka się osobniki mające powyżej 3 metrów długości. Przyjmują różne kolory, choć większość jest szara lub biaława, ale wiele jest całkowicie przezroczystych.

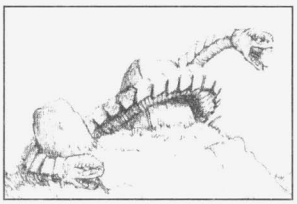
Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Ameby nie podlegają żadnym oddziaływaniom psychologicznym i nie można ich zmusić do wycofania się z walki, chyba, że za pomocą ognia lub ostrego zimna.

Zasady specjalne: W czasie walki ameby są nieustępliwe i napierają na swoich przeciwników, zmuszając ich do oddania pola lub pochłaniając. Wchłonięci przeciwnicy są wciągani do wnętrza ciała ameby, gdzie co rundę otrzymują jedną dodatkową ranę, niezależnie od wszystkich modyfikatorów. Istoty, pochłonięte przez amebę mogą walczyć, dopóki pozostają żywe, jednak uwolnione mogą zostać dopiero wtedy, gdy ameba zostanie zabita.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	3	5	11	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
3	-	0	0	0	0	-



•AMFISBENA•

Amfisbena jest bardzo dużym wężem, z głowami na obu końcach. W czasie walki istota ta może *gryźć* w dowolnych dwóch kierunkach naraz, jest zdolna także do owijania się wokół ofiary (jest to traktowane jako *duszenie*) i może ją przy tym ukąsić (patrz **Ataki specjalne**). Amfisbena może przeżyć mając tylko jedną głowę.

Tak jak wszystkie węże, amfisbeny mają słaby wzrok, ale potrafią wykryć ciepłokrwiste istoty w promieniu 20 metrów. Latarnie i pochodnie mogą je zmylić, redukując Inicjatywę o K6 x 10 na tą rundę.

Budowa ciała: Wielki wąż z głowami na obu końcach. Amfisbena może osiągnąć ponad 6 metrów długości, a nawet małe okazy mierzą ponad 3 metry.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Amfisbeny czują *strach* wobec ognia, ale poza tym są odporne na wszystkie inne oddziaływania psychologiczne. Wzbudzają *strach* w istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Amfisbeny mogą albo *gryźć* za pomocą jednej bądź obu głów, albo *dusić*. Osoby, trafione przez *atak duszący* muszą sprawdzić, czy ich ramiona są wolne czy nie (patrz **Ataki potworów**) i mogą wyzwolić się tylko poprzez wykonanie testu Siły x 10 albo zabijając potwora. Ugryzienia są *jadowite* i osoba, której nie uda się test *zatrucia* (W x 10), umrze po 2K6 rundach.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	4	3	11	60
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	–	14	5	43	43	–

•BAZYLISZEK•

Bazyliszek jest dużym, ośmionożnym gadem, który preferuje życie w ciepłych albo podziemnych miejscach. Jest to stwór Chaosu, pochodzący z najwcześniejszych Inwazji, obecnie już dobrze w Starym Świecie zadomowiony, żeby nie powiedzieć pospolity. Bazyliszki są wyjątkowo niebezpiecznymi bestiami, których *spojrzenie* może obracać żywe istoty w kamień. *Spojrzenie* ma zasięg 10 metrów i może oddziaływać tylko na pojedynczą istotę w czasie rundy. Ofiara



musi wykonać udany test *magii*, albo natychmiast zostanie zamieniona w kamień. Efekt jest trwały. Dodatkowo do ataku *spojrzeniem*, bazyliszek atakuje dwukrotnie poprzez *uderzenie szponami* i raz *gryząc*.

Budowa ciała: Jaszczurka 4,5 metrowej długości, z ośmioma nogami zakończonymi szponiastymi łapami i szeroką głową o mocnych szczękach.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Bazyliszki wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 m wzrostu.

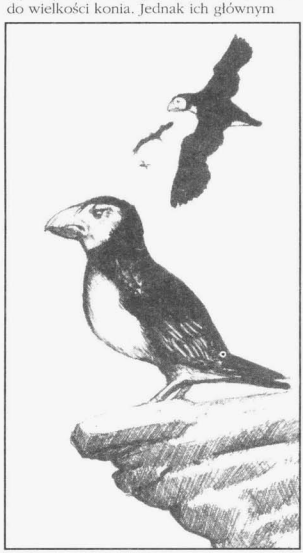
Zasady specjalne: Osoby, które nie dały się zaskoczyć, mogą podjąć próbę uniknięcia *spojrzenia* poprzez zasłonięcie oczu lub odwrócenie głowy. Jednak będą wtedy atakować z modyfikatorem -25% do WW, zaś bazyliszek będzie miał modyfikator +25% do swojej WW podczas ataków. Bazyliszki *widzą w ciemności* na odległość 20 m.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	5	4	11	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
3	-	14	14	14	14	-

•BRZYTWODZIÓB•

Brzytwodzioby są wielkimi, żyjącymi na wybrzeżach morskich ptakami, które zbierają się na przybrzeżnych skałach albo wewnątrz wychodzących na morze jaskiń w grupach, liczących kilka tysięcy osobników. Przebywające w grupie brzytwodzioby są nienasyconymi myśliwymi – zaatakują i zjedzą każdą istotę do wielkości konia. Jednak ich głównym pożywieniem są ryby. Ich kolonie łatwo jest wykryć po intesywnym zapachu rozkładających się ryb i guana. Istoty, które zaryzykują zbliżenie się do kolonii na odległość 100 metrów, zawsze zostaną zauważone przez 4K6 ptaków. Brzytwodzioby atakują jednym ugryzieniem (dziobnięciem) w czasie rundy. Nadbrzeżne statki, rybacy i inne morskie cele, naruszające tereny łowieckie kolonii (w promieniu 1,5 km) zostaną zaatakowane przez 4K20 ptaków. W nadbrzeżnym regionie możliwy jest też atak samotnego osobnika, ale zdarza się to dość rzadko.



Budowa ciała: Brzytwodziób przypomina dużego, zaopatrzonego w silny dziób maskonura, osiągając od 0,5 do 1 metra długości, przy czym minimalna rozpiętość skrzydeł wynosi 2,5-3 metry.

Charakter: Neutralny.

Zasady specjalne: Brzytwodzioby latają jak istoty *pikujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Charakterystyka podstawowa:

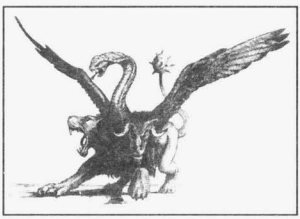
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
2	33	0	1	2	5	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	14	10	14	14	-

•CHIMERA•

Chimera jest stworem Chaosu, zwierzęciem, które jest połączeniem różnych naturalnych istot w jedną, o dodatkowych możliwościach i właściwościach. Bestie te różnią się od siebie znacznie – mogą mieć wiele kończyn, głów, a nawet tułowi. Czasami któraś z nich posiada niespodziewane magiczne moce, inteligencję czy zdolności fizyczne. Wszystko to jest zasługą bogów Chaosu. Chimery mają zwykle trzy głowy i potrafią latać. Mogą również posiadać najeżone kolcami lub maczugowate ogony.

Budowa ciała: Typowa chimera ma około 4,5 metra długości, licząc od jej trzech głów do ogona. Tułów przypomina korpus dużego kota z zadem kozła. Ogon jest zwykle lwi, ale jego koniec jest kolczasty albo maczugowaty. Skrzydła tej istoty są podobne do ptasich, a ona sama posiada trzy głowy, chociaż zmutowane formy mogą mieć od jednej do sześciu głów. Głowy te są przeważnie podobne do głów węża, dużego kota i kozła, ale równie dobrze mogą łączyć w sobie cechy jednej lub kilku z tych istot z jeszcze innymi.

Charakter: Chaotyczny.



Cechy psychologiczne: Chimera wzbudza *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Chimera może wykonać tyle ataków *ugryzieniem*, ile ma głów. Ugryzienia wężowych głów są *jadowite* (nieudany test *zatrucia* oznacza, że ofiara umrze po 1K3 rundach). Dodatkowo chimera ma dwa *uderzenia szponami* i jedno *uderzenie ogonem*. Istnieje 10% szans na to, że ogon chimery będzie miał *jadowite* żądło (nieudany test *zatrucia* oznacza, że ofiara umrze po 2K6 rundach). Chimery latają jak istoty *przyziemne*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	41	0	6	6	41	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
6	-	89	14	89	89	-

•CHŁOŚCIEL•

Chłościele są małymi, mięsożernymi istotami, które żyją wewnątrz niewielkich szczelin w ścianach, kamieniach, drzewach itp. Szczeliny te są przez chłościela doskonale maskowane (kawałkami mchu itp.) i są praktycznie niewidoczne, chyba, że ktoś bada bardzo dokładnie. Nawet wtedy dostrzegane są tylko podobne do włosów wypustki czuciowe (zależnie od decyzji Mistrza Gry, bohater z umiejętnością *rozpoznawanie roślin* może być zdolny do odgadnięcia, czym są te „włosy"). Zakończenia czuciowe mogą wykryć ruch, jaki powoduje istota przechodząca obok kryjówki chłościela w odległości do 5 metrów. Uaktywnia to biczowaty, zakończony haczykami organ o długości 5 metrów. Ten organ jest cienki i niezwykle szybki, a podczas ataku uderza w cel, wyrywając kawał ciała, po czym powraca do otworu gębowego, gdzie mięso jest przeżuwane. Chłościel nie zaatakuje ponownie przez kilka godzin.

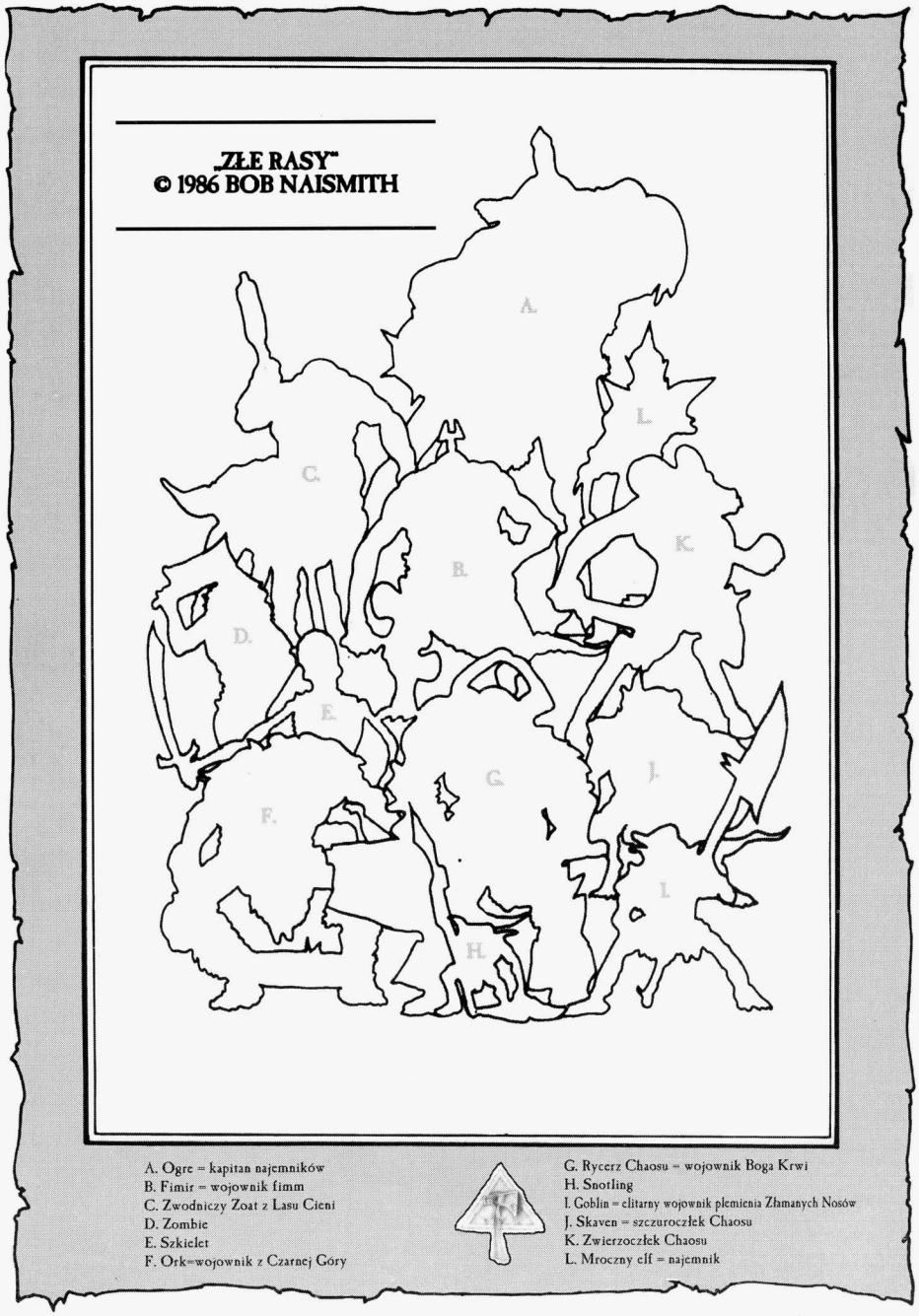
Budowa ciała: Istnieją liczne podgatunki podziemne lub żyjące w lasach i dżunglach. Chłościel składa się z dwóch części: główna – „kotwica" – zawiera organy życiowe, w tym otwór gębowy oraz żołądek i używana jest do umocowania istoty w chwili, gdy atakuje ona swą drugą częścią – „biczem". Zwykle jest on ciasno skręcony wewnątrz szczeliny, w której chłościel się ukrywa. Stwór pozostaje w spoczynku, aż zostanie zaalarmowany przez pozostawione na zewnątrz schowka organy czuciowe, przypominające mech lub małe roślinki.

Charakter: Brak.

Cechy psychologiczne: Ta istota jest całkowicie pozbawiona mózgu i nie wykonuje ani żadnych testów psychologicznych, ani opierających się na innych cechach.

Zasady specjalne: „Bicz" zadaje K4 obrażenia (rany), modyfikowane w zwykły sposób współczynnikami Siły, zbroi i Wytrzymałości. Z uwagi na specyfikę sposobu atakowania, ciosy te zawsze *zaskakują* i czerw zawsze





A. Ogre = kapitan najemników
B. Fimir = wojownik fimm
C. Zwodniczy Zoat z Lasu Cieni
D. Zombie
E. Szkielet
F. Ork=wojownik z Czarnej Góry
G. Rycerz Chaosu = wojownik Boga Krwi
H. Snotling
I. Goblin = elitarny wojownik plemienia Złamanych Nosów
J. Skaven = szczuroczłek Chaosu
K. Zwierzoczłek Chaosu
L. Mroczny elf = najemnik

atakuje pierwszy, nawet jeżeli ofiara jest świadoma jego obecności.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
0	33	0	1	3	5	*
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	-	0	0	0	0	-

* – zobacz *Zasady specjalne* – powyżej.

•CZERW BAGIENNY•

Bagienny czerw jest wielką, podobną do węża istotą o niewiarygodnej długości, często dochodzącej do 7, a czasem nawet 10 m. Mówiono nawet o jeszcze większych potworach, a legendy opowiadają o istotach, mierzących dziesiątki metrów. Czerwie bagienne żyją tylko w bagiennym, mulistym i błotnistym terenie. Drążą tunele przez miękką ziemię, prześlizgując się przez błoto i maź. Po suchej ziemi poruszają się bardzo powoli (połowa Szybkości). Mogą pływać, ale z trudnością i nie mogą atakować podczas przebywania w czystej wodzie.

W walce czerw bagienny atakuje jednym *ugryzieniem* i próbuje także *zmiażdżyć* wszystkie istoty znajdujące się po jego bokach albo z przodu. W sumie daje to 4 ataki na rundę.

Budowa ciała: Bardzo długi i masywny – średnio 7,5 metra długości.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Czerwy bagienne wzbudzają *strach* w istotach, mających poniżej 3 m wzrostu, ale same są odporne na wszystkie oddziaływania psychologiczne.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	0	6	4	17	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	-	10	10	10	10	-

•CZERW SŁONECZNY•

Ta ciekawa istota najbardziej przypomina dużego, tłustego i trochę śliskiego robaka. Nie ma w ogóle oczu, a pozostałe zmysły są jedynie szczątkowe. Pożywienie materialne, jakiego potrzebuje, jest absorbowane bezpośrednio przez skórę, a odpady są także wydalane w ten sam sposób. Czerwie słoneczne przystosowały się do czerpania pożywienia bezpośrednio z energii słonecznej, a ich skóry działają jak żywe baterie słoneczne. W czasie dnia czerw leży częściowo w promieniach słońca, a częściowo w cieniu. Gromadzą się w ten sposób ładunki elektryczne, pozwalające mu przetrwać godziny ciemności.

Słoneczne czerwie używają również swoich zapasów energii elektrycznej do obrony. Małe czerwie mogą uwalniać tylko słabe ładunki, ale w pełni rozwinięty czerw może z łatwością zabić dużą istotę, taką jak człowiek. Słoneczne czerwie nie są agresywne i będą atakować elektrycznym wstrząsem tylko wtedy, gdy inne istoty zbliżą się do nich na odległość 30 centymetrów. Jest to odruch warunkowy organizmu i czerw nie ma żadnej kontroli nad tym atakiem. Czerwie mają jeden atak za każde pełne 30 cm długości.

Budowa ciała: Słoneczne czerwie rosną do 180 centymetrów długości. Jeśli trzeba, długość można określać losowo przez rzut K6 x 30.

Charakter: Neutralny.

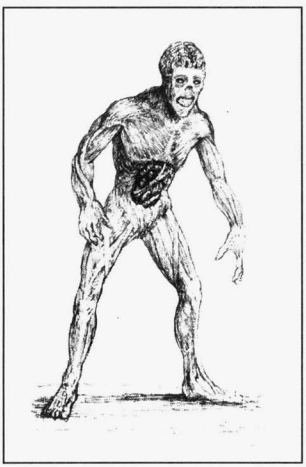
Cechy psychologiczne: Słoneczne czerwie są całkowicie pozbawione mózgu i nie wykonują żadnych testów psychologicznych lub opartych na innych cechach.

Zasady specjalne: Pojedynczy atak elektryczny zadaje K6 obrażeń. Metalowa zbroja podwaja uszkodzenia, podczas gdy skórzana obniża je o połowę. Uszkodzenia są modyfikowane w normalny sposób przez Wytrzymałość i Siłę. Słoneczne czerwie są osłabione podczas godzin ciemności i bardzo wczesnym świtem – obrażenia, zadane w tym czasie powinny być zredukowane do K6-1 lub K6-2. Słoneczne czerwie nigdy nie ścigają przeciwnika.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
1	33	0	4	4	11	60
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
*	-	14	14	14	14	-

•DOPPELGANGER•

Wśród wielu dziwnych istot, zrodzonych przez Inwazje Chaosu, doppelgangery są chyba najdziwniejsze. Te samotne istoty potrafią zmieniać swój kształt na podobieństwo każdej humanoidalnej istoty, mającej od 1,2 do 2,4 metra wzrostu – łącznie z jej ubraniem i ekwipunkiem. Doppelganger musi najpierw przez 1 turę obserwować wybraną ofiarę, a sama transformacja zajmuje tylko 1 rundę. Gdy przybiorą już tożsamość swej ofiary, zazwyczaj ją zabijają i zjadają, a później zajmują jej miejsce. Doppelganger może także odtwarzać mowę i maniery ofiary (ale nie jej umiejętności specjalne, związane z rasą albo magiczne) z 90% dokładnością.



Doppelgangery wydają się być niezdolne do rozmnażania się, więc prawdopodobnie są tworzone całkowicie i wyłącznie przez siły Chaosu. Są bardzo rzadkie i jeśli nie zobaczy się procesu transformacji wyglądu, prawie niemożliwe jest rozpoznanie ich za pomocą środków innych, niż magiczne.

Budowa ciała: „Prawdziwa" forma doppelgangera jest naprawdę odrażająca. Są to dwunożne istoty humanoidalne, przeciętnie mające około 1,8 metra wzrostu. Wyglądają, jak gdyby nie miały skóry – ich mięśnie, arterie i niektóre organy wewnętrzne są doskonale widoczne.

Charakter: Zły

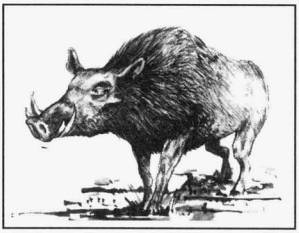
Cechy psychologiczne: Doppelganger jest odporny na wszystkie oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Gdy doppelganger przybierze postać ofiary i pojawi się pierwszy raz przed jej towarzyszami, Mistrz Gry powinien rzucić K100. Jeżeli rezultat wynosi 91-100, oznacza to, że będą oni świadomi „czegoś niezwykłego" w wyglądzie lub zachowaniu postaci. Jeżeli doppelganger będzie reprodukował zbroję ofiary, otrzyma ochronę o 1 punkt mniejszą, niż posiadał oryginał. Na przykład, krasnolud noszący napierśnik i hełm otrzymuje 2 *punkty pancerza* na głowie i tułowiu. Gdy zostanie powielony przez doppelgangera, sobowtór otrzyma tylko 1 *punkt pancerza* na tych częściach ciała.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	33	4	3	11	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
2	33	43	29	29	29	10

•DZIK•

Dziki w Starym Świecie są znacznie większe od tych z naszego świata. Są prawie tak duże jak konie i po właściwej tresurze mogą być dosiadane przez istoty, mające mniej niż 3 metry wzrostu. Szczególnie gobliny lubią



używać ich jako wierzchowców. Dziki atakują przez przebicie swoimi szablami, co traktowane jest jak *atak rogami*.

Budowa ciała: Te duże, pokryte szczeciną, podobne do świń istoty mają wystające ryje i ostre szable. Osiągają zwykle około 1,2 metra długości i przeważnie są koloru szarego.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Ranione dziki stają się *podatne na furię*.

Zasady specjalne: Istnieje 30% szans na to, że u postaci *przebitej szablami* dzika rozwinie się *infekcja ran* (patrz **Ataki potworów, Zasady specjalne** i **Choroby**).

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
7	33	0	3	3	11	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	10	14	14	14	-

•DŻABERSMOK•

Inwazje Chaosu stworzyły tysiące dziwnych istot. Wiele z nich w ogóle nie poddaje się klasyfikacji, gdyż są to wyłącznie pojedyncze egzemplarze, dla których gwałtowne mutacje stały się przeszkodą, która nie pozwoliła im stać przodkami całej rasy. Jedną z najdziwniejszych istot, która ma rozpoznawalną formę i którą można określić jako należącą do gatunku nie podlegającego już zmianom jest Dżabersmok. Jednak nawet ten tak zwany gatunek jest obiektem ciągłych mutacji oraz zmian, dotyczących rozmiaru i koloru skóry. Najbardziej charakterystyczna jest ich mentalność – są niezwykle odważne i agresywne, ale jednocześnie raczej głupie.

W walce Dżabersmok atakuje w każdej rundzie jednym *ugryzieniem*, dwoma *kopnięciami* i jednym *uderzeniem ogonem*.

Budowa ciała: Dżabersmoki są dużymi potworami osiągającymi ponad 4 metry wysokości, a często pojawiają się osobniki jeszcze większe. Chociaż ich przednie kończyny są bardzo zręczne, często używają ramion, aby pomagać sobie podczas chodzenia lub biegania, podobnie jak goryl w naszym świecie. Mają długie, chude szyje i duże, brzydkie głowy. Chociaż mają skrzydła, większość nie potrafi latać. Zamiast tego podczas poruszania się trzepoczą nimi z wściekłością, powodując ogłuszający hałas. Dżabersmok może być każdego koloru, a większość z nich słabo świeci.



Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Dżabersmoki wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach, a *grozę* w mających poniżej 3 m wzrostu. Są również *podatne na głupotę*.



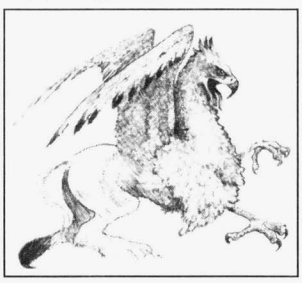
Zasady specjalne: Ugryzienie Dżabersmoka jest *jadowite* (patrz **Trucizny**), zraniona osoba musi wykonać udany test *zatrucia*, albo umrze po 2K6 rundach. Tak jak trolle (patrz **Humanoidy**), Dżabersmoki, sprowadzone do 0 punktów Żywotności mogą *regenerować* 1 punkt Żywotności na turę. Rany, zadane przez ogień albo żrące kwasy nie mogą zostać zregenerowane. Dżabersmok, któremu Żywotność spadnie do 5 lub mniej punktów nie może atakować ani poruszać się, aż zregeneruje Żywotność do poziomu przynajmniej 6 punktów. Dżabersmoki *widzą w ciemnościach* na odległość 20 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	79	0	5	6	47	10
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
4	10	89	18	89	89	-

•GRYFON•

Gryfon to twór Chaosu – potężny, uskrzydlony drapieżnik, który łączy w sobie natury lwa i orła. Wiele gryfonów nadal przybywa do Starego Świata z okolic bieguna północnego, często w towarzystwie band zwierzoludzi czy też Wojowników Chaosu (patrz **Humanoidy**). Inne mieszkają na stałe w Starym Świecie, zakładając kolonie i żyjąc pod każdym względem jak inne, miejscowe dzikie zwierzęta. Podczas walki atakują cztery razy: jedno *ugryzienie*, dwa *uderzenia szponami* z przodu oraz jedno *kopnięcie*, ale tylko do tyłu.



Budowa ciała: Gryfon to czworonóg, z przodu podobny do wielkiego, drapieżnego ptaka, razem ze skrzydłami i silnymi, zdolnymi do rozrywania na strzępy szponami, a z tyłu do lwa lub innego drapieżnego kota. Gryfony są dużymi zwierzętami, mającymi sporo ponad 3 metry długości i, jeśli zostaną wytresowane, mogą nosić ciężary, porównywalne z tymi, które może unieść koń bojowy.

Charakter: Chaotyczny (neutralny, jeśli jest wytresowany – patrz niżej).

Cechy psychologiczne: Gryfony wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Gryfony latają jak istoty *pikujące*. Szybkość podana w charakterystyce dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. MG może pozwolić bohaterowi z umiejętnością *tresura*, by spróbował wytresować gryfona jako wierzchowca. Może to zakończyć się sukcesem tylko wtedy, gdy bohater, podejmujący się treningu osobiście wychowywał gryfona od młodości. Trening pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus Inteligencja trenowanego gryfona (zakres K12+4). Zwierzę powinno wykonać test Siły Woli pod koniec tego okresu, by sprawdzić, czy jego naturalne instynkty przeważą nad wpływem tresury.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	50	0	5	5	35	80
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
4	-	66	14	66	66	-

•GRZYBY I PLEŚNIE•

Grzyby, nazywane również pleśniami, rosną w wilgotnych, ciepłych i zwykle zaciemnionych miejscach, takich jak podziemne kompleksy, kopalnie, tunele i dawno opuszczone budynki. Nie wszystkie pleśnie są niebezpieczne; większość jest całkiem nieszkodliwa i po prostu rośnie na ścianach albo na gnijących roślinach, nie szkodząc nikomu i wykonując pożyteczną pracę – rozkładając martwą materię organiczną. Jednak niektóre pleśnie mogą być niebezpieczne dla poszukiwaczy przygód i innych żywych istot.

Pleśniom nie szkodzą żadne, prócz ognia, formy ataków, a ponieważ rosną na najbardziej wilgotnych terenach, nie zawsze łatwo jest je wypalić.

Fluorescencyjny zarodnik jest to czarny, podobny do strupa grzyb, który rośnie na żywej materii wszystkich rodzajów, nawet na innych odmianach grzybów. Bardzo trudno jest go wykryć w dojrzałym stadium, szczególnie przy słabym oświetleniu. Jest bardzo wrażliwy na ciepło. Jeżeli ciepłokrwista istota przechodzi obok niego w odległości 1 m albo otwarty ogień pali się w odległości 5 metrów, wysyła on gęstą chmurę fluorescen-

cyjnych zarodników. Chmura unosi się przez 3 rundy i w tym czasu zarodniki osiadają na wszystkim, co znajduje się w promieniu 5 metrów. Jeżeli wejdą w kontakt z odsłoniętym ciałem, mocno się w nie wbijają. Wbite zarodniki świecą się jasno przez 7 dni – jest to okres potrzebny do osiągnięcia przez nie dojrzałości. Zarodniki, które przylgnęły do nieożywionej materii, metalu, kamienia itp. zanikają i giną w ciągu 5 dni, bez osiągnięcia dojrzałości.



Wbitych zarodników nie da się usunąć – przez cały czas rozświetlają one obszar w promieniu 1 metra od opanowanej osoby, co daje możliwość jej łatwej identyfikacji z odległości do 10 metrów. Można ją dostrzec nawet z większej odległości (do 1,5 km przy odpowiednich warunkach) – jako niewyraźne, drgające światło. Po 6 dniach zarodniki czernieją i, gdy dojrzały grzyb się rozwija, zainfekowana osoba staje się *otumaniona* i zaczyna *majaczyć* (patrz **Trucizny – Narkotyki**). Od tego momentu zarodniki osiągają pełną dojrzałość i każdego dnia ciepło ciała ofiary będzie powodować powstawanie nowych chmur zarodników.

Po 7 dniach zainfekowana osoba traci dziennie jeden punkt Siły i jeden punkt Wytrzymałości. Jeżeli któraś z tych cech spadnie do 0, delikwent umiera. Osoba z umiejętnością *leczenie chorób* może zniszczyć grzyba w dojrzałym stadium przez zastosowanie *Nocnego cienia* (patrz **Trucizny**). Musi on zostać wtarty w skórę (nie powoduje to żadnych efektów ubocznych), co prowadzi do zniszczenia zarodników, oczywiście jeżeli osoba lecząca wykona udany test Inteligencji. Utracone punkty Siły i Wytrzymałości powracają w tempie 1K3 punktów dziennie. Nieudana próba zastosowania lekarstwa nie powoduje szkodliwych efektów, a kolejną próbę można wykonać następnego dnia.



Purpurowa pleśń jest wrażliwa na magię i uwalnia zarodniki tylko wtedy, gdy w odległości 5 metrów pojawi się ktoś albo coś magicznego (dotyczy to także osoby, rzucającej czary). Chmura zarodników pokrywa obszar o promieniu 5 metrów przez 1K6 rund, wysysając 1K6 punktów magii z każdej istoty i/lub każdego przedmiotu, zawierającego w sobie punkty magii. Całkowita liczba punktów magii nigdy nie może spaść poniżej 0 i zregeneruje się w normalny sposób (patrz **Magia**). Dopóki chmura zarodników nie opadnie, nie można korzystać z magii ani w jej wnętrzu, ani poprzez chmurę, ponieważ zarodniki po prostu absorbują całą energię magiczną, która w nie uderza.

Czerwona pleśń pokrywa wilgotne ściany i rozkładającą się materię grubym dywanem czerwonego futra. Zarodniki uwalniają się pod wpływem kontaktu z przechodzącymi zwierzętami albo istotami, wypełniając powietrze gęstą, czerwoną chmurą zarodników, pokrywającą przez 3 rundy obszar o promieniu 5 metrów. Każdy, kto znajdzie się wewnątrz chmury musi wykonać test Inicjatywy albo zostanie oślepiony na 2K6 godzin. Powoduje to zredukowanie WW, I i Zr o 25% i dodatkowo przeciwnicy oślepionego otrzymują +25% do WW. Zarodniki mają również dziwną i niebezpieczną zdolność oddziaływania na system nerwowy ludzi i halflingów. Bohaterowie, wywodzący się z tych ras otrzymują 1K6 *punktów obłędu*.

Żółta pleśń pokrywa ściany i rozkładającą się materię w ten sam sposób, jak czerwona pleśń. Uwalnia zarodniki podczas kontaktu, wypełniając powietrze śmiertelnym, żółtym pyłem. Chmura pyłu pokrywa sferyczny obszar o średnicy 10 metrów i unosi się przez 1K6 rund. Każda istota wewnątrz chmury musi wykonać test Wt x 10 albo straci przytomność na 1 rundę dłużej, niż chmura będzie się unosiła. Każda runda, spędzona wewnątrz duszącej chmury kosztuje 1K3 punktów Żywotności, niezależnie od modyfikatorów. Każda osoba, której Żywotność zostanie zredukowana do 0 powinna rzucić kostką wg **Tabeli nagłej śmierci**, żeby ustalić ewentualne dodatkowe efekty otrzymanych obrażeń.

•HARPIA•

Harpie są potworami niezbyt często spotykanymi w Starym Świecie. Ich główne skupiska znajdują się bardziej na wschód, na obszarach wzdłuż Gór Żałoby. Harpie posiadają niewielką inteligencję i są namiętnymi zbieraczami metali szlachetnych i klejnotów. Są to przewrotne, krzykliwe istoty, wyposażone w długie szpony, którymi mogą rozszarpywać swe ofiary. Mają bardzo agresywną naturę i zwykle atakują każdą zauważoną istotę. Podczas walki używają szponów lub prymitywnych, ciężkich maczug. Harpia może wykonać tylko jeden atak w ciągu rundy.

Budowa ciała: Harpie mają korpus kobiety, natomiast skrzydła i dolna połowa ciała pochodzi od dużego, drapieżnego ptaka. Ich wzrost jest niewiele mniejszy od wzrostu zwykłego człowieka.



Charakter: Zły lub chaotyczny.

Zasady specjalne: Harpie latają jak istoty *pikujące*, a gdy unoszą się w powietrzu ich wspaniałe zdolności manewrowania pozwalają im atakować w każdą stronę, niezależnie od kierunku lotu. Szybkość, podana poniżej w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Charakterystyka podstawowa:

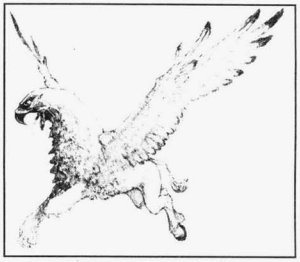
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	25	4	4	11	20
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	33	35	14	43	66	5

•HIPPOGRYF•

Hippogryf jest stworem Chaosu, przypominającym nieco gryfona, choć nie tak agresywnym. Znane są przypadki używania hippogryfów jako wierzchowców – tych, które zostały schwytane w młodości i wyszkolone przez osoby z umiejętnością *tresura*. Hippogryfy wolą trzymać się z dala od ludzkich siedzib, zwykle zamieszkując wysokie i niedostępne góry.

W walce hippogryfy mają 4 ataki na rundę, tak jak gryfony. Są to: jedno *ugryzienie* i dwa *uderzenia szponami* z przodu oraz na boki, a także jedno *kopnięcie* do tyłu.

Budowa ciała: Hippogryfy mają głowę i skrzydła dużego drapieżnego ptaka, przednie kończyny lwa lub innego dużego kota,



a tylne kończyny i ogon konia. Są dużymi zwierzętami,, liczącymi znacznie ponad 3 m długości. Jeżeli są wytresowane, mają udźwig porównywalny z udźwigiem konia bojowego.

Charakter: Zwykle chaotyczny. Chaotyczny lub neutralny, jeśli był tresowany.

Cechy psychologiczne: Hippogryfy wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Hippogryfy latają jak istoty *pikujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Postacie, próbujące wytrenować hippogryfy muszą posiadać umiejętność *tresura*. Zakładając, że zwierzę było osobiście hodowane, trening zajmie liczbę miesięcy równą 24 minus Inteligencja hippogryfa, która powinna być w zakresie K12+4. Na zakończenie szkolenia zwierzę powinno wykonać

test SW, by sprawdzić, czy jego naturalny instynkt nie wziął góry nad oddziaływaniem tresury.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	0	4	5	23	80
A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	-	43	14	43	43	-

•HYDRA•

Hydra jest kolejnym stworem Chaosu, poddanym wielu dziwnym mutacjom. Charakterystyczną jej cechą jest posiadanie kilku, przeważnie siedmiu, głów. Hydry rzadko spotyka się w Starym Świecie, ale czasami przybywają tu z dalekiej północy. Ich ulubionymi siedzibami są ponure bagna, mgliste trzęsawiska i podziemne jaskinie.

W walce każda z głów atakuje jednym *ugryzieniem* na rundę, a te hydry, które mają nogi, mogą używać również jednego *uderzenia szponami*. Hydra o ciele gada może również *uderzać ogonem*.

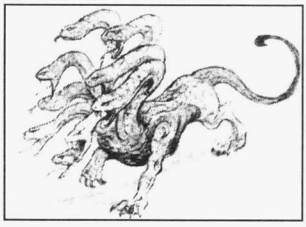
Budowa ciała: Ciało hydry może pochodzić od ssaka, gada albo nawet może być podobne do węża (tzn. nie mieć nóg). Hydra ma bardzo długie szyje, zakończone głowami węży o długości zwykle od 3 do 6 metrów.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Hydra wzbudza *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: W przybliżeniu 30% hydr o gadzich cielskach ma dodatkowo wielką paszczę, znajdującą się na korpusie, u podstawy szyi. Dzięki temu mają jeden dodatkowy atak *ugryzieniem* z modyfikatorem +2 do Siły. Hydra o gadzim ciele ma także łuskowatą skórę, która daje jej 1 *punkt pancerza* na całym ciele. Wszystkie formy hydry *widzą w ciemności* na odległość 20 metrów.

Niektóre hydry (około 50%) mogą *zionąć ogniem* raz w ciągu tury, w ten sam sposób jak smoki. Ogień ma kształt stożka, 24 metry długości i 8 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie istoty wewnątrz tego obszaru są automatycznie trafiane 2K6 obrażeniami o Sile 4 – te, które wykonają udany test Inicjatywy odnoszą tylko połowę obrażeń. Głowa nie może jednocześnie zionąć ogniem i gryźć podczas tej samej rundy i tylko jedna głowa może zionąć w tym samym czasie.



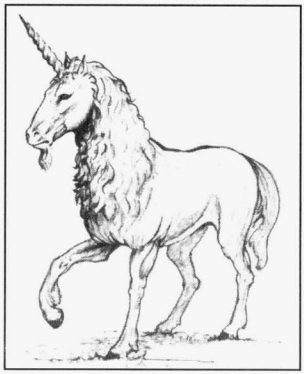
Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	0	4	6	41	30
A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogł
8-10	-	24	14	24	24	-

Hydra o ciele węża ma tylko 3 punkty Szybkości. Wielka paszcza i chłoszczący ogon zwiększają A do 9 lub 10.

•JEDNOROŻEC•

Jednorożce są na wpół inteligentne, ale wrażliwe na charakter. Uciekają lub atakują, jeśli zbliżą się do nich złe lub chaotyczne istoty. Czasami jednorożec pozwala się dosiąść osobie, która jest absolutnie bez skazy w myślach i uczynkach. Jednorożce są bez wątpienia magicznymi istotami, niemal całkowicie odpornymi na czary. Roztaczają wokół siebie magiczną aurę, która chroni zarówno jednorożca, jak i jeźdźca. Nie mogą być *tresowane* – tylko od jednorożca zależy, czy będzie nosił jeźdźca, czy też nie.

W walce, w czasie jednej rundy, jednorożce atakują raz *uderzeniem rogu* i raz *kopiąc*.



Budowa ciała: Jednorożce mają wygląd koni, z brodatą, nieco kozią głową. Pojedynczy, prosty róg wyrasta ze środka ich czoła trochę powyżej oczu.

Charakter: Dobry.

Cechy psychologiczne: Patrz niżej.

Zasady specjalne: Jednorożce pozwalają dosiadać się jedynie osobom o dobrym lub praworządnym charakterze, *które przez całe życie były całkowicie wierne swemu charakterowi*. Jednorożce są odporne na wszystkie podstawowe czary. Czary wzmacniane mają procentową szansę oddziaływania na jednorożca równą stopniowi wzmocnienia. Na przykład, czar wzmocniony o 20 punktów magii ma 20% szans na zadziałanie – a nawet wtedy jednorożec jest uprawniony do wykonania zwykłego testu *magii*. Jednorożce automatycznie roztaczają wokół siebie aurę, która ma następujące działanie: jednorożec i jeździec są odporni na wszystkie oddziaływania psychologiczne oraz mają dodatkowe 2 *punkty pancerza* na całym ciele. Wszyscy ożywieńcy (oprócz *bohaterów, herosów*, liczów i wampirów), którzy zbliżą się na odległość 20 metrów do jednorożca są automatycznie niszczeni, bez rzutów obronnych. Jeździec otrzymuje tę ochronę tylko w czasie, gdy siedzi na jednorożcu.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
8	50	0	3	3	17	40
A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogł
2	-	89	18	89	89	-

•KAMELEOPIJ•

Kameleopije są identyczne jak zwykłe gigantyczne pijawki, za wyjątkiem tego, że mają zdolność do naśladowania wyglądu zarówno istot żywych, jak i nieożywionych przedmiotów – skrzyń pełnych skarbów, osób, potworów itp. Istoty te wydają się w tajemniczy sposób reagować na otoczenie, adaptując się do tej formy, która sprawi, że będą wyglądać najmniej podejrzanie. Ponieważ ta mimikra jest czysto iluzoryczna (oddziaływuje tylko na zmysł wzroku), zmiana wyglądu objawia się natychmiast. Często kilka istot może mieszkać wspólnie, formując zwielokrotnioną iluzję, która jest szczególnie niebezpieczna dla nieostrożnych przechodniów. Trzeba zauważyć, że kameleopije nie mogą odtwarzać działania czarów, mowy, ani ataków specjalnych. Rozmiary iluzji mają ograniczoną wielkość od minimum 30 cm, do maksimum 180 cm.

Budowa ciała: Podobnie jak gigantyczne pijawki, kameleopije osiągają od 45 cm do 1 metra długości. Na jednym z końców ciała mają okrągłą, uzębioną paszczę.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Kameleopije czują *strach* przed ogniem, ale poza tym są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Kameleopije atakują przez *ugryzienie* i jeżeli pierwszy atak spowoduje jakieś obrażenia, to zakrzywione zęby potwora zahaczają o ciało ofiary i zadają dalsze uszkodzenia automatycznie (rzut ataku nie będzie potrzebny, należy tylko w normalny sposób określić wielkość zadanych obrażeń). Trwa to do czasu, aż pijawka będzie syta (rezultat 6 na K6 – sprawdzaj w każdej rundzie). Istnieje 40% szans na to, że

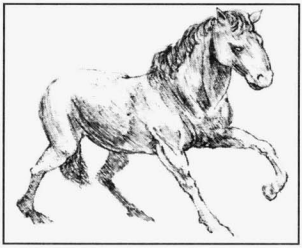


ugryzienie kameleopija spowoduje *infekcję ran* (patrz **Ataki potworów** i **Choroby**).

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żw**	**I**
3	33	0	2	2	5	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	14	2	14	14		-

•KOŃ•

Konie w Starym Świecie są takie same jak konie naszego świata i można je spotkać prawie wszędzie. Około 10% wszystkich dzikich koni nadaje się do tresury na konie bojowe (patrz niżej). Zwykły koń może być dosiadany przez istotę o dowolnym charakterze, mającą poniżej 3 metrów wzrostu.



Konie bojowe są tresowane po to, by walczyć w czasie walki. W przeciwieństwie do innych koni, mają one swój własny atak (*kopnięcie*) i mogą nawet walczyć niezależnie od swoich jeźdźców.

Budowa ciała: Dla uproszczenia, wszystkie konie w Starym Świecie przypisuje się do którejś z czterech kategorii: kuce/muły, konie wierzchowe, konie pociągowe i konie bojowe. Kuce są najmniejsze, a konie bojowe największe. Wszystkie konie mogą nieść ładunek równy ich Sile x 300 punktów obciążenia (patrz **Obciążenie**).

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Wszystkie konie (za wyjątkiem koni bojowych) są *podatne na strach* przed ogniem, fantastycznymi istotami i potworami, a także nagłymi hałasami.



Zasady specjalne: Bohaterowie z umiejętnością *tresura* mogą próbować wytresować odpowiedniego dzikiego konia (źrebaka albo jednolatka) na konia bojowego. Zajmie to K4+2 miesiące i szanse na sukces powinny być modyfikowane w zależności od Inteligencji konia (zakres K4+8) oraz wtedy, gdy bohater ma takie umiejętności jak *opieka nad zwierzętami* i *jazda konna*.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żw**	**I**
8	33	0	2-5	3	5-11	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
0/1	-	10	10	10	10	-

Uwagi: Kuce/muły mają S 2; konie wierzchowe mają S 3; konie pociągowe mają S 4; konie bojowe mają S 5. Wszystkie kategorie mają Żw 5, z wyjątkiem koni bojowych, które mają Żw 11. Tylko koń bojowy może atakować *kopnięciem*.

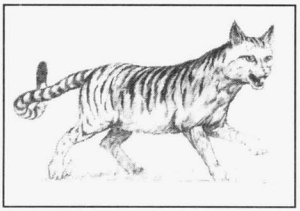
•KOT, dziki•

Koty występują pospolicie w Starym Świecie, żyjąc w górach i lasach, z dala od ludzkich osiedli. Ich ofiarami padają gigantyczne szczury, mniejsze jelenie, kurczaki i owce z samotnych, górskich farm. Natomiast koty domowe są mieszkańcami prawie wszystkich ludzkich osiedli. Polują na szkodniki, które zamieszkują w prawie każdym miejscu, gdzie pojawił się człowiek. Domowe koty są mniejsze i słabsze od swych dzikich pobratymców.

Budowa ciała: W Starym Świecie dziki kot wygląda jak europejski żbik z naszego świata. Jest tych samych rozmiarów co puma, ma grube, bure futro i czarne prążki na ogonie. W kłębie osiąga od 45 do 60 cm, a od pyska do ogona mierzy prawie 180 cm.

Charakter: Neutralny.

Zasady specjalne: Dziki kot normalnie, atakuje dwukrotnie *uderzeniem szponów* i raz *ugryzieniem*. Może się podkradać prawie bezszelestnie i atakować z ukrycia, mając modyfikator +20% do Inicjatywy, ale tylko podczas pierwszej rundy. Ponadto, jeżeli kot zdobędzie inicjatywę w pierwszej rundzie walki (i *tylko* w pierwszej rundzie),



będzie *skakał* na przeciwnika. Dla *skoku* należy wykonać tylko jeden rzut ataku, ale jeżeli będzie on udany, kot automatycznie trafia wszystkimi czterema *szponami* i jednym *ugryzieniem*. Później, zwierzę dysponuje już, jak zwykle, tylko trzema atakami. Koty *widzą w ciemności* na odległość 20 metrów.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żw**	**I**
8	41	0	4	3	5	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
3(5)	-	10	10	43	43	-

Charakterystyka ta jest prawidłowa dla wielkich dzikich kotów. Koty domowe posiadają S 1, W 1 i Żw 2. Pozostałe cechy są identyczne.

•KRWAWIEC•

Krwawiec jest rośliną, która przejawia wiele cech charakterystycznych raczej dla drapieżnych zwierząt, niż roślin. Chociaż nie potrafi przemieszczać swego systemu korzeniowego, jego gałęzie mogą się poruszać i są bardzo silne. Wygląda jak zwykły krzew lub krzak, ale gdy ktoś przechodzi w odległości 5 metrów, zaczyna działać. Gałęzie chłoszczą dookoła, szukając źródła zaburzeń. Gdy gałąź zlokalizuje ciało ofiary, owija się ciasno wokół niego i przyciąga blisko lepkiego, śliskiego pnia. Tam ofiara jest mocno przytrzymywana, podczas gdy soki trawienne rośliny przystępują do pracy, zmieniając zdobycz w papkę, która jest absorbowana przez gąbczastą korę albo wzbogaca glebę w pobliżu.

Budowa ciała: Krwawiec może wyglądać jak wiele różnych gatunków krzewów. Tylko bohaterowie, posiadający umiejętność *rozpoznawanie roślin* potrafią rozpoznać krwawca, zanim przystąpi on do ataku.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Jako roślina, krwawiec jest odporny na wszystkie oddziaływania psychologiczne, ale ogień powoduje, że gałęzie cofają się, uwalniając wszystkie aktualnie więzione ofiary.

Zasady specjalne: Chłoszczące gałęzie są traktowane jako pojedynczy atak. Każdy cel w odległości do 5 metrów może być trafiony za pomocą *ataku duszącego* – udane trafienie powoduje K6 obrażeń i może unieruchomić ofiarę (patrz **Ataki potworów**). Jeżeli trafienie spowoduje utratę Żywotności – ofiara zostaje przysunięta do pnia, gdzie otrzymuje dodatkowo K6 obrażeń w każdej następnej rundzie, niezależnie od wszystkich modyfikatorów. Osoba, schwytana przez krwawca może uciec przez zadanie roślinie 3 lub więcej punktów obrażeń za pomocą jednego ciosu albo przez wykonanie udanego testu Siły x 10.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żw**	**I**
0	33	0	3	3	5	60
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	0	0	0	20	-



•MAŁE ZWIERZĘTA•

Stary Świat jest bogaty we wszelkie dzikie gatunki zwierząt – te, podane tutaj stanowią tylko przykłady, a opisane zostały dlatego, że mogą stać się duchami opiekuńczymi kapłanów druidzkich. Duchy opiekuńcze mają charakterystyki identyczne jak ich materialne odpowiedniki, z wyjątkiem tego, że ich Inteligencja wynosi 89. Jeśli nie podano inaczej, wszystkie te zwierzęta są identyczne, jak ich kuzyni w naszym świecie i mają charakter neutralny.

Gronostaje są małymi, agresywnymi drapieżnikami, żyjącymi głównie w lasach i polującymi na króliki, myszy polne i inne niewielkie, roślinożerne zwierzęta. Chociaż ogólna budowa upodabnia je do łasic, są trochę większe i osiągają do 1 metra długości. Oprócz swojej szybkości i ostrych zębów, gronostaje mają zdolność *hipnotyzowania* swojej ofiary (patrz **Standardowe testy – Hipnoza**) przed zaatakowaniem przez *ugryzienie*. Kołyszą się wtedy rytmicznie na nogach wijącym się, podobnym do wężowego ruchu.

Zasady specjalne: Ugryzienie gronostaja ma 15% szans na spowodowanie *infekcji ran* (patrz **Choroby**). Gdy gronostaj „tańczy" podczas próby *zahipnotyzowania*, ofiara musi wykonać udany test SW albo stanie się niezdolna do ruchu. Gdy gronostaj przestaje tańczyć i atakuje, jego ofiara przy pierwszym ataku jest traktowana jako *cel nieruchomy*.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	41	0	1	1	5	40
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	10	10	10	10	-

Lisy są podstępnymi drapieżnikami i padlinożercami oraz odwiecznymi wrogami hodowców kur w całym Starym Świecie. Mieszkają w podziemnych norach, znajdujących się w lasach Starego Świata. Tworzą grupy rodzinne, składające się z samca, samicy i kilku młodych. Polują na małe zwierzęta, a kiedy to możliwe, kradną kurczaki. Lisy zasadniczo unikają kontaktów z ludźmi, ale mogą być niebezpieczne, jeśli zostaną osaczone albo jeśli ich młode znajdą się w niebezpieczeństwie. Atakują jednym *ugryzieniem* w czasie rundy.

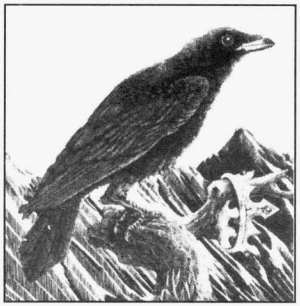
Zasady specjalne: Istnieje 5% szans na to, iż ugryzienie lisa spowoduje *infekcję ran* (patrz **Choroby**).

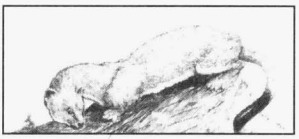
Charakterystyka podstawowa:

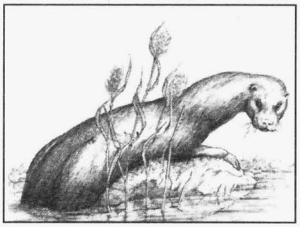
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	33	0	1	2	5	40
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	14	14	14	14	-

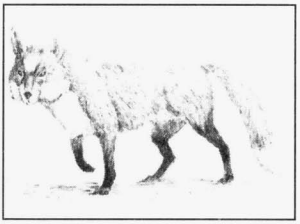
Króliki są w Starym Świecie równie pospolite, jak w naszym, jeżeli nie bardziej. Atakują jednym *ugryzieniem* w czasie rundy.

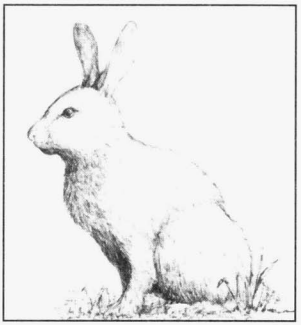
Zasady specjalne: Ugryzienie królika z prawdopodobieństwem 30% powoduje *infekcję ran* (patrz **Choroby**).











Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
7	25	0	0	1	1	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	2	2	2	2	-

Kruki, czasami nazywane ptakami-rabusiami, są dużymi padlinożercami, podobnymi do wron. Żywią się mniejszymi od siebie ptakami, małymi zwierzętami i podobnym pożywieniem. Lubią jasne, świecące przedmioty, szczególnie kamienie i metale szlachetne – jest 10% prawdopodobieństwo, że gniazdo kruka będzie zawierać K4 klejnoty oraz K10 złotych koron (albo równowartość). Kruki są agresywne i mogą zaatakować podróżnych, którzy podeszli zbyt blisko do gniazd, atakując jednym *ugryzieniem* (dziobnięciem) i jednym *uderzeniem szponami* w czasie rundy.

Zasady specjalne: Kruki latają jak istoty *pikujące*, a podana w *charakterystyce* Szybkość dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
2	33	0	1	1	5	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	-	24	2	24	24	-

Wiewiórki są bardzo zwinnymi, żyjącymi na drzewach zwierzętami. Mogą skakać z gałęzi na gałąź na odległość 5 metrów, jednocześnie spadając o 1 metr. Bez żadnych trudności mogą wspinać się na pionowe płaszczyzny. W walce atakują jednym *ugryzieniem* w czasie rundy.

Zasady specjalne: *Ugryzienie* wiewiórki ma 15% szans na spowodowanie *infekcji ran*.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	25	0	0	1	1	40
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	2	2	2	2	-

Wydry są małymi drapieżnikami, żyjącymi nad brzegami rzek i jezior, gdzie polują na ryby. Są wytrwałymi i zręcznymi pływakami. Zwinnie i szybko poruszają się też na lądzie. Ich zachowanie przeważnie nie zagraża ludziom (z wyjątkiem możliwości zmniejszenia zasobów ryb), choć, jeśli zostaną osaczone lub w obronie swoich młodych będą dziko walczyć. Atakują jednym *ugryzieniem* na rundę.

Zasady specjalne: Wydry mogą pływać z nie podlegającą redukcji szybkością (tzn. z tempem ruchu *ostrożnym*).

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	0	1	2	5	40
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	10	10	10	10	-

Żaby w Starym Świecie mają identyczny wygląd, zwyczaje i miejsca zamieszkiwania, jak w naszym. Niektórzy czarodzieje potrafią wzywać stada żab – patrz **Magia.**

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	0	0	1	1	1	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
0	-	6	6	6	6	-



•MAŁŻOSZCZĘK•

Małżoszczęk żyje tylko w wilgotnym piasku, zwykle przy brzegu morza albo na granicy obszaru pływowego. Chociaż nie może się poruszać, jest żarłocznym mięsożercą, polującym głównie na foki i większe ptaki morskie. Leży zagrzebany w piasku, a gdy przechodzi nad nim nieostrożna istota, pułapka uruchamia się i ofiara zostaje schwytana przez podobne do szczęk krawędzie muszli. Mniejsze stworzenia (poniżej 0,5 metra) zostają natychmiast zmiażdżone i giną, podczas gdy większe ofiary są mocno trzymane i zazwyczaj zostają utopione przez przypływ.

Budowa ciała: Taka sama, jak u małży w naszym świecie, ale małżoszczęki osiągają do 1,8 metra średnicy.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Mięczaki są pozbawione mózgu i nie wykonują żadnych testów psychologicznych ani bazujących na innych cechach. Czują *strach* wobec ognia, ale ich jedyną reakcją na płomienie jest jeszcze mocniejsze zamknięcie muszli – co powoduje utratę następnego punktu Żywotności u każdej schwytanej ofiary.

Zasady specjalne: Z powodu takiego sposobu ataku, mięczaki piaskowe zawsze zaskakują swoje ofiary i jeżeli ich atak spowoduje obrażenia, ofiara zostaje usidlona. Schwytana istota odnosi kolejne obrażenia tylko wtedy, jeżeli aktywnie walczy albo próbuje otworzyć muszlę (utrata 1 punktu Żywotności w czasie rundy walki niezależnie od wszystkich modyfikatorów). Nie trzeba chyba mówić, że trafienie zwykle uderza w nogę ofiary. Siła piaskowego mięczaka jest bezpośrednio uzależniona od jego rozmiarów i wynosi 1 punkt za każde 30 cm średnicy.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
0	33	0	*	3	11	*
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
0	33	0	*	3	11	*

*– Zobacz *Zasady specjalne* – powyżej.



•MANTIKORA•

Jak większość stworów Chaosu, mantikory są zlepkiem zwierzęcia i człowieka. Jednak w przeciwieństwie do wielu takich istot, są inteligentne i mówią mroczną mową Chaosu. Najpospoliciej występują w chaotycznych regionach dalekiej północy i południa. Chociaż bardzo niewiele mantikor żyje obecnie w granicach Starego Świata, poszczególne osobniki mogą pokonywać duże odległości na swoich silnych skrzydłach i mogą zjawiać się prawie wszędzie.

Podczas każdej rundy walki mantikory mają jedno *ugryzienie*, dwa *uderzenia szponami* i jedno *uderzenie ogonem*.

Budowa ciała: Chociaż mantikory różnią się wyglądem i zdolnościami, większość z nich ma potężne, lwie ciała, szerokie, podobne do nietoperzych skrzydła oraz głowę, przypominającą ludzką. Wiele ma także kolczaste ogony z jadowitym ostrzem albo żądłem jak skorpion. Są dużymi potworami, mierzącymi od 5 do 6 metrów długości.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Mantikory wzbudzają *strach* w istotach żywych, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Mantikory latają jak istoty *pikujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Atak ogonem jest *jadowity* i ofiara musi wykonać test *zatrucia* za każdym razem, gdy zostanie trafiona. Pierwszy nieudany rezultat oznacza, że staje się *otumaniona* (patrz **Trucizny**), a drugi – oznacza śmierć po 2K6 rundach.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	59	34	6	6	41	40
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
4	-	43	24	43	43	-

•MIĘSOŻERNY CHWYTACZ•

Mięsożerne chwytacze są ostatnimi pozostałościami rasy wielkich jaszczurów z dni, gdy gady władały światem. Poruszają się bardzo szybko i są niezwykle groźne, choć wyjątkowo głupie. Czasami reptillioni używają ich jako zwierząt myśliwskich (patrz **Humanoidy**). Występują w tym samym podziemnym środowisku co reptilioni, chociaż uważa się, że mięsożerne chwytacze żyły kiedyś na powierzchni.

W walce atakują jednym *ugryzieniem* i mogą *uderzać ogonem* do tyłu z modyfikatorem -10% do WW.

Budowa ciała: Mięsożerny chwytacz jest dwunożnym gadem, mającym 3 metry długości od pyska do ogona i około 1,5 metra wysokości, chociaż w walce może się podnieść na wysokość 2 metrów. Większość jego masy obciąża tylne nogi, a ciężki ogon jest używany do utrzymywania równowagi podczas biegu. Jego przednie ramiona są małe i prawie bezużyteczne. Kolor skóry waha się od ciemnozielonego do ciemnobrązowego.

Charakter: Neutralny.

Zasady specjalne: Twarda skóra na głowie i grzbiecie mięsożernego chwytacza jest równoważna 2 *punktom pancerza*. Wszystkie inne obszary ciała są niechronione.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
7	33	0	4	5	17	10
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	-	10	5	66	89	-

•NIEDŹWIEDŹ•

Górskie niedźwiedzie Starego Świata to duże i silne bestie, których skóra jest wysoko ceniona przez wszystkie rasy (wartość *nieuszkodzonego* futra wynosi 5K6 złotych koron). Prawie wszystkie mają ponad 3 metry wysokości i walczą przy pomocy dwóch ataków *szponami*.

Budowa ciała: Te potężnie zbudowane zwierzęta przekraczają 3 metry wysokości. Kolor ich futra jest zróżnicowany – od brązu do czerni.

Charakter: Neutralny.



Cechy psychologiczne: Ranione niedźwiedzie są *podatne na furię*. Niedźwiedzie wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	4	4	11	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	-	24	10	24	24	-

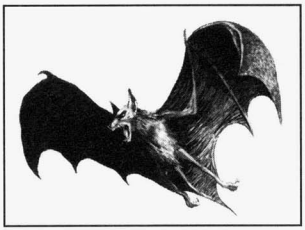
•NIETOPERZ, gigantyczny•

Te nocne istoty są nie tylko bardzo dużymi, ale także okrutnymi drapieżnikami, zdolnymi zaatakować i zabić istotę wielkości człowieka. Te podstępne ścierwojady, żywiące się ciałami większych istot można spotkać dość powszechnie w lasach na wschodzie Starego Świata. Wampiry w Starym Świecie (patrz **Ożywieńcy**) potrafią przetransformować się w gigantycznego nietoperza.

Budowa ciała: Ciało gigantycznego nietoperza osiąga od nosa do ogona długość prawie 1,2 metra i jest pokryte czarnym jak smoła futrem. Jego głowa jest podobna do psiej, a paszcza jest wyposażona długie i ostre zęby.

Charakter: Neutralny.

Zasady specjalne: Gigantyczny nietoperz lata *szybując*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Jego ruchliwość w czasie lotu pozwala mu atakować w każdą stronę niezależnie od kierunku lotu. Podczas pierwszej



rundy walki otrzymuje on modyfikator +10% do Inicjatywy – chyba, że atakuje przy oświetleniu porównywalnym z dziennym. Naturalny „sonar" gigantycznego nietoperza pozwala mu „widzieć" na odległość 20 metrów nawet w całkowitej ciemności. Istnieje 30% szans na to, że jego ugryzienie może spowodować *infekcję ran* (patrz **Ataki potworów** i **Choroby**).

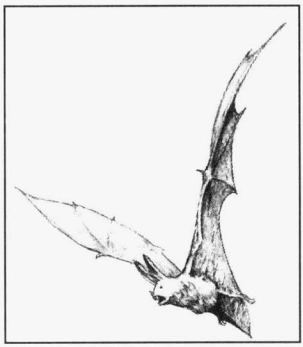
Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
1	33	0	2	2	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	-	10	14	24	24	-

•NIETOPERZ, zwyczajny•

Zwyczajne nietoperze Starego Świata są bardzo podobne do tych z naszego świata: małe, nocne drapieżniki, których pożywienie stanowią głównie owady. Niektóre większe osobniki latają nad powierzchnią jezior i stawów, łapiąc ryby i żaby. Kapłani druidzcy mogą posiadać duchy-nietoperze jako swoje duchy opiekuńcze (*charakterystyka* jak niżej, lecz Int 80), natomiast niektórzy magowie potrafią wzywać stada nietoperzy (patrz **Magia** – *Wezwanie roju*).

Budowa ciała: Nietoperze mogą być różne, od bardzo małych, trzycentymetrowych do mających 15 cm długości. Rozpiętość ich skrzydeł może wynosić od 15 do 60 cm i więcej. Są przeważnie czarne lub ciemnobrązowe.

Charakter: Neutralny.



Zasady specjalne: Nietoperze latają jak istoty *pikujące*, ale są prawie całkowicie bezradne na ziemi. Mogą jednak wpełzać powoli na drzewa albo ściany w celu podjęcia lotu. Atakują jednym *ugryzieniem* i chociaż jest ono przeważnie zbyt słabe, żeby zadać ludziom rany, istnieje 25% szans na spowodowanie *infekcji ran* (patrz **Ataki potworów** i **Choroby**). Naturalny „sonar" nietoperzy pozwala im „widzieć" na odległość 15 metrów w ciemności. W czasie pierwszej rundy walki otrzymują modyfikator +20% do Inicjatywy – chyba, że atakują przy oświetleniu porównywalnym z dziennym.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
*	59	0	0	1	1	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	-	14	5	29	29	-

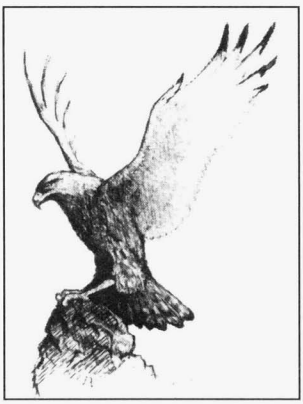
•ORZEŁ•

Starożytna rasa orłów, żyjąca w Starym Świecie nie jest podobna do orłów z naszego świata. Są one daleko bardziej inteligentne, znacznie większe i o wiele bardziej niebezpieczne. Orły żyją wśród najwyższych górskich szczytów, najczęściej polując na dzikie, górskie kozły. Czasami porywają owce z wyżej położonych farm górskich i budzą postrach oraz respekt u górskich farmerów. W walce orły atakują dwoma *szponami*. Przeważnie są samotnikami i nie utrzymują ze sobą bliższych kontaktów. Ich liczba w ostatnich wiekach znacznie się zmniejszyła.

Budowa ciała: Orły są największymi drapieżnymi ptakami, o rozpiętości skrzydeł przekraczającej 10 metrów. Mają brązowe upierzenie, z białymi koniuszkami piór i paski na ogonie.

Charakter: Praworządny lub dobry.

Cechy psychologiczne: Orły wywołują *strach* u żywych istot, mających poniżej 3 metrów wzrostu.



Zasady specjalne: Orły latają jak istoty *pikujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Orły *widzą w ciemności* na odległość 20 metrów.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żw**	**I**
2	67	0	5	4	17	50
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	-	43	29	43	43	-

•OŚMIORNICA BAGIENNA•

Większość ośmiornic to stosunkowo nieszkodliwe, jeżeli nie urocze wodne istoty, żyjące głównie w tropikalnych oceanach. Ale bagienna ośmiornica nie jest do nich podobna. Wygląda jak wielka ośmiornica, ze swoimi ośmioma mackami, ogromnymi, okrągłymi oczami i zieloną skórą – ale na tym podobieństwa się kończą. Istoty te żyją w zimnych, niedostępnych bagnach i trzęsawiskach Starego Świata. Całe życie spędzają, krążąc wśród śmierdzącego mułu i tylko czasami wyłaniając się na powierzchnię, żeby wciągnąć i zjeść przechodzące przez bagno istoty. Żyjąc w takim gęstym środowisku są niezwykle mocne i tylko najsilniejszym istotom udaje się wymknąć z uchwytu ich macek.

W czasie walki bagienna ośmiornica może zaatakować wszystkimi ośmioma mackami w czasie rundy.



Budowa ciała: Te istoty o kolorze błota przypominają gigantyczne ośmiornice, z korpusem o średnicy około 2 metrów i ośmioma mackami, każda o długości około 6 metrów. Niektóre ośmiornice mogą być mniejsze i mieć zmniejszone *charakterystyki*.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Bagienne ośmiornice czują *strach* przed ogniem, ale poza tym są odporne na oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Gdy dojdzie do *pochwycenia* (patrz **Ataki potworów**), każda istota, którą trafi skuteczny cios macki zostanie wciągnięta w bagno i utonie lub zostanie zjedzona w ciągu 3 rund. Można się wyzwolić tylko przez zadanie trzymającej macce, jednym ciosem, obrażeń o wielkości 3 punktów albo poprzez wykonanie udanego testu Siły x 5.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żw**	**I**
3	33	0	8	8	17	60
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
8	-	66	2	66	66	-



•PAJĄK, gigantyczny•

Gigantycznych pająków nie spotyka się często, ale ich ohyda rekompensuje rzadkość ich występowania. Żyją w najbardziej mroczych i najgęstszych lasach lub w podziemnych jaskiniach. Wielkie pająki są inteligentne i zdolne do komunikowania się ze sobą, ale ich pajęczy umysł jest zupełnie niepojęty dla ludzi i, zapewne, na odwrót.

W walce gigantyczne pająki atakują dwoma *jadowitymi ugryzieniami* w czasie rundy.

Budowa ciała: Gigantyczne pająki są olbrzymimi istotami (osiągającymi co najmniej 3 metry szerokości), obdarzonymi licznymi, złożonymi oczami i potężnymi nogami, pokrytymi grubym, czarnym włosiem. Kolor pająków bywa różny – od ciemnobrązowego do czarnego. Na korpusie mają także różne, często dziwne, świecące wzory w niebieskich lub zielonych odcieniach.

Charakter: Neutralny lub zły.

Cechy psychologiczne: Gigantyczne pająki czują *strach* przed ogniem, ale poza tym są odporne na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne. Wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu, a arachnofobia jest pospolitym zaburzeniem u osób cierpiących na *obłęd*. Wszystkie dotknięte nią osoby podczas spotkania z gigantycznym pająkiem są *podatne na grozę* (patrz **Standardowe testy**).

Zasady specjalne: Typowym rezultatem *jadowitego ugryzienia* gigantycznego pająka jest *paraliż* ofiary (o ile test *zatrucia* był nieudany). Jeżeli sparaliżowana istota zostanie ugryziona po raz drugi, dodatkowa dawka trucizny powoduje śmierć po K6 rundach (gdy kolejny test *zatrucia* także będzie nieudany). Wyjątkowo odporny pancerz gigantycznego pająka traktowany jest jako zbroja płytowa i daje 2 *punkty pancerza* na wszystkich częściach ciała.

Charakterystyka podstawowa:						
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żw**	**I**
5	33	0	5	4	17	10
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	-	43	2	24	6	-

•PEGAZ•

Pegazy są rasą koni z ogromnymi, podobnymi do łabędzich skrzydłami. Możliwe, że były one początkowo istotami stworzonymi przez Chaos, ale obecnie stanowią oddzielną rasę i nie są z nim sprzymierzone. Są na wpół inteligentne i, schwytane za młodu, mogą być wytresowane na wspaniałe rumaki. Będą jednak służyły tylko osobom o dobrym charakterze.

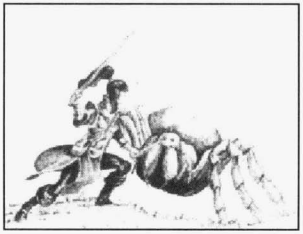
Pegaz, używany jako rumak może walczyć jak koń bojowy i ma jeden atak – *kopnięcie* – w czasie rundy. Jeżeli jego jeździec zostanie zabity, pegaz zwykle ucieka.

Budowa ciała: Pegazy są pięknymi, skrzydlatymi końmi o rozpiętości skrzydeł około 8 metrów. Maść i skrzydła pegaza są prawie zawsze śnieżnobiałe. Tresowany pegaz może nosić taki sam ładunek, jak koń bojowy.

Charakter: Dobry.

Zasady specjalne: Pegazy latają jak istoty *pikujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Osoba, chcąca oswoić pegaza musi mieć umiejętność *tresura*, SW 45 lub więcej i dobry lub praworządny charakter. Tresura







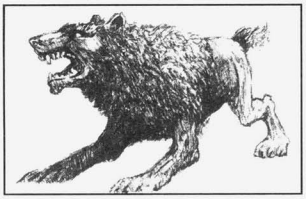
pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus Inteligencja zwierzęcia (w zakresie K12+4). MG może, jeśli chce, zmodyfikować szanse na sukces zależnie od tego, czy treser ma takie umiejętności jak *opieka nad zwierzętami* i *jazda konna*.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
8	33	0	4	3	5	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	10	14	10	10	-

•PIES BOJOWY•

Wytresowane i udomowione psy są stosunkowo rzadkie w Starym Świecie, chociaż stada dzikich psów można spotkać zarówno na obszarach naturalnych (zwykle na terenach pokrytych zaroślami), jak i w mieście (slumsy). Większość dzikich psów wywodzi się od zwierząt myśliwskich, które uciekły lub zostały opuszczone przez swych właścicieli i powróciły do swojej pierwotnej, dzikiej natury. Są padlinożercami, które atakują tylko zranione lub osłabione istoty. Często pożerają resztki ciał zwierząt, pozostawionych przez inne drapieżniki.



Psy bojowe są hodowane przez różne humanoidy, przeważnie przez ludzi. Używa się ich na polowaniach i podczas bitew. Są tresowane tak, by rozumiały proste komendy i są groźne w walce. Psy bojowe atakują gryząc.

Psy-zabójcy są szczególnie niebezpiecznym rodzajem psów bojowych, faworyzowanym przez zamieszkujące stepy plemiona hobgoblinów.

Budowa ciała: W Starym Świecie psy bojowe są potomkami kilku różnych ras, które dają się porównać z dobermanami i wilczurami w naszym świecie. Ich sierść może mieć różny kolor, poczynając od srebrnego, a na czarnym jak smoła kończąc. Większe okazy mogą mierzyć około 1,2 metra wysokości i mieć prawie 1,80 metra od pyska do ogona.

Charakter: Neutralny.

Zasady specjalne: Bogaci właściciele mogą wyposażyć swoje psy w skórzane okrycia, które dają im 0/1 punkt pancerza na korpusie. Psy-zabójcy przez cały czas muszą czuć swojego właściciela w odległości 12 metrów, gdyż w przeciwnym przypadku zaatakują najbliższą istotę. *Widzą w ciemności* na odległość 10 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	41	0	3	3	7	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	43	14	43	43	-

Charakterystyka odpowiada tresowanym psom bojowym i ich dzikim pobratyńcom. Psy domowe, jeśli będą potrzebne ich *charakterystyki*, mają S 2, W 2, Żw 2; wszystkie pozostałe cechy są identyczne.

•PIJAWKA, wielka•

Wielka pijawka jest szczególnie ohydną bestią, która żyje głównie w wodach płynących, ale zamieszkuje także bagna i inne wilgotne okolice. Tak jak jej mniejsi kuzyni, wielka pijawka odżywia się krwią innych zwierząt – pożywia się, a następnie odpada od swych ofiar. Jeżeli pijawka zada cios, powodujący obrażenia, oznacza to, że udało jej się przyczepić i od tej pory będzie powodowała utratę 1 punktu Żywotności na rundę, niezależnie od modyfikatorów. Pijawka może być oderwana siłą, ale powoduje to utratę dalszych K4-1 punktów Żywotności. Bardziej praktycznym sposobem jest przypalenie albo zastosowanie oleju, który powoduje, iż pijawka sama odpadnie.



Budowa ciała: Te pokryte mułem, podobne do nagich ślimaków stwory mają długość od 30 do 60 cm, a kolor zwykle jasnoczerwony.

Cechy psychologiczne: Pijawki czują *strach* wobec ognia, ale poza tym są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Pijawki atakują przez *ugryzienie* do czasu, aż uda im się przyssać do ofiary. Potem zadają rany automatycznie, aż się najedzą (rezultat 6 na K6 – sprawdzany w każdej rundzie) albo zostaną zabite. Ich ugryzienie ma 40% szans na spowodowanie *infekcji ran*.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	0	2	2	5	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	14	1	14	14	-



•RÓJ•

Naturalne roje różnych istot są spotykane w całym Znanym Świecie, chociaż powody ich powstawania są nieznane. Roje insektów czynią wielkie spustoszenia w zbiorach, co może oznaczać głodową śmierć dla tysięcy ludzi. W Starym Świecie wielkie stada żab, ropuch lub szczurów wchodzą czasami do wiosek i miast, powodując tam wielkie zamieszanie. Pojawienie się roju jest często przypisywane „odrażającym czarom".

W walce rój posiada jeden atak *ugryzieniem* dla każdych 100 istot (albo 10 000 owadów), który może być wykonany w *dowolnym kierunku*.

Budowa ciała: Rój składa się z 1000 osobników danego gatunku lub ze 100 000 owadów. Te ostatnie tworzą kulistą masę, mającą około 6 metrów średnicy. Istoty, tworzące rój są typowe dla swojego gatunku.

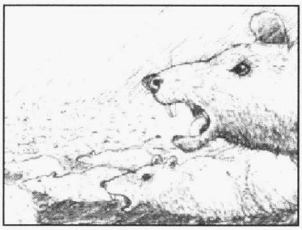
Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Roje są *podatne na głupotę*, ale poza tym są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne i nigdy nie mogą zostać zmuszone do ucieczki. Ponieważ mają Inteligencję 5, oznacza to, iż zwykle robią coś głupiego albo w ogóle nic nie robią. Każdy rój jest traktowany jako pojedyncza istota i jego członkowie ze sobą nie walczą.

Zasady specjalne: Roje zawsze skupiają istoty jednego gatunku. Gdy korzysta się z metalowych figurek, MG powinien używać jednego modelu, aby przedstawić 100 istot lub 10 000 insektów (tak więc typowy rój będzie reprezentowany przez 10 modeli).

Walki, w których biorą udział roje, powinny być rozgrywane nieco inaczej niż zwykle. Przyjmuje się, że rój posiada 1 punkt Żywotności i 1 Atak za każdą figurkę, ale może być zraniony tylko przez ogień, wodę (w przypadku latających insektów) lub magię – wszystkie inne sposoby ataku zabijają K6 istot (lub K6 x 10 insektów). Specjalne ataki zadają co najmniej 1 punkt obrażeń, dlatego liczebność roju zmniejsza się, tak więc równocześnie zmniejsza się jego pozostała Żw i A. Poza tym rój nie może zadawać obrażeń krytycznych.

Roje mogą przechodzić przez zbiorowiska istot, przeszkody, budynki itp. bez ujemnych modyfikatorów, nawet w trakcie walki. Pływające lub latające roje mogą poruszać się nad lub po wodzie bez modyfikatorów ujemnych. Elementaliści mogą tworzyć roje, które wchodzą do gry, będąc pod ich bezpośrednią kontrolą (patrz *Przyzwanie roju* w rozdziale **Magia**). Jeżeli elementalista zostanie zabity, rój porusza się losowo. Kierunek ruchu określa się za pomocą K20, gdzie wyniki 1-12 odnosi się do odpowiednich kierunków na tarczy zegara, a 13-20 oznacza, że rój się rozprzestrzenił i jest usuwany z gry. Roje atakują wszystkie istoty, z którymi mają bezpośredni kontakt. Wszystkie roje traktuje się jak obiekty *łatwopalne*.



Losowe określenie roju (rzuć 1K10)

1	mrówki	6	szczury
2	nietoperze	7	skorpiony
3	żuki	8	węże
4	żaby/ropuchy	9	pająki
5	jaszczurki	10	kleszcze

Uwagi: Węże, pająki, skorpiony, szczury i jaszczurki są *jadowite* (patrz **Trucizny**). Żuki latają jak istoty *szybujące*. Nietoperze latają jak istoty *pikujące*. Żaby i ropuchy pływają i mogą poruszać się bez ujemnych modyfikatorów zarówno po lądzie, jak i po wodzie. Obrażenia zadawane przez mrówki przenikają przez wszystkie pancerze (zignoruj je). Kleszcze nie redukują Żywotności ofiary, lecz jej Siłę. Określ obrażenia w normalny sposób, lecz odejmij je od Siły ofiary.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	1	1	10	10
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
10	-	89	5	89	89	-

•SKORPION, gigantyczny•

Gigantyczne skorpiony to bardzo niebezpieczni przeciwnicy, których wyjątkowo trudno zabić. Ich kleszcze są bardzo silne i większe okazy mogą zmiażdżyć ludzkie kości przez każdą zbroję, atakując dwoma *szczypcami* (traktowane jak atak szponami). Jednak ich głównym atakiem jest atak ogonem, który uderza łukiem nad grzbietem. W przeciwieństwie do ataków ogonem innych zwierząt, skorpion może atakować *tylko* w przód.

Budowa ciała: Gigantyczny skorpion mierzy od 3 do 5 metrów długości. Zwykle ma czarny kolor, ale znane są także albinosy.

Charakter: Neutralny.

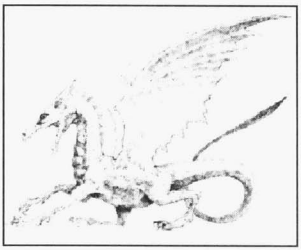
Cechy psychologiczne: Skorpion czuje *strach* przed ogniem, ale oprócz tego jest odporny na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne. Wzbudza *strach* we wszystkich żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

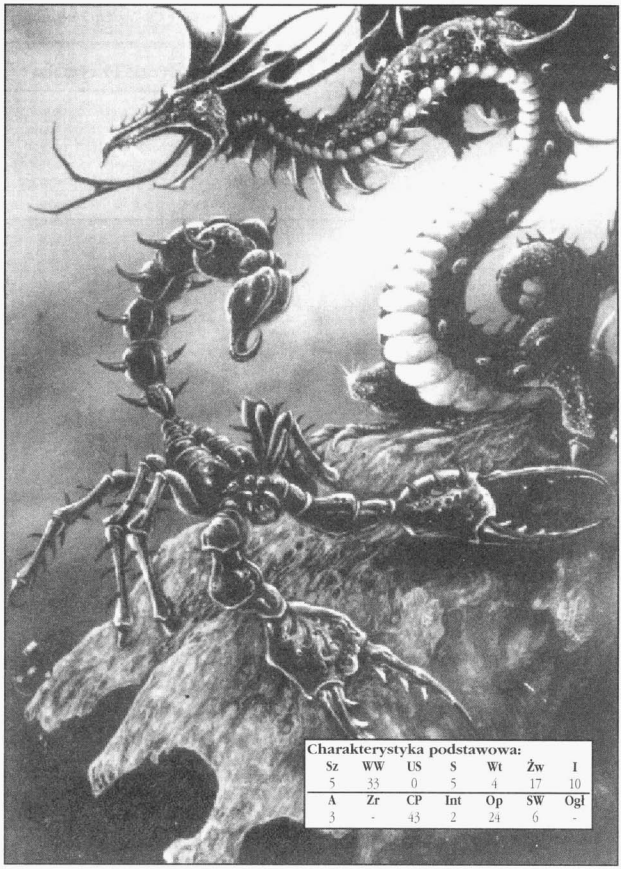
Zasady specjalne: Atak ogonem jest *jadowity* i po każdym trafieniu, które zada rany, ofiara musi wykonać test *zatrucia*. Pierwszy nieudany rezultat oznacza śpiączkę (patrz **Trucizny**), a następny powoduje śmierć po 1K3 rundach. Skorpion ma twardy pancerz chitynowy, którego działanie jest podobne do zbroi płytowej, dając mu 2 *punkty pancerza* na całym ciele. Istota ta *widzi w ciemności* na odległość 10 metrów.

•SMOK•

Zanim elfy przybyły do Starego Świata, w czasach, gdy krasnoludy budowały swoje wspaniałe miasta w sercu Gór Krańca Świata, smoki były panami lasów i górskich szczytów. Żyło wówczas niewielu ludzi, a Stary Świat był jedną wielką, dziką puszczą, ciągnącą się nieprzerwanie od Gór Krańca Świata aż do oceanu. Krasnoludy wiedziały o smokach i traktowały je z należytym respektem. Wiele smoków tamtych dni było mądrych i dobrych – tak naprawdę, przynajmniej w tamtych czasach, mało było smoków złych czy wrogich. Wraz ze zmianami, które przyniosło światu rozprzestrzenienie się ludzi i Inwazje Chaosu ilość smoków zaczęła się zmniejszać.

Dzisiaj są one legendą Starego Świata. Kilka smoków, które wciąż jeszcze żyje, trwa w prawie nieustającym śnie wewnątrz głębokich jaskiń pośród swych starożytnych siedzib w Górach Krańca Świata i Górach Żałoby. Są stare i zmęczone; przez ostatnie tysiąc lat narodziło się tylko kilka młodych smoków, a te, które pozostały wyraźnie czują, że ich czas już minął. Niektóre stały się chciwe i złośliwe, siedzą na szczycie gór





Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	33	0	5	4	17	10
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
3	-	43	2	24	6	-

skarbów, zgromadzonych wieki temu i dawno zapomnianych w zewnętrznym świecie, strzegąc ich zazdrośnie.

Sześć ataków smoka można podzielić na: cztery *tratowania*, jedno *ugryzienie* i jedno *uderzenie ogonem*.

Budowa ciała: Smoki to wielkie i silne gady. Wszystkie są skrzydlatymi czworonogami, ale poza tym różnią się od siebie niemal wszystkimi innymi cechami.

Charakter: Dowolny. Większość starych smoków była dobra, chociaż te, które wciąż żyją, są prawdopodobnie neutralne.

Cechy psychologiczne: Smoki wzbudzają *strach* w żywych istotach każdej wielkości i *grozę* w mających poniżej 1,8 m wzrostu.

Zasady specjalne: Podana *charakterystyka* jest odbiciem typowych cech smoka o długości około 10 metrów. Jego odporna, łuskowata skóra daje mu 2 punkty pancerza na całym ciele. Wszystkie smoki *widzą w ciemności* na odległość 20 metrów.

Niektóre smoki (około 50%) mogą raz w ciągu tury *ziać* do przodu ogniem. Zionięcie jest stożkowate: 24 metry długości i 8 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie za 2K6 obrażeń z siłą 7 (*łatwopalne* cele otrzymują dodatkowe obrażenia – patrz **Mistrz Gry – Ogień**). Ofiary, które wykonają udany test Inicjatywy, odnoszą tylko połowę obrażeń. Smok nie zieje, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może zionąć ogniem i gryźć podczas tej samej rundy.

Wszystkie smoki są całkowicie odporne na zwykły ogień i mają 50% odporności na ogień magiczny. Latają jak istoty *przyziemne*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

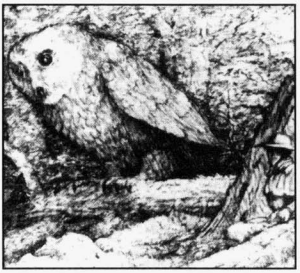
Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	59	0	7	7	59	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
6	-	89	41	89	89	24

Charakterystyki smoków mogą się znacznie od siebie różnić w zależności od ich wielkości. Ta charakterystyka jest reprezentatywna dla większości starych smoków. Większe zwierzęta będą mieć wyższe S, W i Żw, ale odpowiednio niższe CP, Int, Op i SW.

•SOWA, gigantyczna i zwyczajna•

Gigantyczne sowy żyją w głębi najstarszych lasów Starego Świata i oprócz elfów mało kto je widuje. Żyją samotnie lub w parach, polując na gigantyczne szczury i inne nocne drapieżniki. Ostatnio ich liczba zmniejszyła



się z powodu wycinania przez ludzi lasów. Gigantyczne sowy mają wysoką inteligencję i porozumiewają się swoim własnym językiem. Niektóre osobniki mogą także mówić elthàrinem (elfim).

W Starym Świecie mieszka również wiele gatunków mniejszych sów, które są identyczne, jak te w naszym świecie. Zasadniczo nie są one groźne dla poszukiwaczy przygód, chociaż ich nagły krzyk w mrocznych ruinach czy w lesie może być denerwujący. Zostały tutaj opisane głównie dlatego, że kapłan druidzki może posiadać sowę jako ducha opiekuńczego. Oba rodzaje sów atakują w każdej rundzie dwoma *uderzeniami szponów*.

Budowa ciała: Gigantyczne sowy wyglądają prawie tak samo, jak sowy w naszym świecie, z wyjątkiem tego, że są znacznie większe, mają często około 3 - 4 metry od dzioba do ogona, a rozpiętość skrzydeł może wynosić do 9 metrów. Ich pióra są przeważnie brązowe albo ciemnobrązowe. Sowy zwyczajne są identyczne z tymi występującymi w naszym świecie.



Charakter: Neutralny albo dobry (równe szanse dla obu).

Cechy psychologiczne: Gigantyczne sowy wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Wszystkie sowy latają prawie bezszelestnie i mają modyfikator +10% do Inicjatywy, gdy atakują z powietrza (tylko podczas pierwszego ataku). Latają jak istoty *pikujące*, a Szybkość podana w charakterystyce dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Sowy *widzą w ciemności* na odległość 50 metrów. Zwykłe sowy mają: S 1, W 1, Żw 5, CP 14, Int 14, Op 14, SW 14. Duchy opiekuńcze mają cechy identyczne jak sowy zwyczajne, z wyjątkiem tego, że ich Inteligencja wynosi 89.

Charakterystyka podstawowa:

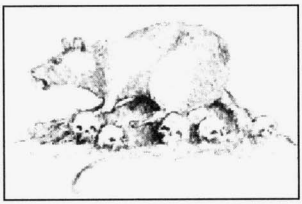
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
2	59	0	5	4	17	50
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	-	66	43	66	89	43



•SZCZUR•

Stary Świat jest miejscem licznie zamieszkałym przez różne gryzonie, ze szczurami włącznie. Wszystkie tego typu istoty atakują jednym *ugryzieniem*. Spotykane są też dwa nienaturalnie duże gatunki: gigantycznych szczurów i szczurów skalnych.

Gigantyczne szczury, jak mówią podania, pochodzą z chaotycznych krain, położonych na północy Starego Świata, choć obecnie rozprzestrzeniły się już wszędzie. Jednak, ponieważ preferują one ciemne, podziemne miejsca, stanowią większy problem dla goblinów i krasnoludów, niż dla ludzi.

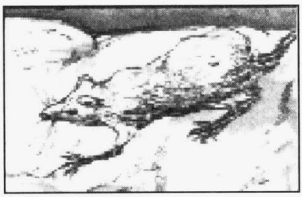


Szczury skalne są troche mniejsze niż gigantyczne i przystosowały się do życia wśród skał i urwisk. Są wyjątkowo zwinne i doskonale się wspinają. Mogą poruszać się po pionowych skałach, tak sprawnie, jakby były do nich przyklejone.

Szczury zwyczajne spotyka się wszędzie tam, gdzie żyją ludzie. Normalnie nie stanowią one zagrożenia dla poszukiwaczy przygód, chociaż, jeśli zostaną zaniepokojone lub osaczone, będą zacięcie walczyły. Niektórzy czarodzieje potrafią wezwać stado szczurów (patrz **Magia – Czary elementalne**; *Wezwanie roju*). Natomiast kapłani druidzy mogą posiadać szczura jako ducha opiekuńczego.

Budowa ciała: Gigantyczne szczury mierzą do 1,8 metra plus ogon. Skalne szczury mierzą średnio po 1,2 metra długości plus ogon. Szczury zwyczajne są identyczne, jak te z naszego świata.

Charakter: Neutralny lub zły.



Zasady specjalne: Szczury mają 35% szans na spowodowanie *infekcji ran* i 2% szans na przenoszenie *czarnej plagi* (patrz **Choroby**). Duchy opiekuńcze mają taką samą *charakterystykę* jak szczury zwyczajne, ale ich Inteligencja wynosi 89. Wszystkie szczury do pewnego stopnia *widzą w ciemności:* gigantyczne na odległość 20 metrów, skalne – 15 metrów, a zwyczajne – 10 metrów.

Charakterystyki podstawowe:

Szczur gigantyczny:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	25	0	3	3	5	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	14	14	18	18	-

Szczur skalny:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	25	0	2	2	5	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	14	14	18	18	-

Szczur zwyczajny:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	0	1	1	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	14	10	14	14	-

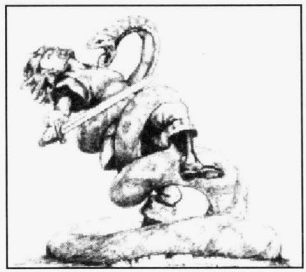
•WĄŻ, gigantyczny i zwyczajny•

Istnieją liczne gatunki węży, które są pospolite na całym obszarze Starego Świata, w tym groźny gigantyczny grzechotnik i ogromny wąż skalny. Zwykłe węże są wystarczająco złe, ale węże gigantyczne, proporcjonalnie do swoich rozmiarów, są jeszcze gorsze. Większość może atakować przez *ugryzienie* albo przez *duszenie*, ale w tej samej rundzie nie mogą robić obu tych rzeczy na raz. *Ugryzienie* może, ale nie musi być *jadowite*, zależnie od decyzji MG (około 40% wszystkich gigantycznych węży jest *jadowitych*). Niektóre *jadowite* węże mogą pluć trucizną na odległość 10 metrów, a udane trafienie oślepia ofiarę na K6 rund.

Gigantyczne grzechotniki są szczególnie dużą i przerażającą formą gigantycznych węży. Jeżeli nie zostaną zaatakowane z zaskoczenia, ani same nie atakują z zaskoczenia, zwykle oznajmiają swoją obecność potrząsając ogonem, co wydaje charakterystyczny dźwięk. Gigantyczne grzechotniki nie *duszą*, ale ich *ugryzienie* zawsze jest *jadowite*.

Węże skalne są ogromnymi gadami, które można spotkać na skalnych występach i urwiskach, gdzie grzeją się na słońcu. Żywią się przeważnie ptakami i ich jajami, potrafią z łatwością wspinać się po pionowych skałach. Nie otrzymują obrażeń od upadku i skoku, co powoduje, że mogą rzucić się na swoją ofiarę z drzewa lub półki skalnej. Taki atak zawsze powoduje zaskoczenie. Skalny wąż w czasie rundy atakuje jednym, nie jadowitym *ugryzieniem*. Zwykle martwą lub nieprzytomną ofiarę połykają w całości. Połknięcie istoty wielkości człowieka zabiera im 1 rundę. W każdej następnej rundzie, niezależnie od modyfikatorów, ofiara będzie tracić 1 punkt Żywotności.

Żmije są typowymi, nie gigantycznymi, *jadowitymi* wężami, żyjącymi w Starym Świecie. Preferują chłodne, leśne otoczenie, w zimie zapadają w sen zimowy i uaktywniają się w lecie. Polują głównie na małe gryzonie i ptaki, ale jeśli się je rozdrażni, czy im zagrozi, zaatakują istoty każdej wielkości.



Budowa ciała: Gigantyczne węże mogą osiągać prawie każdą długość. Podana charakterystyka odnosi się do stosunkowo małego osobnika, mierzącego około 5 metrów. Dla większych węży należy dodać +1 S, +1 W i +5 Żw za każde dodatkowe 3 metry długości. Żmije rosną do długości około 1,5 m, a łatwo je rozpoznać po ciemnym wzorze na głowie w kształcie litery „V" oraz biegnącej wzdłuż ich grzbietu czarnej linii romboidalnych plamek.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Wszystkie węże czują *strach* przed ogniem, ale poza tym są odporne na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne. Wielkie węże wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Wszystkie węże mają słaby wzrok, ale do odległości 20 metrów są zdolne do dokładnego zlokalizowania istot ciepłokrwistych. Latarnie i pochodnie powodują u węży zmieszanie, redukując ich Inicjatywę o K6 x 10 punktów w danej rundzie. US podane w charakterystyce dotyczą tylko węży plujących *jadem*. *Jad* węża jest zwykle wyjątkowo zabójczy – osoba, której nie uda się test *zatrucia* umiera w agonii po K3 rundach.

Charakterystyki podstawowe:

Wąż gigantyczny:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	25	3	3	5	60
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	24	6	43	43	-

Gigantyczny grzechotnik:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	0	3	3	5	10
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	24	6	66	66	-

Wąż skalny:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	0	3	3	11	60
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	24	6	43	43	-

Żmija:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	0	1	2	3	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	24	10	24	24	-

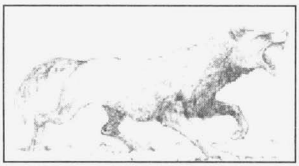
•WILK•

W Starym Świecie istnieją trzy gatunki wilków: stadny, wielki i Chaosu, zwany też nocnym. Wszystkie one atakują *gryząc* raz w czasie rundy, które to *ugryzienie* ma 20% szans na spowodowanie *infekcji ran* (patrz **Choroby**).

Wilk Chaosu: Te przerażające istoty są największymi ze wszystkich wilków, ale na szczęście spotyka się je rzadko – tylko nielicznym, którzy je zobaczyli, udało się przeżyć i o nich opowiedzieć. Nigdy nie pojawiają się w czasie dnia, a ich chaotycznego lub magicznego pochodzenia dowodzi fakt, że ich zwłoki zawsze znikają o świcie.

Wilk wielki: Te istoty są znacznie większe, inteligentniejsze i straszniejsze od wilków naszego świata. Są ogromnymi stworami, sięgającymi rozmiarów konia i mogą być dosiadane przez inne istoty, mające poniżej 3 metrów wzrostu, takie jak orki i goblíny. Wampiry Starego Świata (patrz **Ożywieńcy**) mają zdolność przemiany w wilki wielkie.

Wilk stadny: Jest mniejszym kuzynem wielkiego wilka, jego wielkość jest zbliżona do wilków naszego świata. Żyje w odległych górach i lasach, a liczebność gatunku stale się zmniejsza.



Budowa ciała: Okrutne wilki mają około 3 m długości, odznaczają się czarną jak smoła sierścią i płonącymi, czerwonymi ślepiami. Wielkie wilki są po prostu większą wersją (około 2 m długości) wilków stadnych, a te ostatnie są identyczne z wilkami naszego świata. Sierść mają zwykle szarą lub brązową, chociaż na północy dość często rodzą się albinosy.

Charakter: Wilki stadne są neutralne, wilki wielkie są złe, a wilki Chaosu – chaotyczne lub złe.

Cechy psychologiczne: Stadne wilki czują *strach* przed ogniem.

Zasady specjalne: Mrożące krew w żyłach wycie wilka Chaosu może wzbudzić *strach* we wszystkich w promieniu 100 metrów, którzy je usłyszą.

Charakterystyki podstawowe:

Wilk Chaosu:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
9	50	0	4	4	17	40
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	-	66	29	29	29	-

Wilk wielki:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
9	41	0	3	3	5	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	10	14	14	14	-

Wilk stadny

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
9	33	0	2	2	5	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
3	-	10	10	14	14	-

•WYVERN•

Wyvern jest samotnym mięsożercą, istotą zamieszkującą góry i lasy. Jest dziki i bardzo niebezpieczny, ale na szczęście rzadko spotykany. Wyverny mogą być używane jako wierzchowce, jeżeli zostaną schwytane w młodości, a ich upór przełamał ktoś, kto ma wiedzę na ten temat. Są stworami Chaosu, a czasami widuje się je również poza Północnymi Pustkowiami Chaosu.



Budowa ciała: Jako stwory Chaosu, wyverny do pewnego stopnia różnią się między sobą. W większości przypominają smoki, ale są trochę mniejsze i brak im przednich kończyn. Wyverny przeciętnie dorastają do 7 metrów długości, są więc dużymi istotami, na tyle dużymi, że mogą być dosiadane przez orki i przedstawicieli innych ras.

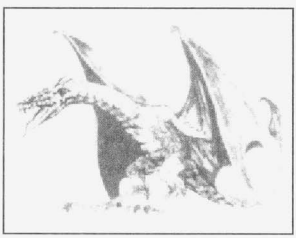
Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Wyverny wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Chaotyczni bohaterowie, posiadający umiejętność *tresura* mogą próbować wytresować wyverna, zakładając, że został on schwytany wkrótce po wykluciu. Tresura pochłania liczbę miesięcy, równą 24 minus Inteligencja wyverna (w zakresie K12+4). Wyverny, należące do szczepów goblinoidalnych mogą być dosiadane przez bohaterów, herosów albo czarodziejów. Jeżeli jeździec zostanie zabity, wyvern zaatakuje najbliższe istoty – nawet inne wyverny – niezależnie od tego, po której są stronie. Wyverny latają jak istoty *pikujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	0	5	6	17	10
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
3	-	14	14	14	14	-



•ZŁOTOCZERW•

Złotoczerwie żerują w metalach szlachetnych dokładnie tak samo, jak dżdżownice żerują w glebie, wydzielając wyjątkowo silne enzymy trawienne, które pozwalają im na spożywanie metalu. Pojedynczy złotoczerw rozmnaża się bardzo szybko, pod warunkiem jednak, iż ma wystarczającą ilość pożywienia. W czasie lęgu przemienia na przykład skrzynię pełną złota w skrzynię gęstego, śmierdzącego i rojącego się od małych czerwi kleiku. Każdy złotoczerw zjada w ciągu dnia jedną złotą lub srebrną monetę i jeżeli naje się do syta, wytwarza jednego małego czerwia. Gdy zabraknie pożywienia, złotoczerwie wyruszają na żer w poszukiwaniu metali szlachetnych. Zanim zdechną, mogą przeżyć mniej więcej jeden dzień bez jedzenia, przebywając w tym czasie odległość do 100 metrów. Poruszają się całkowicie przypadkowo, rozpoznając pożywienie, tylko wtedy, gdy go dotkną.

Budowa ciała: Złotoczerw osiąga około 15 cm długości i jest zwykle jasnożółtego koloru. Poza tym wygląda bardzo podobnie do zwykłej dżdżownicy.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Złotoczerwie są całkowicie bezmózgie i nie wykonują żadnych testów psychologicznych, ani innych, opartych na cechach.

Zasady specjalne: Soki trawienne złotoczerwi zadają obrażenia, równe 1 punktowi na rundę oddziaływania na odsłonięte ciało, ale nie przenikają skórzanych rękawic ani stali czy metali opartych na miedzi. Czerwie jedzą jedynie złoto i srebro. Klejnoty i inne metale pozostają nieuszkodzone.

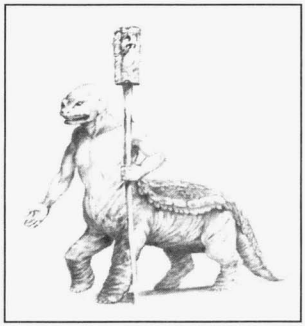
Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
1	0	0	0	0	1	0
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
0	0	0	0	0	0	0

•ZOAT•

W wielu częściach Starego Świata zoaty są uważane za istoty z legend. Nie wiadomo skąd, ani kiedy przybyły, a nawet – czy w ogóle pochodzą ze Znanego Świata. Na pewno jest to gatunek bardzo starożytny i potężny. Zoaty są z natury samotne, przeważnie można je spotkać w głębi starożytnych lasów Starego Świata. Mimo swojej wielkości są ciche i spokojne, potrafią prawie bezgłośnie poruszać się przez najgęstsze zarośla. Czasami kontaktują się z elfami lub innymi rasami leśnymi, a wiadomo też, że od czasu do czasu mają kontakty z ludzkimi druidami. Mówi się, że są potężnymi magami i walczą o to, by lasy pozostały wolne od goblinoidów. Stare elfickie pieśni i legendy opowiadają, że zoaty przybywają czasami, aby pomóc osiedlom elfów, atakowanym przez gobliny i ich krewniaków.

Budowa ciała: Zoaty mają wygląd centauroidalny – cztery grube, kolumnowe nogi i silny tors z dwoma chwytnymi ramionami. Są gadami, a ich barki, tył i zad pokrywają



ciężkie płyty zrośniętych ze sobą łusek. Zoaty mają około 180 cm wysokości i 2,5 m długości. Ich głowy przypominają głowy węży albo żółwi, lecz mają szeroką, mocną czaszkę, która mieści ich stosunkowo duże mózgi.

Ich głowy przypominają głowy węży lub żółwi, jednak czaszki są szerokie i bardzo twarde, służąc osłoną stosunkowo dużym mózgom. Nieznacznie wysklepione kości głowy, duże oczy i szerokie usta nadają ich twarzom wyraz ciągłego skrzywienia. Kolor skóry waha się od ciemnobrązowego, przez kasztanowaty do różowego. Zoaty nie noszą ubrań ani zbroi, gdyż łuski chronią je tak przed pogodą, jak i ciosami wrogów.

Ich charakterystyczną bronią jest długi, drewniany kij, zakończony cylindrem z czarnego, opasanego metalem kamienia. Metal błyszczy srebrzyście i pokrywają go dziwne symbole, które są nie do odszyfrowania dla innych ras. Ta broń używana jest jako dwuręczna maczuga i tylko zoat może ją efektywnie wykorzystać. Wszystkie zoaty mówią zgrzytliwym i grzmiącym językiem. Mogą również porozumiewać się w elfickim, a czasami językiem druidów.

Charakter: Neutralny.

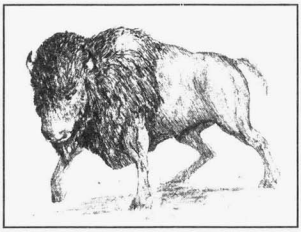
Cechy psychologiczne: Zoaty wzbudzają *strach* w goblinoidach i reptillionach.

Zasady specjalne: Zoaty mają 65% szans na władanie czarami kapłana druidzkiego poziomów 1 - 4, wraz z odpowiednią liczbą *punktów magii*. Nie mają jednak duchów opiekuńczych, ani nie posiadają związanych z nimi zdolności. W celu określenia poziomu magii zoata rzuć K10: rezultat 1 - 4 oznacza poziom 1; 5 - 7 – poziom 2; 8 - 9 – poziom 3; 10 – poziom 4. Wielka maczuga zoata ma 25% szans na to, że jest na niej wycięty (100% w przypadku osobnika, używającego czarów) *Run Cięcia* i *Uderzenia* (patrz **Magia**). Każda istota z Siłą mniejszą niż 4 otrzymuje modyfikator -20% do WW, jeśli próbuje władać maczugą zoata. Łuski dają im 3 *punkty pancerza* na tułowiu i zadzie oraz 1 *punkt* na wszystkich pozostałych częściach ciała.

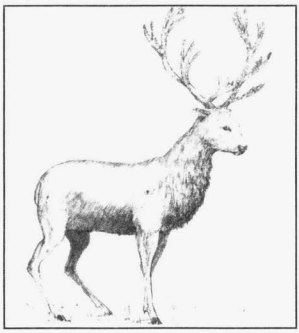
Charakterystyka podstawowa						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
7	59	25	5	5	18	50
A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogł
2	43	89	89	89	89	43

•ZWIERZĘTA STADNE•

Istnieje kilka gatunków roślinożernych zwierząt stadnych, które można spotkać w Starym Świecie, poczynając od bydła rogatego, a kończąc na dzikich bizonach. Chociaż różnią się one wielkością, siłą i innymi szczegółami, mają wiele wspólnych cech i dlatego zostały tu opisane wspólnie. Dwa konkretne przykłady (bizon i łoś) są opisane bardziej szczegółowo.



Dzikie zwierzęta stadne tworzą małe grupy, zawierające zwykle jednego byka, 2K4 samice i 2K6 cielaków. W większości przypadków są płochliwe i uciekają od każdego potencjalnego zagrożenia czy źródła hałasu, ale czasami nie można przewidzieć ich reakcji – mogą zaatakować przeciętnie w około 45% przypadków. Niektóre gatunki bywają bardziej agresywne podczas rui (wczesna wiosna). Nawet krowy, które są zazwyczaj uległe mogą stać się całkiem niebezpieczne, jeśli ktoś wyraźnie zagraża ich młodym. Rogate zwierzęta atakują przez *uderzenie rogami*, wszystkie inne *kopiąc*.



Domowe zwierzęta (owce, kozy itp.) są zwykle przyzwyczajone do ludzi i dlatego są bardzo potulne. Jednak wielu farmerów trzyma psy, albo w inny sposób chroni swoją trzodę przed bydłokradami.

Bizony to gatunek dzikiego bydła. Przypominają bydło udomowione, z wyjątkiem tego, że są znacznie masywniejszej budowy i mają grube, zmierzwione futro pokrywające głowę i barki. Sierść jest brązowa, a futro – ciemnobrązowe lub czarne.

Zasady specjalne: Grube kości i rogi na czaszce bizona dają mu 3 *punkty pancerza* na głowie.

Charakterystyka podstawowa						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
7	33	0	5	5	17	30
A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	-	18	10	14	14	-

Łosie są największą zwierzyną płową w Starym Świecie, żyjącą na skraju wielkich lasów na obszarach wyżynnych i górskich. Dorosły samiec ma w kłębie około 1,5 metra; szyja, głowa i rogi prawie podwajają tę wysokość. Samo poroże może osiągać 1,5 metra szerokości. Samice i cielaki nie mają rogów.

Charakterystyka podstawowa						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
7	33	0	3	3	11	30
A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	-	6	6	6	6	-

•ZWIERZOŁAK•

Mieszkańcy Starego Świata ciągle żyją w strachu przed wilkołakami, istotami zmieniającymi swą postać, które nawiedzały dawne puszcze – i być może żyją tam do dziś. Zwierzołaki są ludźmi, zdolnymi do transformacji własnego ciała w postać innej istoty, zwykle wilka. W Norsce nie poluje się na nie, ani się ich nie prześladuje, gdyż są wszędzie, a często same przyłączają się do berserkerów podczas bitwy. W ludzkiej formie zwierzołak niczym nie różni się od zwykłego człowieka i może sam nie być świadom swej prawdziwej natury.

Budowa ciała: Człowiek, będący zwierzołakiem może zmieniać się w jedno, inne zwierzę. W Starym Świecie jest to zwykle wilk, chociaż dzikołaki, niedźwiedziołaki, kotołaki, a nawet bizonołaki są znane, choć stosunkowo rzadko spotykane. Być może istnieją zwierzołaki innych gatunków, chociaż jeszcze nie doniesiono o takich przypadkach. W Norsce niedźwiedziołaki są dość pospolite – chociaż nie tak bardzo jak wilkołaki – i żyją w ludzkich społecznościach, nie powodując wielkich napięć.

Charakter: Dowolny, ale większość ma neutralny.



Cechy psychologiczne: Wszystkie zwierzołaki są *podatne na furię*, a gdy je ona ogarnie muszą wykonać udany test SW albo zmieniają się w zwierzę do czasu, aż *furia* przeminie. Wtedy muszą wykonać udany test SW, by powrócić do ludzkiej postaci.

Zasady specjalne: Zwierzołaki mają dwie postaci: jedna jest ludzka, a druga zwierzęca (nie może być to istota gigantyczna lub fantastyczna). Nie panują nad zmianami swego ciała. Gdy przybierają postać zwierzęcą, posiadają wszystkie cechy i zdolności tego zwierzęcia oraz podlegają wszystkim zasadom specjalnym i cechom psychologicznym.

Charakterystyka podstawowa: W ludzkiej postaci zwierzołak ma zwykłe ludzkie cechy (patrz **Humanoidy**). W zwierzęcej postaci jego charakterystyka odpowiada charakterystyce odpowiedniego zwierzęcia.

•ŻÓŁW SMOCZY•

Żółw smoczy jest wodnym gadem, który spędza bardzo mało czasu na brzegu, opuszczając morze jedynie w okresie lęgowym. Zakopuje wtedy jaja w piasku plaży i znika z powrotem w oceanie. W tym czasie żółwie są niebezpieczne i agresywne – zaatakują



każdą istotę, która je zaniepokoi albo nawet zbyt się zbliży. Żółwie smocze atakują jednym *ugryzieniem* i jednym *tratowaniem*. W morzu mogą atakować pływaków, a nawet łodzie, chociaż ich normalne pożywienie składa się głównie z ryb.

Budowa ciała: Żółwie smocze wyglądają jak wielkie żółwie ze smoczą głową i ciężką, kolczastą skorupą. Mają od 3 do 4,5 m długości, choć niektóre osobniki mogą być znacznie większe.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Żółw smoczy wzbudza *strach* w istotach żywych, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Skorupa daje tej istocie 2 *punkty pancerza*, ale głowa i płetwy są niechronione. Większość (75%) smoczych żółwi potrafi wydzielać obłok gorącej pary wodnej, raz w ciągu godziny. Ten obłok ma 11 m długości, 7 m szerokości i 7 m wysokości. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz obłoku odnoszą w momencie jego powstania 1K6 obrażeń, niezależnie od modyfikatorów. Jednak ci, którzy wykonają udany test Inicjatywy, odnoszą tylko połowę obrażeń.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	0	4	4	17	30
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	-	29	10	29	29	-

•ŻUK, gigantyczny•

Gigantyczne żuki są dużymi mięsożernymi owadami, zamieszkującymi wilgotne i ciemne miejsca – zazwyczaj podziemia. Niektóre ich odmiany potrafią latać, ale robią to zwykle w nocy. Gryzą dwukrotnie w czasie rundy swoimi dużymi, rogowymi żuchwami.

Budowa ciała: Większość gigantycznych żuków ma ponad 3 metry długości, ale w rzeczywistości możliwe są różne rozmiary – ustala to MG. Wygląd również jest różnorodny, zależnie od gatunku.

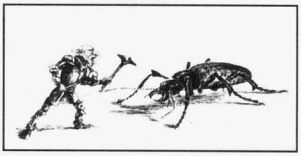
Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Gigantyczne żuki są *podatne na strach* przed ogniem, ale poza tym odporne na wszystkie oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Żuki latają jak istoty *przyziemne*, a ich ciężkie, chitynowe pancerze dają im równowartość zbroi płytowej (2 punkty pancerza na wszystkich częściach ciała). Istnieje 40% szans na to, że *ugryzienie* żuka może spowodować *infekcję ran* (patrz **Ataki potworów** i **Choroby**). Żuki *widzą w ciemności* na odległość 20 metrów.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	33	0	3	3	11	10
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	-	43	2	24	6	-



•OŻYWIEŃCY•

Ghoul
Gnilec
Licz
Mumia
Szkielet
Wampir
Zombi

Stary Świat jest magicznym miejscem. Ożywieńcy, tacy jak wampiry i szkielety, chociaż nie pojawiają się często, stanowią jednak normalny element rzeczywistości. Często te istoty są kontrolowane i wykorzystywane bezpośrednio przez nekromantów albo inne złe, posługujące się magią stworzenia.

Szkielety, mumie i zombi, jak opisano dalej, działają skutecznie tylko wtedy, gdy są kontrolowane – przez przyjaznych nekromantów, znajdujących się w odległości do 24 m od nich albo przez potężnych ożywieńców – bohaterów lub herosów. W tym drugim przypadku niepotrzebne są zdolności nekromanty. Osoba kontrolująca może zapanować jednocześnie nad ilością istot, równą jej Inteligencji. Ożywieńcy-bohaterowie i herosi nie muszą być kontrolowani.

•GNILEC•

Gnilce były dawniej wielkimi, drapieżnymi ptakami, zamieszkującymi północne tereny Gór Krańca Świata. Teraz trudno je rozpoznać, gdyż zawładnął nimi Chaos i wypaczył je do ich obecnej formy. Są wielkimi ptakami-ożywieńcami, służącymi obecnie siłom Chaosu jako powietrzni zwiadowcy i wojownicy. Czasami noszą jeźdźców – przeważnie małych, zmutowanych goblinów Chaosu – uzbrojonych w lance i łuki. Gnilce nie mogą nosić cięższych jeźdźców.

W czasie walki, w pojedynczej rundzie, gnilec atakuje dwukrotnie *uderzeniami szponów* i raz *ugryzieniem* (dziobnięciem).

Budowa ciała: Gnilce są szkieletami latających bestii, podobnymi nieco do ptaka, ale z błoniastymi skrzydłami i ogonami, przez co przypominają nietoperze bądź pterodaktyle. Gnilec ma około 2 metrów wysokości, a rozpiętość skrzydeł wynosi 5 - 7 metrów.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Gnilce wzbudzają *strach* w żywych istotach, same są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne. Gdy nie noszą jeźdźców, stają się *podatne na niestabilność*.

Zasady specjalne: Pomimo swoich skrzydeł, które wyglądają na podarte, gnilec lata jak istota *pikująca*, zaś Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Gnilec bez jeźdźca może unieść w szponach jedną istotę wielkości goblina lub mniejszą. Do porwania ofiary z ziemi wymagane jest udane trafienie oboma szponami. Ulubioną taktyką walki jest upuszczanie ofiar z dużej wysokości.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	3	3	11	40
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
3	-	29	10	29	29	-

•GHOUL•

Ghoule są ludźmi, którzy stali się ożywieńcami, dlatego iż odżywiali się w szalony sposób – zjadali ludzkie zwłoki. Są to nędzne, piszczące potwory, groźne tylko w dużej liczbie. Można je czasami zobaczyć w nocy na cmentarzach albo na pobojowiskach. Zupełnie nie można na nich polegać w walce – uciekają z wrzaskiem i zawodzeniem, gdy okaże się, że przegrywają. Ghoule

atakują swoimi brudnymi pazurami, co daje im ekwiwalent dwóch *ataków szponami*.

Budowa ciała: Ghoule przypominają ludzi, ale brakuje im ludzkiej gracji w ruchach i wyglądzie. Mają wiotkie i pochylone ciała, złośliwe i wypaczone twarze, a ich zęby są często zaostrzone i przerośnięte.

Charakter: Zły.

Zasady specjalne: Trafienia zadane przez ghoule są jadowite – ofiary muszą wykonać udany test *zatrucia* albo zostaną sparaliżowane na K8+4 rundy. Jeżeli przeciwnik ghoula ucieka z pola walki, a pomiędzy nimi znajduje się jedno lub kilka martwych ciał – nawet zabitych ghouli – ghoul musi wykonać test SW. Jeżeli będzie on nieudany, prześladowca porzuci pogoń i będzie się pożywiał, aż zostanie zaatakowany.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	0	3	4	5	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	43	6	18	43	43	-

•LICZ•

Licze są ożywieńcami-nekromantami. Stali się odrażającymi i cierpiącymi istotami, przez lata uwięzionymi w diabelskiej matni. Ich umysłowe i cielesne funkcje podtrzymuje potężna magia, ale ciała rozkładają się, tak jak gdyby byli prawdziwymi trupami. Szczegółowa profesja i opanowana magia zależy od konkretnego indywiduum, choć generalnie wszystkie licze osiągnęły 4 poziom *magii nekromanckiej*, znając K4 czary *magii wojennej* i K4 czary *magii nekromanckiej* na każdym poziomie. Dochodzą do tego K4 czary *prostej magii*, plus niektóre lub wszystkie umiejętności i rozwinięcia dla każdego poziomu (oczywiście według uznania MG). Ich *punkty magii* mogą być zarówno wyznaczone, jak i określone losowo przez rzut K8.

Budowa ciała: Ciało licza jest podobne do ciała zombi albo ghoula – poruszające się zwłoki, dotknięte procesem rozkładu.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Licze wzbudzają w żywych istotach *strach* i *grozę*, ale same są odporne na wszystkie oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Licz ma płonące, czerwone oczy, które mogą unieruchamiać żywe istoty. Licz może próbować *unieruchomić* jednego z przeciwników, który nie brał jeszcze udziału w walce. Ofiara musi wykonać udany test *hipnozy* albo zostanie unieruchomiona. Unieruchomiony nie może się poruszać ani podejmować żadnych akcji, a wszystkie ataki będą go trafiać automatycznie. Jest to atak magiczny, więc zarówno licz, jak i ofiara mogą wydawać *punkty magii* w celu zmiany podstawy testu. Podczas *unieruchamiania* ofiary licz nie może poruszać się, atakować, rzucać zaklęć ani podtrzymywać czarów rzuconych wcześniej. Może





jednak kontynuować kontrolowanie ożywieńców, którzy już wcześniej znajdowali się pod jego dowództwem. Licze kontrolują oddziały ożywieńców w ten sam sposób, jak nekromanci. Można ich zranić tylko czarami lub bronią magiczną.

Charakterystyka podstawowa						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	25	4	4	23	60
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
4	43	89	89	89	89	-

•MUMIA•

Mumie to zwłoki, dokładnie zabalsamowane oraz zabezpieczone przed niszczącym oddziaływaniem czasu za pomocą sekretnych, magicznych sztuk, praktykowanych przez kapłanów starożytnych cywilizacji, głównie pochodzących z Arabii. W Starym Świecie mumie pojawiają się rzadko, choć nie są zupełnie nieznane. Wiedza starożytnej Arabii przeniknęła do magicznych praktyk wielu obszarów, a nawet i w Starym Świecie znaleźli się nekromanci, którzy potrafią je tworzyć dla swych własnych celów.



Budowa ciała: Mumie są zabalsamowanymi, owiniętymi w bandaże, humanoidalnymi zwłokami.

Charakter: Neutralny lub zły.

Cechy psychologiczne: Mumie wzbudzają *strach* we wszystkich żyjących istotach i *grozę* w mających poniżej 3 m wzrostu.

Zasady specjalne: Mumie są *łatwopalne*. Nie muszą być kontrolowane przez



nekromantów – osamotnione są jednak *podatne na głupotę*. Mogą one działać jako ożywieńcy-bohaterowie, kontrolując innych ożywieńców. Trafienia zadane przez mumię mają 40% szans na spowodowanie *grobowej zgnilizny* (patrz **Choroby**).

Charakterystyka podstawowa						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	0	4	5	23	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	24	89	43	43	89	-

•SZKIELET•

Szkielet jest magicznym stworem, uformowanym ze szczątków dawno zmarłego humanoida. Szkielety nie posiadają swej własnej woli i istnieją tylko dzięki magii.

Budowa ciała: Poruszający się, humanoidalny szkielet – zwykle ubrany w obdarte szmaty i wyposażony w zniszczony ekwipunek.

Charakter: Ponieważ szkielety muszą pozostawać pod kontrolą, nie mają własnego charakteru, ale mogą być traktowane jako złe.

Cechy psychologiczne: Szkielety są odporne na wszystkie oddziaływania psychologiczne i nie mogą być zmuszone do opuszczenia walki. Wzbudzają *strach* w istotach żywych.

Zasady specjalne: Szkielety są *podatne na niestabilność* – gdy staną się *niestabilne*, całkowicie się rozpadają i już nie powstają ponownie. Szkielety muszą być *kontrolowane*; jeśli nie ma nikogo, kto by je kontrolował, stają się *podatne na głupotę*. Trafienia, zadane przez szkielet mają 35% szans spowodowania *infekcji ran* (patrz **Choroby**).

Charakterystyka podstawowa						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	17	3	3	5	20
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	18	18	18	18	18	-



•WAMPIR•

Wampiry są przerażającymi istotami, które karmią się krwią żywych. Razem z krwią wysysają z ofiar Siłę dla podtrzymania swoich magicznych zdolności. Wampiry posiadają zdolności magiczne odpowiadające czarodziejowi 4 poziomu i mogą dowolnie wybierać czary *magii wojennej* lub *nekromanckiej*. Typowy wampir ma K4+1 czarów z każdej z tych dziedzin na każdy poziom, plus K10 czarów prostej magii. Czary mogą zostać wybrane przez MG lub określone losowo. Niektóre wampiry władają także *magią demoniczną*. Wampir ma 40 *punktów magii*, albo 9K8, jeżeli określa się ich ilość losowo. Wampiry mogą używać *punktów magii* do rzucania czarów lub do *zmiany postaci* w jedną z kilku form, z gigantycznym nietoperzem lub wielkim wilkiem włącznie. Mogą także stawać się *eteryczne*.

Wizerunek wampira nie odbija się w żadnej powierzchni; dotyczy to między innymi lustrer, wody i wypolerowanej zbroi. Wampir nie może wejść do domu, jeżeli nie został do niego najpierw zaproszony – wampiry są jednak specjalistami w udawaniu podróżnych, czy inni niegroźnych ludzi, by uzyskać prawo wejścia.

Budowa ciała: Wygląd wampira zależy od postaci, jaką przybrał (humanoida, nietoperza, wilka, czy istoty eterycznej). Standardową postacią jest wysoki, szczupły i blady człowiek. W *stanie eterycznym* wampiry pojawiają się najczęściej jako bezkształtna mgła albo niematerialna postać, przypominająca upiora lub widmo. Jednak we wszystkich swych formach ma nieproporcjonalnie długie kły.

Charakter: Zły.

Zasady specjalne: Wampir potrafi kontrolować przyjaznych mu ożywieńców w promieniu 24 metrów w ten sam sposób, co żyjący nekromanta, nawet jeśli nie włada nekromanckimi czarami.



Spojrzenie wampira może mieć właściwości hipnotyczne. Chcąc użyć tej zdolności, wampir musi wydać 2 *punkty magii*, jednak ofiara, której nie uda się test SW staje się niewolnikiem wampira – odrzuci nawet czosnek i inne ochronne przedmioty, by jej pan mógł się spokojnie pożywić. Za każdym razem, gdy wampir się pożywia, ofiara może wykonać kolejny testu SW, żeby uwolnić się spod jego wpływu. Wampir może kontrolować w ten sposób tylko jedną osobę na raz i musi znajdować się od niej nie dalej niż 4 metry.

Wampir musi spać w czasie dnia w trumnie, wypełnionej ziemią, pochodzącą z jego rodzinnych stron; jest aktywny wyłącznie nocą. Wieczorem każdego dnia wampir musi wydać 10 *punktów magii* – jeżeli nie zdoła tego zrobić, pozostaje w stanie śpiączki, niezdolny do użycia swych mocy i nie różniący się od zwykłych zwłok. Jeżeli zostanie odkryty w tym stanie, może być uznany za martwego i w konsekwencji pogrzebany (albo co gorsze – spalony!).

Wampiry używają *punktów magii* do rzucania czarów, ale również do *zmiany kształtu*. Każda taka przemiana kosztuje 2 *punkty*. Jeśli wampirowi zostanie niewiele *punktów magii*, może być zmuszony do sprawdzenia za pomocą rzutu kością, czy przemiana się udała – w ten sam sposób, w jaki jest to robione przy normalnym rzuceniu czaru. *Przemiana* trwa całą rundę.

Wampiry nie odzyskują *punktów magii* w czasie snu lub medytacji, a tylko przez czerpanie sił witalnych z żywych istot humanoidalnych. Każdy punkt Żywotności lub Siły, stracony przez ofiarę daje wampirowi 1 *punkt magii*, jednak nie może zostać w ten sposób przekroczony początkowy poziom *punktów magii* wampira.

Wampira można zranić zwykłą bronią tylko, gdy przebywa w materialnej formie. W *stanie eterycznym* nie działa na niego zwykła broń, jednak *punktów magii* może wtedy używać tylko w celu odzyskania formy materialnej, chociaż jest w stanie czerpać cudzą Siłę jak



upiór (patrz **Ożywieńcy eteryczni**). Wampir, który zostanie zabity w swej fizycznej formie za pomocą zwykłej broni, staje się *eterycznyi* traci pozostałe *punkty magii*.

Niszczenie wampirów: Wampir, któremu zadano śmiertelny cios magiczną bronią traci wszystkie pozostałe mu *punkty magii* i staje się kataleptykiem. Może powrócić do swej właściwej postaci tylko wtedy, gdy otrzyma przynajmniej 5 litrów świeżej krwi (każde 0,5 litra przywraca mu 1 *punkt magii*). Uśpionego wampira można zniszczyć przez spalenie, chociaż jeśli ma wystarczającą ilość *punktów magii*, by się uaktywnić, może wykonać test Siły Woli, próbując przemiany w inną formę i ucieczki, zanim zostanie unicestwiony. W tym czasie wampir otrzymuje 3K6 punktów obrażeń. Wampir, którego serce zostanie w czasie snu przebite kołkiem z osikowego drewna, pozostanie w letargu, dopóki kołek tkwi w jego ciele. Utraci też wszystkie *punkty magii*. Wampira można wtedy całkowicie zniszczyć przez kremację. Światło słoneczne jest dla wampirów zabójcze. Każda runda pozostawania na dziennym świetle powoduje utratę K6 punktów Żywotności i odbiera wampirowi 2K6 *punktów magii*. Gdy któraś z tych cech spadnie do 0, wampir rozpada się w pył – jest całkowicie i na stałe unicestwiony. Na wampira, który pozostaje w uśpieniu nie oddziałuje światło słoneczne, ale jeżeli zostanie on powstrzymywany od powstania i pożywiania się przez długi czas, ulegnie rozkładowi w ten sam sposób, jak normalne zwłoki.

Wampira można odstraszyć amuletem każdego boga, który nie jest powiązany ze śmiercią albo Chaosem. Jeśli posiadacz takiego amuletu wykona udany test SW, wampir zostanie odstraszony. Wampir, dotknięty albo uderzony przez taki symbol lub inny przedmiot religijny, albo oblany wodą święconą ulega poparzeniu i odnosi K3 punktów obrażeń *od ognia*. Główki czosnku powodują podobne efekty.

Wampiry nie potrafią przekraczać płynącej wody i mogą znaleźć się w pułapce, powstrzymywane strumieniem, rzeką itd. Bieżąca woda zadaje im obrażenia – K3 punkty za chlapnięcie, więcej przy bardziej poważnym kontakcie (zależnie od MG). Jeżeli wampir zanurzy się w bieżącej wodzie, musi wykonać udany test Siły Woli albo zostanie zniszczony. Nawet jeżeli test był udany i tak otrzyma 3K6 pkt obrażeń.

Rozmnażanie się wampirów: W rzadkich przypadkach, zamiast po prostu zabić jedną ze swoich ofiar, wampir może zamienić ją w innego wampira. Ci nieliczni wybrani prawie zawsze są atrakcyjnymi fizycznie osobnikami płci przeciwnej. W celu transformacji wampir pije krew ofiary przez okres kilku nocy, a kiedy jej Żywotność spadnie do 0, otwiera jedną ze swoich żył, przeważnie na klatce piersiowej i daje ofierze do picia własną krew. Później ofiara umiera i może zostać ożywiona przez wampira, gdy przyniesie on jej nową ofiarę, z której będzie mogła całkowicie wyssać krew. Daje to nowemu wampirowi wystarczającą ilość punktów magii, aby mógł się uaktywnić i by się najadł. Wampiry przeważnie pogardzają ludzkim „bydłem", na którym żerują i rzadko przekazują swój „dar". Są również w pełni świadome tego, iż każdy dodatkowy wampir na danym obszarze jest zarówno konkurencją w zdobywaniu pożywienia, jak i zwiększa niebezpieczeństwo wykrycia przez ludzi.

Charakterystyka podstawowa

Jak dla przybranej postaci (człowiek, wilk, nietoperz lub upiór) *oprócz:*

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
-	+30	+30	+3	+3	+15	+30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
+3	+20	+20	+20	+20	+20	+20

•ZOMBI•

Tak jak szkielety, zombi są magicznymi istotami, uformowanymi z ożywionych szczątków zmarłych humanoidów. Brakuje im własnej woli i muszą polegać na utrzymującej je w całości magii.

Budowa ciała: Zombi przypominają poruszające się zwłoki w różnych stadiach rozkładu. Są brudne i ohydne, wszędzie niosą ze sobą zapach grobowej stęchlizny.

Charakter: Zombi nie mają prawdziwego charakteru, gdyż brakuje im własnej woli, ale mogą być traktowane jako złe.

Cechy psychologiczne: Zombi wzbudzają *strach* w żywych istotach, które zostaną przez nie zaatakowane, ale same są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: W przeciwieństwie do szkieletów, zombie mogą być zmuszone do opuszczenia pola walki. Gdy *przegrają* rundę walki (patrz **Walka**), muszą wykonać udany test CP, aby bić się dalej. Są *podatne na niestabilność* i trzeba je *kontrolować*, jeżeli mają walczyć skutecznie. Grupa zombich, która nie jest kontrolowana zawsze staje się *podatna na głupotę*, a jeżeli grupa ta stanie się *niestabilna*, natychmiast rozwiewa się

w powietrzu, by już nigdy się nie pojawić. Nigdy nie słyszano o zombi-bohaterach, ani zombi-herosach, a grupy zombi są zwykle dowodzone przez szkieletów-bohaterów lub herosów. Cios, zadany przez zombi z prawdopodobieństwem 20% powoduje *grobową zgniliznę*. Te trafienia, które nie spowodują *grobowej zgnilizny*, mają 50% szans na spowodowanie *infekcji ran*.

Charakterystyka podstawowa						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	0	3	3	5	10
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	10	10	14	14	14	-

•OŻYWIEŃCY ETERYCZNI•

Bagienny ognik
Duch
Upiór
Widmo
Zjawa

Istoty eteryczne są ożywieńcami, które nie mają ciała materialnego – nie należą do tego świata, chociaż ich sylwetki są tu widzialne. Istnieją tylko jako obrazy lub czysta energia. MG powinien opisywać te istoty jako zwiewne, nieokreślone wyobrażenia, czasami wyglądające na materialne, innym razem półprzeźroczyste, podobne do cieni lub płonących świateł. Ponieważ nie mają ciał, w normalnych warunkach są odporne na wszelkie zwykłe bronie i można je zranić tylko za pomocą magii lub broni magicznej. Z tego samego powodu często nie mogą wywierać żadnego fizycznego wpływu na świat materialny i muszą polegać na swych zdolnościach magicznych.

Istoty eteryczne podlegają zasadom podanym przy *niestabilności*. Są zwykle przywiązane do określonego obszaru – często cmentarza – i stają się *podatne na niestabilność*, gdy tylko wywędrują poza jego granice.



•BAGIENNY OGNIK•

Bagienne ogniki są istotami eterycznymi, które przyjmują formę płonących świateł. Mogą wyglądać jak latarnie, nieokreślone humanoidalne figury albo inne, niewyraźnie zarysowane sylwetki. Nie mogą ani zadawać ran, ani same być zranione, chociaż mogą być odpędzone przez magiczne bronie. Są niebezpieczne nie dlatego, że zadają jakieś obrażenia fizyczne, ale z powodu hipnotycznego efektu, który wywołują i dzięki któremu wiodą zauroczone ofiary ku śmierci. Uważa się, że żywią się w jakiś wampirzy sposób siłami życiowymi, odebranymi ofiarom.

Budowa ciała: Bagienne ogniki nie mają fizycznej formy, ale mogą wyglądać jak niewyraźne, płonące światła albo świetliste, humanoidalne lub zwierzęce sylwetki.

Charakter: Zły.

Zasady specjalne: Bagienne ogniki nie zadają ran w walce, a ich samych również nie można w żaden sposób zranić, choć można je przegnać pojedynczym trafieniem bronią magiczną. Osoby, widzące bagienny ognik muszą wykonać test Siły Woli albo zostaną zahipnotyzowane i podążą za nim tam, gdzie je zaprowadzi – przeważnie w jakiś wykrot albo lotne piaski. Zahipnotyzowane ofiary mogą zostać powstrzymane przez inne osoby, które nadal panują nad swoją wolą. Jeżeli zauroczona ofiara zostanie zatrzymana lub uderzona, może wykonać kolejny test Siły Woli w celu zrzucenia uroku. Przymus kończy się automatycznie, gdy bagienny ognik znika z zasięgu wzroku ofiary.

Charakterystyka podstawowa						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	0	0	0	0	0	0
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
0	-	0	0	0	0	-

•DUCH•

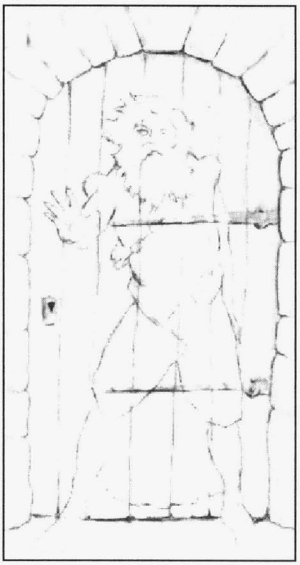
Duchy są uwolnionymi z powłoki cielesnej siłami życiowymi zmarłych istot, uwięzionymi w świecie materialnym, gdyż nie zostały odpowiednio pochowane, zmarły niespodziewanie lub w tragicznych okolicznościach. Ofiary morderstwa, kobiety, które zmarły przy porodzie albo osoby zmarłe „zanim nadszedł ich czas" są tu typowymi przykładami. Ich duchy będą się starały zwrócić uwagę żywych na sposób, w jaki umarli, chcąc, by ich mordercy zostali ukarani czy ciała odpowiednio pochowane. Duchy nie muszą być koniecznie złe i zwykle nie mogą opuścić miejsca swojej śmierci.

Budowa ciała: Duchy mogą objawiać się w różny sposób. Zwykle przyjmują taką postać, jaką miały za życia, choć przeważnie wyglądają mniej materialnie, a nawet przejrzyście. Czasami jednak duch przyobleka się w ciało i nie sposób go wtedy odróżnić od zwykłych, żywych istot. Niektóre duchy mogą mówić, przekazując jakieś informacje czy ostrzeżenia, podczas gdy inne potrafią tylko jęczeć i zawodzić, a jeszcze inne nie wydają żadnych dźwięków.

Cechy psychologiczne: Duchy, opuszczając obszar, który zwykle nawiedzają stają się *podatne na niestabilność*, ale są odporne na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne i nie można ich zmusić do opuszczenia pola walki. Duchy wzbudzają *strach* w istotach żywych.

Zasady specjalne: Duchów nie można zranić bronią niemagiczną, a one same nie mogą zadawać obrażeń. Jednak ich dotyk może powodować *strach;* gdy duch „uderzy" przeciwnika, ofiara musi wykonać test Cech Przywódczych z modyfikatorem -10%. Jeżeli test się nie powiedzie, ofiara ucieka z pola walki. Duch może przechodzić przez lite przedmioty, takie jak ściany, bez straty Szybkości i może w każdej chwili stawać się niewidzialny i wracać do widzialności.

Charakterystyka podstawowa						
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	0	0	3	17	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	18	18	18	18	29





•UPIÓR•

Upiór znajduje się w pułapce pomiędzy światami, jest zmuszony do częściowego pozostania w tym świecie przez dawno zapomniane zadania, obowiązki czy obsesje. Pozbawiony spoczynku, staje się wypaczony, mściwy i z czasem traci panowanie nad swą jaźnią. Upiory nawiedzają grobowce i ruiny, zabijając przeszkadzające im żywe istoty.

Budowa ciała: Upiory nie przybierają postaci materialnej i wyglądają jak ciemne, mgliste, humanoidalne kształty o płonących czerwonych oczach, ubrane w całuny. Z pewnej odległości i przy słabym oświetleniu mogą wyglądać jak zwykli ludzie.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Upiory poza terenem, który zwykle nawiedzają (cmentarz, ruiny, grobowiec itp.), są *podatne na niestabilność*. Poza tym są odporne na wszystkie oddziaływania psychologiczne. Wzbudzają *strach* w żywych istotach.

Zasady specjalne: Upiora nie można zranić niemagiczną bronią. Trafienie zadane przez upiora podczas walki nie powoduje utraty Żywotności, ale obniża Siłę ofiary o 1 punkt. Istoty, których Siła zostanie zredukowana do zera, umierają. Utracona Siła może być odzyskana w tempie 1 punktu za dzień kompletnego odpoczynku. Ten atak jest uważany za magiczny i może oddziaływać na istoty, na które nie działa zwykła broń. Jednak nie działa on na inne istoty eteryczne, ożywieńców, demony i inne nie żyjące w normalnym znaczeniu tego słowa istoty. Upiory mogą przenikać przez solidne powierzchnie, takie jak ściany, bez żadnej utraty Szybkości.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	17	0	3	4	11	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	-	18	18	18	18	-

•WIDMO•

Widma to istoty, uwięzione w świecie materialnym na skutek złamania przysięgi lub wskutek klątwy, rzuconej na nie jeszcze za życia. Widmo jest skazane na nawiedzanie świata żywych, do czasu, aż będzie mogło spełnić swą przysięgę lub uwolnić się od klątwy. Widma nie muszą być koniecznie złe i mogą pomagać żywym istotom, jeśli takie postępowanie umożliwi im ucieczkę z ich beznadziejnego położenia. Są one zwykle, w ten sam sposób co duchy, związane z obszarem, gdzie umarły.

Budowa ciała: Widma to istoty eteryczne, nie posiadające fizycznego ciała. Zwykle świecą i są na wpół przezroczyste, ale poza tym zwykle wyglądają tak, jak w momencie swojej śmierci.

Cechy psychologiczne: Poza terenem, który zwykle nawiedzają widma są *podatne na niestabilność*. Są odporne na wszystkie inne oddziaływania psychologiczne i nie mogą być zmuszone do opuszczenia pola walki. Widma wzbudzają *strach* w istotach żyjących, a jeśli zechcą, mogą wzbudzić również *grozę*.

Zasady specjalne: Widma można zranić tylko magiczną bronią. Osoba, trafiona przez widmo musi wykonać udany test Siły Woli albo zostanie *sparaliżowana*. Sparaliżowane osoby nie mogą ruszać się ani atakować przez 2K6 tur (minut). Ataki paraliżujące oddziaływują nawet na takie stworzenia, które są odporne na broń niemagiczną. Ponieważ widma są eteryczne, potrafią przechodzić przez przedmioty materialne, takie jak ściany, zamknięte drzwi itp. bez żadnej straty Szybkości, nie mogą jednak dotykać materialnych przedmiotów, ani też posługiwać się nimi.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	0	0	4	23	40
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
4	-	18	18	18	18	29





•ZJAWA•

Zjawa jest istotą eteryczną, powstałą z duszy dawno zmarłego człowieka. Zjawy pragną życia oraz bogactwa. Krążą legendy o złocie, zgromadzonym w ich grobowcach, których zresztą nie mogą opuścić. Zaciekle bronią przed rabusiami siebie oraz posiadanych skarbów. Zabijając żywe istoty, otrzymują moc, która pozwala im pozostać w świecie żywych.

Budowa ciała: Zjawy wyglądają jak stare, uschnięte zwłoki. Prawie zawsze są ubrane w zniszczone ozdoby albo rdzewiejące, chociaż nadające się do użycia kolczugi. Cała ich postać płonie diabelską emanacją, która od razu pozwala na odróżnienie ich od zombich. Zjawy istnieją częściowo w świecie materialnym, a częściowo w eterycznym i mogą stawać się półprzezroczyste lub niewidzialne, gdy ich moc wygasa.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Zjawy poza swoim własnym grobowcem są *podatne na niestabilność*, ale są odporne na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne i nie mogą zostać zmuszone do opuszczenia pola walki. Wzbudzają *strach* w istotach żywych.

Zasady specjalne: Zjawy nie mogą być zranione przez niemagiczną broń. Rany, które zadają w walce, nie zmniejszają Żywotności ofiary, lecz zmniejszają jej Siłę o 1 punkt, powiększając o 1 punkt Siłę zjawy oraz o K10 ilość jej *punktów magii*. Ofiara, której Siła zostanie zredukowana do zera – ginie. Utracona Siła może być odzyskiwana w tempie jednego punktu za każdy dzień całkowitego odpoczynku. Zjawa posiada K4 punkty Siły i K10 *punktów magii* na początku spotkania. Jej Siła nie może przekroczyć 6, a *punkty magii* wzrastają do dowolnego poziomu. Zjawa musi wydawać *punkty magii*, by trwać w swym półmaterialnym stanie: 1 *punkt magii* wystarcza jej na rok letargu przy całkowitym braku aktywności, podczas gdy ten sam *punkt* wystarczy tylko na rundę przy podjęciu jakiegokolwiek działania, a w walce potrzeba 2 *punktów* na rundę. Ataki zjawy są magiczne i mogą oddziaływać na istoty, które są odporne na zwykłe bronie. Zjawy nie są w stanie jednak zranić innych istot eterycznych, chociaż zadają obrażenia ożywieńcom, demonom i innym istotom, nie żyjącym w normalnym tego słowa znaczeniu. Zjawy, którym nie pozostanie ani jeden *punkt magii* stają się całkowicie eteryczne i przekształcają się w duchy.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	*	4	17	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	18	18	18	18	18	-

* – Zobacz *Zasady specjalne* – powyżej.



•ŻYWIOŁAKI•

Powietrze Ziemia Ogień Woda

Gdy energia tkwiąca w jednym z czterech żywiołów – Ogniu, Wodzie, Powietrzu czy Ziemi – zostanie obleczona w ciało, powstają istoty, zwane żywiołakami. Chociaż tak naprawdę nie istnieje żadna „postać naturalna" żywiołaków, objawiają się one zwykle jako postacie z grubsza humanoidalne. Wynika to z faktu, że zwykle przyjmują kształt istoty, która je przywołała, zaś są przyzywane głównie przez elementalistów albo kapłanów druidzkich.

Każdy z czterech rodzajów żywiołaków dysponuje unikalnymi i dostępnymi jedynie dla niego mocami. Jednocześnie wszystkie żywiołaki są do siebie w pewien sposób podobne i stosują się do nich te same reguły.



•ZASADY OGÓLNE•

Żywiołaki są chwilowym, fizycznym przejawem czterech sił przyrody: powietrza, ziemi, ognia i wody. Nie posiadają indywidualnej inteligencji i prawdziwego poczucia swojej tożsamości. Ich wspomnienia są wspomnieniami żywiołu jako całości. Czasami żywiołak wydaje się być bardzo mądry, podczas gdy kiedy indziej wygląda na wyjątkowo głupiego. W rzeczywistości brakuje im czegokolwiek, co człowiek mógłby nazwać inteligencją; nigdy o nic nie pytają, nie dokonują jakiegokolwiek rodzaju osądów i nie mają własnych dążeń. Będą posłuszne rozkazom osób, które je wezwały i ulegną zniszczeniu, jeżeli te osoby zostaną zabite.

Niektóre żywiołaki mogą rzucać czary. Próba rzucenia jest zawsze udana, a żywiołaki nie posiadają poziomu magii, czerpiąc energię bezpośrednio z jej źródła.

Żywiołaki nie mają określonej wielkości i, na początku swej tury, mogą dzielić się na mniejsze osobniki lub łączyć w większe. Podzielone żywiołaki nie działają jak jednostka, ale są traktowane osobno.

„Standardowy" żywiołak ma wielkość „10", a jego charakterystyka została podana poniżej. Jak można zauważyć, wszystkie cechy wynoszą 9 lub 90. Żywiołak może podzielić się na dwa osobniki o wielkości „5" albo 10 żywiołaków o wielkości „1", zależnie od tego, jak sobie życzy wzywająca go osoba. Cechy tych istot są zawsze zależne od ich wielkości – są jej równe lub równe wielkości razy 9, zależnie od cechy.

Po stracie przez żywiołaka każdych 9 punktów Żywotności, jego wielkość jest redukowana o 1, a wszystkie cechy redukują się odpowiednio o 1 lub 9. Tak więc, żywiołak o wielkości „4", który utraci 9 punktów Żywotności, stanie się osobnikiem o wielkości „3", a wszystkie jego cechy będą odpowiednio zmienione.

Żywiołaka nie można zranić zwykłą bronią, a on sam potrafi atakować w każdym kierunku, niezależnie od strony, w którą jest zwrócony. Te ataki są magiczne i mogą ranić istoty odporne na broń niemagiczną.

Czasami żywiołaki różnych rodzajów mogą wejść ze sobą w konflikt. W takich przypadkach trzeba dodać całkowite rozmiary istot każdego typu, znajdujących się w odległości umożliwiającej walkę wręcz. Żywiołak o największym sumarycznym rozmiarze wygrywa, a pozostałe są niszczone. Jednak wielkość zwycięskiego żywiołaka jest redukowana o liczbę, równą całkowitej, łącznej wielkości pokonanych żywiołaków. Na przykład, żywiołak ognia o wielkości „10" pokona dwa żywiołaki ziemi o wielkości „3" każdy, ale sam ulegnie redukcji do wielkości „4". Jeżeli całkowita suma dwóch przeciwnych stron będzie taka sama – giną obie.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
9	90	90	9	9	90	90
A	**Żr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
9	90	90	90	90	90	-

•ŻYWIOŁAK POWIETRZA•

Żywiołaki powietrza są często niewidzialne lub też przybierają formę postaci z wirującej mgły. Mogą poruszać się wyłącznie przez środowisko powietrzne. Potrafią atakować wszystko, co ma kontakt z powietrzem. Nie są w stanie przedostać się przez bariery, składające się z innych żywiołów, ale, jeśli jest to możliwe, mogą je ominąć lub przelecieć nad nimi. Nie potrafią poruszać się pod ziemią ani w wodzie, ale oprócz tego nie mają żadnych innych ograniczeń ruchu.

Żywiołak powietrza o wielkości „5" albo więcej może rzucać co rundę czar *Podmuch wiatru* (patrz **Magia – Czary magii wojennej**).

•ŻYWIOŁAK ZIEMI•

Żywiołaki ziemi mają twardą, kamienną skórę niezależnie od formy, jaką przyjmą. Mogą dowolnie przenikać przez lite przedmioty z kamienia i metalu, wliczając w to drzwi, ściany i samą ziemię. Nie potrafią przechodzić przez bariery, składające się z innych żywiołów, chociaż, jeśli to możliwe, mogą je ominąć lub przejść pod nimi. Przez cały czas muszą pozostawać w kontakcie z ziemią; jeśli żywiołak ziemi zostanie od niej oderwany, rozsypuje się w pył i natychmiast ulega zniszczeniu.

Żywiołak ziemi o rozmiarze „5" lub więcej może co rundę rzucać czar *Atak kamieni* (patrz **Czary elementalne – Magia**).

•ŻYWIOŁAK OGNIA•

Żywiołaki ognia pojawiają się jako figury, utworzone z poruszających się płomieni. Mogą się swobodnie poruszać, jednak pod warunkiem pozostawania w kontakcie zarówno z ziemią, jak i powietrzem. Jeżeli żywiołak ognia straci kontakt z ziemią lub zostanie odcięty od powietrza, zgaśnie i przestanie istnieć. Żywiołak ognia nie może przekraczać żadnych barier, składających się z innych żywiołów. Nie może przechodzić przez lite materiały, ale może przesączać się z normalną Szybkością przez powierzchnie, które nie są „szczelne" wobec powietrza. Jeśli stanie na wodzie – ginie. Może go zniszczyć gwałtowny deszcz. Jego cios powoduje K6 obrażeń *od ognia*.

Żywiołak ognia o wielkości „5" lub więcej może co rundę rzucić czar *Ognista kula* (patrz **Czary magii wojennej – Magia**).

•ŻYWIOŁAK WODY•

Żywiołaki wody mogą przybierać kształty wielkich fal albo trąb wodnych na morzu czy jeziorze, zaś nad lądem pojawiają się jako ulewne deszcze. Potrafią poruszać się między ziemią i powietrzem ze swą zwykłą Szybkością, ale nie mogą pozostawać w całości na ziemi ani w powietrzu. Dodatkowo mogą się przemieszczać przez dowolne środowisko wodne, wliczając w to podziemne rzeki i odpływy wody.

Żywiołak wody o wielkości „5" albo więcej może co rundę rzucać czar *Świetlisty piorun* (patrz **Czary magii wojennej – Magia**).

•DEMONY•

Baalrûkh
Demon, większy
Demon, mniejszy
Demoniczny sługa
Mabrothrax
Mardagg
Viydagg

Opisane tutaj demony to tylko próbka z nieskończonej różnorodności demonicznego rodzaju. Jeśli opublikowalibyśmy tom wielkości całej tej książki tylko na ten temat, ledwie zarysowalibyśmy powierzchnię tego zagadnienia. Więcej informacji o demonach i istotach, którym służą można będzie znaleźć w dodatku **Królestwa Chaosu**. MG może również sam wymyślać inne demony i określać zależności pomiędzy różnymi bóstwami oraz ich demonicznymi sługami.

Demony są sługami różnych bóstw i nie należą do świata materialnego. Z tego powodu podlegają takim samym regułom, dotyczącym *niestabilności* jak ożywieńcy.

Istoty demoniczne zawsze zachowują się bardzo konkretnie i na swój sposób racjonalnie. Wiedzą, co jest ich celem, są bezwzględne i nie zawahają się przed niczym dla osiągnięcia tego celu. Demon nigdy nie przeciwstawi się swojemu bogu i będzie zawsze wykonywał jego polecenia najlepiej, jak tylko potrafi.

Demony, które zostaną „zabite" w materialnym świecie nie są całkowicie zniszczone – muszą wrócić do swojej sfery egzystencji, gdzie regenerują 1 punkt Żywotności w ciągu roku (według czasu Starego Świata), stając się obiektem drwin ze strony innych demonów. Gdy w pełni odzyskają siły, będą starały się zniszczyć śmiertelnika, który naraził je na taki dyshonor – tak więc przyzwany demon może mieć stare porachunki w świecie materialnym i będzie myślał bardziej o zemście, niż o słuchaniu rozkazów tego, kto go wezwał.

•BAALRUKH•

Baalrûkh jest rodzajem większego demona, odróżnianym po jego pokrewieństwie z ogniem i opartej na ogniu magii. Uważa się, że istnieje tylko 6 baalrûkhów, a ich imiona są pilnie strzeżonymi sekretami, gdyż mówi się, że ten, kto zna prawdziwe imię baalrûkha, może mu wydawać dowolne rozkazy. Baalrûkhy, jak większość wielkich demonów, uważają się za szlachtę demonicznych sfer egzystencji. Trwa między nimi bardzo silna rywalizacja i każdy będzie zgłaszał roszczenia do godności księcia wszystkich baalrûkhów, albo do innych wyimaginowanych tytułów. Baalrûkh potrafi nawet oświadczyć, że jest księciem-demonem albo bogiem, jeżeli jest pewny, że nikt z wymienionych go nie słyszy.

Baalrûkhy przeważnie gardzą śmiertelnikami, którzy je przywołują i często próbują ich zniszczyć. Jeśli im się to nie uda, próbują wypaczyć każdy rozkaz, jaki otrzymają, tak, aby spowodować jak najwięcej zniszczenia. Niebezpiecznie jest grozić baalrûkhom, a ci, którzy je wzywają i próbują kontrolować siłą, zwykle nieciekawie kończą. Baalrûkhy mogą przez pewnien czas wykonywać rozkazy, ale będą niezmiennie szukały okazji do zemsty. Mają dobrą pamięć i nigdy nie zapominają wrogów. Osoby, które zawierają pakty z baalrûkhami zwykle osiągają to, czego chcą – zakładając, że stawka jest wystarczająco wysoka, gdyż baalrûkhy nie cierpią marnowania ich czasu. Oprócz tego mają tysiące lat praktyki w takich negocjacjach i jakże często okazuje się, że rozkazy tych, którzy wzywają baalrûkhy, są wypełniane dosłownie, lecz w sposób, który okazuje się dla wzywających katastrofalny.

Baalrûkhy są zdolne do atakowania 10 razy w ciągu rundy. Sześć z tych ataków jest zadanych bronią lub przez *uderzenia szponami;* kolejne dwa to *kopnięcia,* jedno to *uderzenie ogonem* i jedno *uderzenie ognistym biczem*. Wszystkie ataki baalrûkha traktowane są jako *magiczne* i mogą ranić istoty odporne na zwykłą broń.

Budowa ciała: Baalrûkhy mają umięśnione, humanoidalne ciała, masywne, podobne do koźlich nogi i rogate głowy, łączące cechy kozła, lwa i smoka. Z ich pleców wyrasta para wielkich, nietoperzych skrzydeł. Mają także długi, kolczasty, wężowy ogon. Z ich nozdrzy i ust bucha ogień, a oczy płoną jak rozżarzone węgle. Często są otoczone przez płomienie. Baalrûkhy są duże i zawsze mają ponad 3 metry wzrostu, a często znacznie więcej.

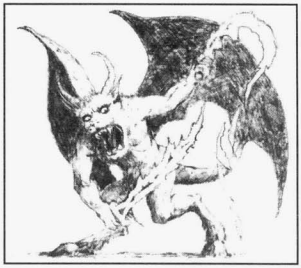
Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Baalrûkhy wzbudzają *strach* i *grozę* we wszystkich żywych istotach. Są odporne na wszystkie oddziaływania psychologiczne (jeżeli nie są wywoływane przez bogów) i nie mogą być zmuszone do przerwania walki (chyba, że dokonają tego bogowie).

Zasady specjalne: Baalrûkhy mogą latać jak istoty *pikujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Są odporne na zwykłą broń i oprócz wielkiego, ognistego miecza zawsze noszą ognisty bicz, którego używają do zadawania ciosów w bezpośredniej walce celom, znajdującym się w odległości do 12 metrów. Każde trafienie, zadane przez Baalrûkha powoduje dodatkowe obrażenia od *ognia*. Baalrûkhy są magicznymi istotami i mogą rzucać czary jak demonolog poziomu 1-4, posiadając *punkty magii* w ilości 1K8 + 1K8 za poziom. Mogą również *zionąć ogniem* w ten sam sposób, jak smoki. Wszystkie cele, znajdujące się na obszarze, objętym *zionięciem* (stożek, długi na 24 m i na 8 m szeroki w najszerszym miejscu) są trafiane automatycznie za 2K6 obrażeń o Sile 7. Ofiary, które wykonają udany test Inicjatywy otrzymują tylko połowę obrażeń, ale cele *łatwopalne* otrzymują dodatkowe obrażenia. Baalrûkhy nie mogą *zionąć ogniem*, gdy zaangażowane są w walkę wręcz.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	90	93	7	7	89	100
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
10	89	89	89	89	89	18



•DEMON, wielki•

Demony wielkie są najpotężniejszym rodzajem demonów. W swych sferach egzystencji zajmują one drugie miejsce w hierarchii ważności, zaraz po bogach. Mają władzę nad wszystkimi innymi demonami. Są nawet czczone przez pewne ludzkie sekty jak bogowie. Tak jak baalrûkhy, istoty te są dumne i wyniosłe, dlatego też wzywać je próbują tylko bardzo potężni lub bardzo głupi czarodzieje. Dalsze ogólne rozwodzenie się na temat ich natury jest bezcelowe, ponieważ wielkie demony są wyjątkowo zróżnicowaną grupą. Większość z nich ma ponad 3 metry wzrostu, ale nie wszystkie są złe czy podstępne. Każdy z bogów lub bogiń ma swoje własne rodzaje demonów.

Wielkie demony dysponują zwykle 10 atakami, które różnią się w zależności od indywidualnej budowy każdego osobnika.

Budowa ciała: Wyjątkowo zróżnicowana. Niemożliwe jest ustanowienie jakiegokolwiek standardu. Szczegóły na temat pewnych, częściej spotykanych rodzajów wielkich demonów można będzie znaleźć w dodatku **Królestwa Chaosu.**





Charakter: Zależny od boga, któremu służy.

Cechy psychologiczne: Demony wielkie wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach i *grozę* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu. Są *podatne na niestabilność*.

Zasady specjalne: Oczywiście MG może dowolnie tworzyć swoje własne wielkie demony i wymyślać takie zasady specjalne, jakie uzna za stosowne. *Charakterystyka* podana poniżej odnosi się do przeciętnego demona wielkiego – jeśli coś takiego w ogóle istnieje. Wielki demon lata jak istota *pikująca*. Szybkość podana w charakterystyce dotyczy tylko poruszania się po ziemi. Jest odporny na zwykłą broń, podczas gdy wszystkie jego ataki traktowane są jako *magiczne* (mogą ranić istoty odporne na zwykłą broń). Demony wielkie (dotyczy to także baalrûkhów) mogą działać jako przywódcy oddziałów mniejszych demonów lub oddziałów, składających się z żywych żołnierzy, o ile mają ten sam charakter.

Charakterystyka podstawowa						
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żw**	**I**
6	90	93	7	7	59	100
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
10	89	89	89	89	89	89

•DEMON, mniejszy•

Demony mniejsze to najpospolitsza odmiana demonów. Są szeregowymi członkami swoich społeczeństw, używanymi jako żołnierze, robotnicy, posłańcy, czy cokolwiek, czego władające nimi bóstwo potrzebuje. Tak jak w stosunku do wszystkich demonów, niemożliwe są uogólnienia na temat ich natury, chociaż większość ma poniżej 3 m wzrostu. Nie wszystkie są złe i przewrotne. Każdy z bogów rozkazuje innemu typowi demonów – gargoyla jest jednym z typowych. Są one mniej niebezpieczne niż wielkie demony, więc częściej się je wzywa, choć bez właściwej kontroli mogą również być groźne. Jak w przypadku wszystkich demonów, ich pierwszą reakcją na przywołanie do tego świata będzie próba zabicia osoby, która je wezwała.

Demony mniejsze mają przeważnie 2 ataki, chociaż niektóre osobniki mogą mieć 3 lub 4, jeżeli pozwala na to ich budowa ciała.

Budowa ciała: Zróżnicowana. Często humanoidalne, czasami uskrzydlone, zwykle mierzą poniżej 3 metrów wzrostu. Na przykład gargoyla jest humanoidem mającym około 2 metrów wzrostu, błoniaste, nietoperze skrzydła, kozłe nogi i brzydką, rogatą głowę.

Charakter: Zależnie od boga, któremu służą. Gargoyle są złe.

Cechy psychologiczne: Małe demony wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych mających poniżej 3 metrów wzrostu. One same są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne, z wyjątkiem wywołanych przez wielkie demony i bogów; nie mogą być zmuszone do ucieczki z walki, chyba, że na rozkaz tych właśnie istot.



Zasady specjalne: Tak jak w przypadku wielkich demonów, MG może projektować swoje własne demony i wymyślać takie specjalne zasady, jakie uzna za stosowne. Podana poniżej charakterystyka dotyczy gargoyli, która jest jakby najbardziej zbliżona do przeciętnego mniejszego demona. Demony te latają jak istoty *pikujące*, a podana w charakterystyce Szybkość dotyczy tylko poruszania się po ziemi. Małe demony można zranić zwykłą bronią, a ich ataki nie są magiczne. Są *podatne na niestabilność*.

Charakterystyka podstawowa						
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żw**	**I**
4	50	42	4	3	5	60
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	89	89	89	89	89	14

•DEMONICZNY SŁUGA•

Demoniczni słudzy są najniższymi typami demonów. Zwykle przybierają formy demonicznych zwierząt, takich jak np. opisany poniżej demoniczny rumak. Demoniczni słudzy wykorzystywani są przez osoby, które je przyzwały jako posłańcy, wierzchowce, zwierzęta myśliwskie itp. Istoty te znacznie się różnią, zależnie od boga, któremu służą, więc nie można podać ogólnego wzorca ich wyglądu czy zachowania. Większość ma poniżej 3 metrów wzrostu i nie wszystkie są złe lub przewrotne. Każdy bóg preferuje określony typ demonicznego sługi, a wielu bogów wykorzystuje kilka ich rodzajów. Więcej szczegółów na temat bogów i ich demonicznych sług możesz znaleźć w dodatku **Królestwa Chaosu**.

Budowa ciała: Zróżnicowana. Często zwierzęca, przeważnie końska albo wilcza. Zazwyczaj poniżej 3 metrów wzrostu.

Charakter: Taki, jaki ma władający nim bóg.

Cechy psychologiczne: Demoniczne rumaki wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych. Są odporne na oddziaływania psychologiczne (jeżeli nie powodują ich bogowie, mniejsze albo większe demony) i nie mogą zostać zmuszone do przerwania walki, z wyjątkiem przypadków, gdy rozkaz pochodzi od którejś z tych istot.

Zasady specjalne: MG może dowolnie tworzyć własne rodzaje demonicznych sług i wymyślać takie zasady specjalne, jakie uzna zastosowne. Podana *charakterystyka* dotyczy demonicznego rumaka, takiego samego, jak w zaklęciu z 1 poziomu magii demonologicznej. Przybiera on formę czarnego, bojowego konia z płomienistymi oczami i buchającym ogniem pyskiem. Demoniczny rumak ma zwykły niemagiczny atak kopnięciem i jest *podatny na niestabilność*. Postać, dosiadająca demonicznego rumaka może zsiąść z niego w każdej chwili i wówczas demon będzie mógł walczyć samodzielnie. Rumak, którego jeździec zostanie zabity, odchodzi z powrotem do swojej naturalnej sfery egzystencji. Inne formy demonicznego sługi to: demoniczny wilk lub piekielny pies; więcej szczegółów na ten temat znajdzie się w dodatku **Królestwa Chaosu**.

Charakterystyka podstawowa						
Sz	**WW**	**US**	**S**	**Wt**	**Żw**	**I**
8	33	0	4	3	5	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	10	10	10	10	-

•MABROTHRAX•

Mabrothrax, zwany również (błędnie) żywiołakiem zarazy, to w rzeczywistości jedyny w swoim rodzaju większy demon. Powiada się, że jest on sługą boga Chaosu Nurgla, zwanego także Panem Rozkładu (o którym więcej informacji znaleźć można będzie w dodatku **Królestwa Chaosu**). Jednak prawdziwa natura Mabrothraxa jest bardzo mało znana. Może on pojawiać się jako zgniły i śmierdzący wiatr, ale działa bardziej skutecznie, gdy przybiera materialną postać. W takim przypadku, pojawiając się w materialnym świecie, roznosi choroby i zarazy, które zabijają całe populacje.

Mabrothrax atakuje 10 razy w czasie rundy, w dowolnym kierunku, niezależnie od strony, w którą jest zwrócony. Jego ataki z prawdopodobieństwem 100% powodują *infekcję ran* (patrz **Choroby**). MG, posiadający



dodatek **Królestwa Chaosu** mogą zadecydować, że Mabrothrax powoduje *zgniliznę Nurgla* zamiast *infekcji ran*.

Budowa ciała: W swej fizycznej postaci, Mabrothrax wygląda jak przygarbiony, rozkładający się humanoid, który po wyprostowaniu osiąga 4 metry wzrostu. Przypomina zwłoki, liczące miesiąc czasu, a jego skóra jest pokryta ropiejącymi wrzodami i czyrakami. Kości i organy wewnętrzne wystają w miejscach, gdzie pękła przegniła skóra.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Mabrothrax wzbudza *grozę* we wszystkich istotach żywych i *strach* w tych, które są odporne na choroby.

Zasady specjalne: Mabrothrax w materialnej formie roznosi *czarną plagę* (patrz **Choroby**); każda istota znajdująca się w odległości do 10 metrów od niego poddana jest działaniu zarazy i musi wykonać odpowiedni rzut obronny. Raz w ciągu rundy Mabrothrax może rzucić czar *Wiatr zarazy*, którego działanie jest podobne do czaru *Wiatr śmierci* z poziomu *magii nekromanckiej*. Ten czar zmusza wszystkie żywe istoty, znajdujące się w odległości do 2400 metrów od Mabrothraxa *w stronę, w którą wieje wiatr* do wykonania testu Wytrzymałości. Nieudany test oznacza, że dana istota jest natychmiast dotknięta gangreną i traci 1 punkt lub 10% z każdej *cechy w każdej rundzie*, aż wykona udany test Wytrzymałości. Gdy demon przybiera formę cuchnącego wiatru, może przenikać przez lite bariery w ten sam sposób, jak żywiołak powietrza. Mabrothrax jest odporny na niemagiczne ataki, a jego własne ciosy ranią wszystkie istoty, które są odporne na niemagiczne bronie, chyba, że są one również odporne na choroby.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	90	93	10	10	59	100
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
10	89	89	89	89	89	-

•MARDAGG•

Mardagg, czasami błędnie nazywany żywiołakiem śmierci, jest większym demonem służącym Khornowi – bogowi Chaosu. Wezwany, ma tylko jeden cel – zabijać. Zabójczy taniec Mardagga może zostać zakończony tylko przez odesłanie go do jego własnej sfery egzystencji. Można tego dokonać poprzez „zabicie" jego fizycznej formy albo przez użycie magicznych środków.



Budowa ciała: Mardagg wygląda jak ogromny, mierzący ponad 3 metry wzrostu szkielet, ubrany w szatę z kapturem. Jego strojem ochronnym jest przeważnie kolczuga, a bronią – ogromna kosa.



Charakter: Chaotyczny

Cechy psychologiczne: Mardagg wzbudza *grozę* we wszystkich istotach żywych.

Zasady specjalne: Żadna istota, zabita przez Mardagga nie może być w żaden sposób przywrócona do życia. Mardagg jest odporny na niemagiczne ataki, a jego własne ataki ranią każdą istotę. Ożywieńcy i istoty eteryczne, które zbliżą się do Mardagga na odległość 10 metrów są automatycznie niszczone. Wewnątrz tej strefy nie działa *magia nekromancka*. Raz w ciągu rundy Mardagg może rzucić czar *Powiew śmierci*. Wskazuje na pojedynczą istotę, znajdującą się w odległości do 10 metrów, a wówczas niewidzialna pięść czystej mocy zamyka się wokół ciała ofiary, zadając jej obrażenia o wartości K6 punktów, niezależnie od zbroi i Wytrzymałości.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	90	93	10	10	67	100
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
10	89	89	89	89	89	-

•VIYDAGG•

Viydagg, czasami błędnie nazywana żywiołakiem życia, jest większym demonem praworządności i związana jest z prawami życia i przyrody. Mówi się, że została stworzona przez bóstwo praworządne, by przeciwdziałać zepsuciu, powodowanemu przez Mardagga.

Budowa ciała: Viydagg wygląda jak młoda, piękna kobieta, ubrana w zwiewne szaty. Ma ponad 3 metry wzrostu. Jej długie, faliste włosy rozwiewa niewidzialny wiatr. W jej szaty i włosy często wplecione są kwiaty.

Charakter: Praworządny.

Cechy psychologiczne: Viydagg wzbudza *strach* we wszystkich istotach żywych mających poniżej 3 metrów wzrostu. Wzbudza również *grozę* w chaotycznych lub złych demonach.



Zasady specjalne: Viydagg jest odporna na niemagiczne ataki, a jej ciosy zadają rany każdej istocie. Ożywieńcy i istoty eteryczne, które zbliżą się do Viydagg na odległość 10 metrów są automatycznie niszczone. Wewnątrz tej strefy nie działa *magia nekromancka*. Raz w ciągu rundy Viydagg może rzucić czar *Żywopłot cierni* z 4 poziomu *magii elementalnej* albo przywrócić do życia *jedną* istotę (zabitą nie przez Mardagga). Kiedykolwiek Mardagg zostanie wezwany, istnieje 10% szans, że Viydagg zostanie wysłana, by go zniszczyć. Mardagg, zabity przez Viydagg jest niszczony na zawsze.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	90	93	10	10	67	100
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
10	89	89	89	89	89	-







PRZEWODNIK PO ŚWIECIE

ROZDZIAŁ

7



PRZEWODNIK PO STARYM ŚWIECIE
- Stary Świat
- Albion
- Arabia
- Pustkowia Chaosu
- Mroczne Krainy
- Królestwa Elfów
- Daleki Wschód
- Lustria
- Nowe Wybrzeże
- Nowy Świat
- Norska
- Północne Stepy
- Południowe Krainy

HISTORIA ŚWIATA
- Upadek Dawnych Slannów
- Początek władzy Chaosu
- Upadek Slannów
- Rozwój elfów
- Rozwój krasnoludów
- Początki ludzkości
- Rozwój halflingów
- Rozkwit ludzkości
- Wtargnięcie Chaosu
- Chronologiczne zestawienie wydarzeń historycznych Starego Świata

STARY ŚWIAT
- Geografia
  - Góry i rzeki Starego Świata
  - Klimat
  - Główne kraje
- Nieludzie w Starym Świecie

ZŁE ZIEMIE
- Geografia
- Polityka
- Ludność
- Język

KSIĘSTWA GRANICZNE
- Geografia
- Polityka
- Ludność
- Język
- Miasta

BRETONIA
- Geografia
  - Rzeka Brienne
  - Rzeka Grismarie
  - Rzeka Morceaux
  - Rzeka Ois
  - Rzeka Sannez
  - Białe Siostry
- Polityka
- Ludność
- Język
- Miasta
  - L'Anguille
  - Bordeleaux
  - Brionne
  - Couronne
  - Gisoreux
  - Moussillon
  - Parravon
  - Quennelles

KRÓLESTWA ESTALIJSKIE
- Geografia
- Polityka
- Ludność
- Język
- Miasta
  - Bilbali
  - Magritta

KISLEV
- Geografia
  - Rzeka Urskoj
  - Rzeka Linsk
- Polityka
- Ludność
- Język
- Miasta
  - Erengrad
  - Kislev
  - Praag

TILEAŃSKIE MIASTA-PAŃSTWA
- Geografia
- Polityka
- Ludność
- Język
- Miasta
  - Luccini
  - Miragliano
  - Remas
  - Sartosa
  - Tobaro

JAŁOWA KRAINA
- Geografia
- Polityka
- Ludność
- Język
- Miasta
  - Marienburg

IMPERIUM
- Geografia
  - Góry Środkowe
  - Rzeki
    - Aver
    - Reik
    - Sol
    - Stir
    - Talabek
  - Lasy
    - Laurelorn
    - Las Cieni
    - Reikwald
- Historia
- Nieludzie w Imperium
  - Krasnoludy
  - Elfy
  - Halflingi
- Polityka
- Język
- Ludność
- Religia
- Miasta
  - Altdorf
  - Middenheim
  - Nuln
  - Talabheim

TYPOWE OSADY STAREGO ŚWIATA
- Wzory siedzib
- Większe miasta
- Miasteczka
- Wioski
- Farmy
- Zajazdy
- Śluzy
- Przydrożne świątynie

Nadrzewne osady leśnych elfów
- Athel-Loren

Handlowe społeczności morskich elfów

Siedziby krasnoludów

Siedziby halflingów

PODRÓŻE W STARYM ŚWIECIE
- Drogi
  - Rogatki
  - Mosty
  - Strażnicy dróg
  - Trakty
- Podróże na przełaj
- Dyliżanse, wozy i furgony
  - Rozkłady jazdy
- Podróże szlakami wodnymi
- Sposoby transportu
  - Konie i muły
  - Dyliżanse, wozy i furgony
  - Łodzie

JĘZYKI W STARYM ŚWIECIE
- Nauka języków
- Podsumowanie kwestii językowych
- Języki sekretne i tajemne

PORADNIK KONSUMENTA
- Monety
- Dobra i usługi
- Utrzymanie
- Ubranie
- Pancerz
- Broń
- Inne
  - Plecaki, worki, itp.
  - Sprzęty domowe i wyposażenie osobiste
  - Oświetlenie
  - Instrumenty muzyczne
  - Narzędzia
  - Piśmiennictwo
- Transport
  - Pojazdy
  - Wierzchowce
  - Zwierzęta domowe
- Koszty podróży
- Mieszkania
- Usługi medyczne
- Podrabianie pieniędzy
- Wynajmowanie bohaterów
  - Niewyszkoleni najmici
  - Wyszkoleni najmici
- Kreowanie najemników

• PRZEWODNIK PO ŚWIECIE •

Znany Świat został przedstawiony na mapie ze strony 272. Jest to rozległa kraina – znacznie większa niż nasz świat. Leży na niej kilka dużych kontynentów zamieszkałych przez różne gatunki istot, tworzących własne cywilizacje. Ogólne wiadomości o każdym z terytoriów służą jako wprowadzenie do **Historii świata.** Najważniejsze wydarzenia zebrano w **Chronologicznym zestawieniu wydarzeń historycznych**.

Informacje te pozwolą Mistrzom Gry wczuć się w atmosferę Znanego Świata. Nikt nie oczekuje i nie jest to wskazane, abyś próbował zapamiętać je i ujawnić graczom na początku gry. Wprost przeciwnie, zakłada się, że bohaterowie powinni tylko ogólnie znać Stary Świat. Mogą posiadać trochę bardziej szczegółowe informacje o Imperium, ale nawet wówczas ich wiedza powinna wzrastać stopniowo.

•ZNANY ŚWIAT•

Omówiono tu pobieżnie najważniejsze obszary Znanego Świata. Opisy te zawierają uwagi, przeznaczone tylko dla MG. Więcej informacji o miejscach, znajdujących się poza Starym Światem zostanie opublikowanych oddzielnie, w późniejszym terminie.

•STARY ŚWIAT•

Stary Świat jest podobny do średniowiecznej Europy, na jego obszarze leży wiele małych, niezależnych państw, posiadających podobne dziedzictwo kulturowe i język – staroświatowy. Bohaterowie, prowadzeni przez graczy powinni pochodzić z tych właśnie terenów, bardziej szczegółowo omówionych poniżej.

•ALBION•

Albion jest małą wyspą, położoną na północny zachód od Starego Świata. Została zasiedlona ok. 4000 lat temu przez elfy, które wycofały się tam po długiej i zaciętej wojnie z krasnoludami. Prymitywni ludzie przybyli dopiero w 1000 lat później, podczas wielkiej migracji ludności z południowych krain na północ. Albion pozostaje dziki, niezależny i całkowicie odmienny od Starego Świata – jest to kraina bagien i moczarów znana ze swoich chłodnych mgieł i surowej pogody.



•ARABIA•

Arabię można porównać do Bliskiego Wschodu z czasów Imperium Ottomańskiego. To wielkie państwo składa się z dużej liczby teokratycznych kalifatów, rządzonych przez Sułtana całej Arabii. Społeczeństwo Arabii jest przesiąknięte religijnym fundamentalizmem i nie jest tak technicznie rozwinięte, jak cywilizacja Starego Świata. Około 1000 lat temu (w roku 1500 według rachuby Starego Świata) Sułtan Darius–e Qabir rozpoczął serię religijnych wojen ze Starym Światem; nie osiągnął jednak trwałych sukcesów. Arabskie legendy, pochodzące z tego okresu podają niezbyt zgodny z rzeczywistością opis Starego Świata, jednak obecnie oba regiony nawiązały już stosunki handlowe.

Arabia to sucha, gorąca kraina, gdzie woda występuje rzadko i niewiele jest obszarów żyznej ziemi. Większość terenu pokrywa pustynia lub sawanny, wymagające bardzo starannego nawadniania, by można z nich zebrać jakiekolwiek plony.

•PUSTKOWIA CHAOSU•

Pustkowia Chaosu są obszarami otaczającymi międzywymiarowe portale Dawnych Slannów (zob. **Historia świata)** – dziwne krainy, gdzie prawa natury i magii mają małe znaczenie. Rządy sprawują Wojownicy Chaosu, zwierzoludzie i inne dziwne istoty, a mutacyjne wpływy *spaczeni* mogą powodować powstanie nowych, odrażających potworów. W tej właśnie krainie ma swój początek Inwazja Chaosu; od czasu do czasu słudzy Chaosu atakują sąsiednie terytoria, niszcząc i odmieniając wszystko, czego dotkną.

•MROCZNE KRAINY•

Mroczne Krainy leżą w wielkim naturalnym basenie, uformowanym przez wschodnią ścianę Gór Krańca Świata i Góry Płaczu. Niezliczone czynne wulkany buchają czarnym dymem i popiołami, które przesłaniają słońce pogrążając te ziemie w stałym mroku.

Pod koniec wojny goblińsko-krasnoludzkiej, około 2500 lat temu (w roku 3000 wg rachuby krasnoludów) plemiona goblińskie zostały wyparte ze Starego Świata do Mrocznych Krain. Obecnie mieszkają tam tylko najnikczemniejsze istoty, a góry zostały podziurawione tunelami rojącymi się od goblinoidów i demonów. Głęboko pod tymi tunelami leżą splątane labirynty reptillionów – niewielu odważa się tam zapuścić, a jeszcze mniej powraca.

•KRÓLESTWA ELFÓW•

Wyspy, wchodzące w skład Królestw Elfów leżą na Wielkim Oceanie Zachodnim, pomiędzy Starym i Nowym Światem. Archipelag ten składa się z jednej większej wyspy w kształcie pierścienia, otoczonej przez dużą liczbę mniejszych wysepek. Cały ten obszar został obdarzony naturalnym pięknem, które elfy starają się zachować. Z czterech rodzajów elfów, tylko morskie i wysokie mają tutaj swoje siedziby (zob. **Bestiariusz – Humanoidy**). Początkowo, około 8500 lat temu elfy zostały tu przesiedlone przez Dawnych Slannów. Właśnie od tego momentu wysokie elfy datują swoją historię. Tylko kilku obcych ujrzało w tej krainie coś więcej niż tylko portowe miasto Lothern, skąd morskie elfy strzegą szlaków miedzy Starym i Nowym Światem.

•DALEKI WSCHÓD•

Największe krainy na tym ogromnym obszarze to Imperium Kitaju i Wyspy Nipponu. Istnieje jednak wiele innych, mniejszych państw i kultur, różniących się między sobą poziomem rozwoju i zaawansowaniem techniki. Występują tutaj także ogromne różnice klimatyczne pomiędzy poszczególnymi regionami – od żyznych nadbrzeżnych dolin, poprzez rozległe pustynie na zachodzie i północy, aż do niezbadanych dżungli południa. Chociaż tereny te zdominowane są głównie przez ludzi, jednak bardziej odległe obszary Dalekiego Wschodu nadal znajdują się pod kontrolą plemion goblinoidalnych, zwłaszcza hobgoblinów.

Kultury i organizacja społeczna wielu państw tego obszaru mocno się różnią od Starego Świata i chociaż kontakty handlowe zostały nawiązane, obcych nie wszędzie wita się przyjaźnie.

•LUSTRIA•

Lustria jest dużym kontynentem na południowej półkuli globu. Od północy pokryta jest dżunglą, a od południa falistymi, trawiastymi równinami. Lustria jest ojczyzną, oprócz wielu egzotycznych



zwierząt, dwóch rodzajów ludzi (Amazonek i Pigmejów) oraz Slannów – zdegenerowanych, ziemnowodnych potomków Dawnych Slannów, którzy odgrywali tak ważną rolę w kształtowaniu świata (zob. **Historia świata**). Slannowie władali niegdyś całym kontynentem, ale obecnie ich imperium zmalało, gdyż coraz więcej Staroświatowców i ludzi z Norski przekracza Wielki Ocean Zachodni w poszukiwaniu legendarnych bogactw Dawnych Slannów.

•NOWE WYBRZEŻE•

Nowe Wybrzeże jest pierwszą kolonią Starego Świata na Południowych Ziemiach i składa się z licznych, szybko rozwijających się miast i osad rolniczych. Jednak już od pewnego czasu zauważa się kulturowe różnice pomiędzy kolonistami, a mieszkańcami ich ojczystego kontynentu, wynikające z konieczności adaptacji do nowych, dziwnych warunków klimatycznych i geograficznych. Nowe Wybrzeże graniczy z dżunglą na północy i sawanną na południu. Główny trzon osadników stanowią Staroświatowcy, Norsmeni i krasnoludowie. Ci ostatni wykazali wyjątkową biegłość w wydobywaniu niezliczonych bogactw mineralnych z okolicznych gór.

•NOWY ŚWIAT•

Nowy Świat leży po drugiej stronie Wielkiego Oceanu Zachodniego, za wyspami Królestw Elfów. Zamieszkiwany jest przez prymitywnych ludzi, zajmujących się myśliwstwem i zbieractwem oraz wiele dziwnych zwierząt i potworów. Północne obszary zostały zajęte przez mroczne elfy, po tym jak zostały one pokonane w elfickiej Wojnie Domowej ok. 5000 lat temu (w roku 3250 wg rachuby wysokich elfów). Natomiast na wschodnich wybrzeżach ulokowały się liczne kolonie morskich elfów.

•NORSKA•

Norska jest zimną i surową krainą, gdzie góry schodzą prosto do morza, a śnieg zawsze okrywa ich wierzchołki. Większość dolin pokrywają obfite lasy iglaste, chociaż ich mieszkańcy nieustannie dokonują wyrębu i oczyszczają ziemię pod farmy. Leżąca na północ od Starego Świata Norska ma wiele wspólnego z tym kontynentem, pomimo tego, że Staroświatowcy uważają jej mieszkańców za niecywilizowanych barbarzyńców. Niezależnie od tego, podczas ostatniej dużej Inwazji Chaosu (ok. 200 lat temu), ludzie z Norski okazali się walecznymi sprzymierzeńcami.

Norskę zamieszkują głównie ludzie – gwałtowni i kochający wojnę. Dzielą swą nieurodzajną krainę z zahartowanymi na trudy krasnoludami z Norski, prowadzącymi ciągłą wojnę przeciw licznym rasom podziemnych goblinoidów. Kraina ta jest również znana z niezwykle dużej populacji ogrów i trolli, których obecność, wraz z ukształtowaniem terenu i klimatem, czyni z gór Norski jedno z najniebezpieczniejszych miejsc w Znanym Świecie.

•PÓŁNOCNE STEPY•

Północne Stepy leżą poza wielkim pasmem gór, znanych Staroświatowcom jako Góry Płaczu. Jest to kraina, ciągnąca się od północnych, arktycznych pustkowi, poprzez tundrę i stepy w regionach centralnych, aż po pustynię na południu. Po tym ogromnym terytorium wędruje wiele plemion ludzkich albo goblinoidalnych koczowników, jak i sporo większych potworów, które uważają stepy za swoje tereny łowieckie. Wschodnia strona gór tworzy idealne siedziby dla istot Chaosu, takich jak harpie, chimery, czy mantikory (zob. **Bestiariusz – Zwierzęta i potwory**).

•POŁUDNIOWE KRAINY•

Południowe Krainy leżą poza najdalej na południe wysuniętym pasmem Gór Krańca Świata, a także poza Arabią. Pozostają nadal największym niezbadanym i tajemniczym obszarem. Pokrywają go wilgotne tropikalne dżungle i sawanny, a wśród nich niebotyczne góry. O mieszkańcach tych ziem wiadomo jedynie, że są to zarówno gobliny jak i prymitywne plemiona ludzkie.

•HISTORIA ŚWIATA•

Dziesięć tysięcy lat temu świat leżał w uścisku odrętwienia ery lodowcowej. Poczynając od północy, wszystkie krainy aż do dzisiejszej Arabii porastała rzadka tundra. Zamieszkujące glob istoty żyły jedynie w regionach równikowych – wśród nich znajdowali się także przodkowie elfów, krasnoludów i ludzi. Nieznacznie tylko przewyższali rozwojem zwierzęta – wędrowali przez dzikie lasy oraz tundrę, polując na dzikie bestie i wygrzebując z ziemi jadalne korzenie. Nie były to jednak jedyne rasy zamieszkujące świat. Były tu również istoty o kosmicznej inteligencji, których kaprys wpływał na los planety i rozwój jej mieszkańców – Dawni Slannowie.

Dawni Slannowie byli prastarą rasą. Niezliczone miliony lat temu zrodzili się w nieznanym świecie, odległym o wiele lat świetlnych. Byli dziwni, niezgłębieni i niewyobrażalnie potężni. W ich cywilizacji astrofizyka, filozofia mistyczna i sekrety magii tworzyły jedność, a ich życiem kierowały myśli i emocje, nieznane i niepoznawalne dla nędznych umysłów współczesnych mieszkańców ziemi. Nauczyli się podróżować ze świata do świata, wykorzystując system złożonych, międzywymiarowych przejść – poznali także niebezpieczeństwa próżni miedzygwiezdnej i ukrytą grozę, trwającą w regionach Chaosu, do których prowadziły ich przejścia. W epoce swojej dominacji we wszechświecie Slannowie podróżowali do wielu światów, w tym także do tego jednego...

Przez wiele tysiącleci Dawni Slannowie byli tu częstymi gośćmi. Sprowadzali nowe rośliny i zwierzęta, opiekowali się tymi, które przynieśli wcześniej. Potrafili manipulować strukturą genetyczną – zapewne dla zaspokojenia swych nieznanych potrzeb, a nawet zmienili orbitę planety tak, by klimat stał się cieplejszy. Połacie lodu ustąpiły i gęste lasy stopniowo pokryły obszar, znany później jako Stary Świat. Rozpoczęła się wielka migracja na północ rozmaitych istot, przede wszystkim elfów. Ta młoda rasa kochała leśne krainy i została nauczona, jak korzystać z darów natury.

Ze swego wielkiego miasta na zachodnim kontynencie Dawni Slannowie uważnie obserwowali rozwój elfów. Zanim jeszcze elfy zdołały stworzyć coś na kształt cywilizacji, Slannowie przetransportowali je na dużą wyspę pomiędzy głównych masami kontynentalnymi. Tam elfy wychowywano pieczołowicie, aż w krainie, znanej dzisiaj jako Królestwa Elfów, powstało oświecone i wyrafinowane społeczeństwo.

Tymczasem również krasnoludowie rozpoczęli wędrówkę na północ, obierając taką samą marszrutę jak elfy. Ponieważ Stary Świat przypadł im do gustu, zaczęli budować prymitywne skalne schronienia pośród gór i oswajać dzikie bestie dla ich skór, mięsa i mleka. Powstanie ludzkiej cywilizacji było jeszcze bardzo odległe; nieliczni zamieszkujący lasy dzikusi nie stanowili dla dawnych krasnoludów żadnej realnej groźby.

Wyglądało na to, że plany Dawnych Slannów będą się rozwijać pomyślnie. Planeta była coraz cieplejsza i bardziej gościnna dla swych mieszkańców. Powstające rasy rozwijały się szybko, a kierunek ich ewolucji został pewnie wytyczony przez ręce i umysły Dawnych Slannów. Cel wszystkich tych eksperymentów pozostał tajemnicą. Możliwe, że elfy, krasnoludowie i ludzie mieli stać się niewolnikami, służącymi lub pomocnikami Dawnych Slannów. Może byli tylko obiektem fascynującego eksperymentu, prowadzonego przez istoty, których potęga wpływała na samą osnowę przestrzeni i sięgała w pustkę ostatecznej grozy? Cel ten zapewne nigdy nie zostanie odkryty, albowiem eksperyment przerwała nagle katastrofa o rozmiarach kataklizmu.

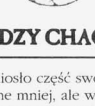
•UPADEK DAWNYCH SLANNÓW•

Międzywymiarowe przejścia Dawnych Slannów pozwalały im dokonywać szybkich podróży na odległość wielu lat świetlnych. Z zewnątrz przejścia te wyglądały jak czarne dziury. Wiele małych znajdowało się na planetach, z kolei inne, olbrzymie, trwały w przestrzeni kosmicznej. Dwa największe przejścia tego świata umieszczono ponad biegunami i tworzyły podstawowe punkty wejścia/wyjścia dla wielkich statków Slannów. Można było nimi dotrzeć do rzeczywistości „międzyprzestrzeni", „wypaczonej przestrzeni" czy też „pustki". Niestety, pustka była taką tylko z nazwy. Wypełniała ją zmienna, płynna i całkowicie niezrozumiała materia. Potężne zaklęcia utrzymywały ją z dala od podróżników. Ochrona taka była niezbędna ponieważ przestrzeń tę zamieszkiwały siły i potęgi niezrozumiałe dla umysłów takich jak nasze. Dawni Slannowie wiedzieli o tych niebezpieczeństwach i nauczyli się w jaki sposób, z pomocą przerażających czarów i bluźnierczych ofiar, obłaskawić wiele z tych dziwnych istot.

Katastrofa jednego, a może nawet obu tych polarnych przejść doprowadziła do stworzenia takiego świata, jakim jest on dzisiaj. Można tylko przypuszczać, co się naprawdę zdarzyło – najprawdopodobniej Dawni Slannowie napotkali jakąś inteligencję zbyt potężną nawet dla ich magii albo jakiś tragiczny wypadek uszkodził urządzenia kontrolne bram. Przejścia nagle wybuchły, wyrzucając nad polarne obszary planety chaotyczną materię pustki i tworząc stały pomost do niezliczonych miejsc i rzeczywistości.

Te dwa obszary wymiarowej niestabilności pozwoliły przybyć na świat wielu dziwacznym i niebezpiecznym istotom; stamtąd pochodzą te dzikie i straszne potwory, jakie żyją tu do dzisiaj. Jednak jeszcze niebezpieczniejsze było to, że zagłada bram pozwoliła wielu istotom, żyjącym w próżni na częściową manifestację swojej obecności w naszym wszechświecie. Te wielowymiarowe stworzenia, niegdyś obłaskawiane przez Dawnych Slannów, obecnie mogły bez przeszkód zaspokajać szalone kaprysy i potrzeby w świecie, który od tak dawna był dla nich nieosiągalny.

Wiele z tych istot to małe, złośliwe stwory, nie troszczące się o istoty dysponujące tylko życiem fizycznym. Inne były większe i potężniejsze – to bogowie i demony próżni. Byty te potrafią zaistnieć jednocześnie w wielu rzeczywistościach, chociaż w każdej świadomość ich może się manifestować w inny sposób i często przybiera formę zależną od wpływów innych myślących istot. Dlatego najsilniejsze z nich często nadają kształty słabszym, słabsze zaś wkraczają do umysłów żywych istot, zmuszając je do służby nowym bogom.



•POCZĄTEK WŁADZY CHAOSU•

Wiele rodzajów istot przeniosło część swojej świadomości do świata. Niektóre były życzliwe, inne mniej, ale większość była szalona, albo bezmyślna. Wszystkie jednak pozostawały istotami pustki i wywodziły się z materii Chaosu, budulca ich krain. Ponieważ tylko część danej istoty mogła wejść do świata, niektóre z nich ujawniły się jako stworzenia prawdziwie chaotyczne – kapryśne i zmienne, podczas gdy inne miały osobowości statyczne, łączące w sobie harmonię i porządek – to istoty praworządne (Prawo to zaledwie jedna z możliwości wśród wielu, jakie prezentuje Chaos). Pomiędzy tymi bytami rozpoczęła się walka o dominację nad światem, a gdy szala zwycięstwa przechylała się na którąś stronę, wypaczone przejścia na biegunach powiększały się lub zmniejszały, zależnie od tego, czy sukcesy odnosił Chaos, czy też Prawo. Jednak przez cały czas przez wypaczone przejścia płynął ciągły strumień zepsucia i zmiany, w okresach dominacji Chaosu narastający jak powódź.

Kiedy nastąpiła katastrofa bram, duże ilości pierwotnej materii Chaosu przepłynęły z próżni do świata. W większości był to drobny pył, często jednak trafiały się większe kawałki. Znane były jako *spaczenie*, potężne źródła czystej energii Chaosu i magicznej potęgi. Istoty, które im towarzyszyły, stawały się nowymi bogami i demonami w świecie pozbawionym ochrony Dawnych Slannów. Co gorsza, negatywny wpływ *spaczeni* i pyłu Chaosu przeobraził wiele istot, dając im nowe, przerażające kształty. W rezultacie powstały nowe rasy, wśród nich także odrażające mutacje ludzi, nazwane zwierzoczłekami oraz arcysługi Chaosu – obrzydliwych szczuroludzi, którzy sami siebie nazywają skavenami.

•UPADEK SLANNÓW•

Wraz ze zniszczeniem – 7000 lat temu – międzywymiarowych przejść, istniejąca na planecie cywilizacja Dawnych Slannów zaczęła chylić się ku upadkowi. Ich potomkowie stopniowo zapominali o dawnej potędze i wiedzy, a miasta obracały się w ruinę – prymitywne imitacje, jak cień minionej chwały, zajmowały miejsce oryginałów. Slannowie nie potrafili zapobiec swojemu upadkowi, a stare filozofie, technika i tradycje powoli zamieniały się w nic nie znaczące rytuały lub niezrozumiałe legendy. Slannowie pozostali jednak istotami o silnej woli, odpornymi na wpływy Chaosu. Zachowali cząstkę dawnej magii i nadal potrafili narzucić swoją wolę istotom uwolnionym z próżni. Istotom tym oddawano boską cześć, a Slannowie próbowali je zjednać zwykłymi sposobami – poprzez ofiary i tajemnicze, magiczne rytuały. Tylko w rzadkich przypadkach Slannowie czcili bogów Chaosu, a fizyczne mutacje oddziaływały na nich znacznie mniej, niż na inne rasy.

Największe zagrożenie dla cywilizacji Slannów przyszło ze strony nowych ras, które zmutowane przez Chaos rychło wzrosły w potęgę. Odrażające istoty żyły pod miastami Slannów, wychodząc na powierzchnię, aby siać spustoszenie poprzez zarazę, ogień i mordy. Ohydne jaszczurze istoty z gór ryły swe korytarze na całym kontynencie. Ostatnio połączyły je z tunelami innych istot Chaosu i obecnie Chaos osiągnął pozycję, umożliwiającą niemal ostateczny atak na pozostałości cywilizacji Slannów.

Jednak najcenniejszym, chociaż nieświadomym sługą Chaosu jest ludzkość. Albowiem rasa ludzi jest nieodwracalnie skalana żądzą władzy, zdobyczy i bogactw. Trwa ciągły najazd ziem Slannów przez ludzi ze Wschodniego Kontynentu – awanturników ze Starego Świata i surowej Norski. Te wydarzenia przyspieszają upadek Slannów i wielu z nich zaczęło potajemnie czcić bogów Ciemności.

Wraz z upadkiem cywilizacji Dawnych Slannów, rasy elfów, krasnoludów i ludzi zostały pozostawione sobie samym. Elfy okazały się najbardziej odporne na wpływy *spaczeni*. Tylko nieliczni ulegli, większość jednak pozostała wierna ideałom zakorzenionym przez Dawnych Slannów w ich kodach genetycznych. Krasnoludowie mieli mniej szczęścia. Mniej rozwinięci, bardziej byli podatni na oddziaływanie *spaczeni*; ich osobowości ulegały przemianom, jakich Dawni Slannowie nie potrafili przewidzieć. W najgorszym położeniu znaleźli się ludzie, ponieważ zostali wystawieni na oddziaływanie *spaczeni* okresie, gdy rozwój ich rasy dopiero niedawno przekroczył etap bezmyślnych zwierząt. Podobnie jak istoty inteligentne, tak wszystkie inne również zostały dotknięte skazą Chaosu. I zawsze, mimo upływu lat, skaza ta miała powodować degenerację umysłu lub mutacje fizyczne. U ludzi Chaos wyzwolił też wiele cech pozytywnych, jednak zasiał w sercu człowieka ukrytą groźbę, słabość wobec zła, która miała doprowadzić tę rasę do zguby równie pewnie, jak bardziej materialne zło, tak często spotykane w lasach i górach.

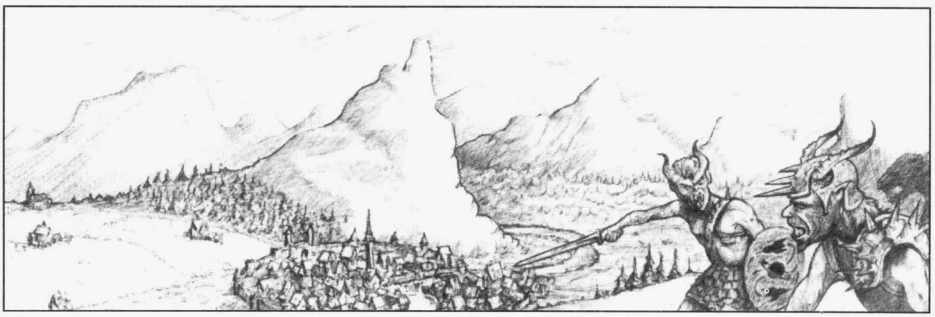
•ROZWÓJ ELFÓW•

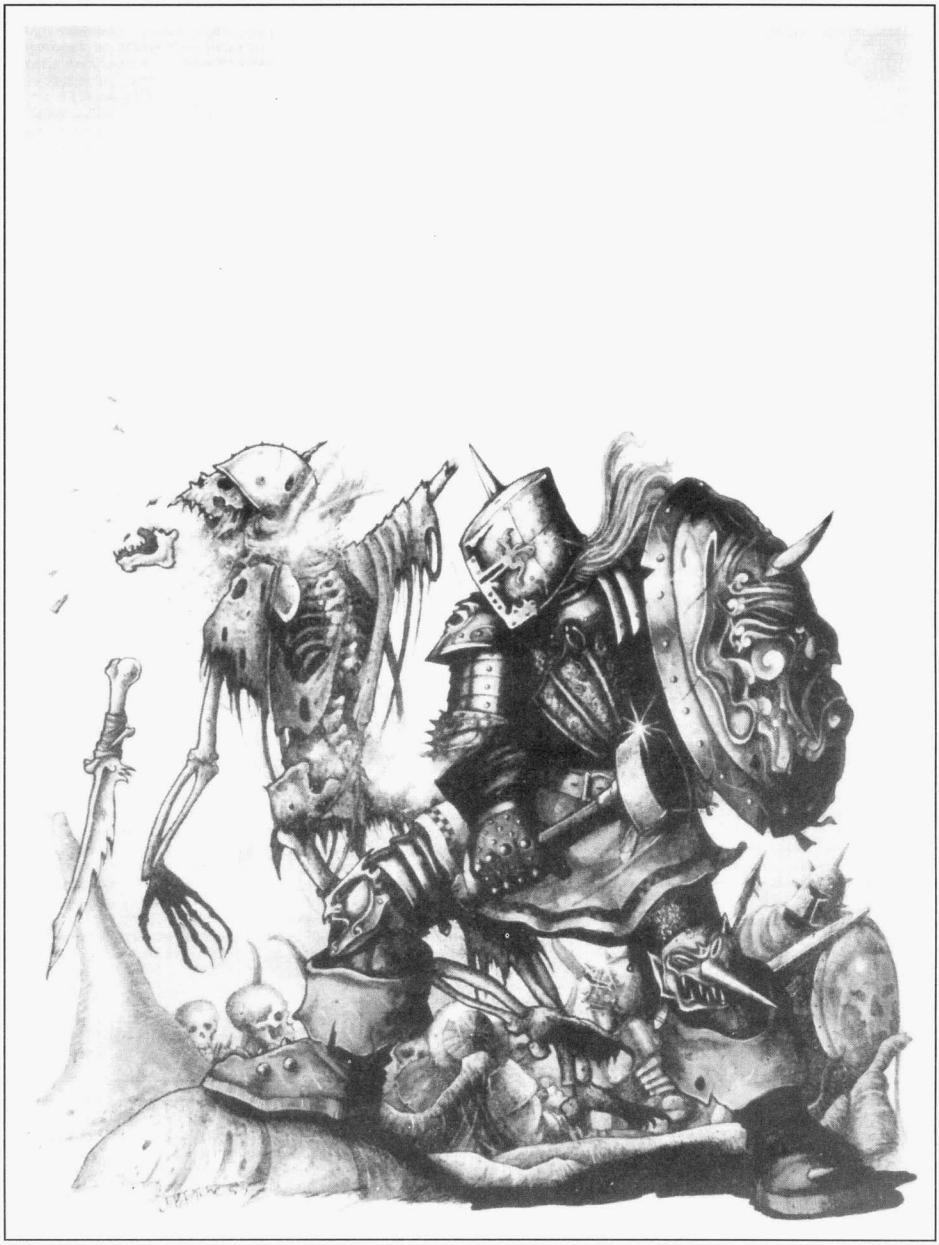
Najmniej skażone skutkami zniszczenia miedzywymiarowych przejść były elfy, które w swoich wyspiarskich królestwach rozwijały się pomyślnie. Posiadana przez nie wiedza na temat magii Dawnych Slannów pozwoliła im opanować i kierować wieloma z nowych bytów. Spośród nich elfy oddawały cześć kilku wybranym, życzliwym istotom, między innymi hedonistycznemu bóstwu, które nazwały Menelothem. W ciągu tysiąca lat od upadku Dawnych Slannów, elfy rozwinęły swoją własną, dumną i złożoną cywilizację; wyruszyły z ojczystej wyspy, by zbadać świat. Prawie 6000 lat temu po raz pierwszy pożeglowały na zachód i z podziwem spojrzały na ruiny cywilizacji Dawnych Slannów. Na wschodzie budowały osady na wybrzeżach Starego Świata, gdzie odkryły młodą jeszcze rasę krasnoludów. Zapoczątkowały wymianę handlową i kulturalną. Z początku przynajmniej elfy wiele mogły nauczyć nową rasę i wiele zyskać na bogactwach mineralnych, rzadkich skórach i cennych klejnotach.

Przez tysiąc lat wszystko układało się jak najlepiej, póki siły Chaosu nie dotknęły umysłów elfów. I chociaż byli oni potężnymi magami, to przecież nie potrafili wiele w porównaniu z Dawnymi Slannami. Wielu z nich uległo pokusie i zaczęło czcić mrocznych, złych bogów. Jednak elfy były w zasadzie dobrymi istotami (być może dlatego, że tak zaplanowali ich Dawni Slannowie) i ogromna ich większość oparła się wpływom Chaosu. Wybuchła długa Wojna Domowa, która przez wiele lat szalała w Królestwach Elfów. W końcu złe elfy zostały pokonane i uciekły do zachodnich krain, gdzie nazywa się je mrocznymi elfami.

Na chwilę świat powrócił do pozornego pokoju, chociaż wzrastające ambicje krasnoludów i arogancja elfów zapowiadała kłopoty w przyszłości. Stosunki pomiędzy tymi dwoma rasami zaczęły się pogarszać, aż mniej więcej 5000 lat temu (2000 lat po upadku Dawnych Slannów) wybuchła wielka wojna. Pamięć o niej do dziś rzuca cień na stosunki pomiędzy tymi dwiema rasami. Spowodowała ogromne straty w obu populacjach, wiele najsłynniejszych miast krasnoludzkich zostało zniszczonych. Aż w końcu elfy opuściły Stary Świat. Pozostała jedynie nieliczna grupa, która zaszyła się w głębokich lasach, z dala od terenów zdominowanych przez krasnoludów. Krasnoludowie uznali się za zwycięzców, chociaż stracili wiele siedzib i znaczną część swojej populacji.

Od tego czasu tylko sporadycznie elfy wikłały się w sprawy Starego Świata. Ich własna cywilizacja utraciła dynamikę rozwoju, stała się zamknięta, hedonistyczna i odizolowana. Statki elfów wciąż pływają po oceanach, handlując z ludźmi i niedobitkami Slannów, żyjącymi na kontynencie Lustrii. Przez ostatnie pięć tysięcy lat elfy podzieliły się na cztery grupy: morskie, wysokie, leśne i mroczne (więcej informacji na ten temat znajdziesz w **Bestiariuszu**).





•ROZWÓJ KRASNOLUDÓW•

Kiedy klimat się ocieplił i lasy pokryły Stary Świat, krasnoludowie byli drugą rasą, która wyruszyła z obszarów równikowych na północ. W tym czasie elfy od dawna żyły już na wyspach przeznaczonych im przez Dawnych Slannów. Krasnoludowie zasiedlili tereny wzdłuż łańcucha gór, znanych później jako Góry Krańca Świata. Góry te rozciągały się od tropikalnych krain południa daleko ku północy, poza Stary Świat. W swej drodze na północ, krasnoludowie drążyli tunele, żyjąc początkowo w prymitywnych, naturalnych kryjówkach. Z czasem jednak zaczęli budować solidne kamienne schronienia i duże fortece, znajdujące się częściowo pod ziemią, a częściowo na powierzchni. Nie wędrowali na północ masowo, lecz rozprzestrzeniali się powoli, tak że wcześniejsze ich siedziby na południu nigdy nie zostały opuszczone, a cały łańcuch górski tworzył krasnoludzką dziedzinę o ogromnych rozmiarach.

Upadek Dawnych Slannów nastąpił w okresie świtu cywilizacji krasnoludów i z tego powodu u wielu z nich widać wpływ materii Chaosu, która dostała się do świata podczas zniszczenia bram. Rozwój społeczny krasnoludów nastąpił w okresie, gdy bogowie i inne potęgi zadomowiły się już na świecie. Dlatego krasnoludowie nie zdołali zapanować nad nimi w takiej mierze jak elfy. Mimo to, gdy elfy powróciły do Starego Świata, krasnoludowie byli już rozwiniętą rasą. Okazali się utalentowanymi budowniczymi, rzemieślnikami i wojownikami. Już wcześniej spotkali i zwyciężyli niezliczone istoty Chaosu i właśnie wtedy rozpoczęła się ich odwieczna wojna z goblinami oraz orkami (chociaż wielu ludzi wierzy, że gobliny i stworzenia pokrewne są zmutowanymi potomkami krasnoludów oraz elfów. Inni z kolei uważają, że te złe istoty dostały się do naszego świata przez zniszczone przejścia).

Krasnoludowie wykorzystali kontakty ze starszą cywilizacją elfów, a uczciwa wymiana dóbr i idei pozwoliła im obu rozwijać się w spokoju, bezpiecznym od wpływów istot Chaosu. Zanim wybuchła miedzy nimi wojna, krasnoludowie cieszyli się dobrobytem, a ich populacja znacznie wzrosła. W Górach Krańca Świata wznoszono wielkie miasta, a z kamieni wydobytych w kopalniach, których tunele ciągnęły się kilometrami, wykonywano przepiękne klejnoty. Wszystko to przepadło w czasie wojen z elfami – wojen, których źródłem była rywalizacja pomiędzy dwoma rasami.

Gdy skończyła się wojna i elfy opuściły Stary Świat, krasnoludowie nie potrafili obronić swego królestwa. Jedna po drugiej, ich twierdze i miasta wpadały w ręce goblinów oraz ich sojuszników. Ostateczny cios padł 4000 lat temu – wybuchy wulkanów zniszczyły wiele krasnoludzkich siedzib, a ziemie na wschodzie pokryły pyłem, gruzami i wiecznymi chmurami. Wydaje się niemożliwe, by te Mroczne Krainy powstały w naturalny sposób, gdyż wydarzenia te zbyt dobrze odpowiadały celom istot ciemności. Po upadku krasnoludów, Góry Krańca Świata stały się rojowiskiem wszelkiego typu złych istot, w tym także zamieszkujących pustkę demonów, z których wiele czczonych jest przez gobliny jako bogowie.



Krasnoludowie nie zostali jednak całkowicie zniszczeni, chociaż ich potęga znacznie zmalała. Ci z nich, którzy pozostali w zniszczonych siedzibach, byli zmuszeni do stałej walki z goblinami, tak że okres ten zyskał miano ery Wojen Goblińskich. Jedno z nielicznych miast krasnoludzkich, które pozostały niezdobyte to Karaz-a-Karak, największa z krasnoludzkich posiadłości. Było to jedyne miasto wzniesione wystarczająco daleko na północy, aby uniknąć wulkanicznej aktywności. Niektórzy krasnoludowie całkowicie opuścili Góry Krańca Świata, zakładając nowe siedziby w Górach Czarnych i Szarych.



•POCZĄTKI LUDZKOŚCI•

Działo się to po upadku wielkiego królestwa krasnoludów, gdy rozproszyli się oni między górami Starego Świata. Około 3000 lat temu i 4000 lat po upadku Dawnych Slannów rozpoczął się rozwój ludzkości. Świat pozostawał wówczas pod wpływem Chaosu. U niewielu z ludzi wpływy Chaosu były tak silne, by zaczęli oddawać cześć bogom Chaosu, niewątpliwie jednak u całej rasy rozwinęły się aktywność, agresja i skłonność do kulturowej zmienności – cechy całkiem nieobecne u elfów i jedynie śladowo występujące u krasnoludów.

Krasnoludowie obserwowali rozwój nowej rasy. Od czasu do czasu handlowali z ludźmi, wymieniając metalowe narzędzia, świecidełka, niekiedy też usługi na skóry i futra. Ludzie wiele zyskali na tej wymianie, jednak silne poczucie niezależności sprawiło, że ich rozwój poszedł inną, szybszą drogą. W ciągu pięciuset lat z nagich dzikusów przemienili się w rolników i pasterzy – barbarzyńców, to prawda, ale też wspaniałych wojowników, przeciwstawiających się złym istotom, takim jak gobliny. Krasnoludowie, tak długo zagrożeni zagładą, znaleźli wreszcie nowego sojusznika i obie rasy wspólnie przegnały gobliny ze Starego Świata. Oczywiście głębokie lasy i góry pozostały niebezpieczne, ale oczyszczono większość pozostałych terenów.

Krasnoludowie nadal żyli w swych dawnych siedzibach, bezustannie zagrożeni przez gobliny, a jednak znacznie bezpieczniejsi niż w ostatnich stuleciach. Gdy ludzkość rozwijała się i sięgała coraz dalej, krasnoludowie pozostawali w bliskim sąsiedztwie gór i kopalni. Przez następne dwa tysiące lat ludzkość rozwinęła cywilizację miejską i wyroby tradycyjnego rzemiosła krasnoludów zaczęły być cenione w gęsto zaludnionym Starym Świecie. Do dzisiaj wielu krasnoludów żyje w ludzkich miastach, gdzie zdolności mechaniczne i kowalskie czynią z nich zamożnych obywateli. Prawda jest jednak taka, że krasnoludowie wymierają. Z każdym rokiem mniej jest osad w Górach Krańca Świata, a przysłowiowo powolne tempo reprodukcji powoduje stały spadek ich liczby. Co gorsza, w rezultacie silnego wybuchu północnego przejścia, na północy pojawiło się wiele istot Chaosu, a spora ilość krasnoludów zamieszkujących te regiony uległa zepsuciu, zmieniając się w odrażających krasnoludów Chaosu.



•ROZWÓJ HALFLINGÓW•

Początki tych małych humanoidów giną w pomroce dziejów, ale wydają się oni spokrewnieni z ludźmi. Stwierdzono, że gdy ludzie podążali za krasnoludami na północ, halflingi były już w pełni ukształtowaną rasą. Nie są ludem płodnym i nigdy nie było ich wielu – nawet dzisiaj uważa się, że żyje nie więcej niż kilka tysięcy tych niewielkich istot. Możliwe, że są efektem ostatniego genetycznego eksperymentu Dawnych Slannów – zapewne próby stworzenia rasy odpornej na mutacyjne wpływy Chaosu – bo rzeczywiście halflingi w dużej mierze są takie.

Ich podobieństwo do ludzi (a szczególnie do dzieci) może świadczyć o ludzkim pochodzeniu, jednak rozdział musiałby nastąpić na długo przed upadkiem cywilizacji Dawnych Slannów. Jeżeli halflingi byłyby próbą stworzenia rasy zdolnej do przetrwania przewidywanej katastrofy, wówczas należy uznać, że doświadczeń Slannowie nie dokończyli. Chociaż halflingi są w znacznym stopniu odporne na oddziaływania Chaosu, brakuje im fizycznej siły i umysłowej dojrzałości, pozwalającej na samodzielny rozwój. Od niepamiętnych czasów żyją pomiędzy ludźmi, korzystając z ich ochrony i opieki.



•ROZKWIT LUDZKOŚCI•

Ludzie są nową rasą Starego Świata. Jeszcze 3000 lat temu prymitywne hordy myśliwskie podążały za krasnoludami na północ i zaczynały osiedlać się w lasach Starego Świata. Na początku żyli z myślistwa, rybactwa i zbieractwa. Jednak w ciągu krótkiego czasu zbudowali prymitywne siedziby (możliwe, że imitując kamienne fortece krasnoludów) i rozpoczęli hodowlę bydła. Gdy zaczęli walczyć o swoje terytoria, wzajemne waśnie i rywalizacja, a także ataki wszędobylskich goblinów, spowolniły rozwój. Oba te problemy zostały ostatecznie rozwiązane dzięki temu, iż pojawił się silny przywódca – Sigmar Heldenhammer („Młot na gobliny"), który zjednoczył plemiona ludzi z północnego zachodu Starego Świata i w sojuszu z krasnoludami ostatecznie pokonał armie goblinów, wypędzając je aż do Mrocznych Krain. W ten sposób stworzył podstawy istniejącego dzisiaj Imperium.

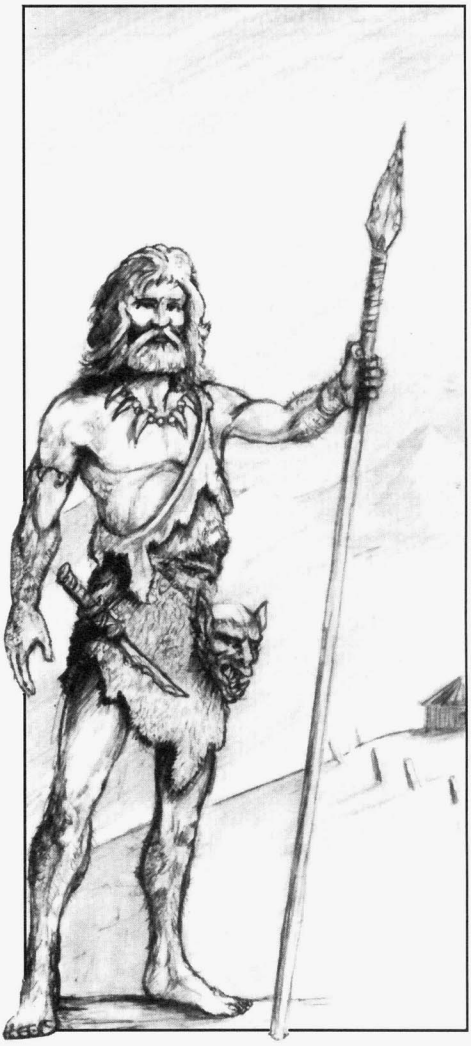
Przez następne 500 lat ludzie zajmowali wciąż nowe tereny. Powodów tak gwałtownego rozwoju rasy można poszukiwać dawno, w czasach, gdy wybuchły międzywymiarowe bramy, wyrzucając na świat duże ilości pierwotnej materii Chaosu. Chociaż bowiem Chaos ma moc zniekształcania i niszczenia, niesie również agresję, zmienność i energię. Ludzkość odziedziczyła wiele z tych cech.

Wielu spośród ludzi było skazanych przez podstępny Chaos. Ich ciała i umysły mutowały, aż powstały nowe rasy nieludzkich stworów – znienawidzone zwierzołaki. Jednak przytłaczająca większość pozostała taka jak przedtem. Tak więc zwierzołaki i inni mutanci zostali przegnani w głębokie lasy i do podziemi, gdzie mieszkają wraz z innymi sługami Chaosu.

Tysiąc pięćset lat temu Imperium rozpadło się na liczne, wojujące ze sobą królestwa, utworzone dookoła nowych miast, które zaczęli wznosić ludzie. Jak na standardy krasnoludów czy elfów były one dosyć prymitywne, a życie w nich nie należało do najłatwiejszych – głód i choroby były na porządku dziennym. Większość ludzi spędzała całe swoje życie na uprawianiu roli. Budowano zazwyczaj z drewna, wysiłek związany z wznoszeniem kamiennych budowli rezerwując dla niektórych grobowców, świątyń i z rzadka fortec. Mniej więcej w tym samym czasie ludzkość rozwinęła spójny język pisany, chociaż jeszcze przez 500 lat jego znajomość pozostawała rzadkością.



Tymczasem na południu zarysowało się nowe niebezpieczeństwo w postaci religijnych krucjat, wyruszających z Arabii. Po inwazji nomadów ze wschodu, około 750 lat temu, i zasiedleniu przez nich obszarów znanych obecnie jako Kislev, w Nowym Świecie zaczął panować układ polityczny, jaki przetrwał do dzisiaj. Ludzie pojęli, że wewnętrzne spory utrudniają obronę przed innymi ludźmi, a tym bardziej przed Inwazją Chaosu. W rezultacie Imperium zostało ponownie zjednoczone przez Magnusa Pobożnego. Wraz z rozwojem systemu dróg i rozbudową kanałów wodnych, państwa uzyskały większą stabilizację. Powstały kwitnące społeczności.



Typowe współczesne miasto zamieszkuje kilka tysięcy ludzi. Stoi tu wiele pięknych budynków z kamienia lub niedawno wynalezionej cegły. Nauka, literatura, sztuka i wiedza wszelkiego rodzaju rozkwitają pod patronatem bardziej oświeconych jednostek, a wszyscy z nadzieją spoglądają w przyszłość. Ludzie już nie są uzależnieni wyłącznie od ziemi, wielu z nich utrzymuje się z rzemiosła. Trwa szybki rozwój różnych jego dziedzin: metalurgii, szklarstwa, drukarstwa, stolarstwa i tkactwa – wszystko to przewyższa obecnie nawet wyroby krasnoludów, z których wielu aktywnie współtworzy ten postęp. Najnowszym odkryciem jest proch strzelniczy, chociaż bywa jeszcze zawodny i rzadko wykorzystywany.

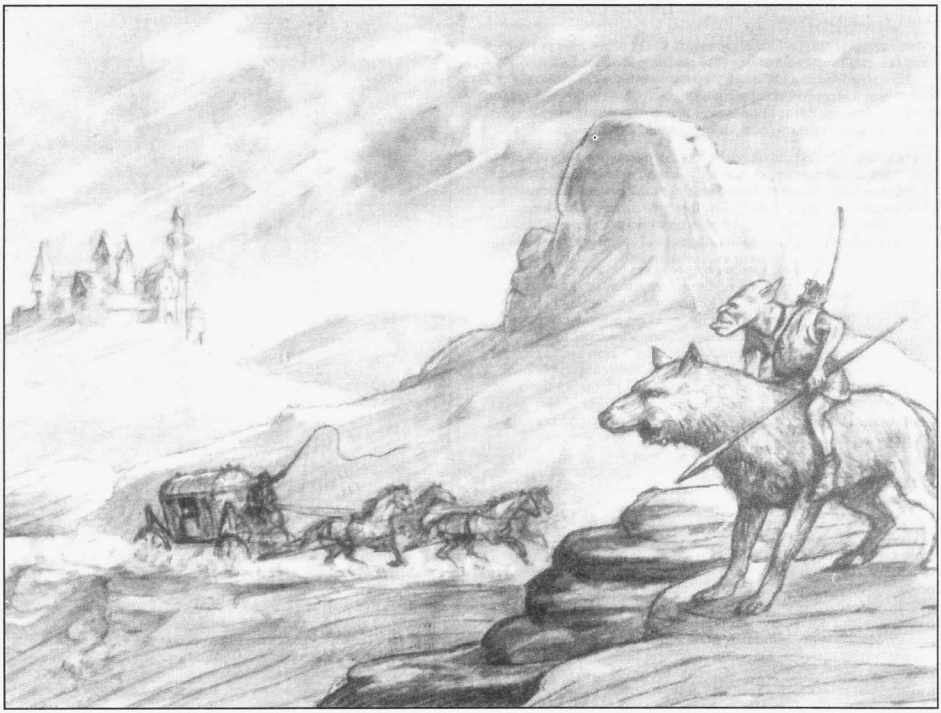
•WTARGNIĘCIE CHAOSU•

Tak więc rozwój cywilizacji ludzi wydawał się stabilny i pewny. Niewielu tylko domyślało się nietrwałości jej fundamentów. Każda nowa generacja płodziła nowe zło, mutacje i wypaczenia ludzkiego ducha. Chociaż wiele zniekształconych istot zabijano zaraz po urodzeniu, a niezliczone inne wypędzano w lasy, zawsze znajdowały się osobniki o mniej skażonym wyglądzie, które pozostawały w społeczeństwie. W niektórych miastach Starego Świata i w bluźnierczych gajach pośród głębokich lasów, ci degeneraci ludzkości oddawali cześć odrażającym bogom Chaosu. Dla większości ludzi fakty te pozostały tajemnicą i tylko nieliczni ludzie dostrzegli niebezpieczeństwo tworzone przez swoją własną rasę.

Co innego lasy i puszcze na pustkowiach. Tutaj zagrożenie jest bardziej realne – stale powiększające się bandy goblinów i zwierzoludzi Chaosu stanowiły zagrożenie nawet dla większych grup wędrowców. Nawet miasta nie są całkowicie bezpieczne. Poniżej najgłębszych kanałów i studni, Chaos wgryzał się w trzewia cywilizacji. Zmutowane istoty, obdarzone okrutną inteligencją, władają światem jaskiń i tuneli, o których ludzie nie mają pojęcia. Przodują pośród nich skaveni – szczuroludzie Chaosu i sługy entropii. Ich tunele oplatają cały kontynent siecią rozkładu, a odgałęzienia łączą się potajemnie z ludzkimi piwnicami i kanałami. Skaveni żerują na odpadkach, atakują pechowców, którzy przypadkowo trafili w ich ręce. A jednak nikt nawet nie podejrzewa, jak mocno rozpleniło się zło. Ludzkość zawsze szuka racjonalnych wyjaśnień dla tajemniczych przypadków zaginięć, zarazy, rozkładu, ognia i śmierci.

Często się zdarza, że same granice Chaosu rozszerzają się i przesuwają w kipiących falach zepsucia. Kogokolwiek ta fala pochwyci, ten wie, że nawet prawa natury zostają wypaczone i tracą sens. Zmiany i mutacje następują coraz szybciej zarówno w materii nieożywionej, jak i u istot żywych. Kamień może topnieć i płynąć, zniekształceni ludzie i zwierzęta zlewają się razem w potworne istoty. I zawsze w tym morzu Chaosu pędzą hordy Jego Wojowników, którzy mordują i czerpią rozkosz z rzezi. A gdy fala zawraca, jak zawsze dotąd czyniła, nigdy nie cofa się o tyle, o ile się wysunęła. I ci, którzy zostali odmienieni, takimi pozostają i dołączają do szeregów sług Chaosu.

Tak więc wraz z rozwojem cywilizacji ludzi wzrastają wpływy też Chaosu. Fizyczne i duchowe zepsucie ras, stworzonych przez Dawnych Slannów w końcu spowoduje ich zagładę. Jednak zagłada jest przeznaczeniem także istot stworzonych przez Chaos. Bowiem po ostatecznym tryumfie Chaosu, wszelkie życie ulegnie rozkładowi w spienioną protoplazmę, w której unosić się będą zagubione, rozdarte i bezbronne dusze, cierpiąc męki zadawane przez bezlitosnych bogów Chaosu. Zwycięstwo Chaosu, chociaż pewne, może zostać jednak odsunięte – istoty praworządne oraz inne niechaotyczne byty z pustki spróbują bronić swej tożsamości i swych ideałów. Zwycięstwo Chaosu na powrót zepchnie je w pustkę, by połączyły się z bytami, z których powstały, gdy runęły przejścia. Tymczasem słudzy Chaosu będą wciąż się starać, by zniszczyć cywilizacje ludzi, krasnoludów i elfów – a między ludźmi znajdują szczególnie gorliwych popleczników, nieświadomych skażone już pragnieniem władzy, którą Chaos może im ofiarować w zamian za dusze.



•CHRONOLOGICZNE ZESTAWIENIE WYDARZEŃ HISTORYCZNYCH STAREGO ŚWIATA•

Historia, którą wcześniej opisano została zestawiona w poniższej tabeli. Oczywiście, wobec tak długich odcinków czasu, daty podano z przybliżeniem. W oddzielnych kolumnach zamieszczono daty według rachuby elfów, krasnoludów, halflingów i ludzi. Wysokie elfy ze Starego Świata za rok 1 uznają pierwszy rok istnienia kolonii w lesie Loren w Bretonii. Krasnoludowie Starego Świata rozpoczynają swoją rachubę od założenia Karaz-a-Karak w Górach Krańca Świata. Natomiast ludzkość liczy lata od końcowego zwycięstwa nad hordami goblinów w Wojnach Goblińskich, co w efekcie umożliwiło powstanie Imperium. Halflingi posługują się różnymi systemami datowania, ale wszystkie uznają za wydarzenie o szczególnym znaczeniu powstanie ich częściowo autonomicznego państwa wewnątrz Imperium.

Data						Wydarzenie
Wysokie elfy	Leśne elfy	Krasnoludowie	Halflingi	Ludzie	lat temu	
-1500	-6000	-4500	-8500	-7500	10000	Pierwsze pojawienie się Dawnych Slannów.
-500	-5000	-3500	-7500	-6500	9000	Koniec epoki lodowcowej w wyniku zmiany przez Slannów orbity planety. Następuje wzrost temperatury, podniesienie się poziomu mórz i ustąpienie pokrywy lodowej, która przetrwała tylko w regionach okołobiegunowych.
-250	-4750	-3250	-7250	-6250	8750	Powstanie cywilizacji elfów. Rozpoczyna się migracja na północ w celu skolonizowania Starego Świata.
0	-4500	-3000	-7000	-6000	8500	Z nieznanych powodów Dawni Slannowie przenoszą elfy na grupę wysp na Wielkim Oceanie Zachodnim, znanych później jako Królestwo Elfów. Krasnoludowie rozpoczynają swoją migrację na północ.
1500	-3000	-1500	-5500	-4500	7000	Upadek Dawnych Slannów. Wraz z eksplozją międzywymiarowych bram na biegunach, cywilizacja Dawnych Slannów zostaje zniszczona. Wiele z jej magii i technologii ulega zapomnieniu. Pierwsze Inwazje Chaosu pustoszą regiony północnego i południowego bieguna.
2500	-2000	-500	-4500	-3500	6000	Złoty Wiek elfów. Podjęcie wielkich, morskich wypraw na wschód i zachód. Założenie kolonii w Starym i Nowym Świecie.
3000	-1500	0	-4000	-3000	5500	Rozpoczyna się Złoty Wiek krasnoludów. Założenie ich Królestwa w Górach Krańca Świata.
3250	-1250	250	-3750	-2750	5250	Elfia Wojna Domowa, która trwała 200 lat. Po jej zakończeniu mroczne elfy zostają wygnane do Nowego Świata.
3500	-1000	500	-3500	-2500	5000	Sojusz krasnoludzko-elfi ułatwia opanowanie Starego Świata.
4000	-500	1000	-3000	-2000	4500	Początek wojny krasnoludzko-elfiej.
4400	-100	1400	-2600	-1600	4100	Koniec wojny. Elfy wycofują się do Królestw Elfów, pozostawiając nieliczne, ukryte w głębokich lasach społeczności (zwane elfami leśnymi). Krasnoludowie są zdziesiątkowani.
4500	0	1500	-2500	-1500	4000	Silna aktywność wulkaniczna powoduje zniszczenie krasnoludzkich królestw. Początek Wojen Goblińskich. Założenie Athel-Loren, stolicy leśnych elfów.
5500	1000	2500	-1500	-500	3000	Rozwijająca się ludzkość nawiązuje pierwsze stosunki handlowe z krasnoludami. Na północnym wschodzie Starego Świata powstaje wiele drobnych państewek.
6000	1500	3000	-1000	0	2500	Krasnoludowie, wspierani przez powstające Imperium, ostatecznie wypierają gobliny do Mrocznych Krain.
6500	2000	3500	-500	500	2000	Gwałtowny rozwój ludzkości. Początki rolnictwa - w Starym Świecie dochodzi do intensywnego wycinania drzew pod tereny uprawne.
7000	2500	4000	0	1000	1500	Powstanie narodów Starego Świata doprowadza do serii wojen i podziału Imperium. Halflingi osiedlają się w Stirland.
7500	3000	4500	500	1500	1000	Wojna religijna między południem Starego Świata, a Arabią.
7750	3250	4750	750	1750	750	Koczownicze plemiona najeźdźców odrywają Kisley od Imperium i zakładają pierwsze duże miasta ludzi na północnym wschodzie Starego Świata.
8000	3000	5000	1000	2000	500	Pierwsze badawcze wyprawy morskie Staroświatowców na zachód. Elfy powstrzymują ich przed wtargnięciem do Królestw Elfów.
8150	3150	5150	1150	2150	350	Morskie elfy powracają do Starego Świata i zakładają faktorie handlowe.
8300	3300	5300	1300	2300	200	Kolejne Inwazje Chaosu zalewają Norskę i osiągają północną część Starego Świata. Ludzie i krasnoludowie z Norski jednoczą się, żeby wyprzeć najeźdźców i osiągają to ogromnymi kosztami. Ponowne zjednoczenie Imperium przez Magnusa Pobożnego.
8500	3500	5500	1500	2500	0	Świat jest taki jak dzisiaj. Trwa rozwój, lecz Inwazje Chaosu występują coraz częściej.

•STARY ŚWIAT•

Jak widzieliśmy, świat składa się z kilku kontynentów. Każdy zamieszkują charakterystyczne dla niego istoty i cywilizacje. Poniżej przedstawiamy bardziej szczegółowy opis części znanej jako Stary Świat – regionu, podobnego do średniowiecznej Europy. Opis Starego Świata nie jest kompletny, gdyż trudno byłoby to zrealizować i zajęłoby wiele tomów, każdy kilka razy większy niż ten, który czytasz. Przedstawiamy ogólne tło, którego używają nasi autorzy podczas pisania nowych dodatków i które sam możesz wykorzystać do zaplanowania własnych przygód. Główne miasta, geografia terenu i szczególnie interesujące miejsca zostały zaznaczone na mapach, ale mniejsze miasta, wioski czy mniej istotne cechy krain musisz stworzyć sam, wraz ze wszystkimi szczegółami, jakie zechcesz wprowadzić. (zob. **Typowe osady Starego Świata**).

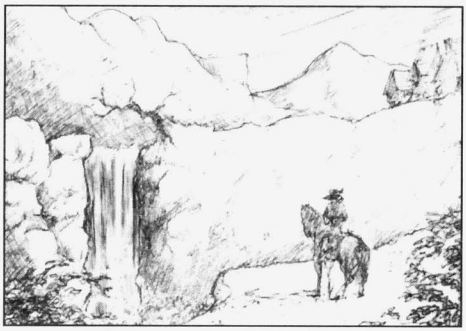
•GEOGRAFIA•

Stary Świat jest znacznie większy od Europy. Jego większą część zajmują dzikie tereny, na których nie ma osady ludzi. Lasy iglaste i liściaste tworzą naturalne środowisko dla fauny, a na nizinach występują duże obszary bagienne. Jednocześnie na wyżynach powstają wrzosowiska i torfowiska. Oprócz zwierząt występujących wszędzie, istnieją regionalne odmiany, zależne od gleby, biegu rzek, a czasami działalności ludzi i/lub innych ras humanoidalnych. Lasy tworzą najczęściej splątane, ciemne i posępne gąszcze, zamieszkałe przez bandytów, humanoidów służących Chaosowi albo inne straszne istoty.

•GÓRY I RZEKI STAREGO ŚWIATA•

Na mapie Starego Świata zaznaczono tylko najwyższe góry, stanowiące, za wyjątkiem przełęczy, prawie nieprzezwyciężone bariery dla podróżnych. Góry Krańca Świata są znacznie wyższe od wszystkich łańcuchów Europy i wyznaczają wschodnią krawędź Starego Świata. Szare Góry, oddzielające Bretonię od Imperium oraz Czarne Góry, leżące na styku Imperium z Księstwami Granicznymi są porównywalne wysokością z Alpami naszego świata. Znajduje się w nich wiele starych siedzib krasnoludzkich. Chociaż tych osad jest więcej niż w Górach Krańca Świata, nie można dla tego regionu stosować terminu „krasnoludzkie państwo".

Góry Krańca Świata są najdłuższym i najwyższym łańcuchem górskim Starego Świata. Rozciągają się od równika do krain, leżących na północy poza Starym Światem, tworząc naturalną barierę klimatyczną o wielkim znaczeniu ekologicznym. Przekroczenie tej bariery nie należy do łatwych zadań. Przełęcze są otwarte tylko podczas letnich miesięcy, a nawet wtedy podróż jest bardzo wyczerpująca. Podczas Złotego Wieku krasnoludów zbudowano wiele podziemnych przejść, ale większość uległa później zniszczeniu, zaś ocalałe zamieszkują zwykle gobliny i inne nieprzyjazne istoty.



W dawnych czasach Góry Krańca Świata stanowiły oś państwa krasnoludów, w którego skład wchodziły miasta, kopalnie i fortece połączone ze sobą tak, iż możliwe było podróżowanie z równika na biegun całkowicie pod ziemią. Obecnie jednak większość starych tuneli uległa zniszczeniu i funkcjonują tylko fragmenty dawnych przejść – w większości zapomniane przez krasnoludy i zamieszkane przez złe istoty. Około 4000 lat temu południowa część łańcucha została zniszczona przez wulkany i wiele z tych obszarów (w tym także najsłynniejsze krasnoludzkie miasta) znajduje się we władaniu sił Chaosu. W górach pozostały tylko rozproszone grupki krasnoludów, zamieszkujące stare fortece i placówki, w znacznej części odizolowane od świata. Najbardziej godnym uwagi wyjątkiem jest miasto Karaz-a-Karak, dawniej najpotężniejsze z miast, jedno z nielicznych, które dotrwało do współczesnych czasów.



Inne pasma górskie, leżące poza zasięgiem władzy narodów Starego Świata, to: Czarne Góry, Apuccini, Irrana i Góry Szare. Wszystkie te łańcuchy stykają się ze sobą na obszarze dużej wyżyny, znanej jako Przeskok. Czarne Góry były niegdyś zryte przez groty i tunele goblinów, ale obecnie zostały one (z pewnymi wyjątkami) odbite i oczyszczone przez krasnoludów. Tym niemniej region ten jest wciąż niebezpieczny i trudny do przebycia.

Szare Góry dzielą Stary Świat na dwie części i ustalają naturalną granicę pomiędzy Imperium, leżącym na północnym wschodzie i Bretonią, znajdującą się na południowym zachodzie. Góry te są zamieszkane przez krasnoludów, żyjących w kilku rozproszonych osadach, których położenie jest rzadko wyjawiane.

Apuccini są przeważnie omijane przez podróżujących ludzi, ponieważ znajdują się tam liczne twierdze bandytów, jaskinie goblinów i tunele innych złych istot. Stoki są gęsto porośnięte lasami, zarówno po wschodniej, jak i po zachodniej stronie. Krasnoludowie nigdy nie zamieszkiwali tych gór.

Pasmo gór Irrana to dziki teren, po którym grasują wędrowne bandy zbójów i goblinów i gdzie żyje niewielka liczba osiadłych potworów. Mieszkańcy Bretonii i Estalii utrzymują tu pewną liczbę fortec strzegących przejść, jakie prowadzą przez góry.

Z gór wypływa większość strumieni, które łącząc się tworzą wodne szlaki Starego Świata. Rzeki, zaznaczone na mapie należą do największych i najważniejszych rzek Starego Świata. Tak jak góry, tworzą one naturalne granice i prawie wszystkie są ważnymi szlakami komunikacji i handlu. Większość zaznaczonych rzek jest ogromna, porównywalna tylko z Renem w dzisiejszej Europie. Przez największe z nich nie da się przerzucić mostów. Nic więc dziwnego, że doliny rzek są głównymi obszarami, zamieszkałymi przez ludzi. Wynika to z faktu, że są to najbardziej urodzajne tereny i że właśnie rzeki zapewniają bezpieczny system transportu w Starym Świecie.



•KLIMAT•

Klimat Starego Świata jest zróżnicowany. Od mroźnego na północnych wybrzeżach, poprzez typowo kontynentalny na większości obszarów w głębi lądu, aż po suchy i ciepły na południowych i zachodnich wybrzeżach kontynentu. Oznacza to, że na północy trudno jest przewidzieć pogodę nawet z dnia na dzień. Opady nasilają się w środku lata i zimy, mimo że podczas tej ostatniej bywa często wystarczająco zimno, by padał śnieg. Jednak deszcze przez cały rok są typowym zjawiskiem. Panuje tu duża wilgotność, co powoduje deszczową jesień i wiosnę, a gęsta mgła sprawia poważne kłopoty pod koniec zimy. Latem temperatura rzadko przekracza 25°C, podczas gdy zimą prawie nigdy nie spada poniżej -15°C. Przeważa wiatr z północnego zachodu.

Regiony Starego Świata, znajdujące się w głębi lądu mają znacznie bardziej ustabilizowaną i przewidywalną pogodę. Temperatura w zimie może spaść nawet do -40°C na północy, a śnieg, gdy już spadnie, rzadko topnieje przed nadejściem wiosny. Wiosenne roztopy powodują zwykle gwałtowny wzrost poziomu wody w rzekach i zagrożenia powodziami. W lecie, gdy temperatura osiąga ponad 30°C, dochodzi czasami do widowiskowych burz nad górskimi szczytami. Wiatr zmienia się z północno-wschodniego na południowo-zachodni.

Południowe i zachodnie wybrzeża mają klimat równie niestały i trudny do przewidzenia jak wybrzeża północne, ale średnia temperatura jest tutaj o około 10°C wyższa, a opady deszczu występują często tylko w miesiącach zimowych. Przeważają wiatry południowo-zachodnie.

•GŁÓWNE KRAJE•

Stary Świat został po raz pierwszy zasiedlony przez ludzi ponad 3000 lat temu, gdy koczownicze plemiona przywędrowały na północ i zaczęły tworzyć państwa. Jednak dzisiejsze granice zostały wytyczone dopiero 1500 lat później, gdy doszło do przymierza krasnoludów i ludzi. Zakończyło ono Wojny Goblińskie, a najeźdźców wyparto do Mrocznych Krain. Wobec wspólnej historii, różnice kulturowe są na ogół dość powierzchowne i większość Starowiatowców używa wspólnego języka.

Polityczne i religijne różnice są bardziej wyraźne i zależą od postrzegania Chaosu jako zagrożenia zewnętrznego. Na przykład mieszkańcy Kislevu są tego świadomi, jako że prowadzą niemal bezustanną z nim wojnę. W rezultacie zapominają o różnicach, zjednoczeni pod rozkazami swego cara. W Imperium pokój pozwala na bardziej demokratyczną formę rządów. Imperator jest (przynajmniej teoretycznie) wybierany spośród członków kilku cieszących się największym prestiżem rodzin, oczywiście przy poparciu przywódców religijnych. Z kolei Bretonia jest monarchią absolutną, gdzie dekadencka arystokracja jest całkowicie zadowolona z rządów króla, byle tylko mogła wypychać sobie kieszenie kosztem ludu.

Królestwa Estalii to grupa niewielkich państw, dla których wtargnięcie Chaosu wydaje się bardzo odległym zagrożeniem. Ludzie tutaj są bardziej zajęci walkami pomiędzy sobą. Podobnie tileańskie miasta-państwa tworzą tylko luźną konfederację. Zajmują się głównie handlem, ale nie cofają się przed atakami na floty sąsiadów. Księstwa Graniczne nie posiadają w ogóle centralnej władzy, bowiem nazwa ta odnosi się do dzikiego, nieposkromionego obszaru, gdzie różnego autoramentu awanturnicy i banici stworzyli małe państewka. Natomiast na Złych Ziemiach w ogóle nie ma ludzkich siedzib i nadal są one nawiedzane przez hordy goblinoidów z Gór Krańca Świata.

•NIELUDZIE W STARYM ŚWIECIE•

Jak wcześniej już wspomniano elfy trzymają się raczej na uboczu, a ich społeczności starają się utrzymać wyraźny dystans wobec innych ras. Dotyczy to zwłaszcza leśnych elfów (za wyjątkiem tych, które lubią przygody). Położenie ich siedzib jest zwykle utrzymywane w wielkim sekrecie, a często dodatkowo ukryte przez iluzje lub inne czary. Największa osada leśnych elfów to Athel-Loren, znajdujące się głęboko w Lesie Loren, na południowym wschodzie Bretonii. Reszta ich siedzib jest rozsiana po puszczach Starego Świata.

Dla kontrastu, spore grupy morskich elfów żyją w głównych portach ludzi, najliczniejsza w Marienburgu. Charakterystyczne, że grupy te funkcjonują obok społeczności ludzkiej, a władze i straż miejska pozwalają im organizować się na swój sposób.

Nawet przed zagładą państwa krasnoludów w Górach Krańca Świata, liczba krasnoludzkich siedzib ciągle malała. Ci, którzy zdecydowali się pozostać w swoich dawnych domach, żyją przeważnie w stanie ciągłego oblężenia. Dla przeważającej większości nie było jednak innego wyboru, niż prawie całkowita integracja z ludzkim społeczeństwem.

Więzi między halflingami i ludźmi zawsze były bardzo silne, dlatego populacja prawie każdej ludzkiej osady składa się po części z halflingów. W granicach Imperium, między rzekami Stir i Aver, znajduje się obszar, nazywany Zgromadzeniem, który imperialnym przywilejem został oddany w administrację halflingów.

•ZŁE ZIEMIE•

Dzikie obszary Starego Świata, znane jako Złe Ziemie pozostały niezasiedlone. To jedna z niewielu zdobyczy goblińskich najeźdźców od dnia ich klęski w Wojnach Goblińskich (2500 lat temu).

Geografia:
Złe Ziemie rozciągają się pomiędzy Czarną Zatoką na zachodzie i Górami Krańca Świata na wschodzie, Rzeką Krwi na północy (rzeka wyznacza jednocześnie południowe krańce Księstw Granicznych) i pustynią Marg beh-Mard od południa. Cały ten region, niegościnny i ponury, pokrywają skaliste wrzosowiska, a monotonię obrazu przerywają tylko stosy żużlu, pozostałe po działalności goblinoidów.

Polityka:
Odkąd krasnoludzkie fortece Karak Azul i Karak Azgal zostały zdobyte przez gobliny z plemienia Złamanych Nosów, nic nie mogło powstrzymać fali służących Chaosowi humanoidów, docierających na te tereny z Gór Krańca Świata. Czujność władców Granicznych Księstw na wschodzie zapobiegła ich przejściu przez Przełęcz Czarnego Ognia, ale spowodowało to ponowne zwrócenie uwagi goblinów na pozostałe w Górach Krańca Świata krasnoludzkie twierdze, które obecnie muszą odpierać ataki zarówno ze wschodu, jak i z zachodu.

Ludność:
Gobliny – Złamane Nosy są chyba najnikczemniejszym z licznych plemion goblinoidzkich, które włóczą się po tym obszarze. Ich siła i reputacja wśród własnej rasy znacznie wzrosła po zdobyciu magicznej krasnoludzkiej katapulty „Rozgniatacz Czaszek" i olbrzymiego, wielolufowego działa pod nazwą „Plujący Ołowiem".

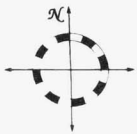
Język:
Gardłowe tony mowy goblinów są jedynym językiem słyszanym w tej diabelskiej krainie.

•KSIĘSTWA GRANICZNE•

W przeciwieństwie do Imperium, Bretonii albo nawet Jałowej Krainy, Księstwa Graniczne nie tworzą jednego państwa, ale są raczej konfederacją różnych niewielkich księstw. Większość Starowiatowców myśli o Granicznych Księstwach tak, jak o Złych Ziemiach – uważając je za obszar bezprawia, odcięty od cywilizacji Czarnymi Górami, Przeskokiem i łańcuchem Apuccini. Walka, którą Graniczne Księstwa prowadzą przeciw hordom goblinów pokonujących Rzekę Krwi i Przełęcz Szalonego Psa toczy się praktycznie niezauważona.







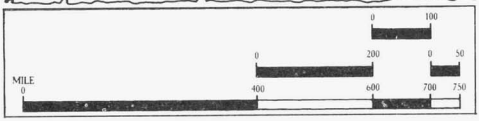
MORZE ŚRODKOWE

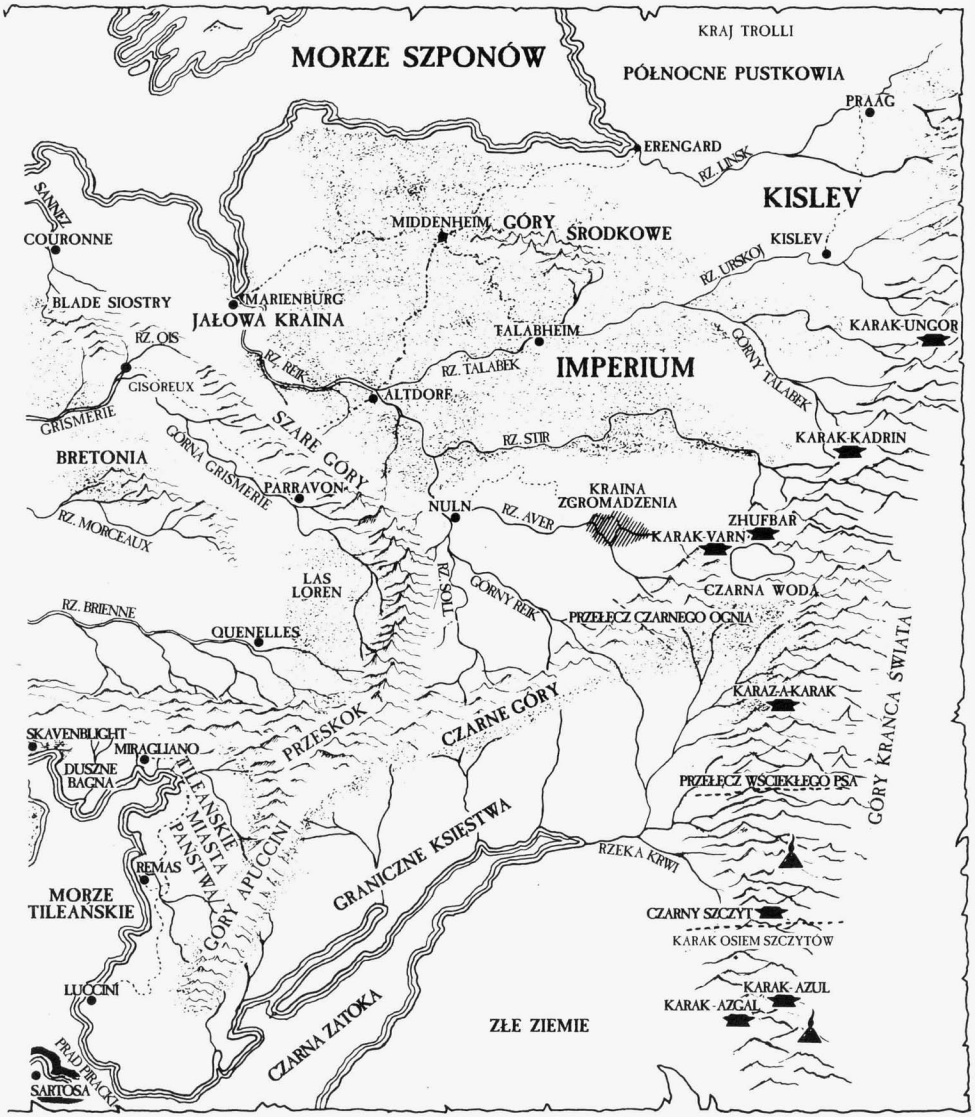
WIELKI OCEAN ZACHODNI



MORZE POŁUDNIOWE

STARY ŚWIAT




MORZE SZPONÓW
KRAJ TROLLI
PÓŁNOCNE PUSTKOWIA
PRAAG
ERENGARD
RZ. LINSK
KISLEV
KISLEV
RZ. URSKOJ
SANNEZ
COURONNE
MIDDENHEIM
GÓRY ŚRODKOWE
BLADE SIOSTRY
MARIENBURG
JAŁOWA KRAINA
TALABHEIM
KARAK-UNGOR
RZ. OIS
RZ. REIK
RZ. TALABEK
IMPERIUM
GÓRNY TALABEK
GISOREUX
ALTDORF
GRISMERIE
SZARE GÓRY
RZ. STIR
KARAK-KADRIN
BRETONIA
GÓRNA GRISMERIE
PARRAVON
KRAINA ZGROMADZENIA
NULN
RZ. AVER
ZHUFBAR
KARAK-VARN
RZ. MORCEAUX
LAS LOREN
RZ. SOL
GÓRNY REIK
CZARNA WODA
RZ. BRIENNE
QUENELLES
PRZEŁĘCZ CZARNEGO OGNIA
KARAZ-A-KARAK
GÓRY KRAŃCA ŚWIATA
SKAVENBLIGHT
MIRAGLIANO
PRZESKOK
CZARNE GÓRY
DUSZNE BAGNA
TILEAŃSKIE MIASTA PAŃSTWOWE
PRZEŁĘCZ WŚCIEKŁEGO PSA
GÓRY APUCCINI
GRANICZNE KSIĘSTWA
RZEKA KRWI
REMAS
MORZE TILEAŃSKIE
CZARNY SZCZYT
KARAK OSIEM SZCZYTÓW
KARAK-AZUL
LUCCINI
KARAK-AZGAL
CZARNA ZATOKA
ZŁE ZIEMIE
PRĄD PRACY
SARTOSA

Geografia:
Przeskok to wysoko położona wyżyna, gdzie stykają się ze sobą Apuccini, Szare i Czarne Góry. Za każdym razem, gdy docierały tu najazdy Chaosu, ci z książąt, którym udało się przeżyć, zbierali się ze swymi wojskami w cieniu gór, by odzyskać siły i wyprowadzić stąd kontratak. Jak dotąd udaje im się to za każdym razem, pomimo całkowitego braku pomocy ze strony sąsiadów. Roślinność Przeskoku zapewnia wspaniałe pastwiska dla bydła i pożywne, chociaż skromne zbiory. Pofałdowany teren jest idealny do prowadzenia wojny podjazdowej, dlatego różnoracy bandyci i awanturnicy mają tutaj swoje bazy wypadowe.

Nie oznacza to wcale, że sami Książęta nie są bandytami i awanturnikami. Leżący na południe od Czarnych Gór, pomiędzy Apuccini a Czarną Zatoką, region znany jako Księstwa Graniczne, jest niegościnnym i rzadko zaludnionym krajem. Znajdują się tam wielkie, dzikie obszary, po których często wędrują goblinoidy ze Złych Ziem.

Polityka:
Ludzie zasiedlają ten obszar z różnych powodów. Wielu to wygnani szlachcice z bardziej cywilizowanych krajów albo awanturnicy, uciekający przed prawem. Można tam również spotkać religijnych pustelników i szaleńców. Na tych terenach nie działa zarówno prawo, jak i centralny rząd, ponieważ mieszkańcy miast i wiosek zazdrośnie strzegą swojej niezależności. Niewątpliwie, to właśnie przyciąga tych, którzy nie mogą żyć w społeczeństwie bardziej rygorystycznym.

Ludność:
Niektóre obszary zostały zasiedlone już podczas migracji ludzkości na północ (około 3000 lat temu), podczas gdy inne zagospodarowano dopiero niedawno. Nazwa tego regionu pochodzi sprzed 1500 lat, kiedy to liczni awanturnicy (w tym także wielu ludzi rozczarowanych szybkim upadkiem Imperium) ruszyło ze swoimi poplecznikami na południe, by skolonizować góry i przepędzić gobliny. Przywódcy ci nazwali siebie książętami, chociaż większości odebrano wszelkie tytuły, a wielu było tylko zwykłymi łotrzykami. W tych dniach spotykało się tu ludzi ze wszystkich krajów, walczących ramię przy ramieniu. Ci, którzy mieli więcej szczęścia, wkrótce wykroili sobie liczne, niewielkie księstwa. Rządzili silną ręką i prawie nie zmieniło się to aż do dzisiejszych dni.

Język:
Ludność Granicznych Księstw mówi starą formą języka staroświatowego, dialektem riekspiel, ale zawsze mieszkała tu pewna liczba osób znających inne dialekty. Czasami zdarzają się również osoby, mówiące cudzoziemskimi językami, na przykład ci, którzy pochodzą z Arabii i Kitaju.

Miasta:
Zarówno na Przeskoku, jak i w Granicznych Księstwach nie ma dużych miast, a miejscowości rozrzucone są rzadziej niż gdziekolwiek w Starym Świecie (odpowiada temu odległość 90 kilometrów, według reguł, omówionych w części **Typowe osady Starego Świata**).

•BRETONIA•

Bretonia jest rozległą krainą, w której Chaos występuje rzadziej, niż (na przykład) w lasach Imperium. Podwaliny pod to państwo zostały położone ponad 1500 lat temu, gdy Gilles le Breton wyprowadził armię z powstającego wówczas miasta Gisoreux i ruszył na wyprawę zdobywczą, zakończoną dopiero 70 lat później przez jego wnuka, Guillame Barbenoire. Aż po dziś dzień panuje w Bretonii monarchia absolutna, z rzadka tylko zakłócana kryzysem dynastycznym. Brak poważnych zagrożeń zewnętrznych ułatwia królom Bretonii utrzymaniem władzy nad ludem, choć dekadencja i samozadowolenie praktycznie wykluczają myśli o rozszerzeniu granic. Królowie Bretonii przez wiele lat wspierali Burmistrza Marienburga w próbach oderwania się od Imperium, uznając Jałową Krainę za bufor wobec prób ekspansji ze wschodu.

Geografia:
Bretonia rozciąga się od wybrzeży Morza Środkowego na północy, do gór Irrana na południu i od wybrzeży Wielkiego Oceanu Zachodniego do Szarych Gór na wschodzie. Pofałdowane wzgórza i jasne doliny Bretonii ofiarowują bogate zbiory i doskonałe wina, podczas gdy obszary zalesione dostarczają solidnego drewna i są znakomitymi terenami łowieckimi.

Na południu kraju leży Las Loren, gdzie znajduje się główna siedziba leśnych elfów – Athel-Loren (patrz **Nieludzie w Starym Świecie**). Oczywiście wśród ludzi krążą jedynie pogłoski na ten temat. A ponieważ król i królowa elfów starają się odstraszyć ewentualnych, nieproszonych gości, osoby roztropne raczej unikają tego lasu.

Rzeka Brienne rozpoczyna swój prawie tysiąckilometrowy bieg pośród bystrych strumieni Przeskoku. Płynie prawie prosto w kierunku zachodnim, poprzez dzikie ostępy lasu Loren i największe z królestw leśnych elfów. Tam zasilają ją liczne leśne strumienie i niewielkie rzeki, wypływające z gór Irrana. Osiągając miasto Quenelles (patrz dalej) ma ponad 100 metrów szerokości. Mosty tego miasta stoją na przęsłach, podpieranych przez pale wkopane głęboko w dno. Quenelles leży około 1200 km od ujścia Brienne, ale jest osiągalne dla okrętów morskich, chociaż powyżej rzeka staje się znacznie płytsza i do transportu używa się płaskodennych barek. Od miasta do ujścia rzeka powiększa się poprzez liczne dopływy tak, że pod koniec osiąga szerokość kilkuset metrów. Miasto Brionne (patrz dalej) leży u jej ujścia, na północnym brzegu, zaś brzeg południowy jest bagnisty i niezamieszkany.

Rzeka Grismarie ma również około 1000 kilometrów długości i spływa z zachodnich zboczy Szarych Gór. Następnie płynie przez północną krawędź Lasu Loren i wielu Bretończyków uważa, że jest przez to dziwnie odmieniona. Poprzez wielką nizinną nieckę kieruje się w stronę Gisoreux, gdzie łączy się z rzeką Ois i kontynuuje bieg na zachód. Powyżej Ois, Grismarie jest żeglowna dla dużych barek, aż do Parravonu, ale okręty morskie mogą pływać jedynie w dolnym jej biegu oraz po szerszym, głębszym nurcie Ois. Rzekę można przekroczyć w Moussillion promem, a jedyny most znajduje się w Parravon, po wschodniej stronie miasta.

Rzeka Morceaux rozpoczyna swój bieg w centralnych górach Bretonii i obiera kurs poprzez pofałdowane wzgórza kredowe w kierunku zachodnim. Wina, pochodzące z doliny Morceaux są uważane za najlepsze w Bretonii (jeżeli nie na całym świecie). Latem stoki wzgórz pokryte są winoroślami, tutaj również produkuje się wino, które następnie jest wysyłane w dół rzeki do kupców. Morceaux jest żeglowna dla okrętów morskich jedynie do miasta Bordeleaux, prawie 40 kilometrów w górę rzeki. Dalej znajduje się system śluz, zapewniający dostęp tylko barkom albo małym statkom. Chociaż w porównaniu z Reik albo nawet Brienną, Morceaux jest niewielką rzeką, stanowi jednak ważną drogę wodną.

Rzeka Ois płynie bezpośrednio przez niecką Gisoreux, biorąc swój początek ze źródeł w Szarych Górach i Bladych Siostrach. Poniżej mostów w Gisoreux rzeka jest żeglowna, głęboka i wolno płynąca, chociaż niezbyt szeroka.

Rzeka Sannez kieruje się na północ, poczynając od Bladych Sióstr, gdzie zasilają ją liczne strumienie. Miasto Couronne słynie ze swoich gorących źródeł i wód mineralnych, wpadających do Sannez i znacznie poszerzających jej nurt. Zapewne im właśnie należy przypisać niezwykłą żyzność tej doliny. Od Couronne aż do ujścia Sannez jest żeglowna dla okrętów morskich, pomimo wielkich zakoli, kierujących ostatecznie rzekę w kierunku zachodnim, do Morza Środkowego. Łagodne wzgórza, które otaczają jej brzegi, gwarantują statkom ładunki wina. Przy ujściu leży wielki port L'Anguille, słynący ze swojej pięćsetmetrowej latarni morskiej.

Blade Siostry stanowią północne przedłużenie Szarych Gór. Pomiędzy nimi leży niecka Gisoreux, gdzie zbiegają się wszystkie szlaki handlowe pomiędzy Imperium, a Bretonią i Królestwami Estalii. Te pustkowia są zamieszkałe tylko przez bandytów i niewielką liczbę goblinów. Mówi się, że niektóre szczyty wyglądają jak pochylone stare kobiety, a pokrywająca je wieczna zmarzlina spowodowała, iż nadano im nazwę Bladych Sióstr.

Polityka:
Urzędnicy wybierani w bretońskich miastach teoretycznie odpowiadają przed królewskim gubernatorem, którego król wybiera spośród arystokracji. Pozycja ta daje wielki społeczny prestiż, lecz niewielu gubernatorów wywiązuje się ze swoich obowiązków. Król (Charles de la Tete d'Or III) jest najmniej odpowiedzialny spośród nieodpowiedzialnej elity. Żyje w wielkim pałacu w Oisillon, 150 kilometrów na południowy zachód od Gisoreux, otoczony przez faworyty, pochlebców i niezliczonych służących. Nic dziwnego, że wyzyskiwana miejska biedota Bretonii uważana jest za zbiorowisko kłopotliwych, ambitnych politycznie łotrów.

Ludność:
Możliwe, że nonszalancki stosunek bretońskiej elity wobec otaczającego kraj zagrożenia wynika ze stosunkowego spokoju i dobrobytu. Bardziej prawdopodobne jednak, że ta właśnie obojętność jest znamieniem Chaosu. Klasy rządzące tą krainą są przeżarte korupcją i zepsuciem, ślepe na wyraźne oznaki rozkładu. Po zalanych gnojem i błotem na ulicach paradują uszminkowani fircykowie w swoich ozdobnych strojach. Wielkie damy siedzą w lśniących karetach jak lalki, przystrojone w klejnoty i wysokie, białe peruki. Pod warstwą szminki i pudru ukrywają znamiona po ospie albo jeszcze gorsze zeszpecenia. Skaza Chaosu jest w Bretonii niezbyt oczywista tylko dlatego, że obywatele pozostają na nią obojętni, nie dowierzając lub nie chcąc zaakceptować wynikających z tego strasznych konsekwencji. Wolą ukrywać swój strach pod warstwą pudru i ekstrawaganckimi strojami.

Język:
Bretoński dialekt staroświatowego jest bardzo podobny do języka, jakiego używa się w południowo-zachodnim Albionie. Jedyny wyjątek stanowi niemożność wymówienia przez Bretończyków „th", które zwykle robi się „z". Znajdujące się na początku wyrazu „h" jest przeważnie gubione, podczas gdy „r" zawsze wymawia się gardłowo.

Miasta:
Bretonia szczyci się wieloma dużymi miastami. Jest więc L Anguille ze swoją słynną latarnią; Bordeleaux – centrum handlu winami; Brionne – Miasto Złodziei; Couronne słynne z mineralnych zdrojów; wrzący tygiel Gisoreux; Maussillon – Miasto Przeklętych; tajemniczy Parravon, gdzie śmierć spaceruje nocą ulicami; a wreszcie Quanelles, gdzie wyzysk biedoty przez arystokrację jest odrażający, nawet według bretońskich norm.

Miasta całkowicie różnią się od wsi, co wynika głównie ze sposobu zarządzania – pieniądze przeznaczone na ich utrzymanie są często przywłaszczane przez skorumpowanych urzędników czy marnowane na głupstwa. Całe dzielnice zmieniają się w zaniedbane ruiny. Cuchnące odpadki i rozkładające się zwłoki blokują wąskie ulice, podczas gdy od dawna zaniedbane kanały zalewają swą zawartością i tak już zdradliwe chodniki. Nie zważając na to, możni i arystokracja urządzają wystawne bale i przyjęcia. Ubierają się w najkosztowniejsze jedwabie, piją najznakomitsze wina i bawiąc się, gdy wszystko dookoła ulega rozkładowi.

L'Anguille jest szeroko znane ze swej latarni morskiej, będącej starodawną fortecą, rozległą i nieporównanie wysoką. Podobno zbudowały ją elfy na wiele lat przed ich wojną z krasnoludami, i przez tysiąclecia pozostawała pod ochroną potężnych czarów. Wieża ta jest niewątpliwie najwyższym budynkiem w Starym Świecie, gdyż ma pełne 500 metrów wysokości. Została uformowana w kształcie zwężającego się na końcu słupa o szerokiej na 150 metrów, ośmiobocznej podstawie, wznoszącego się do pięćdziesięciometrowej, ośmiobocznej platformy u szczytu. Całą konstrukcję wzniesiono z niezwykłego czarnego kamienia, w którym wydrążono tunele i komnaty. Gmach ten mieści centrum administracyjne miasta, pałac gubernatora i koszary straży miejskiej. Na szczycie znajduje się platforma z wiecznym ogniem, wzniesiona na kolejne 25 metrów ponad szczyt. Ogień widoczny jest nawet w dalekim Albionie na drugim brzegu Morza Środkowego. Musiał służyć elfom jako światło przewodnie, kiedy ich floty płynęły ku wschodowi po bezkresnych wodach Wielkiego Oceanu Zachodniego.

Miasto otaczają solidne mury i przepływa przez nie rzeka Sannez. Brzegi rzeki zabudowano nabrzeżami dla dużych statków, przepływających przez miasto w drodze do Couronne. L'Anguille jest portem handlowym o sporym znaczeniu, chociaż znajduje się w cieniu Marienburga, którego położenie nad rzeką Reik oferuje łatwy dostęp do serca Starego Świata. Jak wszystkie bretońskie miasta, L'Anguille jest słabo zagospodarowane i większość mieszkańców żyje w trudzie i nędzy. Pracę jednak łatwo znaleźć – przy nabrzeżach oraz dokach znajdują się tuziny tawern, w których kapitanowie morskich okrętów i rzeczni handlarze szukają silnych załogantów oraz zbrojnych najemników.

Bordeleaux zdominowane jest przez handel, niemal wyłącznie handel winami z doliny Morceaux (patrz **Rzeki** – powyżej). Dobre wina kupuje się i sprzedaje, natomiast złe wina kupuje się i wypija (w większości robią to miejscowi marynarze). Nawet biedaków zawsze stać na tanie, kiepskie wino. Pojęcie „trzeźwy z Bordeleaux" stało się przysłowiowe jako coś niemożliwego, niespotykanego.

W zabudowie miasta przeważają duże domy rywalizujących ze sobą kupców, którzy w szaleńczym wyścigu starają się przebić wszystkich innych, stawiając jak najwyższe i najpotężniejsze pomniki swego finansowego sukcesu. Największe domy to prawie zamki. Dwa największe budynki w Bordeleaux to pałac gubernatora na Wzgórzu Wieży i forteca Bordeleaux na Wzgórzu Egzekucji. Otaczają je mniejsze budynki, próbujące jednak dorównać im wspaniałością. Pomiędzy oboma wzgórzami leży wielki most Bordeleaux, łączący brzegi rzeki Morceaux. Wyznacza on granicę, poza którą nie mogą wpływać morskie okręty.

Południowe nabrzeże poniżej mostu zajmują w większości doki, gdzie statki ładują i rozładowują towary w licznych składach. Tutaj zawiera się umowy wstępne. Dookoła zbudowano wiele karczm, domów rozpusty i innych źródeł atrakcji. Obok rywalizujących kupców, brzuchatych arystokratów i fircykowatych dandysów nie ma miejsca na biedotę, która stanowi przeważającą część ludności. Slumsy rozciągają się wzdłuż peryferii, poza dwa wzgórza i poza zasięg wzroku obserwatora z „głównego miasta". Bliźniacze wzgórza Bordeleaux zapewniają naturalne odprowadzanie ścieków i nieczystości, tak że dzielnice handlowe są stosunkowo czyste. Gdy jednak ścieki te nie spłyną do rzeki, zalewają dzielnice biedoty. Powoduje to częste wybuchy epidemii, a cuchnące powietrze unosi się dookoła zrujnowanych budynków. W slumsach dzieci mogą być kupowane i sprzedawane, morderstwa rzadko się zauważa, rządzi prawo pięści, istnieją małe, przestępcze królestwa.

Brionne jest nazywane czasami Miastem Złodziei – takie panuje tu bezprawie. Ponad połowa spośród jedenastu tysięcy mieszkańców utrzymuje się bezpośrednio z przestępczego procederu, a pozostali czerpią z niego większą lub mniejszą część dochodu. Nawet Gubernator i lokalna straż miejska otwarcie macza w tym palce. Miasto leży na północnym brzegu rzeki Brienne, a jego porty oferują schronienie wszystkim bez wyjątku okrętom. Piraci i przemytnicy uważają Brionne za bezpieczny port, gdzie nie spotkają żadnych kłopotów, jeśli tylko nie popadną w otwarty konflikt z ludźmi Gubernatora. Sam Gubernator wzbogacił się, utrzymując własną flotę przemytniczą i ściągając podatki z przystani i składów. W zamian za datki „wspierające" miejską kasę, ofiarodawcy są pozostawiani w spokoju i mogą działać bezpiecznie. Nic więc dziwnego, że nadbrzeżne magazyny są wypełnione towarem pochodzącym z wszelkich możliwych źródeł.

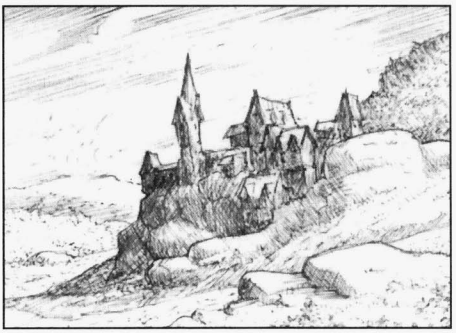
Couronne to potężna forteca, a także wielkie uzdrowisko – stanowi jedno z najważniejszych w Bretonii miejsc handlu płodami rolnymi z urodzajnej doliny Sannez (patrz **Rzeki** wcześniej). Pszenica, wino i mięso z okolicznych regionów są tutaj wymieniane na luksusowy jedwab i przyprawy przywiezione przez kupców z południa (najczęściej z Margritty w Estalii). Couronne słynie jednak najbardziej ze swoich licznych źródeł oraz naturalnych kąpielisk. Mówi się, że woda w nich posiada magiczną moc. Przy jednym z takich źródeł stoi największa świątynia Shallyi – Bogini Zdrowia, do której pielgrzymi kuśtykają, pełzną lub są niesieni z najdalszych zakątków Starego Świata. Couronne leży na łagodnie pochylonych wzgórzach wschodniego brzegu rzeki, podczas gdy na zachodnim brzegu rozciągają się brudne przedmieścia, doki i liczne kryjówki nędzy i bezprawia. Straż miejska nie zagląda na te okolice (potocznie zwane „kloaką"), tak że pozostają one we władaniu świata przestępczego.

Dzięki właściwościom naturalnych źródeł miasto wewnątrz murów jest, jak na normy Bretonii, zaskakująco czyste. Większość dużych domów ma w swoich suterenach własne ujęcia wody i gorące źródła, których ciągła cyrkulacja rozprasza cuchnące powietrze oraz usuwa nieczystości, tak charakterystyczne dla bretońskich miast. Podziemne dreny kierują wodę w dół, do rzeki Sannez. Powoduje to wzrost temperatury wody, która ciągle paruje. Zimą doki pozostają stale wolne od lodu. W Couronne nawet biedacy wyglądają stosunkowo czysto i zdrowo.

Gisoreux jest największym miastem Bretonii i ma ponad osiemnaście tysięcy mieszkańców. Znaczna większość jest biedna, kaleka, chora i politycznie zmienna – motłoch z Gisoreux to przerażająca siła, opanowywująca często ulice miasta w orgiach przemocy i kradzieży. Same miasto panuje nad strategicznym przejściem przez rzekę i kontroluje szeroką na sto dziesięć kilometrów przestrzeń pomiędzy północnym skrajem Szarych Gór, a Bladymi Siostrami. To właśnie stąd Gilles le Breton rozpoczął podbój pobliskich obszarów, kładąc fundamenty współczesnej Bretonii. Wielki pomnik tego potężnego wojownika wznosi się ponad stłoczonymi kramami na centralnym placu miasta.

Obecnie, na przekór sławnej historii i szczególnemu miejscu w kronikach, zepsucie i dekadencja wszystkich miast bretońskich manifestuje się tu w wyjątkowym nasileniu. Złodzieje i podżegacze są najmniej groźnymi mieszkańcami niezliczonych kilometrów nieużywanych tuneli i kanałów pod ulicami miasta. Te „trzewia" Gisoreux są odbiciem struktury społeczeństwa żyjącego na powierzchni. Ciemności zapomnianych i zrujnowanych przejść kryją działalność wyznawców Chaosu – poszukujących dreszczyku emocji arystokratów, zdeprawowanych ciągłym poszukiwaniem nowych doświadczeń, potęgi oraz egzotyki. Wielu skłonnych do dziwactw bogaczy oddaje cześć mrocznym bogom. To właśnie tunele pod Gisoreux oferują im schronienie i odosobnienie. Labirynt ukrywa również wiele istot, żyjących tylko w ciemnościach. Przy świetle księżyca wykradają się one, aby polować na słabych i bezbronnych. Chociaż kult bogów Chaosu nie jest tolerowany nawet w tym morzu dekadencji i rokładu, to władze trzebią te kulty niemrawo i powoli.

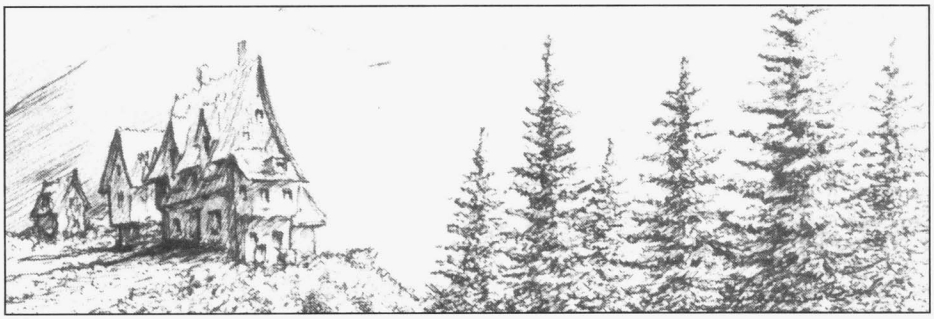
Moussillon ma diabelską reputację. Niektórzy nazywają je „Miastem Przeklętych" i dla żyjących wewnątrz jego rozsypujących się murów miano to musi wydawać się naprawdę trafne. Dawniej było to kwitnące i dobrze prosperujące miasto, które upadło na skutek działania nadnaturalnych potęg, czerpiących rozkosz z rozkładu i śmierci. Początkowo nie różniło się niczym od innych miast Bretonii, ale 50 lat temu seria trzęsień ziemi nawet domy bogaczy zmieniła w ruiny. Co gorsze, odkryto również, że cały obszar powoli się zapada. Obłok rozpaczy spowija teraz miasto, a opary zarazy czynią je jednym z najbardziej niezdrowych miejsc w Starym Świecie.



Widmo zguby dotyka wszystkich – nawet możni noszą stroje podarte, brudne i nigdy nie naprawiane. Jednak mieszkańcy nie dbają o ciążące nad miastem fatum, ponieważ wzrastali wśród tego brudu i zdołali się do niego przyzwyczaić. Wędrują po grząskich ulicach jak bezduszne zombi. W sklepach targują się o gnijące owoce, a na nabrzeżach nawołują do przepływających statków, których załogi spoglądają ze zgrozą na chore miasto. Dowódcy okrętów zawsze chcą jak najszybciej opuścić ten obszar. Tylko nieliczni przybywają tutaj z własnej woli, a i ci starają się jak najszybciej je opuścić. Jedynie tutaj w całym Starym Świecie mutanci otwarcie chodzą ulicami, a nieludzkie hymny do bogów Chaosu wznoszą się bez przeszkód w duszne powietrze.

Parravon leży na północnym brzegu górnej Grismarie, pośród wznoszących się stromo kredowych urwisk. Przez 6 kilometrów zabudowania ciągną się wzdłuż doliny, szerokie najwyżej na trzy, cztery ulice. Wiele z tych domów wyciosano w miękkiej skale. Natomiast urwiska są siedliskiem tysięcy ptaków, które białymi śladami odchodów znaczą czerwone dachówki domów tego malowniczego miasta. Rzeka jest tutaj wąska i duże statki mogą dopłynąć co najwyżej do północnego krańca miasta, gdzie małe składy portowe wyciosano bezpośrednio w urwistej skale. Tutejsi obywatele lubią myśleć o sobie jako o prostym, wiejskim społeczeństwie. Powodzi im się dobrze dzięki obfitym zbiorom owoców oraz zboża z pobliskich pól.

Odizolowani od dużych miast z północy, panowie i damy Parravonu folgują swym zamiłowaniom do ogrodnictwa i zabaw – przyjemności zdrowych z pozoru, dalece różnych od zgnilizny Gisoreux i Couronne. Jednak obecnie nawet tutaj pojawiło się robactwo Chaosu. W nocy atmosfera miasta ulega zmianie – drzwi są zamykane i ryglowane, zatrzaskuje się okiennice. Po zachodzie słońca ulice Parravonu stają się dziwnie puste i zapada niezwykła cisza. Mieszkańcy ukrywają się w domach, nie słysząc pukania gości i nie otwierając nikomu. Parravon został dotknięty przez nieznane zło. W nocy krążą tutaj



tajemnicze kawalkady bestii czy demonów, włamując się do mieszkań i porywając z nich całe rodziny. Wydaje się, że tylko arystokracja pozostawiona jest w spokoju i wiele osób właśnie ją obarcza winą za taki stan rzeczy. Jeszcze inni przeklinają miejskich czarnoksiężników za ich wścibstwo albo mówią ściszonym głosem o wiedźmach izwierzołakach. Na razie nie można nic udowodnić, chociaż władze Parravonu czynią wszystko, by nocą ulic strzegły patrole gwardzistów. Również pogrążeni w smutku po stracie bliskich mieszkańcy otrzymują od władz wszelkie możliwe rekompensaty.

Quanelles leży 80 kilometrów na zachód od lasu Loren, przy brzegach rzeki Brienne. Do miasta mogą wpływać morskie okręty, ale powyżej rzeka jest zbyt płytka i dostępna tylko dla najmniejszych łodzi i barek. Quanelles to mroczne, brudne i plugawe miasto, gdzie domy walą się na siebie, a na zaniedbane ulice wyrzuca się odpadki oraz wszelkie nieczystości. Dawniej miasto otoczone było murami, ale skromne środki przeznaczone na ich utrzymanie i powszechny brak zainteresowania ich umacnianiem doprowadził do ruiny większość fortyfikacji. Przy okazji zniszczeniu uległy przylegające do nich domy. Później miasto rozrosło się poza dawne mury, tworząc liczne dzielnice lepianek, prawie tak samo ohydne, jak slumsy wewnątrz miasta.

Arystokracja Quenelles żyje w dużych rezydencjach, których wysokie, często zrujnowane wieże górują nad miastem ze wzgórz na północy. Dekadencka jak cała bretońska szlachta, ulega wszelkim zachciankom i poszukuje rozrywek. Szczególnie słynie ze swoich okrucieństw, znanych w całym Starym Świecie. Na nieszczęście dla zwykłych obywateli, Gubernator i przywódcy Straży Miejskiej są najgorsi ze wszystkich. Oczywiście, przestępczość jest powszechna wśród przedstawicieli niższych klas, dla których żywność to cenna zdobycz, a pieniądze są prawie nieznane. Obowiązują surowe kary dla tych, którzy zostaną złapani, szczególnie jeśli dokonali wykroczenia przeciwko klasie wyższej. Nawet drobne przestępstwa karze się okaleczeniem i torturami, a napiętnowani żelazem i oszpeceni ludzie są tutaj częstym widokiem. Wrodzony sadyzm mieszkańców zdąża w kierunku wypaczeń najgorszego rodzaju, świadcząc o przenikającym Bretończyków skażeniu Chaosem.



•KRÓLESTWA ESTALIJSKIE•

Królestwa Estalijskie leżą na dalekim południu, gdzie zagrożenie Chaosem wydaje się być bardzo odległe. Choć jednak wstrętne wypaczenia Chaosu mogą być głęboko ukryte, to jego nasiona są tutaj obecne i istoty o słabszej woli stopniowo padają jego ofiarami.

Geografia:
Estalijski klimat jest ciepły i suchy, a chociaż nie należy do najłagodniejszych, zbiory są więcej niż wystarczające dla lokalnych potrzeb. Dzięki temu produkuje się tutaj dość doskonałego wina, oliwy i owoców, by prowadzić korzystny handel ze znajdującą się na południu Arabią. Kontakty z Arabią są silniejsze w królestwach, które leżą na południowych wybrzeżach. Często przybywają tam arabscy kupcy, aby oferować swoje towary i wymieniać opowieści o przygodach. Na północy Królestwa sięgają do gór Irrana, dzikiej krainy, zamieszkanej tylko przez walecznych górali, których silne fortece strzegą prowadzących przez góry przełęczy.

Polityka:
Brak zewnętrznego zagrożenia ze strony Chaosu oraz wybitnych, charyzmatycznych przywódców jest przyczyną rozdrobnienia Estalii. Niezliczone niezależne królestwa, które powstały wokół największych miast i miasteczek toczą między sobą ciągłe wojny. Czasami walczą również z sąsiadami – Arabią na południu, Tileą na wschodzie i Bretonią na północy.

Ludność:
Mieszkańcy Królestw Estalijskich mają ciemną skórę, czarne włosy i krępą budowę ciała. Uważają się za pierwszych ludzi, jacy osiedli w Starym Świecie, ale nikt nie bierze tego poważnie. Oczywiście każdy podróżny, który chciałby polemizować w tej kwestii w granicach królestw, wykaże ogromną nieroztropność.

Język:
Estalijczycy mówią językiem staroświatowym, ze śpiewnym, nosowym akcentem. W niektórych państwach, znajdujących się na północnych wzgórzach obcy mają duże trudności ze zrozumieniem lokalnej ludności, której mowa jest często wzbogacona przez dziwne idiomy pochodzące z minionych wieków.

Miasta:
Dwa największe estalijskie miasta są, co nie powinno dziwić, najbogatszymi i najpotężniejszymi państwami tej krainy. Istnieje jeszcze wiele miast i wiosek, ale żadne z nich nie zbliżyło się rozmiarami do Bilbali albo Magritta (MG może rozlokować te siedziby korzystając z rad, podanych w **Typowych osadach Starego Świata**).

Bilbali leży na północy kraju, kontrolując obszar pomiędzy morzem, a południowymi lasami. Jest to drugie pod względem wielkości miasto Estalii, a na północy – niewątpliwie numer jeden. Pobliskie wybrzeża są bardzo niegościnne, a ich wysokie klify nie dają statkom żadnej ochrony. Jednak w Bilbali stroma ściana cofa się w głąb lądu, co daje statkom dostęp do płytkiej zatoki, gdzie na tle usianych jaskiniami urwisk wznosi się miasto.

Najbardziej zadziwiającą budowlą miasta jest wysoka wieża na wyspie w zatoce. Głos zawieszonego w niej wielkiego spiżowego dzwonu niesie się daleko poprzez Wielki Ocean Zachodni. W czasie burzy lub mgły piloci bacznie nasłuchują tego dźwięku, oznaczającego bezpieczną przystań i kubek dobrego, estalijskiego wina. Pobliskie regiony są dość ubogie, tak więc rozwój Bilbali całkowicie zależy od morza i dla ochrony swojego handlu morskiego władze utrzymują specjalny dozór nad szlakami morskimi. Okręty są dobrze uzbrojone, a marynarze znani z waleczności. Nienawidzą piratów, którzy często nawiedzają wybrzeża Estalii i południowej Bretonii.

Magritta jest wielkim portem zbudowanym obok głębokiej, naturalnej przystani, ochranianej przez Zatokę Spokoju. Ma reputację dobrego portu, którego targowiska gotowe są przyjąć wszelkiego typu ładunki, co przyciąga kupców z wielu części globu. Keje są zwykle zatłoczone, a wśród statków handlowych Starego Świata można czasami zobaczyć dziwacznie ożaglowanie okręt z Arabii albo jeszcze dalszych stron. Magritta nie bez przyczyny cieszy się dobrą opinią. Nie toleruje się tutaj piratów, a miasto utrzymuje kontrolę nad Morzem Południowym. Jej mieszkańcy to rozsądni i uczciwi kupcy, którzy poświęcili wiele lat na zbudowanie swoich fortun. Zatoka Spokoju tworzy tutaj naturalną twierdzę, a Magrittańczycy panują nad całą okolicą, w tym również oboma cyplami zatoki, gdzie dwa potężne forty bronią dostępu do portu oraz służą jako latarnie.

Kupcy Magritty handlują towarami z północy, jak również naturalnymi bogactwami swojej krainy, w tym również srebrem z gór Abasko na wschodzie. Natomiast Courrone w Bretonii stanowi dla nich jeden z największych rynków zbytu importowanego jedwabiu i przypraw. Handel z południem utrudniają pirackie państwa Tilean na wschodzie. Ich mieszkańcy uważają się za kupców i poszukiwaczy przygód i często dochodzi do potyczek między rywalizującymi ze sobą miastami. Dla ochrony szlaków handlowych Magrittańczycy utrzymują silną flotę, a często wynajmują dodatkowe statki, by wspomagały w walce ich własne galeony. Wrogie okręty są bez litości zatapiane, zaś piraci tropieni i chwytani przy każdej okazji. Pojmanych piratów zabija się na publicznych egzekucjach, które odbywają się przy okazji wielkich targów. Statki pochodzące z rywalizujących miast mogą być często celem abordażu, ich ładunki zostaną poddane „inspekcji", a kapitanowie są nakłaniani do żeglowania w stronę Magritty. W tym mieście mogą wymienić przewożone przez siebie dobra, zwiększając przy tym zyski Margitty i zmniejszając obroty jej rywali.

Jak wszystkie otwarte porty handlowe, Magritta posiada ludność wielojęzyczną. Jej mieszkańcy pracują ciężko, nie zdając sobie sprawy z zagrożeń i pokus Chaosu, a to dzięki korzystnemu położeniu miasta na dalekim południu Starego Świata. Niemniej żyją tu także tacy, którzy chętnie wykorzystują łagodne prawa, by praktykować odrażające rytuały demonicznych sekt. Nie obawiają się czujności władz, tak charakterystycznej dla miast północy. Mimo to czczenie bogów Chaosu jest rzeczą, która może zszokować i zdegustować większość niefrasobliwych Magrittańczyków.

•KISLEV•

Zaskakujące, przynajmniej dla tych, którzy nie znają Kislevu jest to, że szczyci się on jednymi z najstarszych siedzib na północy Starego Świata. Obszar ten został zasiedlony ponad 1000 lat temu przez ongiś koczowniczy lud, zwany Gospodarami. Najeżdżali oni ten region przez wiele lat, wyruszając zza Gór Krańca Świata. Dostrzegając, że zaabsorbowane wewnętrznymi konfliktami Imperium nie zdoła sobie poradzić z inwazją, natychmiast wykorzystali okazję. Gdy Imperium spróbowało zareagować, Gospodarowie ustanowili już własne królestwo.

Geografia:
Kislev składa się z miasta o tej samej nazwie oraz z licznych lennych i kolonialnych państewek usytuowanych pomiędzy rzeką Linsk na północy, a Tallabek na południu. Jest to jedyne państwo Starego Świata, którego granice sięgają na wschód poza Góry Krańca Świata. Niestety krainy te (znane jako „Zaborota" albo „Daleki Stok") znajdują się tylko pod częściową kontrolą pogranicznych bojarów (baronów), a góry są możliwe do przebycia tylko w okresie lata. Znajdujące się na zachodzie Morze Szponów i Las Cieni tworzą znacznie pewniejsze granice.

Rzeka Urskoj jest najdalej wysuniętym na wschód szlakiem żeglownym Starego Świata. Pozwala na transport towarów z Kisleva do Imperium, a nawet dostarczanie ich do miejsc tak daleko wysuniętych na zachód jak Marienburg, który znajduje się w odległości 1500 kilometrów. W pobliżu Altdorfu (patrz **Imperium**) Urskoj łączy się z potężną rzeką Reik i ładunki można tam przenosić na okręty oceaniczne.

Rzeka Linsk wyznacza granicę pomiędzy Kislevem, a Północnymi Pustkowiami. Jest żeglowna dla łodzi rzecznych aż do Praag, chociaż kapitan musi być naprawdę odważny, by zaryzykować taką podróż. Załoga okrętu musiałaby toczyć nieustające potyczki z hordami Chaosu, grasującymi na północnym brzegu. Zimą rzekę skuwa lód i wówczas mieszkańcy Praag muszą korzystać z zapasów, aby przeżyć.

Polityka:
Barbarzyńcy z Norski i hordy Chaosu, które żyją na Północnych Pustkowiach muszą przebyć Kislev, aby podjąć próbę penetracji Starego Świata – na szczęście mieszkańcy Kislevu przysięgli sobie ich zatrzymać. Z tego powodu utrzymują silną armię odważnych wojowników, a oprócz tego zatrudniają wielu najemników. Kislev jest państwem znajdującym się w stałym oblężeniu, na pierwszej linii frontu w wojnie przeciw Chaosowi. Niestety, tak jak wszędzie indziej, piętno wypaczenia posunęło się znacznie głębiej, niż ktokolwiek może to sobie wyobrazić. Lasy Kisleva obfitują we wszelkiego typu zwierzoludzi oraz ich perfidnych i żądnych władzy ludzkich sojuszników. Miasta-państwa, składające się na Kislev są samodzielnymi królestwami i rządzą się własnymi prawami, w rzeczywistości jednak pozostają prowincjami stolicy, a ich władcy wypełniają rozkazy Cara Kisleva, Radii Bokhy – Władcy Północy.

Ludność:
Kislevczycy i podlegające im ludy od dawna zmieszały się z rasą Staroświatowców, jednak nadal pozostają w zagadkowy sposób „odmienni". Są to wysocy ludzie, o szerokich barach i gęstych blond lub rudych włosach. Chociaż mają opinię spokojnych i zamkniętych w sobie, są to śmiali wojownicy, zawzięci w tępieniu sług Chaosu, który zagraża im zarówno z północy, jak i ze wschodu. Kochają muzykę, a bitewne pieśni Kisleva robią duże wrażenie, szczególnie gdy wojownicy śpiewają je tuż przed walką.

Język:
Chociaż mieszkańcy Kisleva dawno zaadoptowali język Starego Świata, nie zapomnieli całkowicie swej przeszłości i wielu nadal używa starego, plemiennego języka, która zawiera podobno bardzo bogaty zasób wyjątkowo opisowych przekleństw. Kislevczycy mają głosy głębokie i dźwięczne. Językiem Starego Świata mówią z silnym akcentem i często wymawiają „v" zamiast „w".

Miasta:
Trzy największe miasta Kisleva to Erengrad, główny port kraju, stolica – Kislev i Praag, oblężone miasto króla Zoltana.

Erengrad jest drugim co do wielkości, po Marienburgu (patrz **Jałowa Kraina**) północnym portem Starego Świata. Przez jego keje przewijają się liczne towary z wybrzeży Norski – tran wielorybów, rzeźby z ich kości, smoła i ryby. Statki Erengardu pływają daleko na północ, handlując z barbarzyńskimi Norsmenami i krasnoludami z Norski, narażając się na niebezpieczeństwa strasznych mórz północnych,

rojących się od bestii Chaosu. Na nabrzeżach Erengraduludzie z Norski spotykają się z kupcami przybyłymi aż z Marienburga czy L'Anguille, lub marynarzami z dalekiej Bilbali i Magritty. Miasto wznosi się nad lodowatymi wodami rzeki Linsk, wewnątrz dużej zatoki, która chroni przed zimnym morzem i wiejącymi z północy niszczycielskimi wiatrami Chaosu. Główne nabrzeże handlowe mieści się na sporej wyspie, połączonej z głównym miastem za pomocą niezwykłego drewnianego mostu, zbudowanego na ogromnych palach, wkopanych głęboko w dno zatoki.

Architektura jest unikalna dla tego regionu – tylko kilka budynków ma powyżej dwóch pięter wysokości. Jedyny wyjątek stanowią tu liczne wieże świątyń, ze swoimi złoconymi kopułami i dzwonami, z których słynie to miasto. Biją one zgodnie podczas wielkich uroczystości, a echo niesie ich głosy na kilometry dookoła. Stworom z mrocznych lasów dostępu bronią wały ochronne z mocnego drewna. Za wielką brązową bramą rozpoczyna się samotna i niebezpieczna ścieżka, która wije się w kierunku Middenheim oraz Imperium.

Kislev wznosi się wysoko na brzegach rzeki Urskoj, wewnątrz jej wielkiego zakola, gdzie nurt omija strome zbocza „Gora Gerojew" (albo Wzgórze Bohaterów), na którym zbudowano miasto. Jego mury są potężne i niezdobyte, choć jakby nadtopione w miejscach, gdzie uderzyły fale Chaosu zanim odepchnęli je dzielni obrońcy. Kislev stoi przecież na samej granicy Chaosu, na brzegu obszaru, którego wygląd może zmienić się w każdej chwili. Miasto wytrzymało oblężenie i szturmy sług Chaosu i wichrów mutacji, jakie im towarzyszą. Wiele ze starszych budynków Kislevu nosi ślady strasznych bitew, w których ciało i skała płynęły jak woda, przybierając nowe i przerażające kształty.

Nabrzeża Kisleva zostały zbudowane dookoła sztucznego basenu znajdującego się wewnątrz miasta i są dostępne tylko poprzez doskonale brzonioną bramę rzeczną. Na wschód od miasta rzeka jest znacznie płytsza. Cumują tu płaskodenne barki oraz niewielkie łodzie rzeczne. Załogi tych statków odwiedzają nadbrzeżne gospody i domy.

Na szczycie Wzgórza Bohaterów wznosi się pałac Cara – Radii Bokhy, Wszechwładcy Północy i suwerena wszystkich władców Kislevu. Ta potężna forteca pnie się w górę kondygnacjami kamiennych wież i blanków, aż do wierzchołka wielkiej złotej kopuły, doskonale widocznej z odległości wielu kilometrów.

Praag miało mniej szczęścia niż Kislev i zostało kiedyś całkowicie pochłonięte przez mutacyjną burzę z północy. Wśród wyjącego wiatru zniszczenia słudzy Chaosu wkroczyli do miasta, mordując kobiety i dzieci. Gdy fale Chaosu ustąpiły, powrócili ci, którym udało się uciec. Znaleźli jednak swoje domy przemienione w straszliwy koszmar. Tam gdzie wcześniej stały budynki, obecnie znajdowały się kałuże pofałdowanego i stopionego szkła, które powstały w wyniku niewiarygodnego gorąca. Pojawiły się jaskinie, groty i inne tajemnicze zniekształcenia. Zmiany nie ograniczyły się do materii nieożywionej, gdyż wypaczone zostało wszystko, przez co przeszły hordy Chaosu. Nie można było odróżnić żywych istot od szorstkich kamieni budynków. Tak więc ci, którzy uratowali się z Praag zastali swoje miasto całkowicie odmienione i zniszczone. Rozłupane mury odsłaniały rzędy wyszczerbionych zębów w bełkoczących ustach, a podłogi falowały, jakby zbudowane z falującej masy wijących się stworzeń.

Król Zoltan podjął desperacką decyzję i rozkazał spalić miasto aż do fundamentów. Oczyścił teren z ohydy, aby ludzie mogli odbudować swoje domy. Tak uczynili i wznieśli nowe miasto, którego kamienne mury były tak wytrzymałe, jak w samym Kislevie. Jednak mieszkańcy nie wyobrażali sobie nawet prawdziwej potęgi Chaosu, którego tworów nie można tak łatwo zniszczyć. Nic więc dziwnego, że dawna groza zaczęła się odradzać, plugawiąc nowe budynki. Najpierw miasto zaczęło szeptać, a nocne powietrze wypełniły żałosne krzyki agonii. Później w ścianach budynków zaczęły pojawiać się twarze, a z bruku wyrastały chciwe ręce. Jedynie stała czujność, palenie i odbudowywanie pozwalają w takich warunkach zachować normalność. Praag ma ponurą reputację i podróżni często snują odrażające opowieści o czającej się w nim grozie. Król Zoltan w swym pałacu szkoli Stalgradzką Milicję i rozmyśla o tym, w jaki sposób pokonać rozprzestrzeniający się Chaos i pomścić swój lud.

•TILEAŃSKIE MIASTA - PAŃSTWA•

Równinne wybrzeża otaczające Morze Tileańskie są usiane siedzibami ludzi, określanymi wspólnie mianem Miast Tileańskich.

Geografia:
Tilea leży między górami Appucini na wschodzie i Abasko na zachodzie, rozciąga się wzdłuż wybrzeży Morza Tileańskiego, a od północy sięga gór Irrana. Appucini osłaniają Tileę przed obszarami bezprawia znanymi jako Graniczne Księstwa (przynajmniej tak myślą o nich Tileańczycy), ale podgórskie lasy są i tak niebezpieczne, będąc siedzibą wielu drapieżnych bestii, z których nie wszystkie mają naturalne albo ziemskie pochodzenie. Występują tam również gobliny, a bandyci stanowią stałe zagrożenie, utrzymując swoje kamienne twierdze w wysoko położonych górskich dolinach. Niewielu Tileańczyków dobrowolnie zaryzykowało wyprawy na te obszary, a jeszcze mniej z nich powróciło. Państwa położone w głębi kontynentu koncentrują się głównie na rolnictwie i szukaniu pastwisk dla kóz i owiec albo na wypasaniu nielicznego bydła. Na zachodzie góry Abasko opadają gwałtownie do morza. Nie ma tam miejsca dla osad większych niż małe wioski rybackie. Wioski takie posiadają czasem pastwiska kóz, ukryte w położonych wysoko dolinach.

Na północnym zachodzie unoszą się trujące opary z Dusznych Bagien. Ten pozbawiony życia region płytkich stawów, zasilanych niezliczonymi cuchnącymi strumykami wieczne okrywają kłęby gęstej mgły. Tutejsze bagna tworzą niezliczone kilometry śmierdzących, stojących zbiorników, w których przemykają się oślizłe, nieopisywalne stwory. To mroczna kraina mgły i oparów, tak odrażająca, że ludzie nigdy tam nie zaglądają. Bagna są wylęgarnią zarazy i chmar insektów, roznoszących najróżniejsze choroby. Tutaj mieszkają także arcysłudzy bogów Chaosu – skaveny, których wielki pomnik rozkładu – miasto Skavenblight – wznosi wśród tych błot swe rozsypujące się mury. Ludzie unikają całego tego obszaru, a nieliczni, którzy ośmielają się wyszeptać nazwę szczurzego miasta, twierdzą, że jest to tylko diabelska legenda.

Polityka:
Tileańskie krainy są podzielone na liczne państwa, powstałe wokół metropolii czy dużych miast. Najważniejsze z nich leżą na wybrzeżu i często walczą z Arabią lub Estalią o dominację na morzu. Ich floty atakują konwoje kupieckie lub bezbronne, samotne statki handlowe. Chociaż trwa rywalizacja między poszczególnymi miastami-państwami, istnieje również wzajemny respekt oraz uznanie wspólnego dziedzictwa, co powoduje, że większość wojennych wysiłków kieruje się przeciwko wspólnym wrogom. Państwa wyspiarskie są znacznie mniejsze pod względem obszaru i często bywają zależne od państw przybrzeżnych.

Ludność:
Tileańczycy mają wiele wspólnych cech fizycznych i kulturowych z żyjącymi na wschodzie Estalijczykami. Mają ciemną skórę i czarne, lśniące gładkie włosy. Stosunkowo bezpieczni w swoich granicach, lubią wyśmiewać się z estalijskich przechwałek, jakoby to w Estalii znajdowały się najstarsze w Starym Świecie osady ludzi. Niemniej pomyślą dwa razy, zanim wypowiedzą te zarzuty przy rodowitych mieszkańcach Estalii.

Język:
Tileańczycy mówią melodyjnym dialektem Starego Świata, który obcy mylą czasem z estalijskim. Nic nie może bardziej zirytować Tileańczyka, niż taka pomyłka.

Miasta:
Największymi miastami Tilei (chociaż jest także wiele mniejszych) są: Luccini, wybudowane obok starożytnych ruin morskiego portu elfów; Miragliano, wybudowane na wyspie i posiadające kanały zamiast ulic; Remas, które słynie z najlepszych rybaków w Starym Świecie; Sartosa – Miasto Piratów i Tobaro – Miasto Syren.

Luccini. Wielka południowa równina Tilei, doskonale prosperująca, żyzna kraina, słynna ze swoich wspaniałych koni i bogatych spichlerzy, stanowi zaplecze Luccini. W granicach jej smukłych murów stoi największe w Starym Świecie mauzoleum boga Morra i co dziesięć lat tu właśnie odbywa się najważniejsze zgromadzenie

kapłanów tej wiary. Samo miasto zostało częściowo wzniesione na ruinach starodawnej metropolii z czarnego kamienia, podobno wielkiego elfickiego portu z czasów poprzedzających wojnę z krasnoludami. Teraz jednak pozostały po niej tylko gruzy, chociaż poszukiwacze skarbów odkrywają czasami dawne podziemne przejścia – wydobywając z ruin wspaniałe bogactwa. Ale ruiny te bywają niebezpieczne. Niektórzy ludzie wierzą, że są one nawiedzone, natomiast inni twierdzą, że stały się ostoją wszelkiego rodzaju zła, od goblińskich złodziei poczynając, na ludzkich bandytach kończąc. Czasami w ruinach pojawiają się tajemnicze światła, albo chłodny wiatr niesie niewyraźne śpiewy, wydobyte na pewno nie z ludzkich gardeł. Jeszcze większą grozę budzą ryki śmiechu, niosące się w czystym powietrzu nocy oraz towarzyszące im wrzaski grozy i bezustanne jęki przeklętych. Uczciwi obywatele często apelowali o oczyszczenie ruin, ale obszar ten jest kilka razy większy od samego miasta i to zadanie wydaje się niemożliwe.

Miragliano stoi na setkach połączonych kanałami małych wysepek. Od strony lądu grunt jest podmokły, ale samo miasto pozostaje czyste, a powietrze świeże. Wielki problem stanowi woda – ta z morza oczywiście nie nadaje się do picia, a strumienie i rzeczki, wpływające na północne mokradła dzieli od miasta kilka kilometrów. Mieszkańcy zaopatrują się u woziwodów, którzy małymi barkami pływają po kanałach.

Miragliano jest wielkim miastem kupieckim, którego lekkie statki zagrażają wielkim flotom handlowym. Regularnie żeglują na dalekie południe, chociaż niełatwo jest przebić się przez blokadę okrętów Magritty na Morzu Południowym. Jednak Miragliańczycy są energicznymi i ambitnymi ludźmi. Kupców z tego miasta można spotkać w całym Starym Świecie – kupują futra, wyroby z kości i bursztyn w Erengradzie, handlują dobrami Nowego Świata w Marienburgu, a w Margitcie targują się zawzięcie z upartymi Arabami.

Remas. Gigantyczny przylądek, mający ponad 150 kilometrów długości i do 60 kilometrów szerokości wbija się w Morze Tileańskie, odcinając wielką zatokę, do której spływają liczne rzeczki. Sprzyja to rozwojowi morskiej fauny, a mieszkańcy Remas w pełni to wykorzystują. Cieszą się reputacją najlepszych rybaków świata. Samo miasto wybudowano na wierzchołku półwyspu i ze wszystkich stron otoczono murami. Obronność wzmacniają dwa rzędy murów wewnętrznych, biegnących zgodnie z konturami półwyspu i sięgających do znajdującej się na jego wierzchołku potężnej cytadeli.

Mieszkańcy Remas to świetni żeglarze, a ich statki skutecznie współzawodniczą z flotami Miragliano i Luccini w handlu na południu. Małe, zwinne statki z Remas przepatrują szlaki morskie nie zawsze w uczciwych intencjach. Jednak Remasanie statki innych nacji uważają za uczciwą zdobycz – zwłaszcza statki Magrittańczyków, którzy nie pozwalają w pełni wykorzystać handlowego potencjału południa. Remas i Miragliano cechuje tradycyjna wzajemna wrogość i oba te miasta często walczą ze sobą, a nawet proszą o pomoc inne, mniejsze państwa tileańskie. Zarówno Remas, jak i Miragliano zatrudniają żołnierzy oraz najemników ze wszystkich stron Starego Świata.

Sartosa. Chociaż na północy krążą pogłoski, że wszyscy Tileańczycy są piratami, jest to prawdą tylko wobec mieszkańców Sartosy – z tego powodu miasto znane jest jako Miasto Piratów. Piracie statki różnych kształtów i rozmiarów kotwiczą w wielkim porcie, podczas gdy w mieście łatwo jest się natknąć na zrabowane skarby – złoto z południa, jedwab z Arabii, klejnoty z Nowego Świata i doskonałe wina z Bretonii. Całe miasto rozwija się dzięki łupom, stosunkowo bezpieczne dzięki warunkom naturalnym i wojowniczej reputacji jego mieszkańców.

W przeciwieństwie do Brionne (tzn. miasta, które otwarcie wita piratów i udaje, że nie widzi ich procederu) Sartosa po prostu jest rządzona przez piratów – administrowana znacznie surowiej i skuteczniej niż jakiekolwiek inne miasto w Starym Świecie. W granicach nabrzeża stosuje się Piracie Prawo, zabraniające kradzieży i nakładające często karę śmierci za morderstwa, kradzieże, oszustwa oraz zdradę. Spory między kapitanami są regulowane przez Władcę Sartosy – Króla Piratów, wybieranego corocznie przez kapitanów przebywających wówczas w porcie.

Miasto otoczono solidnymi murami i jest chronione od ataków z morza przez wielkie machiny wojenne stojące w mieście oraz wewnątrz ciężkich bunkrów, wydrążonych w pobliskich skałach. Najlepszą ochronę daje miastu samo morze, ponieważ w cieśninie między Sartosą a kontynentem płynie zabójczy prąd, nazywany również Piracim Prądem, uniemożliwiający statkom lądowanie na północy wyspy. Można do niej dotrzeć tylko z południa poprzez niebezpieczne Piaski Czaszki. Jest to ciągle zmieniająca granice piaszczysta mielizna, gdzie często osiadają nieostrożne statki. Tylko piraci uczą się nawigacji w tym regionie, lecz zdradzenie tej wiedzy traktowane jest jak najgorsza zbrodnia i karane najokrutniejszą śmiercią. Jednak czasem nawet pirackie statki osiadają na mieliznach. W takim przypadku Pirackie Prawo stanowi, że statek należy do tego, kto go uratuje, zanim porwą go wiatry i pływy. Z tego powodu często wybuchają walki między rywalizującymi grupami „ratowników", nie wspominając już o załodze rozbitego statku, która zwykle dostaje furii, tracąc łupy w pobliżu domu.

Tobaro. Góry Abasko rozciągają się prawie 800 kilometrów od skalnych klifów Przylądka Głupców, aż do cuchnącej zatoki Dusznych Bagien. Na całej długości linia brzegowa jest postrzępiona i bardzo niebezpieczna ze względu na groźne podwodne skały, zdolne rozpruć dno okrętu nawet w sporej odległości od brzegu. Obecnie na tym nieprzystępnym i morderczym wybrzeżu znajduje się tylko jedno duże miasto: Taboro, zwane Miastem Syren.

Tobaro jest podobno niedostępne z zachodu (z powodu gór) oraz całkowicie nieosiągalne od morza z powodu otaczających je Skał Głupców. Tylko piloci z Tobaro potrafią tam bezpiecznie nawigować. Wielu doskonałych przewoźników straciło swoje ładunki oraz statki, oddając je przedsiębiorczym pilotom z Miasta Syren.

Legendy mówią o czasach, gdy całe wybrzeże rozbrzmiewało echem śpiewu syren – latających istot, które zakładały swe cuchnące gniazda wśród stromych skał morskich klifów. Przez całe eony drążyły skały, przyspieszając erozję naturalnych jaskiń, aż w jednym miejscu cały klif został podziurawiony przez ich tunele. Wówczas to elfy przeprawiły się przez skały, leżące wzdłuż wybrzeża, dotarły do brzegu i wygnały stamtąd te straszne, skrzydlate istoty.

Elfy powiększyły jaskinie, zbudowały siedem potężnych bram morskich oraz ogromny port – grotę sklepioną niczym katedra i wystarczająco dużą, aby ukryć całą flotę. Ściana klifu została przeobrażona we wspaniałe miasto, niezwykle wśród wszystkich elfickich siedzib tych dalekich czasów. Elfy podkopały się głęboko pod górami i odnalazły za nimi ukryte doliny. Jednak nadszedł moment, kiedy po wojnach z krasnoludami elfy opuściły Stary Świat i miasto opustoszało. Trwało tak, dopóki Tileańczycy nie odkryli na nowo przejścia przez skały oraz ukrytego za nimi portu. Przegnali kilka istot, które zamieszkały w tunelach i ponownie zamieszkali w mieście, nadając mu nazwę Tobaro.

Tobaro handluje srebrem i szlachetnymi kamieniami, wydobywanymi z otaczających gór, otrzymując w zamian żywność, pochodzącą głównie z innych państw tileańskich. Morze zapewnia obfitą, choć nieco monotonną dietę, podczas gdy ukryte w górach doliny oferują pewne (choć niewielkie) ilości płodów rolnych. Tobarańczycy są znakomitymi żeglarzami, ale w walce wręcz nie dorównują Margittańczykom ani Arabom. Dlatego ich szlaki handlowe nie sięgają poza Morze Tileańskie i południowe Królestwa Estalii.



•JAŁOWA KRAINA•

Jałowa Kraina to niegościnne, nieurodzajne terytorium. Wędrowiec nie znajdzie tam schronienia ani osłony przed kąsającym wichrem, który wieje od strony Morza Szponów. Kraina ta zawdzięcza swoją niezależność potędze Marienburga – największego portu Starego Świata, którego sprytni burmistrzowie w ciągu wielu lat uzyskali od Imperium serie przywilejów.

Geografia:
Jałowa Kraina leży nad zatoką, gdzie rzeka Reik wpada do morza. Sięga aż do skraju Lasu Reikwald na południu i wschodzie oraz do podgórza Bladych Sióstr na zachodzie. Kilka osłoniętych miejsc daje schronienie rozproszonym farmom i wioskom, ale większa część ludności Jałowej Krainy żyje w portowym mieście – Marienburgu.

Polityka:
Żyjąc z dala od puszcz rosnących w głębi lądu, mieszkańcy Jałowej Krainy nieczęsto spotykają zagrożenia Chaosu. Mniej się nimi przejmują niż przesądni ludzie Imperium – niektórzy twierdzą wręcz, że zbyt mało. Ci z nich, którzy mieszkają w pobliżu lasu są trochę ostrożniejsi, bardziej podejrzliwi wobec obcych i nie tak ufni – nawet między sobą. Jednak w pobliżu Marienburga oraz w samym mieście ludzie są przyjaźni i otwarci, tak jak przystało na otwarty port, gdzie kupcy przybywają ze wszystkich stron Starego Świata, a czasami z jeszcze dalszych krain. Tylko raz w swojej historii Jałowa Kraina stanowiła część Imperium, ale mieszkańcy tego kraju zawsze należeli do ludzi niezależnych. Wykorzystali więc fakt, iż kontrolują większość morskiego handlu Imperium, aby zmusić kolejnych Imperatorów do przyznania większej autonomii. Wspierani w tych dążeniach przez znajdującą się na zachodzie Bretonię, burmistrzowie Marienburga potrafili rozgrywać te dwa mocarstwa przeciwko sobie.

Ludność:
Mieszkańcy Jałowej Krainy są podobni do Reiklandczyków z południa Imperium. Wysocy i krzepcy, potrafią ciężko pracować i rozsądnie myśleć.

Język:
Ludzie z Jałowej Krainy mówią podobnym dialektem staroświatowego, co mieszkańcy Imperium.

Miasta:
Jedyną liczącą się siedzibą tej krainy jest wielkie miasto portowe Marienburg. Jeżeli zechcesz tworzyć, zgodnie z zasadami podanymi w **Typowych osadach Starego Świata**, mapy pokazujące inne osady Jałowej Krainy, powinieneś zapamiętać, że nie ma tam żadnych innych miast, a tylko wioski i zagrody.

Marienburg to największy port w całym Starym Świecie i naturalnie główne centrum handlowe północy. Jego położenie u ujścia rzeki Reik powoduje, że towary z południowych części Starego Świata i spoza niego muszą minąć ten port w drodze do odległych miejsc, takich jak Nuln na południu czy Kislev na wschodzie. Podobnie dzieje się z towarami eksportowanymi, które płyną rzekami Talabek i Reik aż do Marienburga, a stamtąd na południe Starego Świata, do Nowego Świata, Południowych Krain, oraz krajów tak odległych jak Lustria, czy Kitaj.

Miasto zostało wybudowane w miejscu, gdzie potężna rzeka Reik przedarła się przez dawne skalne łożysko północnego wybrzeża, by rozlać się w potężną deltę. Dopływając do Marienburga, Reik jest najszerszą rzeką w Starym Świecie i ma ponad 1,5 kilometra szerokości. Tutaj archipelag skalnych wysepek dzieli rzekę na niewielkie odnogi. Miasto zbudowano na tych właśnie wysepkach, połączonych licznymi mostami. Utrzymywany jest tylko jeden głęboki tor wodny, który rozpoczyna się od południowej strony miasta i biegnie dookoła portu. Statki mogą łatwo wpływać tym wielkim kanałem na rzekę Reik, albo płynąć na północ w stronę morza lub też przybić do jednego z licznych nabrzeży Marienburga. Tor wodny jest przecięty pojedynczym mostem, nazywanym przez wszystkich „Wysokim Mostem", który opiera się o solidną kamienną wieżę, znajdującą się na najdalej na południe wysuniętej wyspie Marienburga. Jego drugi kraniec dociera do wysokich, skalnych wzgórz po drugiej stronie. Na most prowadzi szeroki trakt, spiralnie oplatający wieżę. Budowla ta jest powszechnie podziwiana przez podróżnych i znana w całym Starym Świecie.

Samo miasto wyróżnia się wspaniałymi domami, z których wiele zostało doskonale ufortyfikowanych. Siedziby te są własnością kupieckiej arystokracji, oraz kupców–awanturników, którzy władają miastem. Istnieje tam również największa handlowa społeczność morskich elfów, licząca około 500 osobników. Posiadają oni dość dużą autonomię, własne prawa i milicję. Władze miasta nie wtrącają się do spraw elfów, zadowolone z bogactw, jakie przynosi elfi handel.

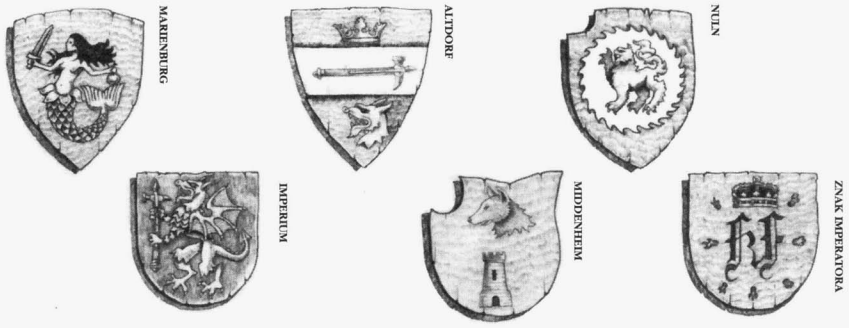
Marienburg jest bogatym, kosmopolitycznym miastem, gdzie na każdym kroku widać dobrobyt i zamożność. W pokrytych kryształkami soli murach mieści się główna świątynia Mananna – Boga Morza. Jest to wysoki budynek ozdobiony przez najlepszych kamieniarzy i drzeworytników. Jednak w otwartym mieście łatwo się ukryć pachołkom Chaosu, którzy stąd mogą rozprzestrzeniać swoją odrażającą wiarę.

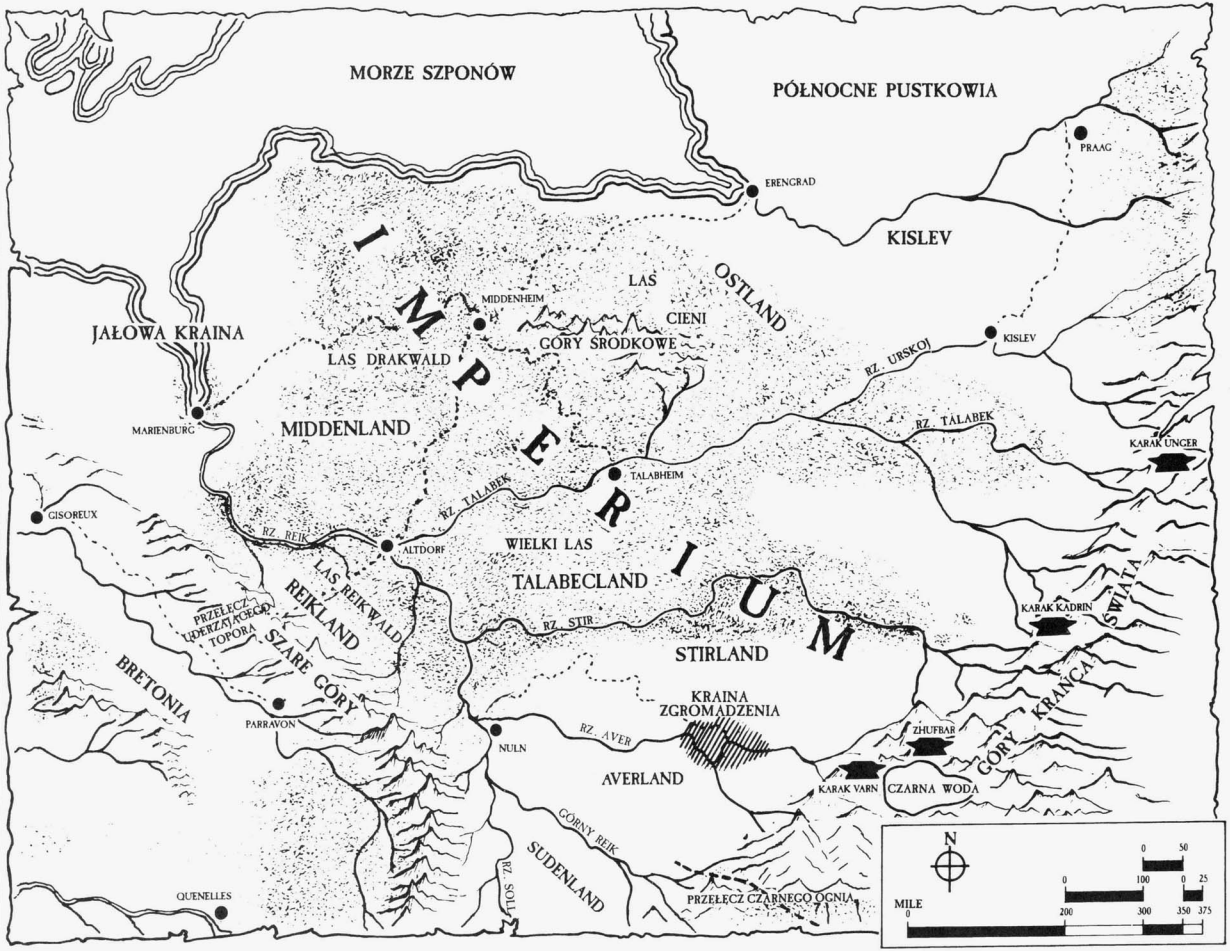
•IMPERIUM•

Z wszystkich krajów Starego Świata największe jest Imperium. Składa się na nie spory zlepek księstw, lig, baronii, miast-państw itp. Przyjmuje się, że początkujący bohaterowie pochodzą z jakiegoś miejsca, znajdującego się w granicach Imperium. Miasta i wioski położone w bezpośrednim sąsiedztwie Altdorfu (patrz niżej oraz **Typowe osady Starego Świata**) są idealnym miejscem startu – szczególnie jeśli chcesz rozegrać **Kontrakt Oldenhallera** – scenariusz, który znajduje się na końcu tej książki. Z tych powodów Imperium zostało omówione bardziej szczegółowo niż inne państwa Starego Świata. Dalsze wiadomości można znaleźć w publikowanym oddzielnie zestawie źródłowym obszernej kampanii **Wewnętrzny wróg**.

Geografia:
Na północy i wschodzie Imperium jest ograniczone przez niespokojne wody Morza Szponów oraz wysokie szczyty Gór Krańca Świata. Na północnym wschodzie leży kraj zwany Kislevem, gdzie bohaterskie armie powstrzymują hordy Chaosu obozujące na Północnych Pustkowiach. Na południu i zachodzie naturalne granice tworzą łańcuch Gór Czarnych oraz Góry Szare, podczas gdy Jałowa Kraina na północnym zachodzie rozciąga się wzdłuż jedynego równinnego obszaru pomiędzy Bretonią, a Imperium.

Wewnątrz tych naturalnych i politycznych granic leżą liczne małe, na wpół autonomiczne państwa. Siedem największych znanych jest jako Prowincje Elektorskie, ponieważ ich władcy tradycyjnie mają prawo głosu w wyborach Imperatora. Państwa te zostały pokazana na mapie znajdującej się na odwrocie – Księstwo Reikland, Marchia Middenland, Księstwo Ostland, Marchia Talabekland, Hrabstwo




MORZE SZPONÓW
PÓŁNOCNE PUSTKOWIA
PRAAG
ERENGRAD
KISLEV
LAS CIENI
OSTLAND
MIDDENHEIM
JAŁOWA KRAINA
GÓRY ŚRODKOWE
LAS DRAKWALD
KISLEV
RZ. URSKOJ
IMPERIUM
MARIENBURG
MIDDENLAND
RZ. TALABEK
KARAK UNGER
TALABHEIM
GISOREUX
RZ. REIK
ALTDORF
WIELKI LAS
TALABECLAND
LAS REIKWALD
PRZEŁĘCZ UDERZAJĄCEGO TOPORA
REIKLAND
RZ. STIR
KARAK KADRIN
ŚWIATA
SZARE GÓRY
STIRLAND
BRETONIA
KRAINA ZGROMADZENIA
KRAŃCA
PARRAVON
NULN
RZ. AVER
ZHUFBAR
GÓRY
AVERLAND
KARAK VARN
CZARNA WODA
GÓRNY REIK
SUDENLAND
RZ. SOLL
QUENELLES
PRZEŁĘCZ CZARNEGO OGNIA
N
0 50
0 100 0 25
MILE
0 200 300 350 375

Stirland, Hrabstwo Averland, Baronia Sudenland i kraina halflińskiego Zgromadzenia. Oprócz tego istnieją jeszcze trzy wielkie miasta-państwa (Freistadt), których władza obejmuje również wioski i miasta położone w ich bezpośrednim sąsiedztwie. Chodzi tu o Middenheim, Talabheim i Nuln, których władcy – grafowie są również Elektorami.

Największym ze wszystkich miast Imperium jest Altdorf – stolica imperialna, gdzie stoi największa świątynia Sigmara (patrz **Religie** – niżej).

Góry Środkowe. Nie jest to jedyny górski obszar na terenie Imperium, ale ten jest największy i najważniejszy, ponieważ oddziela Ostland od reszty kraju. Otoczonego przez gęste lasy terytorium unikają zarówno ludzie, jak i krasnoludowie.

Rzeki:
Wodne szlaki Imperium ogrywają bardzo ważną rolę, ponieważ stanowią jedyną niezawodną drogę komunikacji, gwarantującą połączenia handlowe pomiędzy prowincjami, miastami i miasteczkami. Strażnicy dróg i mytnicy robią wszystko co mogą, by utrzymać sieć dróg, zbudowanych za czasów Imperatora Wilhelma Mądrego, jednak zbyt wiele traktów przebiega przez duże połacie lasu, co sprawia, iż można na nich spotkać bandytów, rozbójników, a czasami nawet gobliny.

Aver spływa z Gór Czarnych, a najbardziej charakterystyczną jej cechą jest mocny niebieski odcień i rwące, spienione wody. W górnym biegu ma liczne wodospady, ale nim połączy się z Reik, jest już szeroka i żeglowna dla łodzi i barek. Przepływa przez serce Zgromadzenia (terytorium halflingów), gdzie stanowi ważne źródło wody dla rolnictwa. Od czasu do czasu podróżują po niej kurierzy pomiędzy wielkim miastem Nuln, a krasnoludzką fortecą Karak-Varn, leżącą wysoko w Czarnych Górach.

Reik jest najdłuższą rzeką w Starym Świecie – ma około 1100 kilometrów od źródeł w Czarnych Górach poczynając po ujście do Morza Szponów w pobliżu Marienburga. Pomiędzy Nuln a Marienburgiem przepływa tu więcej towarów, niż po wielu innych rzekach razem wziętych. Na południe od Nuln rzekę określa się Górnym Reikiem, a jej wody płyną szybciej i są czystsze. Nuln to ostatnie miejsce przed Altdorfem, w którym przerzucono przez nią most. Dalej Reik łączy się z błękitnym nurtem Aver (patrz wyżej). Pomiędzy Nuln, a Altdorfem rzeka ma około 200 metrów szerokości i można ją przebyć tylko łodzią. Rozciągający się po obu brzegach Las Reikwald (patrz niżej) jest gęsty i niebezpieczny, ale rzeka jest tu wystarczająco szeroka, aby ochronić płynących przed czatującymi w puszczy wrogami. Tylko piraci mogą stanowić realne zagrożenie, ale tych ścigają regularne patrole, a także czujni przewoźnicy i dozorcy śluz.

W Altdorfie Reik łączy się z potężną Talabek, wielką masą wody niosącą z prądem znaczne ilości czarnej ziemi z Gór Środkowych. W miejscu spotkania rzek osad tworzy rozległe mielizny oraz małe wyspy, na których wznosi się miasto Altdorf. Kilka kilometrów na północ koryta łączą się ponownie i tworzą jedną ogromną rzekę, po której mogą żeglować nawet okręty oceaniczne. Rzeka usiana jest wieloma skalnymi wysepkami, na których wybudowano liczne wioski rybackie, karczmy dla przewoźników oraz różnego rodzaju zajazdy. Na długim odcinku brzegi porasta gęsty las, dogodny na zasadzki rzecznych piratów. Jednak większość statków jest zwykle dobrze przygotowana do obrony.

Sol spływa z Czarnych Gór jako połączenie niezliczonych górskich strumieni. Na wiosnę rzeka, na skutek roztopów znacznie się powiększa i staje się bardzo niebezpieczna.

Stir wypływa z Czarnych Gór i szybko przeobraża się z małego strumienia w wielką rzekę, toczącą swe wody głęboką leśną doliną. Na prawie całej swojej długości płynie przez serce Wielkiego Lasu, zasilana licznymi strumieniami. Mająca ponad 100 metrów szerokości i posiadająca mosty tylko w kilku miejscach, stanowi naturalną linię obronną.

Talabek ma swoje początki w bystrych strumieniach, spływających z północnej części Gór Krańca Świata. Rozlewają się one później w poprzek zachodniego podgórza, tworząc głęboką, wolno płynącą i niezwykle czystą rzekę, nazywaną Górnym Talabekiem. Powyżej miejsca, gdzie łączy się z Urskoj brzegi są porośnięte głównie przez lasy sosnowe, które wśród miejscowych wieśniaków nie cieszą się dobrą opinią. Od tego miejsca rzeka jest zbyt szeroka, aby przerzucić przez nią most i w drodze do Talabheim wciąż się poszerza. Znajduje się tam port promowy, ostatnia możliwość przeprawy, nim zmącona czarną ziemią Gór Środkowych rzeka połączy się z Reik w pobliżu Altdorfu.



Lasy:
Znaczną część terenów Imperium porastają mroczne, gęste lasy liściaste. Dokonane wyręby pozwalają na uprawę roli, wypas bydła itd. Wciąż jednak pozostały tysiące kilometrów kwadratowych dziewiczej puszczy. Ludzie roztropni nie zagłębiają się dalej niż na sam skraj tej puszczy, chyba że podróżują traktami bądź rzekami.

Potężne, prastare drzewa **Laurëlornu** ukochały sobie leśne elfy, chociaż ich siedziby – raczej nieliczne – niedostępne są dla obcych dzięki zaporom iluzji i czarów.

Las Cieni, który porasta większą część Księstwa Ostlandu to najciemniejsza ze wszystkich puszcz Imperium. Wewnątrz jego mrocznych gąszczy nadal czają się bandy zwierzołaków oraz goblinoidów – niedobitki ostatniej Inwazji Chaosu sprzed około 200 lat. Oslandczycy wysyłają czasami ekspedycje, aby ich wytrzebić i zniszczyć, ale tylko potężna armia mogłaby pozostać po zmroku wśród tych porośniętych mchem gałęzi.

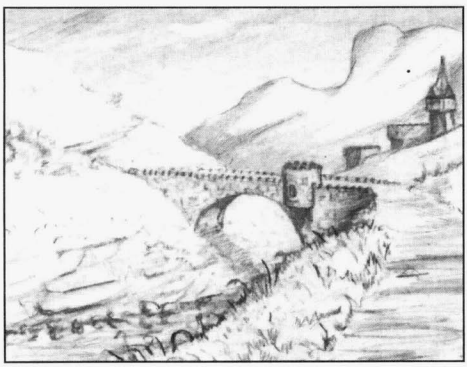
Las Reikwald sięga do stóp Szarych Gór i jest ulubionym miejscem wygnańców z Imperium. To idealny teren dla rozbojów, ponieważ główne arterie komunikacyjne, czyli rzeka Reik i równoległa do niej droga, przebiegają jego skrajem.



Historia:
Imperium zostało założone około 2500 lat temu przez Sigmara Młotodzierżcę. Sigmar zdołał najpierw zjednoczyć plemiona ludzi z północnego wschodu, po czym w sojuszu z krasnoludami poprowadził ich do wielkiego zwycięstwa nad hordami goblinów, które przez 1500 lat były plagą Starego Świata. Datę tę przyjmuje się obecnie za pierwszy rok kalendarza ludzi. Pod wodzą Sigmara Wojny Goblińskie doprowadzono do zwycięskiego końca, a ludzkość mogła odzyskać swoje siedziby i rozwijać się w atmosferze względnego pokoju.

Trwało to ponad 1100 lat. W tym czasie wybudowano wiele osad, a system rządów ewoluował do konstytucyjnego Imperium, zapewniającego swym prowincjom pewną autonomię w zamian za wspieranie Imperatora. Władców tych obszarów: książąt, diuków, hrabiów itp. mianowano Elektorami i pilnie wysłuchiwano ich głosów, gdy zbliżał się czas wyboru nowego Imperatora. Sigmar uznany został później za boga i wszystko układało się pomyślnie, dopóki w 1115 roku jego linia nie wygasła wraz ze śmiercią Borysa Nieudolnego. Wywołało to trwający niemal bez końca okres sporów wewnętrznych, a nawet doprowadziło do wojny pomiędzy Talabekiandem a Stirlandem. Kupczono urzędami, a Elektorów przekupywano lub mordowano. Przez następne 600 lat różne prowincje proklamowały władzę różnych Imperatorów w Nuln, Middenheim i Talabheim. Obecnie okres ten jest znany jako Wiek Trzech Imperatorów. Nie trzeba mówić, że takie wewnętrzne skłócenie doprowadziło także do osłabienia granic i właśnie wówczas koczownicy zza Gór Krańca Świata zajęli tereny, które później stały się Kislevem. W roku 2000 Imperium nie istniało już jako spójna całość. Następne 300 lat często wspomina się jako Wieki Ciemności, podczas których nawet prowincje zaczęły się dzielić. Ale w roku 2302 nowa fala Inwazji Chaosu przywróciła ludziom rozsądek. Ze swej siedziby w Nuln Magnus Pobożny posłał wezwanie. Mówił: „Wszyscy prawdziwi synowie i córki Sigmara muszą się teraz zjednoczyć i razem chwycić za broń, by hordy Chaosu bez reszty nas nie ogarnęły i aby ostateczne ciemności nie okryły ziemi". W przymierzu z Kislevem i Norską armie Imperium zatryumfowały, a zagrożenie odsunięto na wiele lat.

Po wojnie Magnus został obrany Imperatorem i koronowano go w Nuln, wraz z błogosławieństwem Wielkiego Teogonisty – najwyższego kapłana kultu Sigmara – którego potęga ustępowała jedynie władzy Imperatora. Niestety Magnus zmarł w celibacie, a jego brat Gunthar – wyznawca Ulryka – popełnił błąd, występując przeciwko Wielkiemu Teogoniście. W konsekwencji Imperatorem został hrabia Leopold ze Stirlandu, a Gunthara zmuszono do wyjazdu do Middenheim. Rodzina Leopolda utrzymała rządy przez następne 60 lat.
W tym czasie przywileje i koncesje, które Marienburg uzyskał w zamian za dostęp do swych portów pozwoliły burmistrzom zadeklarować niepodległość Jałowej Krainy i odłączyć się od Imperium. Pogłoski o tym, że wnuk Leopolda, Dieter jest w zmowie z burmistrzami, doprowadziły niemal do postawienia go przed sądem. Imperatorem został Wilhelm II – książę Altdorfu, a zhańbiona i pozbawiona przywilejów rodzina Dietera przeniosła się do Talabheim. Wilhelm II nie zdecydował się jednak na przeprowadzkę do Nuln; przeniósł więc stolicę do Altdorfu. Pozostaje tam ona do dnia dzisiejszego, pod błogosławionym panowaniem bezpośredniego potomka Wihelma II – Karla-Franza I.



Nieludzie w Imperium:

Krasnoludowie: Ze wszystkich ras nieludzkich, w Imperium najłatwiej można spotkać krasnoludów. W Górach Szarych i Czarnych istnieją czysto krasnoludzkie osady. Nie należy jednak mylić krasnoludów Imperialnych, pochodzących z Gór Krańca Świata – szczególnie z fortec Karak Ungor oraz Karak Kadrin – z tymi, które są obywatelami Imperium i żyją w jego granicach. Te pierwsze mieszkają poza terytorium Imperium, a ich nazwa to relikt chwały minionych wieków, kiedy to Imperium Krasnoludzkie rozciągało się na wzdłuż całych Gór Krańca Świata. Krasnoludowie Imperialni połączyła straszna przysięga – mają znajdować i niszczyć krasnoludów Chaosu, gdziekolwiek je napotkają.

Krasnoludowie, żyjący w Imperium są jego pełnoprawnymi obywatelami i w pełni zintegrowali się z ludzką społecznością. Są wysoko cenieni ze względu na swe zdolności mechaniczne, a założona przez krasnoludów Gildia Inżynierów dysponuje praktycznym monopolem na ich usługi.

Elfy: Leśne elfy spotyka się rzadko, a elfów morskich nie ma prawie wcale, z wyjątkiem tych, które dokonują rzadkich podróży rzeką Reik z Marienburga do Altdorfu. Żadne z nich nie odgrywają znaczącej roli w politycznej strukturze kraju. Kilka społeczności leśnych elfów w Imperium ukrywa się głęboko w najstarszych lasach, a ich położenie jest ściśle strzeżonym sekretem. Leśne elfy nie są życzliwe dla nieproszonych gości z innych ras, a swoje siedziby osłaniają zwykle potężnymi iluzjami. Nieliczni, którzy opuszczają swoje domy, są wyjątkowymi osobnikami o awanturniczej żyłce. Taka cecha charakteru jest jednak niemile widziana pomiędzy elfickim ludem. Odchodzące elfy otrzymują często zakaz powrotu i są traktowane jak banici. Jednak nawet wtedy elfy dobrowolnie nie wspominają o swojej przeszłości przy przedstawicielach innych ras. Za największą zdradę uznają ujawnienie położenia swego dawnego domu. Elfy są zwykle nieufnie przyjmowane przez wieśniaków, lecz akceptowane, choć ze zdumieniem, przez bardziej wyrafinowanych mieszkańców miast.

Halflingi: W Imperium znajduje się największa halflińska społeczność w Starym Świecie. Leży nad rzeką Aver, pomiędzy hrabstwami Stirlandu i Averlandu. Nazywa się Kraina Zgromadzenia albo po prostu Zgromadzeniem. Nazwa ta pochodzi z halflińskiej praktyki sprawowania rządów przez odwoływanie się do masowych zgromadzeń. Obszar ten został przyznany halflingom około 1500 lat temu (w okresie Wieku Trzech Imperatorów) edyktem Ludwiga Grubego w uznaniu zasług halflingów dla rozwoju kuchni imperialnej, cieszącej się dotąd fatalną opinią. Kraina ta jest całkowicie autonomiczna, chociaż znajduje się pod stałą ochroną Imperium.

Przywódca każdej z wiosek nosi tytuł Starszego. Wioskowi Starsi spotykają się tak często, jak tego wymagają okoliczności w Zgromadzeniu Okręgowym. Odbywa się ono w wiosce wybranej według skomplikowanej procedury, uwzględniającej takie czynniki jak prestiż, rotacja i wielkość plonów. Przewodniczącego zgromadzenia wybierają Starsi i on także dysponuje głosem podczas wyboru nowego Imperatora. Jest to jedyny głos, którym Imperator nie może dysponować (patrz **Polityka** – dalej). W zamian za przywileje, halflingi ze Zgromadzenia wysyłają do stolicy oddział, który ma zarówno służyć na dworze, jak i pomagać lokalnej milicji.

Poza Krainą Zgromadzenia halflingi można spotkać w całym Imperium, gdzie żyją obok ludzi. Wiele bogatych domów zatrudnia halflińskich kucharzy. Liczne gospody, tawerny i zajazdy należą do halflingów albo halflingów zatrudniają.

Polityka:
Po śmierci Imperatora, jego następca jest wybierany przez czternastu Imperialnych Elektorów: władców każdego z miast-państw, zarządców Prowincji Elektorskich (patrz **Geografia** – wcześniej), najwyższego kapłana kultu Ulryka, przywódcę halflińskiego Zgromadzenia oraz trzech najwyższych przedstawicieli kultu Sigmara.

Imperator jest głową państwa i dowódcą Armii Imperialnej. Sprawuje rządy wydając Edykty. Teoretycznie wszystkie tytuły oraz związane z nimi posiadłości i przywileje, w tym także głosy – mogą być rozdysponowane tak, jak to Imperator uzna za właściwe. W praktyce pozostają one w tych samych rodach, dziedziczone przez najstarszego potomka. Czasami właściciel sprzedaje tytuł dla zysku lub jeszcze mniej chwalebnych powodów.

Codzienne zarządzanie Imperium spoczywa na władcach różnych prowincji, przy czym mogą być oni mniej lub bardziej niezależni. Wynika to ze wzajemnych stosunków pomiędzy władcą, a Imperatorem oraz z przywilejów, nadanych prowincji przez wcześniejsze edykty. Na przykład, miasta-państwa Talabheim i Middenheim są niemal całkowicie niezależne, ponieważ rządzą w nich spadkobiercy starych rodzin Imperium (patrz **Historia** – wcześniej).

Imperium utrzymuje bliskie kontakty z Carem Kisleva oraz burmistrzami Marienburga (patrz **Jałowa Kraina**). Ten pierwszy stoi pomiędzy Imperium, a grasującymi po Północnych Pustkowiach hordami Chaosu, podczas gdy ci drudzy kontrolują dostęp do ważnych szlaków morskiego handlu.

Język: Mieszkańcy Imperium mówią najpowszechniej używaną formą staroświatowego, znaną jako reikspiel. Jest to standard, na podstawie którego oceniane są inne osoby mówiące tym językiem. Profesorowie Uniwersytetów Imperialnych mogą wyjaśnić każdemu, kto dysponuje kilkoma godzinami wolnego czasu, że Imperium było pierwszym krajem, w którym powstało pismo. Dlatego posiada ono bogatą literaturę w bibliotekach miast i miasteczek. Niestety, odsetek ludności umiejącej czytać i pisać jest niewielki.

Ludność: Obywatele Imperium są na ogół przyjaźnie nastawieni – w każdym razie do innych obywateli Imperium. Rolników uważa się za przesądnych, ale to zrozumiałe, jeśli wziąć pod uwagę długą i krwawą historię Imperium, a także bliskość Kislevu, a zatem i hord Chaosu. Arystokratyczni przywódcy miast i miasteczek utrzymują stałą czujność wobec rozprzestrzeniania się zła Chaosu (łowienie czarownic jest powszechnie szanowaną profesją). Niestety, ogromnych obszarów leśnych nie da się kontrolować. Od czasu do czasu wyruszają tam ekspedycje karne przeciwko bandytom i innym niepożądanym elementom. Wyprawy takie są jednak kosztowne, czasochłonne, a ich rezultaty często znikome.

Religia: Od dawna najpotężniejszym z wielu wyznań Starego Świata jest kult Sigmara Młotodzierżcy. Podczas wyboru Imperatora przedstawiciele tego kultu dysponują aż trzema głosami: przywódcy kultu, Wielkiego Teogonisty z Altdorfu oraz dwóch jego pełnomocników, czyli Lektorów, z Talabheim i Nuln. Istnieje niezliczona ilość kaplic i świątyń Sigmara, które są rozsiane po całym Imperium. Nic więc dziwnego, że żaden Imperator nie jest w stanie sprawować swojego urzędu bez poparcia Wielkiego Teogonisty. Oczywiście, działają także kapłani innych bóstw, przede wszystkim Ulryka – ale Wielki Teogonista jest najwyższym autorytetem we wszystkich kwestiach religijnych. Najwyższy kapłan Ulryka (mający swoją siedzibę w Middenheim) jest również Imperialnym Elektorem, co powoduje występowanie pewnych napięć pomiędzy kapłanami obu kultów.

Oddawanie czci bogom Chaosu jest zabronione w całym Imperium. Zbrodnię taką karze się konfiskatą całej własności, w tym życia.

Miasta:
Miasta i miasteczka w Imperium są zbudowane z drewna, kamienia i cegły oraz wszelkich innych surowców, jakie są pod ręką. Style architektoniczne różnią się znacznie, chociaż niewątpliwie najpopularniejszy jest tzw. pruski mur. Lokalne warunki i wymagania decydują o rodzaju używanych materiałów – starsze, solidne domy mogą być wykonane z kamienia, podczas gdy współczesne zamożniejsze mieszkania buduje się przeważnie z cegły. Dachy pokrywa się strzechą, gontami lub dachówkami.

Altdorf: Tam, gdzie zlewają się rzeki Reik i Talabek, ich połączone nurty wpływają między rozległe mielizny i dzielą się na trzy mniejsze odnogi. Powstałe w ten sposób wyspy tworzą podstawę miasta Altdorf – stolicy Imperium. Znajduje się tam Pałac Imperialny oraz wspaniała katedra Sigmara. Altdorf to miasto wielu mostów przerzuconych między wyspami. W miejscu, w którym odnogi rzeki łączą się ponownie (po północnej stronie Altdorfu) wzniesiono duży port – Reik jest tu wystarczająco głęboki i szeroki, aby mogły do niego docierać okręty oceaniczne.

Wysokie, białe mury miasta są zwieńczone czerwonymi dachówkami – stanowią przepiękny widok i gwarantują pewną obronę miasta. Wiedząc o niedawnych wydarzeniach w Kislevie, Imperator Karl-Franz rozkazał niedawno, aby mury zostały wzmocnione i obecnie trwa przy nich ciągła krzątanina, gdy krasnoludzcy rzemieślnicy rozbudowują i tak już potężne fortyfikacje.

Miasto słynie ze swoich uniwersytetów, magów, bibliotek oraz wszelkich instytucji nauki. Tutaj najzdolniejsi studenci Starego Świata kształcą się pod opieką mądrych wykładowców, a potężni czarodzieje pracują nad dziełami magii, rozpoczętymi zanim jeszcze zaczęło się ich życie, i które będą trwały po ich śmierci. Przybywa tutaj wielu kapłanów oraz pielgrzymów, szukających błogosławieństwa we wspaniałej katedrze, gdzie znajduje się dwór Wielkiego Teogonisty. Wspaniałą budowlę świątyni zdobią rzeźbione iglice, wzniosłe podpory i pozłacane kopuły.

Miasto jest również portem handlowym, na którego targowiskach tłoczą się kupcy ze wszystkich stron Starego Świata. Do Altdorfu stale przyjeżdżają i wyjeżdżają kurierzy imperialni, przybywają ambasadorowie odległych prowincji, a czasami nawet poselstwa z dalekiej Arabii.

Większość podróżnych dociera do Altdorfu wodą, ale jeden z ważnych traktów przecina miasto. Prowadzi on na północ w stronę Middenheim, a na południe do górskiej fortecy Helmgart, która strzeże Przełęczy Uderzającego Topora w Szarych Górach. Ochrania ona Imperium przed atakami mieszkańców gór.

Middenheim stoi na twardym jak żelazo szczycie skalnym, którego pionowe ściany wyrastają wysoko ponad otaczającym je lasem, w pobliżu stromych urwisk opustoszałych Gór Środkowych. Dostęp do tej wielkiej, niezdobytej fortecy jest możliwy tylko po czterech szerokich gościńcach, biegnących wysokimi wiaduktami. Zostały zaprojektowane tak, by w jednej chwili można je było zniszczyć. Dodatkowo znajdują się tam liczne wyciągi krzesełkowe, sznurowe drabinki i (jak głosi plotka) cała sieć tajnych tuneli, które wiją się pod miastem i prowadzą do położonego w dole lasu. Przy budowie miasta myślano przede wszystkim o jego zaletach obronnych – ponieważ jako pierwsze znalazłoby się ono na drodze ewentualnej inwazji Chaosu z północy. Mieszkańcy Middenheim mogą patrzeć daleko na północ, ponad wierzchołkami drzew. Jednak nawet z najwyższej wieży obserwator widzi niewiele prócz drzew. Wieczna puszcza rozciąga się we wszystkich kierunkach z wyjątkiem wschodu, gdzie wyrasta wysoki, zębaty łańcuch Gór Środkowych o barwie burzowych chmur.

Obecny Diuk Middenheim jest w prostej linii potomkiem Gunthara Tödbringera – brata Imperatora Magnusa Pobożnego. Gorliwie zabiega o zachowanie niezależności miasta. Tak jak i Gunthar, jest wyznawcą Ulryka – co naturalne, skoro właśnie w Middenheim znajduje się główna świątynia tego boga. Wielka to budowla, podobna do zamku. Może pomieścić tysiące wiernych, a także zapewnia siedzibę dla najwyższego kapłana kultu oraz jego licznej świty.

Miasta i wioski w strefie wpływów Middenheimu (patrz **Typowe osady Starego Świata**) są zakładane znacznie bliżej niż w innych okolicach (gdy tworzysz osady na tym obszarze, powinieneś ignorować wszelkie rezultaty, wyznaczające siedziby w strefie drugiej i redukować szansę wystąpienia miasta w strefie trzeciej do 25%). Dzieje się tak na skutek zagrożenia ze strony pobliskiego Lasu Drakwaldzkiego, gdzie wciąż ukrywa się duża liczba zwierzoludzi oraz innych sług Chaosu – niedobitków z ostatniej Inwazji Chaosu. Mieszkańcy pobliskich wiosek zawsze sprawdzają, czy na noc dobrze zaryglowali drzwi i okna swych domów.

Tylko najprostsza żywność pochodzi z okolic miasta; towary luksusowe trzeba importować, ponieważ ziemie nie są zbyt urodzajne. Woda nie stanowi problemu, ponieważ w mieście znajdują się liczne, wydrążone głęboko w skale studnie. Nigdy nie brakło w nich czystej i chłodnej wody – wieść głosi, że woda ta uzdrawia i daje długowieczność.

Nuln leży na południowym skraju wielkiego lasu, tam gdzie spotykają się cztery prowincje (Reikland, Sudenland, Averland i Stirland) oraz dwie rzeki (Reik i Aver). To najdogodniejsze miejsce do przekroczenia Reik zanim wpłynie do lasu. Ponad 100 lat temu Nuln było stolicą Imperium (patrz **Historia** – wcześniej), a także znanym miastem uniwersyteckim. Pierwsze kolegia założyła tutaj Imperator Agnetha. Sława tutejszych profesorów nadal przyciąga studentów ze wszystkich stron świata. Stosownie do tego, jednym z najbardziej okazałych budynków w mieście jest świątynia Vereny, zwrócona w stronę głównej bramy.

Trudno się dziwić, że w mieście leżącym na skrzyżowaniu ważnych szlaków handlowych tak dobrze się rozwijają targowiska. Kupcy sprowadzają wszelkiego typu dobra zarówno z północy, jak i z południa, a ponadto handlują miejscowymi winami oraz doskonałymi wyrobami metalowymi z Sudenlandu. Nuln jest głównym punktem postoju dla podróżujących z Baronii Sudenlandu i Hrabstwa Averlandu do Altdorfu.

Obecnie w Nuln włada hrabina Emanuella von Liebewitz, słynna z wystawnych przyjęć i całonocnych balów. Podobno jej pałac może rywalizować nawet z dworem Imperatora w Altdorfie. Hrabina to najlepsza partia w całym Imperium i o jej względy ubiegają się konkurenci ze wszystkich zakątków Starego Świata.

Talabheim leży prawie dokładnie w centrum Wielkiego Lasu i niektórzy nazywają je „Okiem Lasu", gdyż panuje tam spokój jak w oku cyklonu. Dawna stolica Marchii Talabeklandu jest obecnie jednym z najbardziej niezależnych miast-państw, które z determinacją bronią swych ciężko wywalczonych przywilejów oraz własnych, dosyć specyficznych obyczajów. W tym właśnie mieście Dieter – zhańbiony wnuk Imperatora Leopolda – zamieszkał po wydaleniu z Nuln. Jego potomkowie żyją tutaj do dzisiaj.

Miasto wznosi się w miejscu, gdzie spotykają się znużeni drogą wędrowcy wodą i lądem, nim znów się rozstaną, ruszając na północ do Middenheim, na wschód do Kislevu czy na zachód do Altdorfu.

Talabheim stoi wewnątrz niezwykłej skalnej misy, której strome ściany zewnętrzne tworzą fortyfikacje podobne do murów obronnych. Jednak teren wewnątrz misy jest płaski i tutaj wznoszą się majestatyczne budowle. Pola wokół zapewniają mieszkańcom obfite plony.

W punkcie, gdzie rzeka Talabek opływa strome urwiska, zbudowano małą osadę i przystań. Kręta droga prowadzi stamtąd do połowy wysokości skalnej grani, w której znajduje się tunel – jedyne wejście do miasta. Podobno wiele lat temu tunel wykuto z pomocą czarów, dlatego jest znany jako Droga Magów. Ma około kilometra długości i jest wystarczająco szeroki, aby minęły się w nim dwa powozy. Niewielkie twierdze przy obu wylotach dopełniają fortyfikacji.

•TYPOWE OSADY STAREGO ŚWIATA•

Mapa Starego Świata wskazuje Mistrzowi Gry najważniejsze punkty, takie jak duże miasta, fortece, ważne porty, przełęcze itp. Nie zawiera jednak wszystkich miast, wiosek i farm, podobnie jak np. mapa Europy w porównywalnej skali. Do Ciebie należy opracowanie własnych pomysłów i stworzenie mniejszych osad w momencie, gdy będziesz ich potrzebował. Stary Świat jest wielkim kontynentem, posiadającym wystarczającą ilość przestrzeni do rozmieszczenia rozmaitych miast i miasteczek. Tym niemniej, zechcesz może uwzględnić fakt, że w serii scenariuszy **Wewnętrzny wróg** umieścimy w Imperium pewną liczbę skupisk ludności.



•WZORY SIEDZIB•

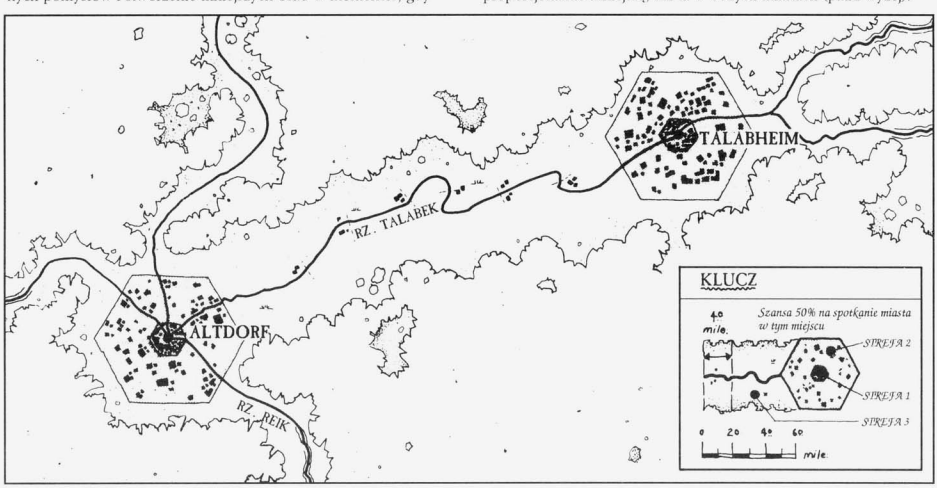
Aby ułatwić Ci wyobrażenie sobie Starego Świata, ta książka zawiera schematy typowych osad, występujących na całym kontynencie. Możesz użyć tych diagramów do szybkiego generowania charakterystycznych elementów okolicy. Zawsze jednak kieruj się przede wszystkim zdrowym rozsądkiem i pomijaj rezultaty kłopotliwe czy utrudniające grę. Pamiętaj o wpływie takich czynników jak Inwazje Chaosu albo napady potworów.

•WIĘKSZE MIASTA•

Główne miasta, mające powyżej 10 000 mieszkańców, zostały zaznaczone na mapie Starego Świata. Nie ma żadnych innych tak wielkich skupisk ludzkich. Te ośrodki nie są równo rozmieszczone – niektóre leżą bliżej siebie niż inne, nigdy jednak tak blisko, by między nimi nie wystarczyło miejsca na miasteczka, wioski i farmy.

Schemat, umieszczony poniżej pokazuje dwa miasta Imperium – Altdorf i Talabheim, razem z towarzyszącymi im „strefami wpływów", chociaż przykład ten można zastosować do dowolnej pary miast Starego Świata. Oba miasta są oddalone o około 400 kilometrów, co jest odległością przeciętną dla skupisk ludzkich tej wielkości.

Najciemniejszy obszar – strefa pierwsza – rozciąga się w promieniu 30 kilometrów wokół miasta. Tu mieszczą się wioski i farmy bezpośrednio uzależnione od miejskich targowisk, ochrony itp. Do każdej z nich można dojść pieszo w ciągu najwyżej jednego dnia. Strefa druga – trochę jaśniejsza – rozciąga się o dalsze 45 kilometrów poza strefą pierwszą. Na obszarze tym znajdują się samotne zagrody, małe wioski itp., w większej części jednak jest niezagospodarowana – zawiera mokradła, wrzosowiska, lasy itd. W strefie trzeciej – to najjaśniejszy obszar pomiędzy dwoma miastami – można znaleźć wszelkie małe miasteczka. Każde z nich ma własną podstrefę wiosek i farm, proporcjonalnie mniejszą, niż ta w dużych miastach (patrz wyżej).



•MIASTECZKA•

Ustal zasięg strefy trzeciej, mierząc na mapie odległość (w podanym przykładzie jest to 250 kilometrów). Na tym obszarze możesz umieścić osady według swego życzenia albo rzucić kostką, by wprowadzić rozkład losowy. Musisz więc rzucić K100 dla każdego 60 kilometrowego odstępu pomiędzy miastami. Istnieje 50% szans, że jakaś siedziba rzeczywiście tam się znajduje. Nie musi leżeć dokładnie pomiędzy miastami, ale na pewno usytuuje się w odległości co najwyżej 75 ((K6-1) x 15) kilometrów od głównej drogi.

Gdy stwierdzisz, że w danej okolicy istnieje miasteczko, rzuć (K10-1)x1000 dla określenia liczby jego mieszkańców. Rezultat zerowy wskazuje, że liczba ludności nie przekracza tysiąca i nie jest to prawdziwe miasteczko. Rzuć ponownie (K10-1)x100 dla ustalenia liczby mieszkańców. Kolejny wynik 0 oznacza, że w tym miejscu znajduje się zwykła zagroda farmerska, samotna działka górnicza albo inna, bardzo niewielka społeczność, licząca 2K10 osób.

Miasteczka mają swoje własne „strefy wpływów" – podobne do miejskich, tyle że mniejsze. Ilustuje to diagram poniżej. Strefa 1 zawiera wioski oraz farmy i leży w promieniu 8 kilometrów dookoła miasteczka. W strefie 2 leżą farmy i zagrody; sięga ona kolejne 8 kilometrów poza strefę 1. Strefa 3 rozciąga się na dalsze 16 kilometrów poza strefę 2 i jest całkowicie odludnym terenem – tworzą ją lasy, bagna itp.

•WIOSKI•

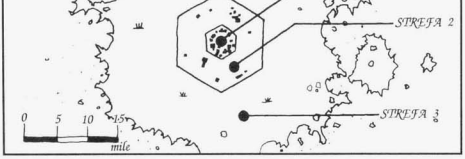
W strefie 1 miasta leży 4K6 wiosek, rozrzuconych po całym jej obszarze, natomiast w strefie 1 miasteczka jest tylko K6 wiosek. Wiosek nie należy umieszczać wyłącznie wzdłuż głównej drogi, ale powinny być równomiernie rozlokowane wewnątrz strefy, zgodnie z ukształtowaniem terenu. Wioski zamieszkuje 10K10 ludzi i łączy je ze sobą oraz z główną drogą gęsta sieć ścieżek. Wioski bardziej odizolowane, szczególnie te na zalesionych terenach Imperium, mają zwykle jakieś fortyfikacje, choćby rów i prymitywne ogrodzenie z pali.

•FARMY•

Strefy, znajdujące się najbliżej miast i miasteczek zawierają wiele farm, z których każdą zamieszkuje 2K10 ludzi. Jednak nie warto zaznaczać ich na mapach. Lepiej będzie stwierdzić, że farmy leżą co K10 kilometrów wzdłuż dróg i ścieżek. Jeżeli więc gracze zapytają jak daleko jest następna farma, MG powinien rzucić K10 i podać wynik jako dystans w kilometrach, pod warunkiem, że bliżej nie znajduje się większa osada. Na przykład: idąc w stronę Altdorfu, poszukiwacze przygód docierają do wioski Walfen, leżącej w odległości 6 kilometrów od bram miasta. MG rzucił K10, aby określić odległość do następnej farmy i otrzymał rezultat 8. Ponieważ Altdorf jest w odległości tylko 6 kilometrów, informuje graczy, że nie ma farm pomiędzy Walfen, a miastem.

Strefa 2 miasta zawiera 4K6 rozrzuconych farm, a strefa 2 miasteczka ma ich K6. Jest dosyć prawdopodobne, że farmy na tych obszarach są chronione przez proste fortyfikacje, podczas gdy farmy znajdujące się w Imperium będą prawie na pewno otoczone murem dla obrony przed dzikimi bestiami i sługami Chaosu, nawiedzającymi bardziej niedostępne obszary Lasu Cieni.

Oprócz farm, w Starym Świecie spotyka się także wymienione dalej zabudowania (odpowiednio rozmieszczone).



Zajazdy:
Jest to źródło wypoczętych koni i prowiantu (patrz **Podróże w Starym Świecie**). Działają również jako rodzaj posterunków pocztowych oraz gwarantują bezpieczny postój – tylko nieliczne dyliżanse będą podróżują nocą. Zajazdy to zazwyczaj spore budynki i mogą stanowić ośrodki małych społeczności – gdy to tylko możliwe, znajdują się w wioskach lub miasteczkach. Jeśli stoją samodzielnie, są zawsze dobrze ufortyfikowane i stanowią bezpieczne, choć zazwyczaj zadymione miejsca, gdzie wędrowcy mogą napić się dobrego piwa, zjeść posiłek i pogadać z innymi podróżnymi.

Zajazdy bywają także bazami strażników dróg, dla których stanowią zarówno miejsce regularnych spotkań, jak i centra organizacyjne. Kupcy i urzędnicy administracji również uważają zajazdy za najbezpieczniejsze oraz najpewniejsze miejsca postoju.

Śluzy:
Chociaż istnieje tylko kilka sztucznych kanałów, wiele rzek Starego Świata ma system śluz i długie kamienne nabrzeża. Budowano je najczęściej w miasteczkach, gdzie rzeki stanowią także część systemu nawadniającego, kanalizacyjnego lub przeciwpowodziowego.

Śluzy w Starym Świecie służą do kontrolowania poziomu wody na określonym odcinku rzeki. Wodę można odprowadzać w celu melioracji lub podczas powodzi. W czasie suszy wodę można przetrzymywać. System śluz umożliwia też łodziom i barkom omijanie niebezpiecznych odcinków, takich jak bystrzyny, stale zmieniające swe położenie łachy piasku itp.

Koło śluz stoją zawsze zabudowania, utrzymywane przez jednego lub więcej strażników, nazywanych dozorcami śluz. Ich praca polega na ochronie podróżnych i pobieraniu opłat za korzystanie ze śluz. Dozorcy śluzy muszą także eskortować cenne towary, patrolować rzeki oraz sprawować ogólny nadzór nad podróżnymi.

Przydrożne świątynie:
Czasami droga przebiega przez szczególnie niegościnne i niebezpieczne obszary. Na zasiedlonych terenach wioski i zajazdy zapewniają wędrowcom bezpieczny nocleg, ale tam, gdzie nie ma żadnych osad nieszczęśni podróżni stają przed niebezpieczeństwami, jakie niosą ze sobą godziny ciemności.

Z tych powodów powstało wiele przydrożnych kapliczek. Zwykle są to wysokie budynki z cegły lub kamienia, wyglądające prawie jak fortece, których cechą charakterystyczną jest brak okien na parterze. Są to – dosłownie – przydrożne świątynie, których niewielki personel pomaga podróżnym i ludziom, będącym w potrzebie. Przydrożne świątynie funkcjonują również jako zajazdy, ze zbiorową sypialnią na piętrze i dobrym zaopatrzeniem w jadło i napoje. Warunki tu są surowe (aż do przesady) i nie ma w nich nic z parnej, przyjaznej atmosfery zajazdów. Jednak w razie nieszczęścia wielu podróżnych rozgląda się za ich przyjaznymi światłami.

•NADRZEWNE OSADY LEŚNYCH ELFÓW•

Leśne elfy Starego Świata nie mieszkają w miastach ani wioskach, ale pośród głębokich lasów. Z tego powodu ludzie, którzy rzadko, albo nigdy nie widzieli elfów często myślą o nich raczej jako o duchach niż żywych istotach. Prawda jest natomiast taka, że większość elfów to skryte i tajemnicze istoty, a ich siedziby leżą na uboczu i trudno je odnaleźć. Elfy nie szukają towarzystwa ludzi. Oczywiście, pojawiają się wśród nich awanturniczy i poszukujący przygód osobnicy, ale są to tylko wyjątki. Skupiska leśnych elfów są małe, samowystarczalne i prawie zawsze umiejscowione z dala od osad ludzkich. Wewnątrz swojej własnej społeczności leśne elfy są wesołe i towarzyskie, lecz jest ich niewiele i większość ich osad to raczej wioski niż miasta.

Leśne elfy żyją przeważnie w domach zbudowanych wysoko wśród gałęzi najwyższych drzew. Konstrukcje te, wbrew pozorom, są dość solidne, opierając się na pojedynczej, szerokiej platformie, która podtrzymuje całą konstrukcję. Liście i gałęzie drzew zapewniają naturalne ściany oraz dach, ale dla dodatkowej ochrony mieszkańcy używają zasłon i kolorowych kotar. Kto już trafi do takiego domu, łatwo zapomina, że wznoszą się one jakieś 15-30 metrów nad ziemią. Domy są

zwykle zgrupowane dookoła polany z niskim pagórkiem albo sztucznym kopcem, na którym stoją budynki administracyjne: hala bankietowa, świątynia lub kapliczka oraz magazyny. Pozostała część polany jest niezabudowana, dzięki czemu elfy mogą oddawać się szczególnie przez siebie lubianym zabawom na powietrzu. W pewnej odległości od swoich siedzib, na małych polanach elfy sypią kopce pogrzebowe – małe kurhany, obsiewane dzikimi kwiatami. Na kurhanie często rośnie pojedyncze drzewo; elfy wierzą, że mieszka w nim dusza zmarłego i okazują mu wielki szacunek.

Typowa społeczność leśnych elfów powinna liczyć do 100 osobników (10K10, jeśli chcemy wyznaczyć liczbę losowo). Leśne elfy bardzo rzadko żyją wśród ludzi, choćby na krótko. Pojedyncze osobniki jednak osiedlają się niekiedy w ludzkich osadach na kilka miesięcy czy nawet lat, jeżeli tylko mają wystarczająco ważne powody.

Athel-Loren jest największą siedzibą leśnych elfów, miejscem znanym większości Bretończyków, żyjących na południu kraju. Ludzie rzadko tu docierają, ponieważ elfy powstrzymują ewentualnych gości zarówno za pomocą siły, jak i zręcznej magii iluzjonistycznej, która powoduje, że ciekawscy gubią drogę i mijają to miejsce. Athel-Loren jest znacznie większe niż inne osady w Bretonii, ponieważ jest również domem króla i królowej wszystkich leśnych elfów. Leży głęboko w lesie Loren i liczy sobie około 1000 mieszkańców. W jej centrum znajduje się duża polana wokół sporego wzgórza, na którym stoi Królewski Pałac, liczne budynki użyteczności publicznej, magazyny i świątynie.

•HANDLOWE SPOŁECZNOŚCI MORSKICH ELFÓW•

Znaczna większość elfów żyje nie w Starym Świecie, ale na wielkim wyspiarskim lądzie na zachodzie, znanym jako Królestwa Elfów. Stąd morskie elfy wyruszyły na wyprawy do miejsc tak odległych jak Kitaj na wschodzie, Lustria na południu czy Nowy Świat na zachodzie. Ich statki przewożą do Starego Świata towary ze wszystkich kontynentów, a wiele morskich elfów zamieszkało wśród ludzi jako kupcy, handlarze i poszukiwacze przygód. Każdy port Starego Świata, którego ludność przekracza 10 000, ma swoją dzielnicę elfów – obszar, gdzie kupcy elficcy wybudowali swoje domy i rządzą się własnymi prawami i zwyczajami. Dzielnice te traktuje się jako niezależne od ludzkiej społeczności, nawet milicja miejska oraz lokalne władze niechętnie mieszają się do ich spraw. Handel z elfami jest zawsze korzystny, dlatego większość ludzi woli nie wtrącać się do spraw elfów, póki przynosi to zyski. Typowa społeczność handlowa będzie stanowiła około 1% całej populacji miejskiej. Faktorie utrzymują się czasem w mniejszych miastach, jednak rzadko i sporadycznie albo tylko na jakiś czas – kupcy przybywają i odpływają, a rodziny osiedlają się na kilka lat, po czym wracają do domu. Największa dzielnica handlowa morskich elfów znajduje się w Marienburgu, gdzie mieszka ich około pięciuset.



•SIEDZIBY KRASNOLUDÓW•

Krasnoludowie żyli w Starym Świecie, kiedy ludzie byli jeszcze niewiele bardziej rozwinięci od barbarzyńców. Od tego czasu krasnoludowie zmniejszyli swoją liczebność, utracili wiele miast i kopalń, a ich wielkie królestwa upadły. Dzisiaj niewiele pozostało całkowicie krasnoludzkich społeczności. Większość krasnoludów żyje wśród ludzi, gdzie umiejętność obróbki metali i zdolność do ciężkiej i długiej pracy zyskują im powszechny szacunek. W osadach, liczących ponad 5000 mieszkańców żyją zwykle krasnoludowie, stanowiąc od 5 do 10% całkowitej liczby mieszkańców. W mniejszych osadach obce rasy otacza niechęć i krasnoludowie stanowią tam nie więcej niż 5% mieszkańców.

Istnieją dwa rodzaje osad całkowicie krasnoludzkich. Nowe to prawie zawsze obozy górnicze albo bardzo małe faktorie, liczące do 100 osobników. Zabudowania tworzą szałasy lub szopy, zbudowane w pośpiechu i mające przetrwać najwyżej kilka miesięcy. Bywa, że w ich miejscu powstaną lepsze chaty, ale jedynie w przypadku kopalni bogatej w złoża.

Stare siedziby są w większości pozostałościami dawnego, olbrzymiego, górskiego Królestwa Krasnoludów. Zostały wybudowane w pobliżu wielkich podziemnych miast, wydrążonych głęboko w Górach Krańca Świata i sięgających systemem tuneli od Norski do Arabii. Miasta te były duże i przestronne, połączone z fortecami i warowniami w górskich dolinach albo na wysokich szczytach. W ten sposób krasnoludowie mogli kontrolować górskie przejścia i strzec swoich miast przed atakami. Sam ten system doprowadził do własnego upadku, gdyż krasnoludowie nie byli świadomi przyczajonych głęboko pod ziemią złych istot, które zaczęły przenikać do najniższych tuneli. Aż w końcu większość krasnoludzkich miast padła lub została zniszczona przez swoich władców, by nie wpadły w łapy goblińskich hord albo okrutnych reptillionów. Inne, nowsze skupiska krasnoludów powstały w Szarych i Czarnych Górach, zasiedlone przez tych, co porzucili Góry Krańca Świata na skutek aktywności wulkanicznej; było to w roku 1500 (według rachuby krasnoludów) – czyli przed 4000 laty.

Dzisiaj jednym z nielicznych zamieszkałych miast krasnoludzkich jest Wieczny Szczyt, albo inaczej Karaz-a-Karak, co po krasnoludzku znaczy „Wieczna droga na wierzchołek". Jest to ostatnie wielkie miasto krasnoludów, ale nawet ono jest tylko zamieszkałe częściowo. Z tego miejsca ostatni król krasnoludów prowadzi bezustanną walkę z goblinami i innymi złymi istotami z gór. Poszukiwacze przygód – zwłaszcza krasnoludowie – zawsze są tu mile witani. Wieczny Szczyt leży dokładnie na krawędzi Starego Świata i styka się z Granicznymi Księstwami na zachodzie oraz Mrocznymi Krainami na wschodzie.

Próby stałego zasiedlenia innych miast krasnoludzkich podejmowane są rzadko i wiele z nich zostało opanowanych przez gobliny. Jednak duża liczba sekretnych i bardziej odosobnionych placówek, fortec oraz wież strażniczych nigdy nie została krasnoludom odebrana. Niewielkie grupki ich mieszkańców mogą komunikować się ze światem zewnętrznym jedynie drogą powietrzną lub z pomocą czarów. Stare tunele, które dawniej prowadziły do głównych kompleksów miejskich, zostały dawno zablokowane lub rozmyślnie zawalone dla powstrzymania goblinów. Grupy te rzadko liczą powyżej 100 osób, a wiele jest jeszcze mniejszych. Walka z goblinami trwa ciągle i wielu zaczyna wątpić w wartość i sens obrony ostatnich posiadłości starożytnego królestwa. Społeczności tego typu są porozrzucane po Górach Krańca Świata, a kilka znajduje się w Czarnych Górach.

•SIEDZIBY HALFLINGÓW•

Od lat halflingi są nierozłączną częścią ludzkiej społeczności i stanowią około 5% populacji. W Imperium istnieją nadal całe osady halflingów, rozrzucone pomiędzy Nuln, a rzeką Stir, jak pokazano to na mapie Starego Świata. Wszystkie osady w tym regionie znajdują się pod haflińską administracją, zgodnie z przywilejem imperialnym. Halflingowie są przyjaźnie nastawieni do ludzi innych ras, dlatego w osadach liczących powyżej 100 mieszkańców mieszkają zazwyczaj ludzie (ok. 10% liczby mieszkańców).





















1

•Gazil	Bragi Berserker•
KRASNOLUD	KRASNOLUD

2

•Hugo Haleberry	Brommedir•
HALFLING	ELFICKI KSIĄŻE

3

•Paal Van Der Neels	Pete Lightfinger•
MAG	KIESZONKOWIEC

4

•Max Hasener	Gotri•
KŁUSOWNIK	KRASNOLUD

5

•Klaus Kanincher	Ernst Jaeger•
KŁUSOWNIK	MYŚLIWY

6

•Klaus Ostenwald	Erich Faller•
ŁOWCA NAGRÓD	TRAPER

7

•Udo Feiler	Albrecht Spielhalter•
STRZELEC	GAJOWY

8

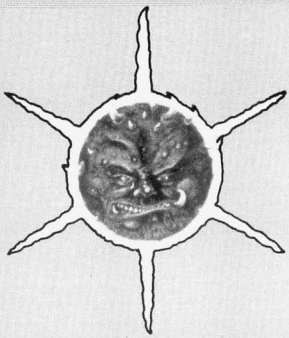
•"Chytrus" Nick Huydermans	Adolph Badenpfall•
ZŁODZIEJ	ZWIADOWCA

9

•Johann Zauberlich	Dieter Langenbug•
CZARODZIEJ	ŁUCZNIK

10

•Czerwoni Bracia	Aldfred Fellblade•
KAPŁAN	WOJOWNIK





Halflingi żyją w wioskach lub na małych farmach, a ich siedziby przypominają osady ludzkie, z tym że wszystko jest proporcjonalnie mniejsze. Najważniejszym wyjątkiem od tej zasady jest nora – wydrążona w zboczu, wyłożona cegłą lub kamieniami. Jej cechą charakterystyczną są zwrócone na południe drzwi i okna. Niektóre z tych nor to duże, kręte, podziemne dwory z wieloma korytarzami i wyjściami.



•PODRÓŻE W STARYM ŚWIECIE•

Podróże pomiędzy miastami Starego Świata nie należą do łatwych ani przyjemnych. Tereny wokół dużych ośrodków miejskich są uporządkowane, strzeżone i przeważnie wolne od bandytów. Ale nawet tutaj wędrowiec naraża się na ryzyko, ponieważ drogi są zwykle w fatalnym stanie. Im dalej od wielkich miast, tym okolica staje się niebezpieczniejsza. Wioski ustępują miejsca samotnym zagrodom, a pola uprawne granicą z obszarami wrzosowisk, lasów i bagien. Utrzymanie się z tak marnej ziemi jest dostatecznie trudne, nawet bez zagrożenia atakami sług Chaosu. Nic więc dziwnego, że mieszkańcy bardziej oddalonych wiosek podejrzliwie odnoszą się do obcych. Na te obszary nie sięga prawo i trudno pozbyć się bandytów oraz innych stworów, napadających na podróżnych. Według ludowej opinii każdy, kto jest na tyle głupi, aby podróżować zasługuje na wszystko, co go spotyka.

•DROGI•

Miasta są połączone drogami, budowanymi i utrzymywanymi wspólnie z mniejszymi ośrodkami miejskimi. Większość kosztów pokrywają jednak tak zwane myta. Według imperialnych archiwów, znajdujących się w Altdorfie, po raz pierwszy instytucja taka została powołana przez Imperatora Wilhelma Mądrego, a system szybko zaadaptowały inne kraje Starego Świata. Niestety nie wszystkie pieniądze uzyskane dzięki opłatom wydaje się na utrzymywanie gościńców – drogi są wyboiste, na całych odcinkach nawierzchnia się zapada lub jest podmyta. Znane są przypadki, gdy rogatkowe pobiera się w miejscach, gdzie nigdy nie było drogi...

Większość miasteczek leży bezpośrednio przy gościńcach albo jest połączona z nimi przez boczne trakty. Nawet główne drogi bywają często wąskie, wyboiste i bardzo zniszczone. Budowane są z kamiennych płyt, ułożonych na nasypach z piasku i tłucznia. Na grząskim podłożu droga może biec po drewnianych groblach i palach wbitych głęboko w grunt.

Drogi mają przeciętnie od 3 do 4 metrów szerokości, chociaż istnieją również takie, których szerokość nie przekracza 2 metrów. Dwa wozy mogą się zazwyczaj wyminąć, a na szczególnie wąskich drogach buduje się specjalne mijanki.

Rogatki:
Na każdym odcinku traktu stoi przynajmniej jedna rogatka, chociaż przeważnie jest ich kilka. Każdą tworzy domek mytnika i przegradzająca drogę zapora. Stosunkowo łatwo jest uniknąć wnoszenia opłat drogowych, lecz mytnicy mogą liczyć na wsparcie miejscowych władz. Pobieranie opłat jest zwykle dobrze zorganizowane i sprawne. Wysokość opłaty regulowana jest zasadą „korona za nogę" – z czego wynika, że należy zapłacić 2 korony za humanoidalnego podróżnika i 4 korony za każde zwierzę pociągowe lub wierzchowca. Za zwierzęta większe niż woły z reguły płaci się więcej, ponieważ to one najbardziej niszczą drogi.

Mosty:
Budowa i remont mostów dużo kosztuje, co oznacza, że są zwykle w marnym stanie, tak małe i wąskie, jak to tylko możliwe. Ponieważ trudno jest w drodze omijać mosty, często wykorzystuje się je jako rogatki. Pobiera się przy tym dodatkową opłatę za korzystanie z mostu – również zgodnie z zasadą „korona za nogę".

Strażnicy dróg:
Ponieważ podróże są bardzo niebezpieczne, władze administracyjne muszą utrzymywać stałą czujność. Drogi nadzorowane są przez regularne patrole, które odwiedzają także samotne farmy, sprawdzają rogatki oraz mosty i generalnie pilnują, czy wszystko jest w należytym porządku. Strażnicy dróg to twardzi ludzie, wybawcy podróżnych i pogromcy bandytów. Są lakoniczni, nieustępliwi i wzbudzają powszechny szacunek. Strażnicy dróg pełnią też rolę patroli granicznych, pilnując czy nie przedziera się jakaś banda i czy nie dzieje się coś niezwykłego. Dostarczają też odległym osadom pocztę, przewożoną regularnymi liniami dyliżansów.

Trakty:
Drogi łączą jedynie większe miasta. Poza tym osady łączą tylko ścieżki ubite kołami wozów i stopami wędrowców. Stosunkowo bezpieczne i wygodne podczas dobrej pogody, w czasie deszczu lub zimą stają się całkowicie nieprzejezdne dla wozów.

•PODRÓŻE NA PRZEŁAJ•

Czasami szlak prowadzi wędrowca tam, gdzie nie ma dróg ani nawet ścieżek. W Starym Świecie obszary takie to najczęściej bagna, góry, lasy lub wrzosowiska. W takich warunkach nie da się używać pojazdów kołowych, a nawet konie mają duże trudności z pokonywaniem takiego terenu – chyba że prowadzone za uzdę.



•DYLIŻANSE, WOZY I FURGONY•

Większość obywateli Starego Świata, zmuszona do znoszenia trudów podróży, korzysta z dyliżansów. Istnieje wiele niezależnych kompanii przewozowych, działających w ważniejszych miastach. Dyliżanse są duże i ciężkie, mają dużo miejsca na bagaże na dachu, a wewnątrz mieszczą do tuzina pasażerów. Woźnice to twardzi ludzie, podobnie jak strażnicy dróg dobrze przygotowani do trudów życia na szlaku. Kompanie przewozowe starają się zatrudniać najlepszych. Dyliżanse kursują w miarę często, a przejazd można uznać za usługę o *przeciętnej* dostępności (patrz **Poradnik konsumenta**). Najsłynniejsza w Imperium kompania przewozowa to „Dyliżanse na cztery pory roku", mieszcząca się w Altdorfie; posiada przedstawicielstwa w całym Imperium.

Dyliżanse przeznaczone są głównie do przewozu pasażerów; furgonów (4-kołowych) i wozów (2-kołowych) używa się do transportu większości przedmiotów codziennego użytku, płodów rolnych itp. Furgony nie mają żadnych amortyzatorów i są wyjątkowo niewygodne oraz powolne.

•ROZKŁADY JAZDY•

Dyliżanse podróżują przynajmniej raz dziennie pomiędzy miastami, mającymi powyżej 10 000 mieszkańców. Przy dobrych warunkach, na jednej trasie pomiędzy głównymi miastami Imperium może kursować do K6 dyliżansów. Z tą samą częstotliwością zatrzymują się one w leżących przy trasie mniejszych miejscowościach.

Dyliżanse kursują również do i z miasteczek o liczbie ludności większej niż 1000 osób, lecz kursy te nie są tak regularne – średnio jeden kurs na tydzień. Mistrz Gry może losowo wyznaczyć liczbę dni, jaką musi czekać pasażer na najbliższy dyliżans. Używa w tym celu kostek od K4 do K12, zależnie od wielkości i lokalizacji miasteczka.

Dyliżanse kursują tylko po drogach i pasażerowie, którzy chcą podróżować wzdłuż ścieżek i małych traktów, będą musieli wynająć wozy, furgony lub konie. Dostępność takiego środka transportu przyjmuje się za *przeciętną*, w czasie zbiorów – *małą* (patrz **Poradnik konsumenta**).

•PODRÓŻE SZLAKAMI WODNYMI•

Tam, gdzie jest to możliwe, wykorzystuje się do transportu rzeki i inne szlaki wodne – często znacznie bezpieczniejsze i pewniejsze niż drogi. Mapa pokazuje żeglowne szlaki w Starym Świecie; głównym jest rzeka Reik wraz z dopływami. Miasteczka, wioski oraz inne osady występują wzdłuż żeglownych rzek tak, jak w pobliżu dróg (patrz **Typowe osady Starego Świata**).

Szlaki wodne, jako wolniejsze od dróg, wykorzystuje się głównie do transportu towarów. Zawsze jednak istnieje możliwość wykupienia, wyproszenia lub odpracowania przejazdu łodzią. Taką rejsy są usługą o *dużej* dostępności w każdym zamieszkałym miejscu w pobliżu szlaku wodnego.

•SPOSOBY TRANSPORTU•

Konie i muły: Wszystkie szczegóły na temat tych zwierząt można znaleźć w **Bestiariuszu** (patrz **Zwierzęta i potwory – koń**). Koszt oraz dostępność koni i innych zwierząt jucznych podano w **Poradniku konsumenta**.

Dyliżanse, wozy i furgony: Dyliżanse mają wytrzymały, drewniany szkielet, pokryty lekkim drewnem, a czasami płótnem. Średni czas zbudowania dyliżansu wynosi K4+4 miesiące (zawsze przyjmując, że niezbędne materiały i umiejętności są łatwo dostępne). Zaprzęg składa się (zwykle) z 4 koni. Na koźle siedzi przeważnie jeden powożący i jeden strażnik – z tym, że obaj są woźnicami. Dyliżans zabiera 6 osób wewnątrz i 2 na dachu. W razie nagłej potrzeby wewnątrz można stłoczyć nawet 12 pasażerów. Studenci Uniwersytetu w Altdorfie prowadzą stałe współzawodnictwo na tym polu i ustanawiają rekordy (aktualny: 12 ludzi, 1 krasnolud i 3 halflingi).

Przy normalnej ilości pasażerów, każdy z nich może zabrać ze sobą dwa sporych rozmiarów kufry (albo ekwiwalent). Bagaże podróżują przymocowane na dachu pojazdu.

Przeciętny dyliżans ma Szybkość – 4, Wytrzymałość – 5 i punkty Uszkodzeń – 30. Konie i powóz można traktować jako jedną grupę podczas ataków dokonywanych pociskami lub magią. Do określenia miejsca trafienia dyliżansu rzuć K10:

Wynik rzutu	Miejsce trafienia
1-2	koń (wybierz losowo)
3-7	dyliżans
8	koło
9-10	odsłonięci członkowie załogi albo pasażerowie (wybierz losowo)

Odsłonięta obsada i pasażerowie to ci, którzy znajdują się na koźle i dachu dyliżansu albo wychylają się przez okno. Osób wewnątrz dyliżansu albo takich, których nie widać przez okno, nie można trafić za pomocą strzału, który nie był wymierzony. Jeżeli jednak strzelec albo rzucający czar spędzi dodatkową rundę na celowaniu, to wybrany koń albo część powozu może zostać trafiona zgodnie ze zwykłymi zasadami, dotyczącymi pojedynczych osób w grupie.

Jeżeli koń, prowadzący zaprzęg zostanie zabity dyliżans natychmiast się zatrzyma i przewróci, jeżeli woźnica nie wykona udanego testu ryzyka. W przypadku kraksy, wszyscy znajdujący się wewnątrz otrzymują K6 ran modyfikowanych jedynie o Wytrzymałość. Postacie, które podróżowały na zewnątrz, wypadają na K4 metry, ale nie odnoszą żadnych uszkodzeń ciała.

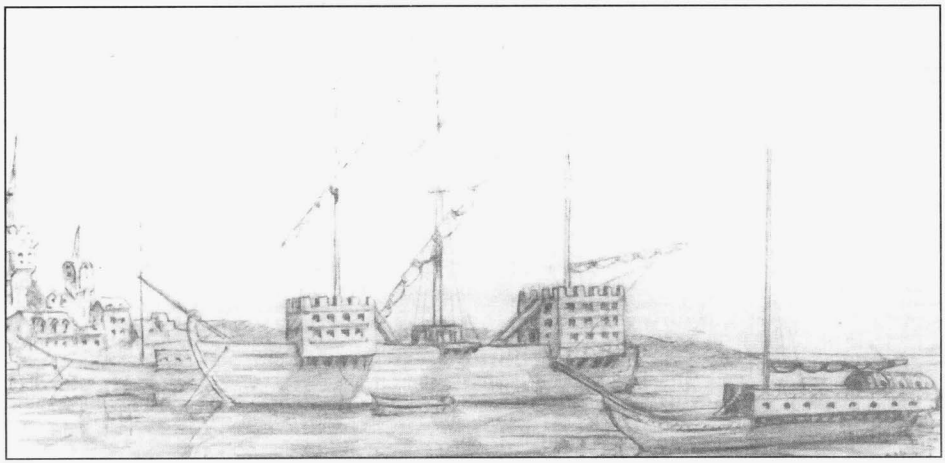
Jeżeli koń z drugiej pary zostanie zabity, to dyliżans zwalnia do połowy szybkości, dopóki ciało zabitego zwierzęcia nie zostanie odcięte. Może tego dokonać wynikiem 4-6 na K6 postać utrzymującą równowagę na jednym z pozostałych koni (stosowany jest standardowy test *ryzyka*). Jeżeli oba konie z drugiej pary zostaną zabite, dyliżans zatrzyma się tak jak w przypadku zabicia konia prowadzącego.

Koło dyliżansu może odnieść 10 punktów uszkodzeń zanim ulegnie zniszczeniu. Te uszkodzenia *nie* odnoszą się do dyliżansu jako całości. Jeżeli jednak koło odpadnie, dyliżans zatrzyma się z takim samym prawdopodobieństwem wywrotki, jak podczas zabicia konia prowadzącego (patrz wyżej).

Łodzie: Wszystkie łodzie buduje się z grubych desek. Lekkiego drewna i płótna używa się do konstruowania pokładu, osłon itp. Najpospolitsza łódź rzeczna ma około 12-15 metrów długości i jest bardzo szeroka. Poruszana jest pojedynczym żaglem, chociaż może być także holowana przez konie pociągowe, nawet na dłuższych odcinkach. Czas budowy łodzi zależy od jej rozmiarów: łódź wiosłowa – K10+10 dni, barka rzeczna K4+3 miesiące (przyjmując, że wszystkie materiały i umiejętności są łatwo dostępne).

Do łodzi wiosłowej potrzeba tylko jednego wioślarza, choć zwykle ma wiosła i miejsce dla dwóch. Łodzie rzeczne mają załogę K6+4 osób, z których jedna jest sternikiem, a pozostałe marynarzami, tragarzami, wioślarzami itp. Łódź wiosłowa może przewozić maksymalnie 6 osób (łącznie z wioślarzem), podczas gdy łódź rzeczna pomieści nawet 40 osób (razem z załogą), zakładając, że nie wiezie żadnego ładunku (patrz niżej).

Na łodziach wiosłowych nie ma zwykle zbyt wiele miejsca, dlatego należy dokonywać wyboru pomiędzy pasażerami, a ich dobytkiem. Jeżeli przewożonych jest 6 osób, brakuje miejsca na ładunek inny



niż mały bagaż podręczny. Każda osoba poniżej 6 zwalnia miejsce dla ładunku o objętości i wadze równej 1 pasażerowi. W łodziach rzecznych komory ładunkowe znajdują się na dziobie, zaś miejsce za masztem przeznaczone jest dla pasażerów, na nadbudówkę, osłony albo dodatkowy bagaż. Maksymalna ładowność wynosi 4500 punktów obciążenia, ale powinna zostać zredukowana, jeżeli na pokładzie znajdzie się pełny komplet pasażerów i załogi. Przewożone towary okrywa się daszkiem z płótna.

Łódź wiosłowa ma Szybkość – 3, Wytrzymałość – 4 i p. Uszkodzeń – 5. Łódź rzeczna ma Szybkość – 3, Wytrzymałość – 5 i p. Uszkodzeń – 50.

Przy ataku pociskami lub magią, łódź i jej załogę należy traktować jak jedną grupę. Określając miejsce trafienia w łódź, rzuć K10 i porównaj z poniższą tabelką:

Rzut K10	Łódź wiosłowa	Łódź rzeczna
1-3	odsłonięci członkowie załogi	odsłonięci członkowie załogi
4-5	odsłonięci członkowie załogi	ładunek albo kadłub
6-7	ładunek albo kadłub	kadłub
8-10	kadłub	kadłub

Określenie „odsłonięci członkowie załogi" dotyczy wszystkich celów nie kryjących się w danym momencie w nadbudówce łodzi. MG powinien losowo wybrać trafionego. Osób, znajdujących się w nadbudówce nie można trafić za pomocą nie wymierzonego strzału. Termin „kadłub" dotyczy wszystkich części nadbudowy, takich jak maszt, wszelkie nadbudówki pokładowe czy wiosła sterowe łodzi rzecznej.

Określone części łodzi, włączając w to członków załogi i ładunek, mogą zostać trafione zgodnie ze zwykłymi zasadami, dotyczącymi pojedynczych celów w grupie. Oznacza to, że strzelec lub rzucający czar musi spędzić dodatkową rundę na „mierzeniu", a cel powinien być przynajmniej częściowo widoczny.

Łódź zostaje zatopiona, gdy otrzyma uszkodzenia równe 80% jej punktów Uszkodzeń (tzn. łódź wiosłowa 4 pkt, a łódź rzeczna 40 pkt). Załoga oraz pasażerowie będą msieli pływać albo utoną (patrz **Mistrz Gry – Pływanie**).

•JĘZYKI W STARYM ŚWIECIE•

Większość mieszkańców Starego Świata porozumiewa się wspólnym językiem – znanym jako staroświatowy. Jednak akcent i idiomy różnią się zależnie od kraju z jakiego pochodzi mówiący. Odmiany te nazywamy dialektami. Oprócz tego każda rasa posiada swój własny język, a wreszcie istnieje duża liczba sekretnych i magicznych języków, które opisano oddzielnie.

Każda osoba może się porozumieć z inną, mówiącą tym samym językiem. Osoby, władające tym samym językiem zrozumieją jego dialekty, ale tylko pod warunkiem, że mówiąca dialektem osoba *chce być zrozumiana*. Używający dialektu w każdej chwili może zacząć nim mówić, a wtedy zrozumie go tylko ktoś, kto również zna ten dialekt.

•NAUKA JĘZYKÓW•

W trakcie przygód bohaterowie mogą poznać dodatkowe języki – pod warunkiem, iż mają nauczyciela, dla którego język nauczany jest językiem ojczystym. Kurs trwa 12 miesięcy, minus 1 miesiąc za każde pełne 10% Inteligencji ucznia. Pod koniec tego okresu MG powinien przeprowadzić test Inteligencji dla każdego bohatera – sukces oznacza, że nauczył się on stosunkowo biegle władać językiem, którego się uczył (ale nadal, w ciągu najbliższych 12 miesięcy, może natknąć się na nieznane słowo czy zwrot). Niepowodzenie oznacza, że bohater nie potrafi pojąć podstawowych zasad, rządzących danym językiem (wychwyci pojedyncze słowa, ale może popełnić sporo błędów i nie wszystko zrozumie).

Dodatkowych dialektów można się nauczyć w podobny sposób, ale udany test Inteligencji oznacza, że bohater potrafi biegle posługiwać się wyuczonym dialektem.

•PODSUMOWANIE KWESTII JĘZYKOWYCH•

Poniższa tabela wylicza wszystkie języki Starego Świata oraz ich dialekty, pokazując, gdzie są używane i przez jaką rasę.

Rasa	Język	Dialekt	Ojczysty dla
człowiek	staroświatowy	albioński	Albionu
		bretoński	Bretonii
		estalijski	Estalii
		tileański	Tilei
		reikspiel	Imperium i Jałowa Kraina
		słowiański	Kislev
krasnolud	khazalid		krasnoludów
	staroświatowy	krasnoludzki	krasnoludów
elf	eltharin	tar-eltharin	elfów wysokich i morskich
		fan-eltharin	leśnych elfów
	staroświatowy	leśnych elfów	leśnych elfów
halfling	staroświatowy	halfliński	halflingów
zwierzoczłek	mroczna mowa		zwierzoludzi
Wojownik Chaosu	mroczna mowa		Wojowników Chaosu
gnom	khazalid (krasnoludzki)	gnomów	gnomów
goblinoidy	gobliński	ghazhakh	goblinów
		harghazhakh	hobgoblinów
		orrakh	orków
		snotgob	snotlingów
reptillion	ssissyl'k		reptillionów
ogr	grumbarth		ogrów
skaven	queekish		skavenów
drzewiec	Malla-room-ba-larin eltharin staroświatowy (25% szans)		drzewców
troglodyta	ssissyl'k	ss'kyzz'l'k	troglodytów
troll	orgvar		trolli



•JĘZYKI SEKRETNE I TAJEMNE•

Istnieje pięć tak zwanych sekretnych języków, znanych często przez wielu ludzi – zależy to tylko od klasy, do której należy dana profesja. Używa się ich przeważnie do celów specjalistycznej komunikacji i uczy się ich zależnie od potrzeb.

Bitewny: używany przez wojowników, głównie do wydawania rozkazów podczas walki.

Klasyczny: używany przez uczonych, można się nań natknąć w wielu starożytnych księgach i dokumentach.

Rangerów: używany przez rangerów, przeważnie dotyczy łowiectwa, życia w lesie itp.

Złodziei: używany przez Łotrów, przeważnie jako rodzaj szyfru.

Gildii: używany w tajnych dokumentach i rytuałach różnych gildii.

Pełny opis możesz znaleźć w **Umiejętnościach – Sekretny język....**

Istnieje również sześć języków tajemnych, używanych wyłącznie do celów magicznych – nigdy do celów zwykłej komunikacji.

Tajemny krasnoludzki: wyjątkowo rzadki, znany tylko przez magów krasnoludzkich.

Tajemny elficki: używany tylko w Królestwach Elfie przez tamtejszych magów.

Demoniczny: język demonów, używany także przez demonologów.

Druidzki: wyjątkowo rzadki i starożytny język, znany tylko przez kapłanów druidzkich.

Magiczny: dzieli się na cztery rodzaje: pierwotny, iluzjonistyczny, nekromancki oraz czarodziejski. Wraz z językiem demonicznym jest używany przez zwykłych i wyspecjalizowanych czarodziejów (patrz **Magia**).

Dawnych Slannów: najstarszy i najrzadszy, był początkowo używany przez ziemnowodną rasę, która odegrała tak ważną rolę w kształtowaniu Znanego Świata (patrz **Historia świata**).

Dalsze szczegóły możesz znaleźć w **Podręczniku gracza** – w rozdziale **Umiejętności**.

•PORADNIK KONSUMENTA•

Ten rozdział poświęcony jest wszystkim sprawom finansowym. Pieniądze powinny występować we wszystkich grach, lecz nie powinieneś pozwolić, by zapanowały nad rozgrywką. Jeśli ich brakuje, powinieneś dyskretnie, jednak uważnie śledzić jak gracze z nich korzystają, natomiast jeśli drużyna jest bogata, niewielki sens ma rozliczanie jej co do pensa.

•MONETY•

System monetarny Starego Świata opiera się na trzech rodzajach monet – złotej koronie, srebrnym szylingu i pensie, zazwyczaj zrobionym z brązu, miedzi lub mosiądzu. Każda moneta waży mniej więcej 1 uncję, a jej wartość jest uzależniona od wagi. Wszystkie miasta, a także niektóre miasteczka biją swe własne monety, które są akceptowane na całym terenie Starego Świata (choć monety z mniejszych miasteczek mogą być uznawane tylko lokalnie). Niezwykłe monety traktowane są z dużą podejrzliwością, dzięki czemu ich emisja staje się nieopłacalna. Ponieważ monety różnią się pochodzeniem, wiarygodnym określeniem wartości staje się ich waga.

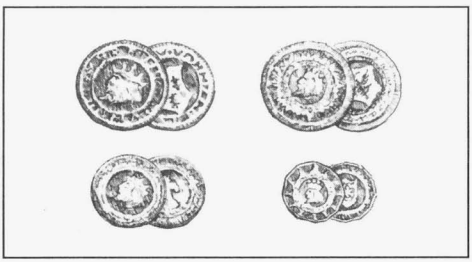
1 złota korona = 20 srebrnych szylingów = 240 mosiężnych pensów
1 srebrny szyling = 12 mosiężnych pensów

Zazwyczaj zapisuje się to tak:

1 zk = 20/- = 240 p

Bardziej skomplikowaane kwoty, na które mogą składać się różne monety zapisuje się następująco:

1 zk 12/6	– 1 korona, 12 szylingów i sześciopensówka
6/-	– tylko sześć szylingów
12 zk 5/-	– 12 koron i 5 szylingów
3p	– tylko 3 pensy



•DOBRA I USŁUGI•

Poradnik Konsumenta zawiera listę dóbr i usług, ich standardowe ceny i ogólnodostępność. Ta lista jest pomyślana jako pomoc, a nie jako nienaruszalna reguła – możesz więc do woli zmieniać jej szczegóły w swych własnych scenariuszach. Na przykład, jeśli twa gra toczy się w społeczeństwie górniczym, byłoby dość dziwne, gdyby bohaterowie nie mogli nabyć kilofów...

Poradnik podzielony jest na kilka kategorii dóbr i usług:

Utrzymanie
Ubranie
Pancerz
Broń
Inne (pojemniki, przedmioty domowego użytku, narzędzia itd.)
Transport
Mieszkania
Usługi medyczne

Podano w nim ceny wszystkich przedmiotów, ich ciężar (jeśli jest brany pod uwagę) oraz dostępność według następującej skali:

znikoma – niewielka – mała – przeciętna – duża – powszechna

Z poradnika powinno korzystać się w następujący sposób: najpierw należy odszukać przedmiot, który bohater chce nabyć oraz zapamiętać jego dostępność. Następnie, korzystając z poniższej tabeli, należy odnaleźć liczebność społeczności (może być ona określona w scenariuszu, bądź też wg zasad podanych w **Typowych osadach Starego Świata**). W odpowiedniej rubryce tabeli trzeba odnaleźć procentową szansę dostępności poszukiwanego przedmiotu czy usługi w miejscu, w którym się ich szuka. Potem trzeba wykonać test – jeśli się nie powiedzie, przedmiot czy usługa nie są dostępne. Następny test można przeprowadzić dopiero po tygodniu.

	Ludność			
	Poniżej 100	Poniżej 1000	Poniżej 10.000	Powyżej 10.000
znikoma	1%	5%	10%	25%
niewielka	3%	7%	15%	30%
mała	5%	10%	25%	40%
przeciętna	10%	20%	35%	55%
duża	20%	35%	50%	80%
powszechna	35%	60%	70%	100%

Gdy już zostało stwierdzone, że dany przedmiot czy usługa są dostępne w danym miejscu, nie ma potrzeby wykonywania kolejnych testów, by znaleźć większą ich ilość. Oczywiście można określić rozsądną granicę – jeśli, na przykład, dojdzie do sytuacji, w której gracz, który kupił już sześć napierśników chce wykupić cały ich zapas we wsi...



•UTRZYMANIE•

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Dobre wino (butelka)	25/-	5	przeciętna
Domowe wino (butelka)	4/-	5	duża
Jedzenie na jeden dzień (gotowy posiłek)	3/- do 7/-*	10	powszechna
Obrok dla konia (1 dzień)	7/6	50	powszechna
Oddzielny pokój (4 osoby)	30/-	-	duża
Piwo (1/2 litra)	9p	2	powszechna
Wspólna sala w zajeździe (noc)	2/-	-	powszechna
z łóżkiem	3/-	-	powszechna
Stajnia (1 koń, 1 noc)	1/6	-	powszechna
Wódka (butelka)	10/-	5	przeciętna
Żelazne racje (na tydzień)	3 zk	50	duża

** 3/- to minimum wymagane, by utrzymać się przy życiu, lecz każdy bohater, który ma pieniądze **musi** wydawać 7/- dziennie na jedzenie (jeśli go na to nie stać, musi wydać tyle, ile ma). Nawet 7/- dziennie to głodowa racja, a ci bohaterowie, którzy chcą utrzymać swą pozycję społeczną powinni wydawać znacznie więcej.*

•UBRANIE•

Podane poniżej ceny dotyczą wyłącznie ubrań przeciętnej jakości. Jeśli chcesz nabyć ubrania lepszej lub gorszej jakości, musisz zastosować poniższe modyfikatory. Powinieneś uwzględnić również zmianę ich ciężaru – wyszukana i bogato zdobiona szata jest zwykle ciężka i niewygodna.

Najwyższa jakość	x 10
Dobra jakość	x 3
Niska jakość	podziel przez 2

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bryczesy	2 zk	4	powszechna
Buty	6 zk	5	powszechna
Buty jeździeckie i ostrogi	12 zk	12	przeciętna
Buty skórzane (długie)	9 zk	10	duża
Chałat	50/-	3	powszechna
Chusta na szyję	6/-	-	powszechna
Chusteczka do nosa (jedwabna)	4 zk	-	duża
Kapelusz (szerokie rondo, zdobiony)	5 zk	5	powszechna
Kapelusz (zwyczajny)	10/-	1	powszechna
Kaptur / Maska	25/-	2	duża
Koszula	2 zk	2	powszechna
Kubrak przeszywany	6 zk	4	powszechna
Pas	10/-	1	powszechna
Peleryna	5 zk	10	powszechna
Płaszcz ciężki	10 zk	15	powszechna
Suknia	7 zk	6	powszechna
Szaty kapłańskie	13 zk	20	przeciętna
Tunika	5 zk	4	powszechna

Ciężar ubrania, które bohater nosi na sobie nie jest doliczany do jego obciążenia, lecz jeśli niesie je w worku czy plecaku, waży tyle, ile podaje tabela.





•PANCERZ•

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Czepiec kolczy	25 zk	30	przeciętna
Czepiec skórzany	10 zk	10	duża
Kaftan skórzany	17 zk	50	duża
Kaftan kolczy	115 zk	80	przeciętna
Kaftan kolczy z rękawami	130 zk	100	przeciętna
Kolczuga	95 zk	80	przeciętna
Koszulka kolcza	80 zk	60	przeciętna
Kurtka skórzana	12 zk	40	duża
Nagolenniki kolcze (para)	55 zk	60	mała
Naramienniki kolcze (para)	20 zk	40	niewielka
Hełm otwarty*	2 zk	30	duża
Hełm rycerski	20+K10 zk	40	mała
Napierśnik	70 zk	75	mała
Naplecznik	50 zk	75	mała
Nagolenniki płytowe (para)	70 zk	60	mała
Naramienniki płytowe (para)	60 zk	30	mała
Rękawice (para)	30 zk	10	mała
Tarcza	2K8+2 zk	50	duża
Tarcza bez okuć (na 1 przygodę)	10/-	50	powszechna

** Założony na czepiec kolczy, nie daje dodatkowej ochrony.*

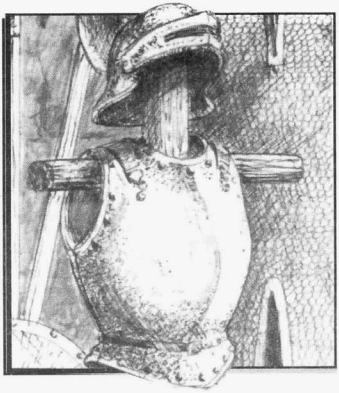
•BROŃ•

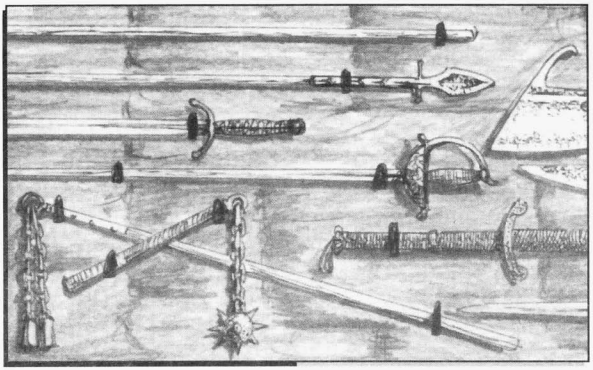
Broń ręczna	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bicz	15/-	30	przeciętna
Buzdygan	7 zk	50	duża
Garota	1 zk	1	niewielka
Hak	1 zk	1	przeciętna
Halabarda	8 zk	175	duża
Kastet	1 zk	1	duża
Kij	3/-	50	powszechna
Kopia	50/-	100	niewielka
Korbacz	10 zk	60	mała
Korbacz dwuręczny	20 zk	120	niewielka
Łamacz mieczy	5 zk	40	mała
Maczuga dwuręczna	15 zk	100	mała
Miecz	14 zk	60	duża
Miecz dwuręczny	35 zk	250	przeciętna
Miecz półtoraręczny	20 zk	100	duża
Młot bojowy	8 zk	75	mała

Broń ręczna	Cena	Obciążenie	Dostępność
Młot bojowy dwuręczny	15 zk	200	niewielka
Nadziak	9 zk	60	niewielka
Pałka drewniana	2/-	40	powszechna
Pałasz	14 zk	50	mała
Pochwa na miecz	1-10 zk	20	duża
Puklerz	2 zk	10	przeciętna
Rapier	20 zk	40	mała
Sieć	30/-	30	niewielka
Szpada	18 zk	40	mała
Sztylet / nóż	3 zk	10	duża
Topór bojowy	6 zk	50	duża
Topór dwuręczny	12 zk	75	przeciętna
Topór jeździecki	7 zk	75	mała
Włócznia	35/-	50	duża

Broń strzelecka	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bolas	7/-	20	mała
Bełty do kuszy (5)	2 zk	10	przeciętna
Dmuchawka	10 zk	15	znikoma
Kołczan na 30 strzał	15/-	15	duża
Kusza	16 zk	120	przeciętna
Kusza powtarzalna	100 zk	150	znikoma
Lasso	1 zk	10	powszechna
Łuk długi	15 zk	90	przeciętna
Łuk elfi	30 zk	100	znikoma
Łuk krótki	7 zk	75	duża
Łuk zwykły	11 zk	80	duża
Młot	8 zk	75	mała
Nóż do rzucania	4 zk	10	przeciętna
Oszczep	25/-	30	przeciętna
Pistolet strzałkowy	10 zk	25	niewielka
Proca	2/-	10	duża
Proca drzewcowa	6/-	30	niewielka
Strzałka do rzucania	2 zk	10	niewielka
Strzały (5)	30/-	10	duża
Toporek do rzucania	5 zk	40	przeciętna
Włócznia	35/-	50	duża

Broń palna	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bomba	75 zk	20	znikoma
Kule do broni palnej (10)	1 zk	10	mała
Pistolet	150 zk	25	znikoma
Proch strzelniczy (ładunek)	5 zk	1	niewielka
Rusznica	75 zk	50	znikoma





•INNE•

Plecaki, worki itp.

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bukłak na wodę (5 l)	8/-	pełny 100	powszechna
Juk (pojemność 150)	2 zk	5	przeciętna
Flaszka metalowa (1/2 l)	50/-	15	mała
Manierka skórzana (1/2 l)	15/-	5	przeciętna
Plecak (pojemność 250)	30/-	20	powszechna
Sakiewka (100 monet)	2/-	1	powszechna
Sakwa	5/-	1	powszechna
Torba na ramię (pojemność 200)	6/-	5	powszechna
Tuba skórzana	1 zk	2	mała
Worek (pojemność 200)	16/-	7	powszechna

Sprzęty domowe i wyposażenie osobiste

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Drewno na opał (wiązka)	2/-	5	powszechna
Dzban (gliniany)	3/6	10	powszechna
Garnek kucharski	1 zk	20	powszechna
Guziki (tuzin)	2/-	2	duża
Hubka i krzesiwo	30/-	5	powszechna
Koc	2 zk	10	powszechna
Kociołek (1/2 l)	30/-	10	powszechna
Kości do gry (para)	6/-	—	powszechna
Kufel (cynowy)	1 zk	5	powszechna
Materac z pierza	12 zk	350	mała
Materac z włosia	8 zk	400	przeciętna
Sztućce (komplet dla jednej osoby)			
– drewniane	5/-	2	powszechna
– metalowe	3 zk	4	duża
– srebrne	15 zk	3	mała
Talia kart	1 zk	1	powszechna

Oświetlenie

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Lampa	5/-	20	powszechna
Latarnia	12 zk	20	przeciętna
Latarnia sztormowa	20 zk	30	mała
Olej (1/2 l)	8/-	5	powszechna
Pochodnia	1/-	5	powszechna
Świeca (tuzin)			
– łojowa (płonie przez 3 godz.)	6/-	5	powszechna
– woskowa (płonie przez 4 godz.)	36/-	5	przeciętna

Instrumenty muzyczne

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bęben	30/-	50	przeciętna
Flet	20 zk	10	niewielka
Flet klasyczny	3 zk	5	przeciętna
Harfa mała	20 zk	50	niewielka
Harmonijka ustna	8/-	1	przeciętna
Klawikord	250 zk	1200	niewielka
Lutnia	80 zk	30	mała
Mandolina	23 zk	15	mała
Róg	10 zk	30	przeciętna
Tamburyn	1 zk	5	przeciętna
Wiola	25 zk	30	przeciętna

Narzędzia

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Forma do monet (bez wzoru)	10 zk	5	niewielka
Gwóźdź żelazny (12 cali)	10/-	5	duża
Haczyk na ryby i linka	3/-	2	duża
Hak	4 zk	20	przeciętna
Instrumenty medyczne	50 zk	50	niewielka
Kajdany (para)	5 zk	20	przeciętna
Klin drewniany	8 p	2	powszechna
Łańcuch (metr)	30/-	50	przeciętna
Łom	5 zk	20	przeciętna
Łopata (żelazna)	25/-	20	duża
Mapy nawigacyjne (drukowane)	25 zk	5	niewielka
Narzędzia kowalskie (oprócz kuźni i miechów)	50 zk	100	niewielka
Narzędzia grawerskie	50 zk	20	niewielka
Narzędzia rzemieślnicze	50 zk	40	niewielka
Piła	7 zk	10	duża
Potrzask	8 zk	100	przeciętna
Przyrządy nawigacyjne	50 zk	20	niewielka
Sidła (metalowe)	1 zk	5	duża
Surowiec metalowy (gąska)	26/-	20	przeciętna
Szkło powiększające	75 zk	5	znikoma
Sznur (metr)	5/-	10	przeciętna
Tyczka (metr)	1/6	10	powszechna
Wytrychy	10 zk	20	przeciętna

Piśmiennictwo

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Książka iluminowana	350 zk	50	niewielka
Książka (drukowana)	40 zk	35	mała
Papier (12 kartek)	12/-	-	niewielka
Pergamin (12 kartek)	12 p	-	mała
Przybory piśmiennicze	10 zk	5	przeciętna

•TRANSPORT•

Pojazdy

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Furmanka	(K6x10)+40 zk	-	duża
Łódka wiosłowa	(K6x10)+60 zk	900	przeciętna
Łódź	600 zk	-	niewielka
Powóz, kareta	1000 zk	-	niewielka
Wóz kryty	(K8x10)+60 zk	-	duża

Wierzchowce

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Lekki koń bojowy	575-1150 zk	-	mała
Koń wierzchowy	60-480 zk	-	duża
Rumak	960-4750 zk	-	powszechna

Zwierzęta domowe

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Koń juczny	30-60 zk	-	powszechna
Koń pociągowy	50-75 zk	-	powszechna
Koza	40/- - 50/-	-	powszechna



1





3





5

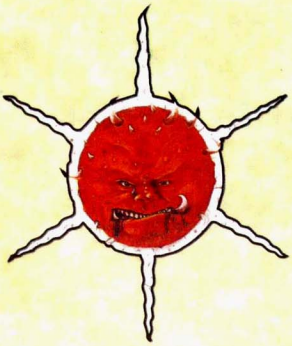




7



9



1
●Gogrudd Roggutt●
GOBLINY

2
●Krwawy Topór Drum6Drone Ulsen●
KRASNOLUDY CHAOSU

3
●Throtl Nieczysty Vermyn●
SKAVEN

4
●ZOMBIE●

5
●Maniac Brugzod●
ORKI

6
●Hakri Rzeźnik Eric Umbrand●
WOJOWNICY CHAOSU

7
●KRÓL OŻYWIEŃCÓW●

8
●Hobol Ognisty Dech●
TROLL

9
●Srkagg Rzeźnik●
OGRE NAJEMNIK

10
●Grim Gunderbald●
WOJOWNIK CHAOSU



2





4





6



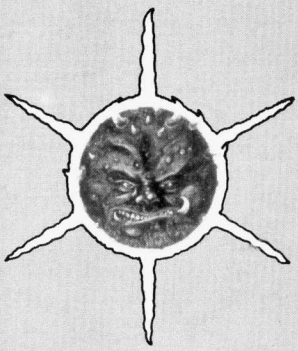


8



10







Zwierzęta domowe	Cena	Obciążenie	Dostępność
Krowa	40-60 zk	-	powszechna
Kurczak	1/-	-	powszechna
Owca	54/- - 62/-	-	powszechna
Pies	K6 zk	-	powszechna
Sokół	40-70 zk	-	niewielka
Świnia	80/- - 90/-	-	powszechna
Wół	60-80 zk	-	powszechna

•KOSZTY PODRÓŻY•

Za 15 km podróży	Cena	Obciążenie	Dostępność
Dwukółka (za dzień)	3 zk	-	powszechna
Łódź rzeczna	5/-	-	powszechna
Furmanka/wóz	15/-	-	powszechna
Powóz/kareta (za dzień)	7 zk	-	przeciętna
Wóz kryty 3-konny (za dzień)	4 zk	-	duża

•MIESZKANIA•

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Dom w mieście	450 zk	-	duża
Dom w mieście (dobrze urządzony)	1 500 zk	-	przeciętna
Dom w mieście (luksusowy)	2 400 zk	-	przeciętna
Mały pałac	30 000 zk	-	znikoma
Wiejski dom	270 zk	-	duża
Wiejska chata	90 zk	-	duża
Luksusowy dom z dużym ogrodem	4 800 zk	-	niewielka
Zamożny szlachecki dworek z dziedzińcem	21 600 zk	-	niewielka

•USŁUGI MEDYCZNE•

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Za wizytę	3 zk	-	duża

•PODRABIANIE PIENIĘDZY•

Bohaterowie, którzy wpadną na pomysł fałszowania monet będą musieli przede wszystkim zaopatrzyć się w odpowiednie formy czy matryce. Autentyczne matryce są trudne do zdobycia, jednak system monetarny Starego Świata jest tak zróżnicowany, że zrobienie własnych nie powinno nastręczać większych trudności. Dobrze by było, gdyby podrobione monety wyglądały na wiarygodną i powszechnie uznawaną walutę. Wszystkie zaznaczone na mapie miasta biją własne monety, które są powszechnie akceptowane. Niektóre mniejsze miejscowości również biją własną monetę, lecz nie wszędzie jest ona uznawana – zwykle wzbudza podejrzenia poza miastem, z którego pochodzi.

Wykonanie zestawu matryc zajmuje około tygodnia i wymaga posiadania umiejętności *sztuka*.

Bicie monet z matrycy jest względnie łatwe, jednak sporządzenie wiarygodnego stopu, zawierającego co najmniej 25% złota i odpowiednią domieszkę podstawowego metalu wymaga korzystania z *monetoznawstwa* oraz *chemii* lub *metalurgii*. Potrzebny jest również mały warsztat.

Półtora kilograma stopu, zawierającego około 300 g złota (10 złotych koron) wystarcza na wybicie 50 fałszywych monet, mających wartość 50 Złotych Koron – zajmie to dwu osobom cały dzień. Osoba, pracująca samotnie nie jest w stanie prawidłowo wybić monet – wszystkie wyprodukowane w ten sposób pieniądze zostaną natychmiast rozpoznane jako fałszywe. Puszczanie w obieg fałszywych monet wymaga udanych testów *oszustwa*. Szanse na sukces każdej kolejnej próby maleją o 5% za każdy dzień po pierwszym udanym użyciu fałszywych monet. Transakcje powyżej 10 monet zmniejszają szansę *oszustwa* o 1% za każdą dodatkową monetę. Tak więc próba wydania 23 fałszywych monet wymaga modyfikatora -13% do testu *oszustwa*. Nieudany rezultat oznacza, że fałszerstwo zostało zdemaskowane i bohater zapewne trafi do kazamatów. Karą za fałszerstwo jest uwięzienie na czas nieokreślony.

•WYNAJMOWANIE BOHATERÓW•

Wcześniej czy później każda drużyna będzie chciała wynająć bohaterów niezależnych – specjalistów wszelkiej maści. Będą im oni potrzebni w przypadku, gdy niezbędne są umiejętności, których nie posiada nikt z drużyny. Być może w najbliższej wyprawie muszą wziąć udział doświadczeni wojownicy, a może po prostu drużyna nie wie, co zrobić z pieniędzmi i zapragnie wynająć służącego, błazna etc. Takie osoby, nazywane najmitami, możemy podzielić na dwie kategorie: wyszkolonych i niewyszkolonych.

Niewyszkoleni najmici: Są często poszukiwani do wykonywania fizycznych prac, takich jak noszenie bagaży, kopanie rowów itp. Należą do kategorii omówionej wcześniej w rozdziale **Standardowe testy – Zatrudnienie** (patrz **Mistrz Gry**), tzn. są rzemieślnikami, artystami, robotnikami albo służącymi. Mogą mieć więcej profesji, ale przeważnie koncentrują się tylko na jednej. Takich bohaterów niezależnych nie trzeba kreować – mają po prostu podstawowy profil i omówione w opisie profesji umiejętności i przedmioty. Ich średnie zarobki kształtują się następująco :

			Dostępność
Rzemieślnik	10/-	60/-	duża
Artysta	5/-	30/-	duża
Robotnik	7/-	42/-	duża
Służący	6 p	3/-	duża

Uwaga: *Artyści zwykle oczekują napiwków. Natomiast służący powinni mieć zapewnione wyżywienie i zakwaterowanie.*

Tabela określa również wysokość zarobków, jakich spodziewać się mogą sami bohaterowie (patrz **Standardowe testy – Zatrudnienie**).

Czasami zatrudnionym robotnikom zapewnia się także wyżywienie i noclegi, ale zwykle potrąca się to z zarobków. W społecznościach rolniczych zwykle część wypłaty daje się w naturze – czyli w produktach rolnych (jaja, sery, mleko, jabłecznik itp).

Wyszkoleni najmici: Zwykle poszukiwani dla umiejętności, których brakuje bohaterom, prowadzonym przez graczy albo dla wzmocnienia siły drużyny podczas przygody. Wyszkoleni najmici mają kilka profesji, trudniej ich znaleźć, a przede wszystkim zatrudnienie ich jest kosztowniejsze. Wynajmujących interesują ich umiejętności, wiedza i doświadczenie. Średnia płaca i *dostępność* takich osób różni się, zależnie od liczby profesji, jakimi dysponują.

Podstawowe płace dla wyszkolonych najmitów			
Profesje	**Za dzień**	**Udział***	**Dostępność**
1	20 zk	-	duża
2	30 zk	1/2	przeciętna
3	45 zk	3/4	przeciętna
4	70 zk	1	mała
5	100 zk	1	niewielka
6	150 zk	1	znikoma
więcej niż 6 (za każdą następną profesję)	+50 zk	1	znikoma

** Stosowane tylko wobec najmitów, którzy podczas przygody walczą ramię w ramię z bohaterami, prowadzonymi przez graczy.*

Pracodawca zwykle płaci bohaterowi niezależnemu za wszystkie jego profesje, nawet jeśli części z nich nie wykorzystuje. Najmici dysponujący wieloma profesjami mają dostatecznie wiele propozycji, by nie zatrudniać się za niewielkie pieniądze. Gotówkę wypłaca się w co tydzień albo po zakończeniu przygody. Jednak większość bohaterów niezależnych oczekuje natychmiast po zawarciu umowy zaliczki równej tygodniowej pensji, szczególnie jeśli trzeba zakupić specjalny ekwipunek. Bohaterowie niezależni zawsze zawierają umowy, które gwarantują, iż w razie ich śmierci zapłata trafi do krewnych, innych spadkobierców lub budowniczych grobowców. Takie umowy są zawierane sądownie albo poprzez pewne organizacje (gildie), więc ich przestrzeganie jest gwarantowane przez czynniki oficjalne. Udział wypłacany jest jako dodatek do zarobków bohaterów niezależnych w momencie podziału zdobytego skarbu między bohaterów, którzy przeżyli przygodę. Podana w tabeli liczba pokazuje wielkość udziału BN w stosunku do udziału bohatera, prowadzonego przez gracza. Dzielone są wszystkie łupy, skarby i magiczne przedmioty, chyba że gracze umówili się inaczej podczas wynajmowania bohaterów niezależnych. Jeżeli z udziałów bohaterów niezależnych zostały wykluczone pewne przedmioty, wówczas będą się oni spodziewali równowartości pieniężnej, płaconej po zakończeniu przygody. Udziały w łupach nie są wypłacane w przypadku śmierci bohaterów niezależnych. Oczywiście w zdobyczy partycypują tylko ci najemnicy, którzy wyruszyli na wyprawę z bohaterami, prowadzonymi przez graczy – alchemik, który został w laboratorium, próbując przemienić ołów w złoto oczywiście nie otrzyma udziału. Najemnik z jedną profesją zwykle przyłącza się do grupy raczej za równy udziały, niż za stałą pensję. Jeżeli całkowita liczba profesji wszystkich członków drużyny wynosi powyżej 20, najemnik powinien się zadowolić 1/4 zwykłego udziału.

•KREOWANIE NAJEMNIKÓW•

Tworzenie najemników odbywa się w ten sam sposób, jak dla wszystkich bohaterów niezależnych (patrz **Mistrz Gry**). Warto, aby MG przygotował rezerwę bohaterów niezależnych, gotowych do przyjęcia oferty wywieszonej na słupie przez członków drużyny. W przypadku niewyszkolonych najemników, znacznie wygodniej jest przyjąć, że są to przeciętni przedstawiciele swojej rasy.

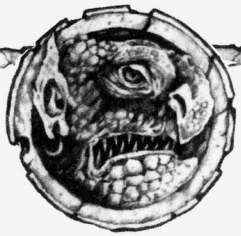




KONTRAKT OLDENHALLERA

ROZDZIAŁ

8



BOHATEROWIE
Format
Przygotowania
Epizod 1: Tak więc... oto Nuln
Epizod 2: Zasadzka!
Epizod 3: Powrót Zbójcy
Epizod 4: Górne piętro w „Powrocie Zbójcy"
Epizod 5: Twarz w oknie
Epizod 6: Śpiące psy
Epizod 7: Gwałtowne przebudzenie
Epizod 8: Pościg po dachach
Epizod 9: Przebudzenie
Epizod 10: Obrabowani!
Epizod 11: Noc w celi
Epizod 12: Reiks Platz
Epizod 13: Kontrakt Oldenhallera
AZYL
Baza gangu Schatzenheimera
1. Wejście
2. Komnata straży
3. Hall
4. Pokój Kurta Holgera
5. Sala sypialna
6. Magazyn
7. Wschodni pokój straży
Baza gangu Valantina
8. Pokój straży
9. Magazyn
10. Przedpokój
11. Gabinet Emilio Valantina
12. Sypialnia Emilio Valantina
13. Wschodni pokój straży
14. Sala sypialna
Kanały
15. Jaskinia szczurów
16. Wagoniki górnicze
Baza gangu Huydermana
17. Wnęka załadunkowa
18. Pomieszczenie straży Huydermanów
19. Główna komora
20. Zatoczka
Bestie Nurgla
Zgnilizna Nurgla
Zakończenie przygody

Ten scenariusz został opracowany jako wprowadzenie do gry **Warhammer Fantasy Roleplay** i może być rozgrywany przez osoby, które wcześniej nigdy nie zetknęły się z grami fabularnymi. Jedna z nich powinna zostać **Mistrzem Gry** (MG). Mistrz musi przynajmniej raz przeczytać opis tej przygody, a oprócz tego przed przystąpieniem do gry powinien stosunkowo dobrze poznać rządzące rozgrywką zasady. Nie ma jednak potrzeby czytania i uczenia się wszystkich zasad, ponieważ w tekście przygody zamieściliśmy uwagi i przykłady, pomocne w prowadzeniu rozgrywki. Wkrótce zresztą większość zasad sama wejdzie do głowy.

Chociaż **Kontrakt Oldenhallera** został przeznaczony dla graczy początkujących, to jednak również ci bardziej doświadczeni także stwierdzą, że jest to przygoda interesująca, stanowiąca przydatne wprowadzenie w reguły WFRP – oczywiście jest również zabawna!

•BOHATEROWIE•

Na końcu scenariusza znajdują się Karty czterech gotowych bohaterów. Zachęcamy do tego, by pierwszą sesję rozegrać właśnie nimi, ponieważ dzięki temu można do niej przystąpić prawie natychmiast, nie tracąc czasu na tworzenie nowych bohaterów. Oczywiście nie jest to obowiązujące i możesz, jeśli wolisz, grać osobami stworzonymi od początku przez ciebie. Przygoda jest przeznaczona dla czterech uczestników, chociaż można ją rozegrać również w mniej lub bardziej licznym składzie.

•FORMAT•

Pierwsza część scenariusza dotyczy przybycia bohaterów do miasta Nuln oraz następnych, bogatych w wydarzenia 24 godzin. Podzielona ona została na *epizody*. Druga część opisuje złodziejską kryjówkę, zwaną „Azylem", podzieloną na cztery obszary, z których każdy przedstawiony jest jako cykl *pomieszczeń*.

Opis *epizodów* i *pomieszczeń* zazwyczaj zaczyna się od wstępu, umieszczonego w ramce, który może zostać głośno odczytany graczom. Wstęp opisuje widok, jaki bohaterowie ujrzą podczas pierwszej wizyty w danym miejscu. Następnie podano informacje dostępne tylko dla MG. Między innymi zawarto tam podpowiedzi na temat sposobów przeprowadzenia rozmaitych spotkań i przykładowe zasady, służące początkującemu MG pomocą w prowadzeniu rozgrywki.

Na końcu każdego epizodu znajduje się sekcja o nazwie „wyjścia", prowadząca bohaterów do kolejnego punktu całej historii. W drugiej części przygody, za każdym razem, gdy bohaterowie przejdą z jednej komnaty do drugiej, MG powinien korzystać z map – pomieszczenia są ponumerowane – oraz z odpowiedniej części tekstu. Na przykład, jeśli gracze przejdą z pomieszczenia 3 do komnaty 5, MG powinien odczytać informacje na temat tejże 5 komnaty.

Przygoda, a szczególnie pierwsza jej część, została przygotowana dla graczy początkujących. Doświadczeni MG mogą zmieniać lub ignorować niektóre szczegóły, tak, by dać swoim graczom większą swobodę działania.

•PRZYGOTOWANIA•

Przed przystąpieniem do gry radzimy wykonać kopie Kart Bohatera – po jednej dla MG i każdego gracza. Rozgrywka przebiega znacznie szybciej, jeżeli MG dysponuje duplikatami Kart albo przynajmniej listą cech i umiejętności poszukiwaczy przygód. MG powinien również poznać podstawowe zagadnienia, omówione w rozdziale **Mistrz Gry**, choćby po to, by zapoznać się z rolą, jaką ma do spełnienia. Może również wykonać szkic w odpowiedniej skali (2,5 cm = 2 m) części Azylu, należącej do Huydermanów i mieć gotowe materiały do zaimprowizowania sceny bitewnej (patrz: **Walka** – **Sceneria bitwy**). Potrzebne będą także następujące akcesoria:

kości – po dwie lub więcej K4, K6 i K10

modele albo żetony, reprezentujące graczy i bohaterów niezależnych

taśma do mierzenia odległości

kilka arkuszy papieru czystego lub w kratkę

zestaw ołówków, długopisów i flamastrów

•EPIZOD I: Tak więc... oto Nuln•

Po zadecydowaniu, że będą zarabiać na chleb jako poszukiwacze przygód, bohaterowie stają przed problemem znalezienia jakiejś opłacalnej przygody. Poza skierowaniem swych kroków w stronę najbliższego miasta i poszukaniem właściwych kontaktów, niewiele więcej można w tym kierunku zrobić. Poza tym ulice miast są przecież wybrukowane złotem, czyż nie?

Scenariusz zakłada, że korzystacie z gotowych bohaterów, co oznacza, że pochodzą oni z górnego biegu rzeki Reik. Wszystko, co wiedzą na temat poszukiwania przygód, to fakt, że każdy, kto porzucił pasterskie życie wyruszał w kierunku Nuln. Dlatego przygoda rozpoczyna się na rzecznej łodzi właśnie zbliżającej się do miasta. Jeżeli gracze sami wylosowali swoich bohaterów, radzilibyśmy, by oni także pochodzili z tej samej części Imperium, chociaż postacie o miejskim pochodzeniu mogą rozpocząć grę od razu w mieście.

Po czasie, który wydawał się miesiącami, wasza łódź osiągnęła Nuln. Wszyscy jesteście przemarznięci i przemoczeni. Prawdopodobnie gorzko żałujecie kupna tanich, pokładowych miejsc na tej starzejącej się łodzi. Nie jest to szczególnie bohaterskie rozpoczęcie kariery poszukiwacza przygód, jednak w czasie podróży poznaliście się nawzajem i i staliście się prawie przyjaciółmi, zjednoczonymi wspólnym pragnieniem ucieczki przed monotonią codziennego życia.

Pilot poprowadził łódź wzdłuż nabrzeża. Załoga rzuciła cumy czekającym dokerom, którzy teraz obwiązują je dookoła masywnych drewnianych pali. Łódź z lekkim wstrząsem uderza o nabrzeże. Opuszcza się pomost, a nad pokładem zawisają drewniane dźwigi, służące do wyładowywania przewożonych towarów. Formalności celne się przeciągają i gdy możecie zejść na ląd jest już prawie północ.

Szukacie noclegu w gospodach, stojących wzdłuż nabrzeża, ale wszystkie okazują się przepełnione. Zmęczeni i na chwiejnych nogach zaczynacie wątpić czy w ogóle znajdziecie tej nocy jakieś łóżko. Lecz oto w którejś tawernie spotykacie pewnego mężczyznę i sprawy zdają się przybierać lepszy obrót. Przedstawia się on jako Grolsch Van Eyke. Mówi z wyraźnym akcentem mieszkańca Jałowej Krainy i wydaje się szczerze wam współczuć, gdy słyszy, że dopiero przybyliście do miasta. Ostrzega was, że chodzenie ulicami Nuln o tej porze jest wyjątkowo nierozsądne i mówi: „Za parę szylingów znajdę wam miły, ciepły pokój w jakimś suchym i czystym miejscu".

Jeżeli wolisz, możesz poprowadzić grę podczas podróży rzeką, dałoby to graczom więcej czasu na zżycie się ze swymi bohaterami. Kłopotliwa przeprawa z celnikami może pomóc graczom w wejściu w swoje role. Spotkanie z Van Eykiem jest pierwszym szczegółowo opisanym epizodem tej przygody.

Grolsch Van Eyke to nazwisko przybrane. Mężczyzna, którego spotkali nasi bohaterowie jest złodziejaszkiem, kieszonkowcem, pracującym dla gangu bandytów. Próbuje zwabić graczy w zasadzkę.

Odgrywając rolę kieszonkowca, Mistrz Gry powinien nakłonić graczy do zaakceptowania oferty. Jeżeli bohaterowie

są podejrzliwi i nie zdecydują się skorzystać z jego propozycji, przestanie się nimi w końcu interesować i powróci do zajazdu.

Wyjścia: Jeżeli gracze zaakceptują ofertę Grolscha, poprowadzi ich on do *epizodu 2.*

Jeżeli nie chcą jego pomocy, MG powinien pozwolić graczom przez jakiś czas wędrować ulicami Nuln, aż znajdą „Powrót zbójcy", co doprowadzi do *epizodu 3.*

•EPIZOD 2: Zasadzka!•

Grolsch prowadzi was ciemnymi i krętymi alejkami przez ulice zaśmiecone gnijącymi odpadkami i cuchnącymi rumowiskami. Wreszcie dochodzi do jakichś drzwi.

„Oto jesteśmy" – mówi. Potem błyskawicznie otwiera podwoje, wskakuje do środka i rygluje je za sobą. Nagle uświadamiacie sobie, że nie jesteście sami.

„Dobra"– warczy głos, dobiegający z ciemności za waszymi plecami. „Po prostu rzućcie broń i sakiewki i odejdźcie, a wtedy nie będzie żadnych kłopotów".

Odwracacie się i widzicie cztery masywne sylwetki, zbliżające się ku wam z ciemności.

Jeżeli bohaterowie wcześniej zaczną coś podejrzewać i zapytają dokąd Grolsch ich prowadzi, ten spróbuje w czarujący sposób wyjaśnić, że używa skrótów, które oszczędzą im czasu. Jeżeli gracze zechcą zawrócić, MG powinien wyjaśnić im, że w ciemnościach jest mało prawdopodobne, by odnaleźli drogę do portu.

W zasadzce, w którą wprowadził ich Grolsch oczekuje czterech *oprychów* – ich położenie zaznaczono na *mapce numer 1.*

Tak zaplanowane przestępstwa są w Nuln pospolite. Wynika to z faktu, że jest tu wiele potencjalnych ofiar. A to z kolei sprawia, iż jeśli gracze zaczną sprawiać kłopoty, jeśli okaże się, że nie są łatwą zdobyczą, oprychy przerwą walkę i znikną w ciemnościach. Dokładny czas tego wydarzenia pozostawiamy do uznania MG, ale sugerujemy, by pojedynczy napastnicy uciekali z chwilą stracenia ogółem 5 punktów Żywotności.

OPRYCHY

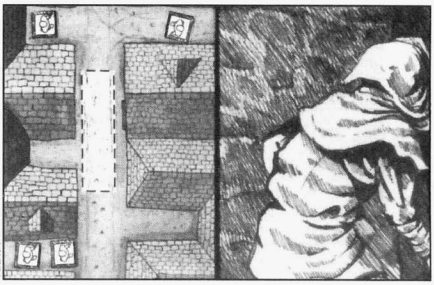
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności	**Wyposażenie**
Cichy chód na wsi	pałka
Cichy chód w mieście	kaptur
Ogłuszenie	kurtka skórzana

Jeżeli bohaterowie poddadzą się, jeden z oprychów podejdzie i zabierze ich broń oraz sakiewki, w innym wypadku bandyci są gotowi do walki. Podczas odgrywania tego spotkania powinieneś skorzystać z informacji zawartych w rozdziale **Walka**.

Gdy opryszki zajmą wskazane na mapce pozycje, natychmiast rozpocznij następną rundę. Jeżeli używasz gotowych bohaterów, pamiętaj, że Bianka, Mellory i Soho mają wyższą Inicjatywę od napastników i to oni pierwsi zaczną działać. Zanim rabusie zaatakują, mają czas wyciągnąć broń i przyjąć postawę szermierczą.

Opryszki będą szarżować. Procedurę walki wręcz opisano w rozdziale **Walka**, ale tutaj zamieszczamy jej streszczenie. Atakujący rzuca K100 – jeżeli rezultat jest równy lub mniejszy od jego WW, wówczas cios trafia. W przeciwnym wypadku nic



MAPA 1

się nie dzieje. Bandyci będą szarżować, tak więc dodają oni 10 pkt. do swojej WW, ale dzieje się tak tylko w pierwszej rundzie. Jeśli cios okaże się celny, zmieniamy kolejność wrzuconych cyfr na kostce (na przykład 23 stanie się 32), aby określić miejsce, w które uderzenie trafiło. Aby ustalić obrażenia rzuć K6, dodaj Siłę atakującego i odejmij Wytrzymałość celu. Jeżeli na trafionej części ciała ofiara nosi pancerz, to odejmij jego wartość od liczby utraconych punktów Żywotności.

Wyjścia: Jeżeli bohaterowie odeprą atak oprychów, będą mogli ścigać ich zledwie przez kilka czy kilkanaście metrów. Lepsza znajomość zaułków umożliwi bandytom szybkie zgubienie pościgu. MG powinien teraz umożliwić bohaterom przejście do epizodu 3. Alternatywnie, jeżeli nasi bohaterowie położą trupem całą czwórkę napastników, mogą stać się celem zainteresowania Straży Miejskiej albo Gildii Złodziejskiej, szczególnie jeśli zbyt długo będą kręcić się w miejscu walki. Te dodatkowe spotkania nie są opisane, ale jeśli chcesz, możesz je wymyśleć samemu.

Jeżeli bohaterowie poddadzą się albo zostaną pokonani przez oprychów, stracą swoją broń oraz pieniądze i zostaną pozostawieni w alejce samym sobie. Gracze prawdopodobnie nie będą wiedzieć, co robić dalej, lecz wtedy możesz ich poprowadzić do epizodu 11, oczywiście jeśli nic innego nie zaproponują.

•EPIZOD 3: Powrót zbójcy•

Po włóczeniu się przez godzinę lub dłużej ulicami miasta i stwierdzeniu, że w żadnej gospodzie nie ma już wolnych miejsc, idziecie w dół ciemnej, obskórnej uliczki. Spostrzegacie huśtający się na wietrze brudny szyld. Odczytujecie nazwę – „Powrót zbójcy". Z wewnątrz nie dochodzi żaden dźwięk, ale przez obskórne, niskie okno widać słabe światło. Jeżeli jest to w ogóle możliwe, ta tawerna wygląda jeszcze gorzej, niż miejsca, w których byliście wcześniej. Jesteście jednak zdesperowani.

W tym momencie jeden z bohaterów bez wątpienia spróbuje otworzyć drzwi. Są zaklinowane i nie chcą nawet drgnąć. Z wnętrza dobiega głos:

„Pchnij!" Następuje sekundowa pauza i znów słychać:

„Drzwi, dum, dum, po prostu mocno je pchnij!"

Jedynym sposobem otworzenia drzwi jest pchnięcie ich z całą posiadaną przez bohatera/bohaterkę siłą. Osoba, próbującą je otworzyć, musi wykonać test *Siły*, rzucając K100. Jeżeli rezultat jest większy niż dziesięciokrotna Siła bohatera, drzwi się nie otworzą. Jeżeli rezultat jest równy lub mniejszy – drzwi nagle ustąpią. Na przykład Mallory ma Siłę 3, więc grająca nim osoba musi wyrzucić 30 lub mniej.

Jeżeli drużyna wejdzie do gospody przez rozbite drzwi, siwy, pomarszczony, stary szynkarz spojrzy zza baru z niezadowoloną miną.

„Wiecie, że będziecie musieli za nie zapłacić" – warknie.



RUDOLF GRASSER – Karczmarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności
Zwinne palce
Czytanie/pisanie

Wyposażenie
sztylet zatknięty za pas

Jest to dobra okazja do przeprowadzenia testu *targowania się*. Grasser za drzwi chce 6 złotych koron. Jeżeli bohaterowie zapytają o pokój na noc, zażąda 1 złotej korony od osoby. Jeden z bohaterów może próbować się z nim potargować. Gracz rzuca K100 i jeżeli rezultat jest większy niż Ogłada tego bohatera, test jest nieudany i cena pozostaja ta sama. Jeśli rezultat jest równy bądź niższy, test został wykonany i cena zostaje zredukowana o 10 procent lub nawet więcej w przypadku szczególnie dobrego rzutu. Na przykład Bianka (Ogd 43) stwierdza, że cena jest za wysoka. Jej gracz rzuca K100 z rezultatem 37, a zatem test jest udany i cena zostaje zmniejszona o 10%. Ponieważ Grasser jest rozbawiony zajściem z drzwiami, MG może uwzględnić dodatni modyfikator do testu, albo może jeszcze bardziej zredukować cenę.

Wyjścia: Gdy kwestia drzwi zostanie ostatecznie załatwiona, Grasser poprowadzi bohaterów do ich pokoju. Przejdź do *Epizodu 4*.

Po wręczeniu pieniędzy, Rudolf pokaże wam wasz pokój. „Powrót" jest budynkiem trójkondygnacyjnym. Karczmarz zabiera was do dużej izby na poddaszu. Schody skrzypią pod waszym ciężarem, a barierka jest wyraźnie chwiejna. Wreszcie docieracie do pomieszczenia.

„Macie miły widok na kanał"– uśmiecha się Grasser, ukazując gnijące pieńki zębów. Przez brudne okna nic nie widać, ale z pewnością czujecie zapach kanału.

•EPIZOD 4: Górne piętro w Powrocie Zbója•

Uskarżanie się na pokój jest bezcelowe. Grasser dotyka wskazującym palcem swego czoła, mruczy „miłego dnia" i wychodzi.

Wydarzenia kilku następnych godzin w znacznym stopniu zależeć będą od tego, co zrobią nasi bohaterowie. Mogą się zdecydować na opuszczenie tej gospody – w tym wypadku będziesz musiał pomyśleć o jakiejś innej karczmie lub o tym, jak mają spędzić zimną noc na ulicach miasta. Jeżeli jednak zostaną w pokoju, zwróć uwagę czy podejmą jakieś środki ostrożności. Jeżeli poproszą o pełniejszy opis swego lokum, zaznacz, że drzwi i okno są zaopatrzone w rygle, ale te nie są zamknięte. Jeżeli gracze nie wspomną, że ryglują drzwi i okna, czy nie podejmują innych działań w celu zabezpieczenia się, to przyjmij, że nic w tym celu nie zrobili.

Wyjścia: Jeżeli bohaterowie zaryglują okna, to przechodzą do *epizodu 9*.

Jeżeli wystawili strażnika, zostaną w nocy obudzeni przez wydarzenia opisane w *epizodzie 5*.

Jeśli nie zrobią niczego z tych rzeczy, przejdź do *epizodu 6*.

•EPIZOD 5: Twarz w oknie•

Chociaż nie mogą jeszcze tego wiedzieć, kiedy dochodzili do „Powrotu" byli obserwowani przez Bertoldo Vasariego, nieco pechowego złodzieja i członka gangu Valantina. Jest to przestępcza organizacja, która występuje w drugiej części przygody. Głęboką nocą wejdzie on po rynnie na dach i dotrze do okna poddasza. Jest ono tak zabrudzone, że musi je przetrzeć, aby móc zajrzeć do środka. Zauważywszy kogoś na straży, Vasari zrezygnuje i odejdzie szczytami dachów.

MG, chcąc stwierdzić czy Bertoldo został dostrzeżony, powinien wykonać w sekrecie test *zauważenia* dla osoby będącej na straży. Rzuć K100. Jeśli rezultat rzutu przekroczy Inicjatywę bohatera, Bertoldo odejdzie niespostrzeżony. Jeśli rzut będzie niższy bądź równy tej cesze, złodziej zostanie zauważony, a MG może opisać ten fakt graczowi w następujący sposób:

Rozglądając się, dostrzegasz za oknem zerkającą do pokoju twarz. Ktokolwiek to jest, spostrzega cię i znika z pola widzenia.

Wyjścia: Jeżeli Bertoldo ucieka niespotrzeżony (ponieważ test *zauważenia* się nie powiódł – pamiętaj, że w tym wypadku bohaterowie nie powinni wiedzieć, że cokolwiek się dzieje) albo grupa nie zdecyduje się na pościg, przejdź do *epizodu 9*. Jeżeli bohaterowie nie będą działać wystarczająco szybko (jeśli gracze spędzą więcej niż 40 sekund, omawiając co mają zrobić), to Bertoldo zniknie wśród dachów zanim rzucą się w pościg.

Jeżeli gracze szybko podejmą decyzję o ściganiu Bertolda, wtedy rozpocznie się pościg dachami. Przejdź do *epizodu 8*.



•EPIZOD 6: Śpiące psy•

Chociaż bohaterowie nie mogli tego zobaczyć, to podczas przybycia do „Powrotu" byli śledzeni przez Bertolda Vasariego, złodzieja i członka gangu Valentina – organizacji przestępczej, która pojawi się w drugiej części tej przygody. Złodziejaszek w środku nocy włamie się do pokoju bohaterów i spróbuje ukraść ich sakiewki.

W tym epizodzie wszyscy bohaterowie śpią i dlatego skupiasz się bardziej na działaniach Bertolda niż na poczynaniach twoich graczy. Dźwięki, powodowane przez Bertoldo podczas wspinaczki są *ciche*, tak, że istnieje tylko 10% szans na obudzenie śpiącego bohatera. Jeżeli jednak tak się stanie, Bertoldo spróbuje wydostać się przez okno i uciec. Spróbuje też ukraść sakiewkę kolejno każdemu z poszukiwaczy przygód. Rzuć kostką albo użyj jakiejś innej metody, aby określić kogo okradnie pierwszego. Każda próba ukradzenia sakiewki jest traktowana jako *kradzież kieszonkowa*. Rzuć K100 dla każdej próby, testując Zręczność Bertolda. Jej wysokość wynosi 41. Jeżeli Bertoldo wyrzuci 51 lub mniej, wydostaje sakiewkę bohatera i przechodzi do następnej ofiary. Jeżeli wynik mieści się w przedziale 52 – 70, to próba się nie powiodła i Bertoldo ponowi ją w następnej rundzie. Jeżeli wynik rzutu będzie większy od 71, to kradzież została tak sfuszerowana, iż nie dość, że Bertoldo nie wyciągnął sakiewki, to jeszcze obudził swą ofiarę.

Wyjścia: Jeżeli Bertoldowi powiedzie się kradzież wszystkich sakiewek, ucieknie niezauważony, a bohaterowie przejdą do *epizodu 10*.

Jeżeli Bertoldo kogoś obudzi, przejdź do *epizodu 7*.

•EPIZOD 7: Gwałtowne przebudzenie•

Poniższy tekst MG powinien przeczytać graczowi, którego bohater został obudzony przez Bertolda:

> Przez sen, ciemną nocą, poczułeś czyjąś rękę, błądzącą w twoim ubraniu. Budzisz się nagle i zauważasz zakapturzoną postać, biegnącą w kierunku okna.

Jeżeli bohaterowie chcą złapać Bertolda, muszą działać szybko. Jeżeli będą zbyt wolni, zniknie on w ciemnościach nocy zanim będą w stanie za nim pogonić. Jeżeli jeden z poszukiwaczy zareaguje z wystarczającą szybkością, MG może przeprowadzić w pokoju walkę. Jednak jest bardziej prawdopodobne, że Bertoldo dostanie się do okna i ucieknie.

Wyjścia: Jeżeli gracze ruszą w pościg za złodziejem, przejdź do *epizodu 8*.



Jeżeli gracze nie chcą go ścigać lub jeżeli wydostanie się on na zewnątrz, przejdź do *epizodu 9*.

•EPIZOD 8: Pościg po dachach•

Na zewnątrz jest zimno i dżdżysto. Przed wami ledwo możecie dostrzec sylwetkę zakapturzonego człowieka, znikającego za szczytem dachu.

BERTOLDO VASARI

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	6	30	1	41	29	29	29	29	29

Umiejętności
Ucieczka
Zwinne palce
Doliniarstwo
Sekretny język – złodziei

Wyposażenie
komplet wytrychów
sztylet ukryty w bucie
7 jedwabnych chusteczek
zwitek papieru z motywem liścia figowego (patrz dalej)

Bertoldo próbuje uciekać, skacząc z dachu na dach. Kieruje się w stronę bramy w zaułku, którą otworzył, by zapewnić sobie możliwość odwrotu. Zasady, odnoszące się do tego rodzaju działań podane są w podrozdziale *Zeskok, upadek, skok, wspinaczka*. W czasie rozgrywania tego epizodu korzystaj z podanych tam informacji. Droga Bertolda z dachu „Powrotu" na dach Domu Kupieckiego pokazana jest na *mapce 2*.

Pierwszy skok ma długość 2 metrów i rozbieg 3. Skok Bertolda równa się jego podwojonej Szybkości minus K6 metrów. Ponieważ minimalny wynik wynosi 2, więc nie może upaść. Osoba, mająca Sz równą 3 upadnie w czasie tego skoku, jeśli na K6 wyrzuci 5 lub 6. Wysokość, z jakiej spadnie wynosi 5 metrów; każdy, kto spadnie straci 10 – K6 punktów Żywotności.

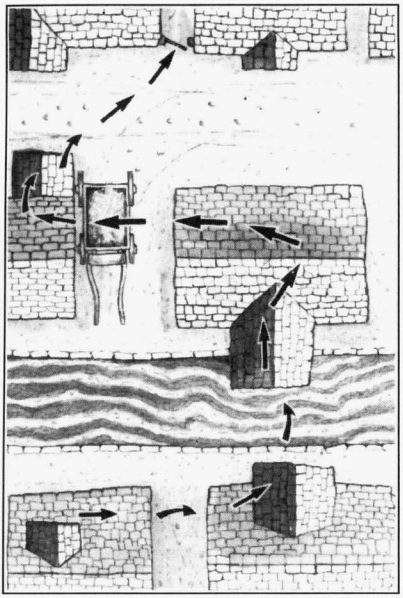
Drugi skok jest trzymetrowy, z rozbiegiem 2,5 metra. Bertoldowi nie uda się tylko wtedy, jeśli na K6 wyrzuci 6. Osoba, mająca Sz równą 3 nie wykona tego skoku przy rezultacie 4 lub więcej. Ponieważ skacze się nad kanałem, osoby, którym się nie udało, nie poranią się przy upadku, jedynie przemokną, będą śmierdzieć i odpadną z pościgu. Kanał ma niewiele ponad metr głębokości tak, że osoba, która do niego wpadnie nie ma szans się utopić.

Trzeci skok musi być wykonany na odległość 4 metrów, z rozbiegiem 6. Bertoldowi nie uda się, jeżeli na kostce wyrzuci 5 lub 6. Bohater, mający Sz równą 3 nie wykona tego skoku przy rzucie 3 lub większym. Jednak szczęśliwie poniżej stoi fura z sianem, tak więc osoba, której skok się nie powiedzie nie zrani się przy upadku i będzie w stanie podjąć pościg na ziemi.

Kiedy Bertoldo osiągnie róg Domu Kupieckiego, zeskoczy na werandę, a z niej na ulicę. Zeskok z dachu na werandę wykonywany jest z wysokości 3 metrów, tak więc dla każdego bohatera, próbującego to zrobić trzeba wykonać rzut 3 - K6. Jeżeli rezultat jest dodatni, wskazuje ilość punktów Żywotności, jaką poszukiwacz straci. Jeżeli rezultat jest ujemny, bohater wyszedł ze skoku bez szwanku. Drugi skok jest wykonywany z wysokości 2 metrów, tak więc wymagany jest rzut 2 - K6.

Gdyby bohaterom udało się złapać Bertolda, ten podda się, gdy tylko zostanie zraniony. Wkrótce przybędzie patrol Straży Miejskiej, który został wezwany w czasie, kiedy poszukiwacze przygód ścigali złodzieja. Za jego schwytanie wypłaci on grupie nagrodę 4 ZK.

Dokładne przeszukanie ubrania Bertolda zaowocuje znalezieniem kawałka papieru z motywem liścia figowego. Zapisano na nim listę dat, z których każda poprzedzona jest słowem. Wpisy na dzisiaj i następne trzy dni są poprze-



MAPA 2

dzone słowem „Malindi". (Jest to obecne hasło gangu Valentina i może być przydatne w drugiej części przygody.)

Jeżeli Bertoldo dobiegnie do bramy, zamknie ją i zarygluje za sobą i w czasie, gdy bohaterowie będą próbowali otworzyć zaryglowaną furtkę, zniknie w mroku nocy.

Wyjścia: Niezależnie od wyników pogoni, ścigający prawdopodobnie powrócą do swego pokoju i pozostaną tam aż do rana. Przejdź do *epizodu 9.*

•EPIZOD 9: Przebudzenie•

Niezależnie od tego, czy bohaterowie spędzili noc spokojnie, czy też mieli nieproszonego gościa, budzą się następnego ranka w „Powrocie", gotowi do rozpoczęcia przygód w Nuln. Nie mogą długo tu zostać, nie zdobywając w jakiś sposób pieniędzy. Jedyną osobą, jaką znają w mieście jest Grasser; jego też mogą zapytać o jakąś pracę. Jeżeli nie zajakną się na ten temat, nie będą próbowali poruszyć tej sprawy, możesz nawet zapytać poprzez Grassnera w jaki sposób chcą zarobić na swoje utrzymanie. Jeśli zaś tę kwestię poruszą, Gressner zarekomenduje im Reiks Platz. Będzie to również odpowiedź wszystkich ludzi, do których skierują pytanie o zatrudnienie.

Wyjścia: Przejdź do *epizodu 12.*

•EPIZOD 10: Obrabowani!•

Obudziliście się późno i odkryliście, że ukradziono wam sakiewki. Ślady zabłoconych butów prowadzą do okna, które zapomnieliście zaryglować ubiegłej nocy. Nie macie pieniędzy nawet na to, aby zapłacić za dzisiejsze wyżywienie.

Wyjścia: Bohaterowie są teraz w nawet gorszym położeniu, niż w chwili przyjazdu do miasta. Przejdź do *epizodu 9.* Jeżeli poskarżą się Gasserowi albo Straży Miejskiej, zostaną jedynie wyśmiani za pozostawienia na noc otwartego okna...

•EPIZOD 11: Noc w celi•

Rabusie zabierają wam wszystko poza ubraniami, które macie na sobie i znikają bez śladu.

Uzyskanie kredytu od Nulnowskiego karczmarza jest równie możliwe jak próba zabrania halflingowi ostatniej kanapki, jak mówi przysłowie. Jeżeli bohaterowie udadzą się do Straży Miejskiej i wyjaśnią co się stało, stwierdzą, że strażnicy są rozbawieni ich opowieścią, a nawet, że udało im się wzbudzić w nich trochę sympatii. Straż bardzo chętnie pozwoli bohaterom spędzić noc w ciemnej, śmierdzącej i brudnej celi. Następnego ranka każdy poszukiwacz dostanie miskę jakiejś papki. Strażnicy powiedzą im też, że największe szanse znalezienia pracy mają na Reiks Platz.

Wyjścia: Patrz *epizod 12.*

•EPIZOD 12: Reiks Platz•

Każdego popołudnia ludzie szukający zatrudnienia zbierają się na Reiks Platz – dużym, wybrukowanym placu w centrum Nuln. Wydaje się, że najlepszą rzeczą, jaką możecie zrobić jest spróbowanie szczęścia właśnie tam, więc kierujecie się w stronę placu. Plac jest zapełniony szukającymi ochroniarzy kupcami, rolnikami i budowniczymi, szukającymi robotników oraz kapitanami statków, szukującymi załóg. Wszystkie proponowane prace wydają się nudne i nisko płatne – dokładnie ten sam rodzaj roboty, jaki zostawiliście za sobą, podejmując decyzję o zostaniu poszukiwaczami przygód.

Pośrodku placu stoi wielkie i stare drzewo, znane jako wiąz Deutz. Jego pień ma szerokość małej chaty i służy jako słup ogłoszeniowy dla przebywających w Nuln poszukiwaczy przygód i włóczęgów. Czytacie niektóre z przybitych do kory wiadomości. Większość pozostawili podróżnicy, próbujący odnaleźć starych przyjaciół i umawiający się na spotkania, ale niektóre pochodzą od ludzi oferujących niebezpieczną albo niezwykłą pracę.



„Axel Erischon – rozminęliśmy się w Middenheim, może jesteś gdzieś tutaj. Przez większość wieczorów jestem w "Roześmianym niedźwiedziu" – Trokki z Kislevu."

„Czy ktokolwiek widział Brigid Ballifonse? 5 złotych koron za informację – Fiedal Borenborg, Maristrasse 5."

„Poszukiwani specjaliści do odzyskania pewnego przedmiotu. Praca na jedną noc, legalna, trochę niebezpieczna, dobrze płatna. Przydatne doświadczenie wojskowe. Obiboki niepożądane. Radca Oldenhaller, Dwór Oldenhallerów, Oldenhallerstrasse"

Próba odnalezienia Brigid Ballifonse jest całkowitą stratą czasu. Opuściła miasto i upewniła się, że trasa jej wędrówki pozostanie nieznana. Trokki i Axel to starzy wyjadacze, znają wiele opowieści, ale niewiele mają do zaoferowania innym, szukającym pracy osobom. Jeżeli bohaterowie wybiorą ogłoszenie radcy Oldelhallera, nie będą mieć żadnych kłopotów z odnalezieniem jego dworu, ponieważ każdy spotkany na ulicy może ich tam skierować.

Wyjścia: Patrz *epizod 13.*



•EPIZOD 13: Kontrakt Oldenhallera•

Dwór odnaleźliście z łatwością, widać też, że odźwierny spodziewał się wizyty ludzi, włażących w ciężkich buciorach do hallu dworu jego pana. Do radcy zostaje wysłany posłaniec i po półgodzinnym oczekiwaniu jesteście prowadzeni krętymi, bogato zdobionymi korytarzami do dużego gabinetu. Podłogę pokrywają orientalne dywany, a ściany zostały obwieszone portretami przodków, myśliwskimi trofeami, oprawionymi kontraktami oraz umowami.

Albrecht Oldenhaller siedzi za szerokim, mahoniowym biurkiem i bawi się wysadzanym klejnotami nożykiem do papieru. Dokładnie was ogląda, po czym mówi:

„Jak może wiecie, dom Oldenhallerów prowadzi działalność handlową oraz różnorodne interesy w innych dziedzinach. Bardzo niepomyślną dla nas rzeczą byłoby ujawnienie kontaktów z niektórymi z naszych agentów. Dlatego muszę nalegać, aby przedsięwzięcie, którego się podejmiecie, zostało przeprowadzone w najgłębszej tajemnicy."

Przez chwilę znacząco milczy, w tym czasie dociera do was znaczenie jego słów.

„W mieście pojawił się pewien klejnot" – kontynuuje. – „Nie będę zanudzał was szczegółami, wystarczy powiedzieć, że został nabyty w imieniu Domu Oldenhallerów przez pewnych ludzi, powszechnie znanych jako gang Schatzenheimera. Jednak dotychczas go nie dostarczyli. Potrzebni mi jesteście do odzyskania od nich klejnotu i dostarczenia go tutaj przed jutrzejszym świtem. Podobnie, jak o wielu innych wspaniałych klejnotach, tak i o tym krążą rozmaite legendy i przesądy. Mówi się, że pochodzi z pierścienia, noszonego przez Nurgla, boga Chaosu i że przenosi bardzo zaraźliwą gnilną chorobę, działającą na wszystkich, którzy go dotykali.

Nie przywiązuję wagi do tych zabobonów, ale na wszelki wypadek, gdyby rzeczywiście tkwiła w tym odrobina prawdy, weźmiecie to" – pcha w waszą stronę bogato rzeźbione, drewniane pudełko. – „Pudełko zostało tak zaczarowane, by na dokładnie sześć godzin stłumić magię przenoszonego w nim przedmiotu. To powinno zapewnić wam czas potrzebny do dostarczenia tutaj klejnotu. Wyruszycie o zmroku. Dostarczę przewodnika, który doprowadzi was do jednego z wejść do miejsca, znanego jako Azyl, w którym, jak sądzę, znajduje się klejnot. Jakieś pytania?"

Mistrz Gry powinien tak wydłużyć lub tak skrócić spotkanie z radcą Oldenhallerem, jak dyktuje tempo jego rozgrywki. Radca może mieć ochotę na zadanie bohaterom kilku pytań – kim są, co robili przedtem – trzeba będzie go przekonać, że grupa podoła zadaniu.

Gracze prawdopodobnie również zechcą zadać kilka pytań, z których pierwsze będzie chyba dotyczyło kwestii zapłaty. Oldenhaller zaoferuje po 100 złotych koron, płatnych każdemu po dostarczeniu klejnotu. Gracze mogą poprzez *targowanie się* próbować podnieść stawkę; używa się przy tym procedury podanej w **Testach standardowych**. Oldenhaller jest doświadczonym kupcem, tak więc przy teście należy uwzględnić ujemny 10% modyfikator. Jeżeli test będzie udany, radca podniesie proponowaną sumę do 120 koron, jeżeli będzie udany z nadwyżką 30 lub więcej procent, oferta zostanie bez entuzjazmu podniesiona do 130 koron.

Albrecht zaczyna wyjaśniać warunki swojej oferty.

„Jak już wyjaśniłem, najważniejsza jest tajemnica. W zadanie nie może być zamieszany ktoś inny, nie możecie też wynajmować sobie nikogo do pomocy. Zostaniecie doprowadzeni do Azylu, a później jesteście zdani na siebie. Wejście prowadzi do części kompleksu, kontrolowanej przez gang Schatzenheimera. Są to w przeważającej części Nulniczycy; fałszują pieniądze, zajmują się też kontrabandą i handlem kradzionymi rzeczami. Sądzimy, że to Kurt Holger, przywódca bandy ma klejnot. Od Schatzenheimerów Azyl ciągnie się w kierunku rzeki. Centralne pomieszczenia znajdują się we władaniu Valantinów, głównie imigrantów z Tilei. To najsilniejszy gang w mieście, zamieszany w każdą możliwą nielegalną działalność. Najbardziej na wschód wysunięta część Azylu jest bazą gangu Huydermanów. Mają oni dostęp do rzeki. Ten gang jest z kolei utworzony głównie z ludzi pochodzących z Jałowej Krainy. Są to przede wszystkim szmuglerzy i bandziory."

„Nie powinniście mieć zbyt dużych kłopotów w poruszaniu się po kompleksie, chociaż przydatna może być znajomość haseł poszczególnych gangów. Dzisiejsze hasło Schatzenheimerów brzmi: „Słodka Hanna". Niestety, nie znam haseł innych gangów. To wszystko, co mam wam do powiedzenia."

Chociaż gracze mogą trochę przedłużać rozmowę, zadając więcej pytań, Oldenhaller nie ma nic więcej do dodania. Zjawi się teraz służący, a bohaterowie powinni zostać wyprowadzeni z gabinetu, w dół krętych korytarzy i zaprowadzeni do niewielkiego, dyskretnego pokoju. Służący zaproponuje przeniesienie rzeczy z „Powrotu zbójcy" oraz dostarczy bohaterom pożywny posiłek. Ani chwili nasi bohaterowie nie będą pozostawieni bez opieki. Pół godziny później przybędzie przewodnik wraz z całym wyposażeniem, przyniesionym z zajazdu. Kiedy bohaterowie wyruszają do Azylu zaczyna zapadać noc.



•AZYL•

Opis Azylu oparty jest na planie, który można znaleźć na mapce 3. MG powinien cały czas korzystać z map, ponieważ numerowane paragrafy tej części przygody dotyczą odpowiednich obszarów na mapach.

Azyl znajduje się w północnej części miasta, na zachodnim brzegu rzeki Reik. Tworzy go część miejskiego systemu kanalizacyjnego, a także ciąg starych i zapomnianych piwnic i podziemi, które zostały odblokowane i połączone razem w jeden podziemny kompleks. Jest on używany jako baza przez trzy złodziejskie gangi. Przewodnik dostarczony przez Albrechta Oldenhallera zabiera bohaterów do uliczki za jakimś magazynem, puka do drzwi i śpiesznie odchodzi, znikając w ciemnościach.

Ta część przeznaczona jest wyłącznie dla Mistrza Gry. Gracze poznają otoczenie jedynie dzięki własnym działaniom i spotkaniom z bohaterami niezależnymi. MG powinien posłużyć się fabułą, aby zadecydować o tym, jak zachowają się poszczególni bohaterowie niezależni kiedy napotkają prowadzoną przez graczy grupę.

Tak jak powiedział Oldenhaller, klejnot znajdował się w posiadaniu Kurta Holgera, szefa gangu Schatzenheimera. Jednak pewne niedawne wydarzenia znacząco skomplikowały tę sprawę. Po serii sporów pomiędzy gangami, Valantinowie wykonali dokładnie zaplanowany, niszczycielski rajd na Schatzenheimerów. Gang został wycięty, a kamień – podobnie jak i wszystkie inne wartościowe przedmioty – został zabrany przez Emilio Valantina, „ojca chrzestnego" bandy.

Dirck Huyderman, obawiając się, że Valantin w następnej kolejności zechce przejąć jego przemytniczy interes, wysłał zabójcę, nazywającego się Jan Hoogen, aby ten zabił Valantina. Jan dostał się do komnaty Emilia sekretnym przejściem, wiodącym z kanałów i brutalnie go zamordował, po czym obciął mu głowę na dowód swojego czynu. Następnie przeszukał jego ubranie i znalazł klejnot. Po pospiesznym przeszukaniu komnaty Jan wrócił do kopalni, zabierając ze sobą kamień i głowę Emilia.

Jan nigdy nie dotarł do bazy Huydermana. W drodze powrotnej został bowiem zaatakowany przez hordę szczurów. Ostatecznie został osaczony w starym, kopalnianym wózku, używanym przez Huydermanów do transportowania kontrabandy, gdzie dotąd spoczywa wraz z klejnotem.

Tuż przed pojawieniem się bohaterów, jaskinie Huydermanów zostały zaatakowane przez czcicieli Nurgla, którzy wciąż tam są, czekając na posiłki. Odpiera ich resztka gangu Huydermanów. Kultyści wiedzą, że kamień znajduje się gdzieś w Azylu i nic ich nie powstrzyma przed jego odnalezieniem.

Huydermanowie wysłali jednego ze swoich ludzi, aby ściągnął pomoc od Valantinów, którzy właśnie dowiedzieli się prawdy o klejnocie. Valantinowie zabili posłańca i przygotowują się do ewakuacji swej bazy, nie chcąc ryzykować zarażenia się chorobą.

Od tego miejsca przygoda jest przedstawiana w odmienny od dotychczasowego sposób. Zamiast kolejnych, numerowanych wstępów, czytanych graczom, opisywane są poszczególne, pokazane na mapie, korytarze i komnaty. Kiedy bohaterowie wejdą do jakiegoś pokoju, MG powinien odnieść się do odpowiedniego opisu i zgodnie z nim przedstawić graczom to pomieszczenie.

•BAZA GANGU SCHATZENHEIMERA•

•1. WEJŚCIE•

Wskazane przez przewodnika odrzwia otwierają się na schody, prowadzące w dół, do jakiegoś wąskiego przejścia. Po około trzech metrach korytarzyk kończy się drzwiami, do których przybita jest kartka z następującym napisem: *„Przestrzegaj praw Azylu. Zastukaj i czekaj"*

Drzwi są zabezpieczone pułapką. Jeżeli gracz powie, że prowadzony przez niego bohater otwiera drzwi, zapytaj w którą stronę przekręca gałkę. Jeżeli zostanie obrócona w kierunku **przeciwnym do ruchu wskazówek zegara**, pułapka nie zostanie uruchomiona, ale jeśli gałka jest obracana **zgodnie z ruchem wskazówek** tuż przed drzwiami otworzy się zapadnia i każdy, kto tam stał wpadnie w głęboki na 4 metry dół.

Bohaterowie mogą stwierdzić, że najlepszą metodą otwierania drzwi jest ich wyłamanie – drzwi mają Wytrzymałość 6 i 15 punktów uszkodzeń. Są *celem nieruchomym*, więc bohaterowie trafiają je automatycznie, a ich ciosy zadają podwójne obrażenia. Nie ma nikogo, kto mógłby usłyszeć towarzyszący temu hałas, ale nie mów tego graczom.

Jeżeli zechcą zapukać i czekać, będą musieli wykazać się cierpliwością. MG może spróbować trochę ich zdenerwować przez opisy jakiś trzasków, szurania lub przytłumionych, głuchych odgłosów (robią je myszy lub wiatr). Oprócz tego nic jednak się nie dzieje.

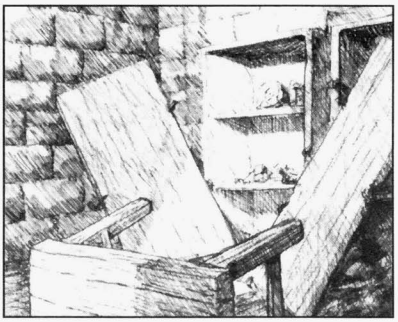
•2. KOMNATA STRAŻY•

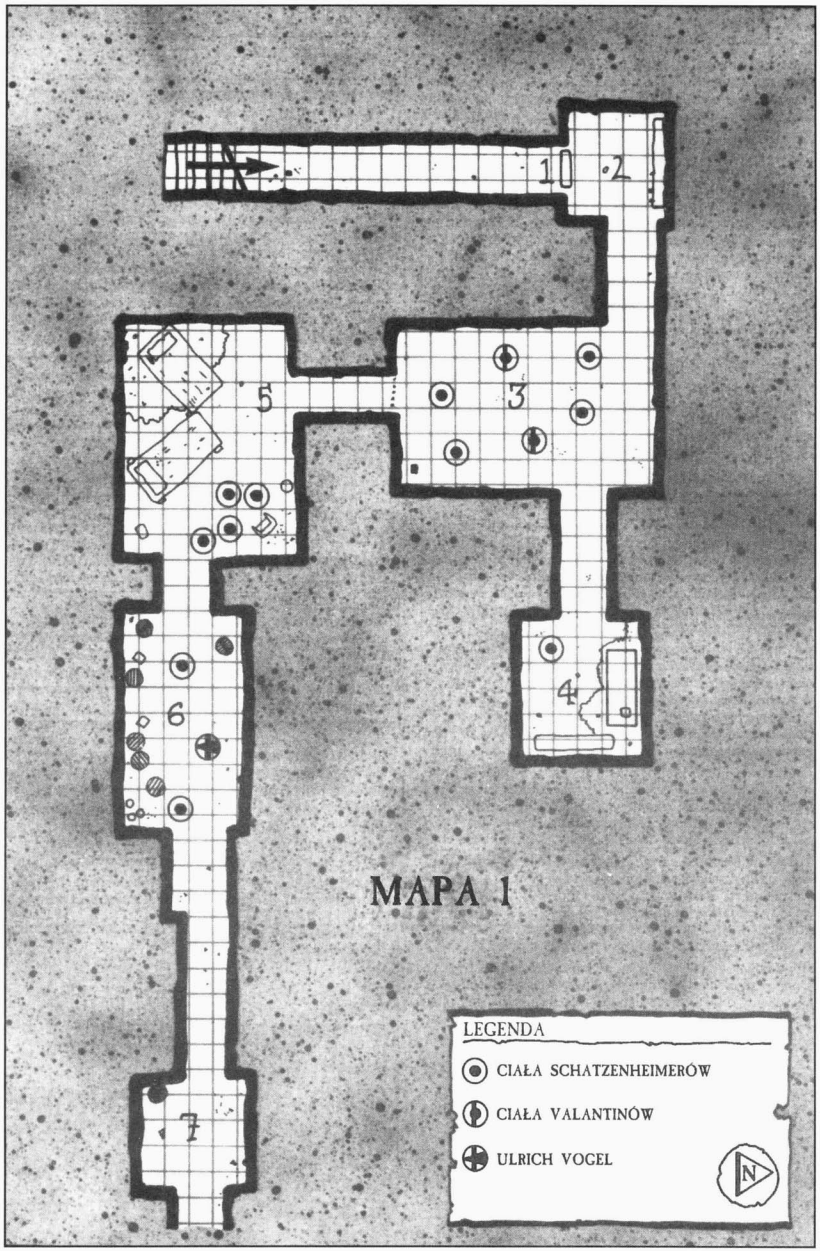
Pomieszczenie jest puste i nieoświetlone. Pośrodku leży przewrócony stół, a wzdłuż północnej ściany stoją dwie duże, drewniane szafki.Otworzono je siłą, a ich zawartość poniewiera się po podłodze. W południowej ścianie, na lewo od drzwi znajduje się półmetrowej długości, wykonana z żelaza dźwignia. Wystaje ona z pionowej szczeliny w ścianie.

Przesunięcie dźwigni w położenie **dolne** neutralizuje pułapkę w wejściu (patrz 1 powyżej). We wschodniej ścianie znajdują się drzwi, prowadzące do pomieszczenia 2.

Jeżeli lewa szafka zostanie odsunięta od ściany, wówczas odsłoni się niski tunel – tajne przejście, znane tylko Schatzenheimerom. Prowadzi ono krętym korytarzem, a później schodami do jakiegoś bocznego zaułka.

Komnata została ograbiona przez członków gangu Valentina, którzy zabrali wszystko, co miało jakąkolwiek wartość.




1
2
3
4
5
6
7
MAPA 1
LEGENDA
CIAŁA SCHATZENHEIMERÓW
CIAŁA VALANTINÓW
ULRICH VOGEL
N

•3. HALL•

W półtorametrowych odstępach na wszystkich czterech ścianach umieszczono uchwyty na pochodnie. Większość z nich wypaliła się, a te, które nadal płoną, rzucają migotliwe światło na całkowicie zdewastowane pomieszczenie. Po podłodze poniewierają się przewrócone i połamane meble, a wszystko pokrywają plamy zaschniętej krwi. W pokoju bezwładnie leży sześć poranionych, najeżonych bełtami ciał.

Na szyjach dwóch z tych trupów wiszą tanie wisiorki, ozdobione motywem figowego liścia. Tych dwóch należało do gangu Valantina i jeżeli bohaterowie wcześniej (patrz *epizod 8*) zabrali kartkę papieru od Bertolda Vasariego, rozpoznają ten motyw. Pozostałe cztery ciała to Schatzenheimerowie. Na każdym z nich leży mała kartka z napisem *„Gratuluję, właśnie spotkałeś grupę zabójców z bandy Valantina"*. Wszystkie sześć ciał zostało odartych ze wszystkich wartościowych rzeczy, nie pozostawiono nawet broni czy drobniaków.

Z pomieszczenia są trzy wyjścia. Jedno korytarzem, prowadzącym do komnaty 1, drugie wiedzie na południe do pomieszczenia 5, a trzecie na wschód, do pokoju 4. Drzwi do komnat 4 i 5 zostały zniszczone.

•4. POKÓJ KURTA HOLGERA•

Komnata jest nie oświetlona. Na podłodze leży dywan, a umeblowanie jest bardzo wysokiej jakości. Wzdłuż zachodniej ściany stoi masywna biblioteczka. Większość książek leży na podłodze, bezładnie porozrzucana. Ktoś pozrywał ze ścian kotary i obrazy, wyrwał i opróżnił szuflady z biurka.

W pokoju leżą zwłoki mężczyzny w średnim wieku, ubranego w drogi strój. Jego skóra ma odcień bladobrązowy, na twarzy widnieją trzy pryszcze, z których powoli cieknie jakiś płyn. Zwłokom brakuje jednego ramienia.

Jest to ciało Kurta Holgera. Posiadał klejnot wystarczająco długo, by zachorować, jednak zanim wykończyła go infekcja, zabili go Valentinowie. Za każdą rundę, którą bohaterowie spędzą na przeszukiwaniu lub w której w jakiś inny sposób dotykają ciała, MG powinien rzucić w sekrecie K100. Przy rezultacie 4 lub niższym osoba dokonująca przeszukania zostaje zarażona *zgnilizną Nurgla* – patrz niżej. Zarówno pokój, jak i zwłoki zostały ograbione ze wszystkiego, co ma jakąkolwiek wartość.

Z tego pokoju nie ma innego wyjścia niż korytarzem, prowadzącym do pomieszczenia 3.

•5. SALA SYPIALNA•

Komnata nie jest oświetlona. W niej także panuje śmierć i zniszczenie. Przy południowej ścianie znajdują się pozostałości kilku drewnianych łóżek oraz porozrzucane i poplamione krwią posłania. W kącie ułożono na stosie cztery ciała.

Są to martwi Schatzenheimerowie. Na szczycie stosu położono „wizytówkę" Valantinów, podobną do tej z pokoju 3. Także ten pokój ogołocono ze wszystkich wartościowych przedmiotów.

Korytarz w północnej ścianie prowadzi do pokoju 3, a inny biegnie na wschód do pokoju 6. Drzwi prowadzące do komnaty 6 zostały zamknięte, ale nie zaryglowane.

•6. MAGAZYN•

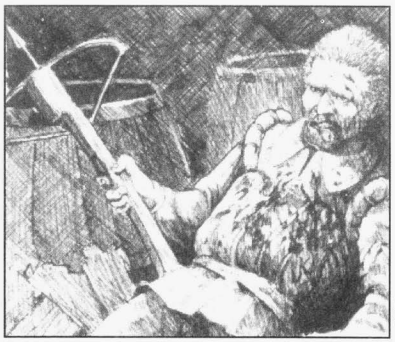
Wzdłuż północnej i południowej ściany umocowano uchwyty na pochodnie, ale te już się wypaliły i pokój jest pogrążony w całkowitych ciemnościach. W komnacie znajduje się tuzin worków ze zbożem, cztery duże skrzynie, trzy puste beczki, połeć wieprzowiny i trzy trupy. Worki są rozcięte, większość ich zawartości została wytrząśnięta na podłogę, skrzynie zostały rozbite i opróżnione, a jedna z baryłek rozbita na kawałki.

Jeden z „trupów" pośrodku komnaty jeszcze żyje, chociaż jest bardzo ciężko ranny. To Ulrich Vogel, członek gangu Schatzenheimerów. Chowa za sobą naładowaną kuszę. Przypuszcza, że bohaterowie należą do gangu Valantina, kieruje więc w ich stronę kuszę i próbuje strzelić.

Pokój jest zasypany gruzem; aby zauważyć co Ulrich robi, gracze muszą wykonać test *obserwacji*. Wykonać go należy dla każdego bohatera, spoglądającego w kierunku rannego strzelca – rzuć K100; tylko jeśli wynik jest równy lub mniejszy od jego Inicjatywy, bohater zobaczy, że Ulrich się porusza. Może krzyknąć w celu ostrzeżenia pozostałych członków grupy, a następnie zastanowić się co ma zrobić dalej. Pozostali bohaterowie po usłyszeniu ostrzeżenia automatycznie dostrzegają Ulricha – nie muszą wykonywać testu *obserwacji*. Pamiętaj, że osoby, mające niższą Inicjatywę od Ulricha nie mogą w ogóle nic zrobić, nawet jeśli któraś z pozostałych je ostrzegła.

Jeżeli Ulrich nie zostanie powstrzymany, strzela do najłatwiejszego celu (prawdopodobnie najbliższego). MG rzuca K100 – Umiejętności Strzeleckie Ulricha wynoszą 25 z ujemnym, 10% modyfikatorem ze względu na jego ciężkie rany i złe oświetlenie pomieszczenia. Trafi więc jedynie przy rezultacie 15 lub mniej. Jeżeli jeden z bohaterów zostanie trafiony, odwróć cyfry wyrzucone na K100. W ten sposób określisz gdzie trafił bełt (np. rzut 14 staje się 41, co oznacza trafienie w lewą rękę). Następnie określamy obrażenia – kusza ma efektywną siłę równą 4, więc rzucamy K6, dodajemy 4, a od rezultatu odejmujemy Wytrzymałość trafionego bohatera i ewentualnie wartość punktów pancerza noszonego na danej części ciała. Końcowy wynik to zadane obrażenia. Powtórne naładowanie kuszy zajmie Ulrichowi trzy rundy – wystarczająca ilość czasu, aby bohaterowie mogli go powstrzymać.

Jeśli gracze nie zabiją Ulricha, może on być przydatnym źródłem informacji. Jeżeli spróbują go wypytać, wykonaj test *przesłuchania*. Rzuć K100. Ulrich będzie mówić, jeśli rezultat rzutu jest większy od jego Siły Woli. Zna rozkład baz Schatzenheimerów i Valantinów. Wie także, że przed atakiem tych ostatnich Kurt Holger posiadał jakiś dziwny, być może magiczny klejnot.



ULRICH VOGEL

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	0	30	1	24	24	24	24	24	24

Umiejętności	Wyposażenie
Rozbrojenie	kusza
Cichy chód w mieście	kołczan z 6 bełtami
Bijatyka	sztylet
	kurtka skórzana

Oprócz drzwi, prowadzących do pokoju 5 jest jeszcze wyjście we wschodniej ścianie; wiedzie ono do pokoju 7. Drzwi zostały zniszczone podczas ataku Valantinów.

•7. WSCHODNI POKÓJ STRAŻY•

Pokój jest w podobnym stanie, jak poprzednie – zawalony szczątkami, schlapany krwią i zasłany trupami.

Jeżeli którykolwiek z bohaterów zatrzyma się, aby je policzyć, odkryje siedem ciał, wszystkie Schatzeheimerów. Trupy zostały dokładnie przeszukane, a na szczycie stosu, w który zostały ułożone Valentinowie pozostawili swą „wizytówkę".

We wschodniej ścianie są drzwi, prowadzące do pokoju 8 i bazy Valantinów. Po zachodniej stronie mają rygiel. Są zamknięte, ale nie zaryglowane.

•BAZA GANGU VALANTINA•

•8. POKÓJ STRAŻY•

Korytarz prowadzi z pokoju 7 do 8, wyznaczając jednocześnie granicę pomiędzy terytorium Schatzenheimerów, a terenem gangu Valantina. Przejście kończy się drzwiami z namalowanym znakiem figowego liścia, który bohaterowie powinni rozpoznać. Drzwi są zamknięte, ale nie zaryglowane.

Pokój jest oświetlony przez pochodnie, zatknięte w uchwytach na ścianach. W pobliżu północno-wschodniego rogu komnaty stoi mały stół, przy którym siedzi trzech mężczyzn, grających w kości i pijących wino. Na widok wchodzących do pomieszczenia sięgają po naładowane kusze i domagają się hasła. Ich akcent zdradza tileańskie pochodzenie.

Strażnicy Valantina są tu na wypadek, gdyby jacyś członkowie gangu Schatzenheimera przeżyli i próbowali atakować. Aby przejść dalej, bohaterowie muszą podać hasło („Malindi" – jak powinni się domyśleć jeżeli widzieli kawałek papieru znaleziony przy Bertoldzie w epizodzie 8) lub muszą *oszukać* strażników.

W tym drugim wypadku, gracze muszą wymyśleć jakąś przekonywującą historyjkę, wyjaśniającą ich obecność w Azylu i umożliwiająca przekonanie Valantińczyków na tyle, by ci pozwolili im przejść. MG rzuca K100, modyfikując wynik rzutu jeśli historia jest szczególnie dobra albo wyjątkowo nieprzekonywująca. Jeżeli rezultat jest równy lub mniejszy od Ogłady bohatera, który mówi, bandyci pozwalają im przejść. W przeciwnym razie każą się wycofać.

TRZECH STRAŻNIKÓW VALANTINA

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności	Wyposażenie
Rozbrojenie	miecz
Cichy chód w mieście	nóż
Bijatyka	kusza i 6 bełtów

Z pokoju są dwa wyjścia. Drzwi w zachodniej ścianie prowadzą do pomieszczenia 7 na terytorium Schatzenheimerów, a drzwi we wschodniej ścianie – do pokoju 9. Jedne i drugie drzwi są zamknięte, ale nie zaryglowane.

•9. MAGAZYN•

Zawieszone u sufitu latarnie oświetlają gorączkową krzątaninę. Pół tuzina Tileańczyków w pośpiechu pakuje paki i beczki i ładuje je na małe wózki. Z chwilą wejścia bohaterów do komnaty, nadzorca coś do nich krzyczy w języku tileańskim. Następnie, zdając sobie sprawę, że nie rozumieją, powtarza to co powiedział w mocno akcentowanym reikspielu, każąc im pomóc przy pakowaniu.

Nadzorca wziął graczy za wynajętych robotników i jeżeli nie posłuchają jego rozkazów, stanie się podejrzliwy. Bohaterowie, w celu ominięcia przeszkody, mogą spróbować *oszustwa*. Mogą też po prostu go posłuchać i czekać na okazję wyśliźnięcia się z pokoju. Nadzorca nie opuszcza magazynu przez następne trzydzieści minut.

Pomyłka nadzorcy może stać się cenną okazją, umożliwiającą zebranie informacji. MG może jednak zadecydować, że o ile rozpoczęli wcześniej w pomieszczeniu 8 hałaśliwą walkę lub też są mocno uzbrojeni, to pomyłka co do ich tożsamości jest niemożliwa. Jednak w każdym innym przypadku Valantińczycy łatwo zaufają bohaterom i w czasie pracy będą wymieniać uwagi. Każdy z bohaterów może próbować wykonać test *plotkowania*, rzucając K100, a wynik porównując ze swoją Ogładą, dokładnie tak, jak przy teście *oszustwa*. Osoba, której ten test się uda dowie się o wszystkich najnowszych wydarzeniach, ataku na Schatzenheimerów, ataku kultystów i o legendzie związanej z kamieniem.

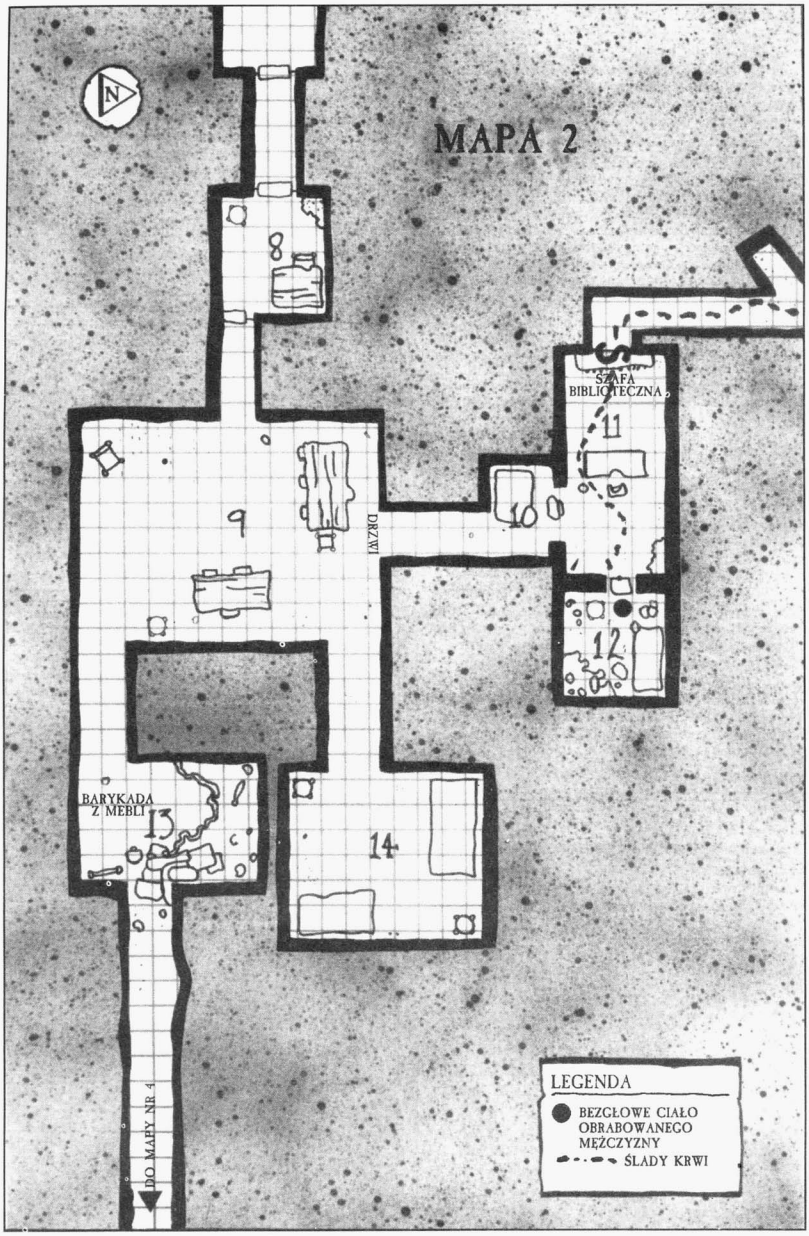
NADZORCA

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności	Wyposażenie
Rozbrojenie	miecz
Cichy chód w mieście	nóż
Bijatyka	

Z komnaty są cztery wyjścia: korytarz w zachodniej ścianie, prowadzący do pokoju 8; zamknięte, ale nie zaryglowane drzwi w północnej ścianie, wiodące przez krótki korytarz do pomieszczenia 10; i wreszcie dwa przejścia w ścianie wschodniej, którymi można przejść do komnat 13 i 14.




MAPA 2
N
SZAFA BIBLIOTECZNA
11
9
DRZWI
10
12
BARYKADA Z MEBLI
13
14
DO MAPY NR 4
LEGENDA
BEZGŁOWE CIAŁO OBRABOWANEGO MĘŻCZYZNY
ŚLADY KRWI

•10. PRZEDPOKÓJ•

Pomieszczenie jest oświetlone przez zwisającą z sufitu latarnię i drugą, stojącą na stole. Ściany są ozdobione myśliwskimi trofeami, skradzionymi tablicami z nazwami ulic i oprawionymi listami gończymi, opisującymi różnych członków gangu Valantina.

Za stołem siedzi potężnie zbudowany i bogato odziany Tileańczyk z mocno natłuszczonymi włosami i poznaczoną szramami twarzą. Bawi się załadowanym pistoletem strzałkowym. Gdy bohaterowie wchodzą, spogląda na nich i mówi, że szef nie chce, aby mu przeszkadzano, a potem pyta czego chcą.

Jest to Sebastiano Sansovino, ochroniarz Emilio Valantina. Emilio powiedział mu, że przez jakiś czas będzie się modlił i nie chce, aby ktoś mu przerywał. Nie pasuje to całkowicie do jego charakteru, a ponieważ dotąd Emilio jeszcze nie wyszedł, Sebastiano jest trochę zdziwiony, ale jeszcze się nie martwi.

Ponieważ bohaterowie znajdują się w samym środku terytorium gangu, Sebastiano prawdopodobnie wierzy, że mają oni do Valantina jakiś interes. Próba *oszustwa* jest wobec tego wykonywana z dodatnim 10% modyfikatorem. Jeżeli *oszustwo* się nie powiodło, poszukiwacze mogą spróbować *przekupić* ochroniarza.

Przeszkodzenie Emiliowi nie grozi poważnymi konsekwencjami, więc minimalna łapówka wynosi 1 złotą koronę, ale w tym wypadku, by odzwierciedlić pozycję Sebastiano, jest ona podwojona i wynosi 2 korony. Jeżeli oferowana jest łapówka w takiej lub większej wysokości, wykonywany jest test: 100 minus Siła Woli Sebastiano, która wynosi 29, a więc bohater, oferujący łapówkę musi wyrzucić 71 lub mniej na K100. Jeżeli test jest udany, Sebastiano zaakceptuje łapówkę. Jeżeli nie – odmówi, ale można próbować przekupić go ponownie, podnosząc sumę przynajmniej o 10%. Gracze mogą podwyższać cenę, aż Sebastiano ustąpi.

Zamiast używać *oszustwa* albo *przekupstwa*, bohaterowie mogą zaatakować Sebastiano, ale wiąże się to z niebezpieczeństwem ściągnięcia na siebie uwagi ludzi z pokoju 9.

Sebastiano, po skutecznym przekupieniu lub oszukaniu go, zapuka do drzwi apartamentu. Emilio oczywiście nie odpowie, ponieważ już nie żyje. Z chwilą, gdy Sebastiano zorientuje się, że coś jest nie w porządku, spróbuje wyważyć drzwi, które mają Wytrzymałość 4 i 10 punktów uszkodzeń.

SEBASTIANO SANSOVINO

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	3	12	40	1	29	29	29	43	29	29

Umiejętności
Rozbrojenie
Specjalna broń – uliczna
Specjalna broń – pistolet strzałkowy
Bijatyka
Silny Cios
Ogłuszenie

Wyposażenie
kastet
pistolet strzałkowy

Korytarz do pokoju 9 i drzwi do pokoju 11 są jedynymi wyjściami z tego pomieszczenia.

•11. GABINET EMILIO VALANTINA•

Komnata jest oświetlona zawieszonym pod sufitem kandelabrem. Na ścianach wiszą obrazy, wszystkie trochę krzywo. Podłoga jest pokryta orientalnymi kobiercami. Przy zachodniej ścianie stoi biblioteczka z książkami, niektóre z nich zostały wyjęte i poniewierają się po podłodze. Pośrodku pokoju stoi biurko, które zostało dokładnie splądrowane.

Ślady krwi ciągną się od drzwi z pomieszczenia 12 aż do biblioteczki. Zauważy je każdy bohater, który przeszukuje pokój. Inni zauważą je po wykonaniu udanego testu *obserwacji*. MG powinien wykonać rzut K100 dla każdej takiej osoby; krew zostanie zauważona przy wyniku równym lub mniejszym niż Inicjatywa.

Kiedy bohaterowie spostrzegą krew i pójdą jej tropem do ściany, która wygląda na normalną, prawdopodobnie będą chcieli ją przeszukać, podejrzewając istnienie ukrytego przejścia. MG powinien w tajemnicy rzucić dwa razy K100, raz dla drzwi, a drugi raz dla otwierającego je, zamaskowanego uchwytu. Zostaną one odkryte przy rezultacie równym bądź niższym od Inteligencji szukającej osoby. Przeszukanie tego obszaru zajmuje całą turę i jeżeli za pierwszym razem poszukiwacze niczego nie znajdą, mogą próbować kolejny raz, poświęcając na to tę samą ilość czasu.

Jan Hoogen po zabiciu Emilia pośpiesznie przeszukał pokój, po czym wyszedł przez ukryte drzwi, zabierając ze sobą głowę ofiary i pozostawiając krwawe ślady. Tajne przejście prowadzi do odnogi systemu kanalizacyjnego. Zostało pomyślane jako wyjście ewakuacyjne dla Valantina i nikt z jego gangu o nim nie wiedział, jednak przypadkowo znalazł je kilka miesięcy wcześniej jeden z członków bandy Huydermana.

Jedynym innym wyjściem z pokoju są zamknięte drzwi we wschodniej ścianie. Prowadzą one do komnaty 12. Drzwi mogą zostać wyłamane (Wytrzymałość 4, punkty uszkodzeń 10) albo któryś z bohaterów może spróbować włamać się, wykonując test Zręczności. Od Zręczności osoby próbującej to zrobić należy odjąć *jakość zamka*, wynoszącą 30%. Osoby nie posiadające umiejętności *otwieranie zamków* wykonują test z dodatkowym, ujemnym modyfikatorem 10%.

•12. SYPIALNIA EMILIO VALANTINA•

Ten pokój jest oświetlony czteroramiennym lichtarzem, stojącym na kredensie. Pomieszczenie zostało dokładnie przeszukane, pościel leży zrzucona na kupę przy południowej ścianie. Prześcieradła są przesiąknięte krwią, a u nóg łóżka spoczywa pozbawione głowy ciało Emilio Valantina. Jest ubrane w aksamitny płaszcz ze złotą aplikacją, zdobiącą kołnierz i brzegi materiału.

W pokoju nie ma nic wartościowego. Jedyne wyjście to drzwi do pokoju 11.

•13. WSCHODNI POKÓJ STRAŻY•

W świetle trzech osadzonych w ścianach pochodni trzech członków gangu Valantina pośpiesznie buduje barykadę w poprzek wschodnich drzwi. Pokój ogołocono z mebli – wszystkie zostały użyte do zbudowania barykady.



W północno–zachodnim kącie pomieszczenia leży ciało, przykryte przesiąkniętym krwią płaszczem. Bandyci bacznie zważają, żeby zbyt się do niego nie zbliżyć ani nań nie nadepnąć. Trupem jest posłaniec Huydermanów, przysłany z prośbą o pomoc w odparciu najazdu kultystów. Został zastrzelony, żeby zapobiec ryzyku infekcji, a barykada jest budowana, by zatrzymać kultystów i chorobę na terenie Huydermansów.

Reakcja Valantinów będzie zależała od tego, z którego kierunku bohaterowie nadejdą. Jeżeli przyjdą od wschodu (z terytorium Huydermanów), zostaną ostrzeżeni, by nie podchodzili bliżej, a jeśli nie posłuchają, bandyci zaczną do nich strzelać. Jeżeli podejdą z zachodu, zostaną w mniejszym lub większym stopniu zignorowani. Gangsterzy pozwolą im przekroczyć barykadę, ale zwrócą uwagę, że nie wolno im będzie wrócić.

•14. SALA SYPIALNA•

Drzwi do tego pokoju są zamknięte, ale nie zaryglowane. Po ich wewnętrznej stronie jest zasuwa. Pokój oświetlają pochodnie, tkwiące w uchwytach na północnej i południowej ścianie. Przy ścianach stoi kilka łóżek. W środku pokoju znajduje się kilka stołów, na których stoją cztery częściowo zjedzone posiłki, na wpół pełna butelka wina i nienaruszony bochenek chleba. Pokój jest pusty.

•KANAŁY•

•15. JASKINIA SZCZURÓW•

Plan pokazuje główne tunele, mające po obu stronach wąskie gzymsy. Są one wystarczająco szerokie, by bohaterowie mogli iść po nich gęsiego. Osoby, mające umiejętność *tropienie* (takie jak Mellory) mogą śledzić ślady stóp Jana i krople krwi z głowy Emilia, pod warunkiem, że jest wystarczająco jasno. Inni bohaterowie, chcący podążać za tymi śladami, muszą wykonać test *zauważenia*. Plan pokazuje jedynie drogę z terenu Valantinów do terytorium Huydermanów – kanały są co prawda znacznie obszerniejsze, ale w tej przygodzie nie mają znaczenia.

Ta część systemu kanalizacyjnego została zasiedlona przez hordę szczurów. Z tego miejsca zaatakują każdego, kto przechodzi przez zacieniowany fragment korytarza. Traktuje się ich jak rój (patrz **Bestiariusz**). Posiadają następującą charakterystykę:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	1	1	*	10	10	-	89	5	89	89	-

** Szczurów jest tak wiele, że bohaterowie nie mają szansy przegnać lub zabić ich uszystkich bez poniesienia poważnych strat. Powinno się ich doprowadzić do górniczego wózka (obszar 16), którego mogą użyć do ucieczki.*

•16. WAGONIKI GÓRNICZE•

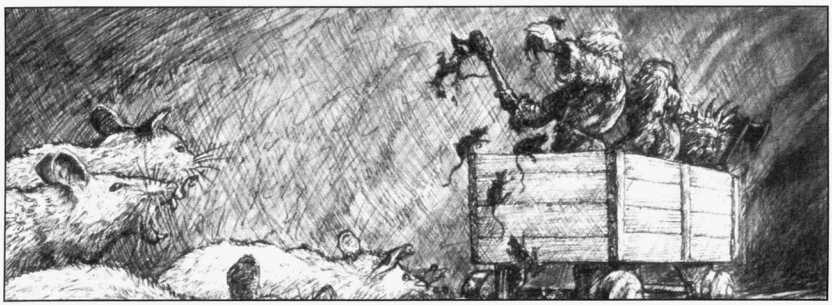
Horda szczurów z obszaru 15 przegoni bohaterów do tego pomieszczenia. Jest to mała komora, w której krzyżuje się kilka kanałów. W suficie komnatki jest klapa wyjściowa. Znajduje się ona mniej więcej siedem metrów nad podłogą i jest zamknięta na dużą kłódkę. W tym pomieszczeniu kończą się tory, wiodące dalej mocno pochyłym tunelem. Na ich końcu stoi wózek. Kolejka jest używana przez Huydermanów do przewożenia kontrabandy z ich tajnej przystani do opuszczonego magazynu, który znajduje się nad klapą wejściową.

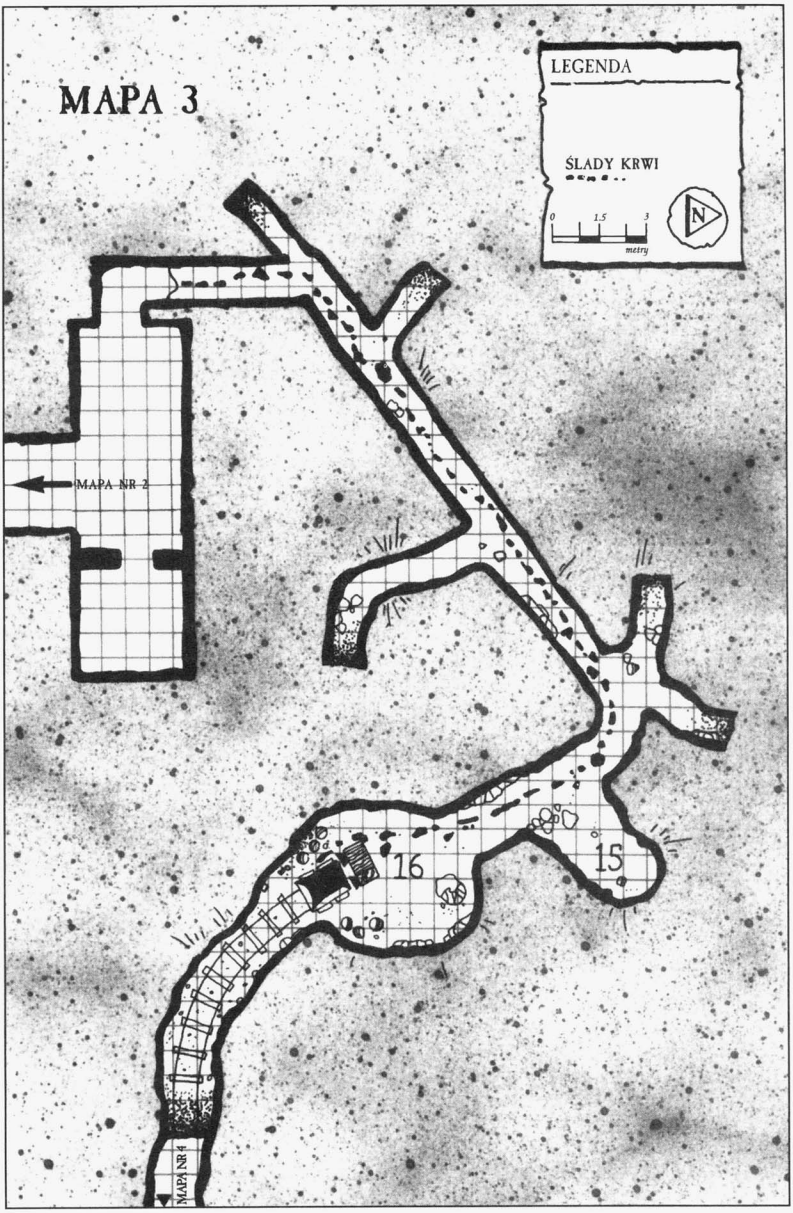
W wagoniku leży martwy Jan Hoogen, a obok niego znajduje się odrąbana głowa Emilio Valantina. Oba ciała pokrywają dziesiątki małych ugryzień. Jan wspiął się do wagonika, by uciec szczurom, ale zanim zdołał zwolnić hamulec, został przez nie zagryziony.

W wagoniku mieszczą się cztery osoby, a kolejne cztery mogą jechać, wisząc na zewnątrz – utrzymanie się wymaga wykonania testu *ryzyka* z dodatnim modyfikatorem 10%. Kiedy hamulec zostanie zwolniony, wózek zjedzie po szynach, gwałtownie nabierając prędkości. Jeżeli ktoś spróbuje użyć hamulców, by zwolnić, rozlegnie się trzask przegniłego drewna i rączka hamulca pozostanie w dłoni bohatera. Jeżeli któryś z bohaterów będzie miał pecha i wypadnie, powinien wypaść dopiero wtedy, gdy szczury zostaną daleko z tyłu. Upadek jest taki, jak normalny upadek z wysokości 2 metrów (patrz **Zeskok, upadek, skok, wspinaczka**).

Jeżeli grupa przeszuka ciało Jana znajdzie kamień, a wraz z nim K6 złotych koron, 2K10 srebrnych szylingów i krótki miecz. Kamień to dość cenny opal, warty 80 złotych koron, ale każdy bohater, trzymający go dłużej niż przez trzy rundy, zostaje zarażony *zgnilizną Nurgla* (patrz niżej). Jedynym bezpiecznym sposobem jego przenoszenia jest magiczne pudełko, dostarczone przez Oldenhallera.

Wagonik górniczy, nabierając przez cały czas prędkości, zawiezie bohaterów do bazy Huydermana. Gdy tunel otworzy się na pierwszą komnatę ich terytorium (17), bohaterowie mogą wyskoczyć. Mają tylko kilka sekund na podjęcie decyzji. Ci, którzy zdecydują się na skok wykonują standardowy test *ryzyka*: rzucają K100, odejmując 10, jeżeli posiadają umiejętność *akrobatyka*. Jeśli rzut jest udany lądują na nogach i nie robią sobie krzywdy. W przypadku, gdy rezultat wynosi 51 lub więcej, lądują źle i tracą K3 punkty Żywotności. Ci, którzy zostaną w wagoniku, zobaczą koniec szyn i uderzą w bufor. To uderzenie uruchomi




MAPA 3
LEGENDA
ŚLADY KRWI
0
1,5
3
metry
N
MAPA NR 2
16
15
MAPA NR 4

mechanizm, który nachyla skrzynię wagonu, wyrzucając jej zawartość na ziemię. Wszystkie osoby, znajdujące się nadal we wnętrzu muszą wykonać test *ryzyka*, używając tej samej procedury, co te, które wyskoczyły. Do tego rzutu mają ujemny modyfikator 10%.

•BAZA GANGU HUYDERMANA•

•17. WNĘKA ZAŁADUNKOWA•

Komnata została wydrążona w litej skale. Oświetlają ją cztery zwisające z sufitu latarnie. Pośrodku pomieszczenia stoi kilka stołów i krzeseł.

Osoby, które tu przebywały, uciekły, gdy pojawili się czciciele Nurgla i w tej chwili pokój jest opuszczony.

Oprócz tunelu z szynami, prowadzącymi do pomieszczenia 16, wychodzi stąd także wąski korytarz, prowadzący do pokoju 19.

•18. POMIESZCZENIE STRAŻY HUYDERMANÓW•

Jest to naturalna jaskinia, oświetlona przez pochodnie wetknięte w uchwyty na ścianach. Północne i wschodnie wyjścia zostały zablokowane pośpiesznie wzniesioną barykadą z mebli, skrzyń, baryłek i worków. Za każdą barykadą stoi łucznik, uzbrojony w krótki łuk. Pośrodku pokoju kilku bandytów głośno się sprzecza.

To niedobitki bandy Huydermana. Sześciu gangsterów i Dirck Huyderman – ich przywódca. Kiedy prawie godzinę temu przybyli kultyści, gangsterzy zostali uwięzieni w jaskini. Dirck już zorientował się co przytrafiło się posłańcowi i jakiego przywitania może się spodziewać ze strony gangu Valantina. Domyśla się także, że czciciele Nurgla czekają na posiłki i że wkrótce nastąpi atak. Jest tym bardzo zmartwiony. A oto charakterystyki:

DIRCK HUYDERMAN

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	34	4	4	14	50	2	29	66	66	43	66	66

Umiejętności
Rozbrojenie
Uniki
Bijatyka
Ogłuszenie
Silny Cios
Pływanie

Wyposażenie
krótki miecz
kaftan skórzany
kusza i 12 bełtów

GANGSTERZY HUYDERMANA

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności
Rozbrojenie
Cichy chód w mieście
Bijatyka
Wiosłowanie
Pływanie

Wyposażenie
miecz
nóż

Kiedy bohaterowie przybędą do tego miejsca, Valantinowie zniszczą tunel pomiędzy pomieszczeniami 13 i 18, odcinając w ten sposób bazę Huydermanów. Dokładny czas tego zdarzenia pozostawiamy do uznania MG. Bohaterowie słyszą huk, po którym następuje długi, głuchy grzmot. Jodri (który ma umiejętność *górnictwo*) lub Dirck Huydermans natychmiast zdadzą sobie sprawę z tego, co on oznacza.

W ten sposób drużynie pozostała tylko jedna droga ucieczki – rzeka.

Gangsterzy Huydermana nie chcą atakować poszukiwaczy przygód, ponieważ w sytuacji, w jakiej się znajdują rozpaczliwie potrzebują sprzymierzeńców. Są skłonni do współpracy i podzielą się wszelkimi posiadanymi informacjami. Wezmą również udział w realizacji każdego planu ucieczki pod warunkiem, że to drużyna będzie na przedzie.

•19. GŁÓWNA KOMORA•

Jest to duża, naturalna jaskinia, łagodnie wydłużona na osi wschód-zachód. Oświetlają ją zamocowane w uchwytach pochodnie. Przy ścianach jaskini stoją skrzynie wina, beczki brandy i paczki, wypełnione przyprawami. Pomieszczenie przecinają wąskie tory. Na ich zachodnim końcu stoi mały wagonik. Tory znikają w nieoświetlonym tunelu po wschodniej stronie jaskini, gdzie można dojrzeć niewyraźne sylwetki, ukrywające się wśród cieni. Słychać stamtąd dziwne i straszne rytualne śpiewy. Dwa przejścia po zachodniej stronie są zablokowane przez barykadę z mebli, skrzyń i worków.

Ponieważ gangsterzy Valantina zniszczyli przejście z 13 do 18, jedyną drogą ucieczki jest rzeka. Szczury zaatakują każdego, kto będzie chciał dostać się do kanałów, przechodząc przez komorę 16. Tak więc bohaterowie (i bandyci Huydermana, jeżeli zdoła się ich namówić do pomocy) muszą siłą przebić się poprzez kultystów i uciec przy pomocy łodzi. Istnieją dwie podstawowe możliwości: bezpośrednie natarcie na czcicieli Nurgla w nadziei na wyrąbanie sobie drogi, albo użycie wagonika z komory 19 do przebicia się, dotarcia do przystani w obszarze 20 i ucieczki przed pościgiem kultystów.

W wagoniku może się zmieścić osiem osób, a kolejne cztery mogą jechać na zewnątrz, na takich samych warunkach, jak przy wagoniku w pomieszczeniu 16. Ponieważ korytarz opada tu bardzo łagodnie, wagonik trzeba popchnąć, żeby nabrał prędkości. Najlepiej jeśli siedem lub osiem osób wejdzie do środka, podczas gdy pozostałe trzy lub cztery pchną go, wskakując dopiero, gdy nabierze prędkości.



Jeżeli wagonik na kogoś najedzie, impet zderzenia zada najechanemu cios o Sile 5. Gdy wagonik mija stojących na poboczu toru, osoby wewnątrz mogą z nimi wymienić po jednym ciosie – jeżeli stoją, uważa się je za będące za osłoną (patrz **Walka – Modyfikatory trafienia**). Atakujący ich kultyści mają ujemny modyfikator -10% do WW. Osoby, leżące wewnątrz wagonika ani nie mogą atakować, ani same nie mogą być atakowane. Stojący bohaterowie atakują wroga z ujemnym modyfikatorem -10% ze względu na prędkość wózka. Osoba, wisząca na zewnątrz nie może atakować, a ataki skierowane przeciwko niej są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -10% ze względu na to, że jest ona celem, który się porusza.

Gdy wagonik dojedzie do końca przystani, uderzy w bufor, z takim samym *ryzykiem* zranienia, jak wagonik w pomieszczeniu 17. Tym razem wózek się nie przechyla i pasażerowie muszą sami wyjść i wskoczyć do łodzi. Zabiera to całą rundę.

Kiedy bohaterowie (i bandyci będący wraz z nimi) dotrą do łodzi, zdążą wypłynąć na rzekę zanim któryś z kultystów zdąży uczynić coś co mogłoby ich powstrzymać. W łodzi mieści się maksymalnie sześć osób, z czego cztery wiosłują; pozostali mogą być odholowani, jeśli będą trzymać się rufy i burt łodzi.



MAPA NR 2
18
17
DO MAPY NR 3
BARYKADA
BARYKADA
19
20
LEGENDA
KULTYŚCI
PRZYWÓDCA KULTYSTÓW
0
1,5
3
metry
N

•20. ZATOCZKA•

Jest to naturalna zatoczka, słabo oświetlona przez księżycowe światło, sączące się z ukrytego wejścia. Dwie łodzie wiosłowe leżą, wciągnięte na piaszczystą plażę, a trzecia jest przycumowana do mola w pobliżu końca torów kolejki. W pomieszczeniu znajduje się sześć zakapturzonych postaci, ubranych w brudnobrązowe szaty. Jedna z tych osób jest albinosem. Otacza ją gęsta chmura tłustych much.

Czterech czcicieli stoi w kręgu i zdaje się odprawiać jakiś rytuał. Pozostała dwójka znajduje się przy wyjściu z pomieszczenia 19. Wszyscy są uzbrojeni w miecze.

Kultyści wzywają właśnie Bestię Nurgla. MG musi dokładnie kontrolować czas tego wydarzenia. Bestia powinna się pojawić, jeżeli bohaterowie zbyt dużo czasu spędzą na dyskusjach z Huydermanami lub jeśli w czasie przygody byli, ogólnie rzecz ujmując, powolni. W innym wypadku, ta istota pojawi się K3 rundy po ich wkroczeniu do pieczary. Czciciele będą raczej starać się dokończyć przyzwanie, niż bronić się, ale jeśli jeden lub kilku zostanie trafiony, rytuał zostanie zakłócony i wszyscy będą walczyć o życie.

JONAS BIAŁOKROŚCIEC – BOHATER NURGLA

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	2	6	60	1	43	43	43	43	24	4

Umiejętności	Wyposażenie	Punkty magii
Język tajemny – magiczny	różdżka Nurgla	16
Rzucanie czarów – magii chaosu	sztylet	
Rozpoznawanie roślin		
Wykrywanie magii		
Wiedza o magicznych pergaminach		
Wiedza o runach		

Jeden koniec różdżka Jonasa jest wyrzeźbiony w kształcie wskazującej coś dłoni, a drugi na kształt stopy. Jonas nosi długi, poszarpany płaszcz z kapturem. Posiada następujące atrybuty chaotyczne:

Albinizm Jonas ma białą skórę i czerwone oczy,

Chmara much stale otacza go wielki, bzyczący kłąb trupich much. W walce wręcz zmniejszają one przeciwnikowi WW o 10% ponieważ zasłaniają widok, wlatują do ust i nosa itp.

Odrażający smród Jonas bardzo, bardzo śmierdzi. Smród czuć w promieniu 6 metrów od niego. Każdy, kto nie jest wyznawcą Nurgla musi wykonać test Wytrzymałości albo traci 1 punkt Siły na czas K6 tur.

Jonas jest także potężnym magiem i potrafi rzucać następujące czary:

Magia wojenna: Podmuch wiatru
Aura ochrony

Magia kultowa: Przywołanie Bestii Nurgla

Uwaga: Profesja Jonasa – Bohatera Nurgla – zostanie opisana w przyszłym dodatku **„Królestwa Chaosu"**. Jednak w tym wstępnym scenariuszu, te z jego specjalnych atrybutów, których tutaj nie opisano, możesz zignorować.

KULTYŚCI

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	6

Umiejętności	Wyposażenie
Rozbrojenie	miecz
Bijatyka	nóż

Dwaj wyznawcy Nurgla strzegą przejścia z komory 19. Obaj są uzbrojeni w krótkie miecze. Wszyscy czciciele, jeżeli się ich zaatakuje, będą walczyć do śmierci i nie można ich zmusić do ucieczki.

Jeżeli czciciele wezwą Bestię Nurgla zanim bohaterowie uciekną z kompleksu, pojawi się ona w środku kręgu wyznawców i zostanie skierowana przez Jonasa do ataku na najpotężniej wyglądającą osobę lub grupę.



•BESTIE NURGLA•

Te potworne istoty mają w przybliżeniu 1,5 metra wysokości, stożkowaty kształt i są pozbawione nóg. Dolne partie ich ciała są pokryte przyssawkami i wytwarzają odrażająco śmierdzącą wydzielinę. Bestie ślizgają się po tym, metrowej szerokości śluzie. Swoje ofiary atakują wiązkami bardzo silnych, upiornie białych przyssawek.

W ciągu rundy walki atakują K6 przyssawkami, przy czym przy określaniu obrażeń nie bierze się pod uwagę wartości pancerza. Oprócz zadawania zwykłych ran, każda przyssawka wstrzykuje paraliżującą truciznę. Po każdym trafieniu, ofiara musi wykonać test *trucizny* albo zostanie *sparaliżowana*. Bestia, która kogoś sparaliżowała, podczas następnej rundy nie robi nic, oplata jedynie ofiarę swoim podobnym do lassa ogonem. Jeśli będzie miała godzinę lub dwie spokoju, Bestia zacznie wydzielać soki żołądkowe i stopniowo pochłonie bezbronną ofiarę. W ten sposób chwytany jest tylko pierwszy przeciwnik. Wszyscy inni zostaną sparaliżowani, ale nie będą przez Bestię oplątani.

Każdy, kto zdecyduje się na przecięcie bez *przeskoku* szlaku trującego śluzu, pozostawionego przez Bestię, ma 5% szans na pośliźnięcie się i utratę 1 punktu Żywotności, spowodowaną przez silny kwas. Dodatkowo jest 5% sznasa, iż zarazi się *zgnilizną*. MG powinien śledzić ruch Bestii, żeby wiedzieć gdzie jest jej ślad.

BESTIA NURGLA

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	0	3	5	15	30	K6	-	-	-	-	-	-

•ZGNILIZNA NURGLA•

Zgnilizna Nurgla lub po prostu zgnilizna jest dziwną chorobą. Wydaje się, że zmienia chorego w jednego z demonów Nurgla – w Siewcę Zarazy. Niestety, śmiertelny człowiek nie może wytrzymać tej strasznej metamorfozy i umiera pod wpływem zachodzących zmian. Tylko Bohaterowie Nurgla i zwierzoludzie Nurgla są odporni na działanie choroby. Są też jej nosicielami.

Chorzy mutują stopniowo, do czasu, aż ich charakterystyka stanie się identyczna z charakterystyką Siewcy Zarazy. Odbywa się to w tempie 1 albo 10 punktów (zależnie od branej pod uwagę cechy) na miesiąc. Podczas każdego miesiąca gry wybierz losowo jedną z cech, która w tym czasie ulegnie zmianie. Charakterystyka Siewcy Zarazy jest następująca:

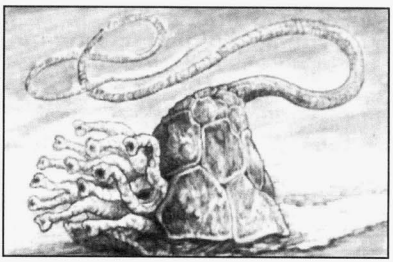
SIEWCA ZARAZY

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	0	3	4	13	60	2	29	0	0	0	0	0

Jednocześnie ze zmianami charakterystyki mają również miejsce następujące zmiany fizyczne:

Po 1 miesiącu	Skóra przybiera odcień żółtawobrązowy
Po 2 miesiącach	Pojawiają się zielone krosty
Po 3 miesiącach	Skóra zaczyna gnić, przyciągając muchy
Po 4 miesiącach	Z czoła zaczyna wyrastać pojedynczy róg
Po 5 miesiącach	Róg rośnie do pełnych rozmiarów, oczy zaczynają się do siebie zbliżać, zanika nos.
Po 6 miesiącach	Oczy łączą się w pojedyncze duże oko, stopy zmieniają się w zakończone trzema szponami kopyta.
Po 7 miesiącach	Twarz zanika w roztapiającym się ciele.
Po 8 miesiącach	Ofiara umiera.

Nieznane jest lekarstwo na tę chorobę. Można się nią zarazić tylko od Bestii Nurgla.



•ZAKOŃCZENIE PRZYGODY•

Kiedy bohaterom uda się wydostać z kompleksu, będą bezpieczni – przynajmniej w tej chwili. Albrecht Oldenhaller zapłaci uzgodnioną sumę – pod warunkiem, że poszukiwacze będą mieli tyle zdrowego rozsądku, by zanieść mu klejnot. Delikatnie przypomni im, aby o wszystkim zapomnieli. Chce utrzymać tę sprawę, a szczególnie swój w niej udział, w absolutnej tajemnicy.

Z chwilą dostarczenia kamienia do Oldenhallera, przygoda się kończy. Nagrodą jest około 200 punktów doświadczenia dla każdego, ale MG powinien ją zmodyfikować, biorąc pod uwagę jak dobrze gracze odgrywali swe role w czasie różnych części przygody i jak sprawni byli ich bohaterowie. Wskazówki na temat przydzielania punktów doświadczenia są podane w **Podręczniku Mistrza Gry.**

MG, jeśli chce, może użyć **Kontraktu Oldenhallera** jako podstawy do całej serii przygód.

Bohaterowie mają teraz w Nuln potężnego znajomego w osobie radnego Oldenhallera, chociaż ten prawdopodobnie nie będzie zbyt chętny do kontynuowania tej znajomości. Szczególnie, jeśli istnieje niebezpieczeństwo, że wyjdzie to na światło dzienne. Być może kiedyś znowu się z nimi skontaktuje, jeśli będzie miał jakąś brudną robotę do wykonania. Może również dojść do wniosku, że tajemnica najlepiej jest dochowywana przez umarłych i wynajmie zabójcę, który będzie próbował wymordować bohaterów.

Oprócz Oldenhallera, bohaterowie poznali również kilku członków potężnego gangu Valantina. Nastawienie bandytów do poszukiwaczy przygód będzie w dużym stopniu zależne od tego, jak ci ostatni zachowali się na należącym do nich obszarze Azylu.

Bohaterowie znają również wszystkich żyjących członków gangu Huydermana. Jeżeli pomogli im wydostać się z Azylu, prawdopodobnie zostaną uznani za przyjaciół i mogą uzyskać od nich kilka nie całkiem legalnych przysług. Z drugiej strony, poszukiwacze są teraz jedynymi nie należącymi do gangów osobami w Nuln, które wiedzą jak dostać się do Azylu, co bandyci Valantina i/lub Huydermana mogą uznać za zagrożenie swego bezpieczeństwa.

Oczywiście kultyści nadal chcą zdobyć klejnot. Bohaterowie mogą być przez pewien czas ścigani przez wymachujących sztyletami wyznawców Nurgla i będzie to trwało do chwili, aż ci ostatni zrozumieją, że kamień ma teraz Oldenhaller. To z kolei otwiera nowe perspektywy. Czy kultyści będą chcieli zabić Oldenhallera? Dlaczego radca chciał dostać kamień w swoje ręce? Czy jest kultystą? A może jest członkiem kultu konkurującego z Nurglem? Obdarzony wyobraźnią MG może rozwinąć opowieść, rozpoczętą w **Kontrakcie Oldenhallera**, tworząc z niej prawdziwą epopeję.

Alternatywnie, bohaterowie mogą uznać, że na razie w Nuln jest dla nich trochę za gorąco i opuszczą miasto. MG może im zaproponować podróż w dół rzeki Reik i w ten sposób doprowadzić ich do kampanii **Wróg wewnętrzny**.

IMIĘ	RASA	PŁEĆ	KLASA ZAWODOWA	CHARAKTER
Bianca	leśny elf	kobieta	Uczony	Dobry

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY	OPIS
65	175 cm	52 kg	płowe	zielone	

OBECNA PROFESJA	PRZEBIEG KARIERY	PROFESJE WYJŚCIOWE
Uczeń czarodzieja	Uczeń czarodzieja	Rzeźbiarz, cyrkowiec, szuler, porywacz zwłok, kiesa, zwiadowca, szarlatan, czarodziej I poziomu

CHARAKTERYSTYKA	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	4	41	37	3	3	5	58	1	38	32	46	47	38	43
Schemat rozwoju						+1✓			+10	+10	+10		+10	
AKTUALNA						6								

BROŃ RĘCZNA	I	WW	O	P
sztylet	+10	—	-2	-20

BROŃ STRZELECKA	K	D	M	SE	Ład.

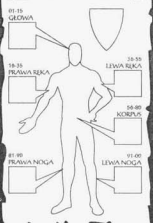
ZBROJA	UMIEJSCOWIENIE	WO

UMIEJĘTNOŚCI

- język tajemny – magiczny
- rzucanie czarów – magia prosta
- taniec
- bystry wzrok
- widzenie w ciemności – 30m
- czytanie i pisanie
- sekretny język – klasyczny

UMIEJĘTNOŚCI

PUNKTY PANCERZA

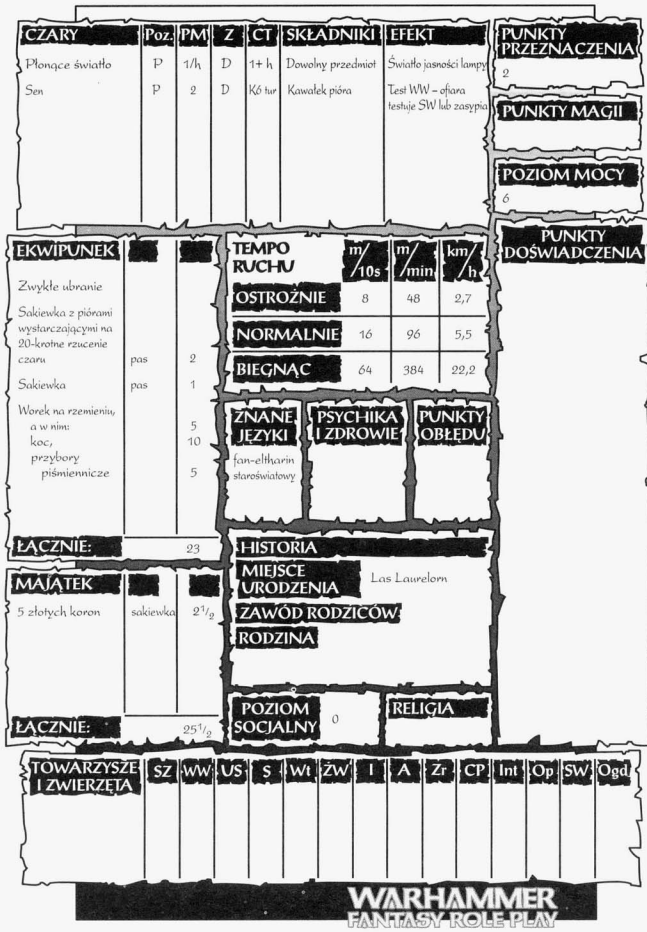


WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

© 1987, 1989 Games Workshop Ltd., © 1994 MAG s.c. Wszystkie prawa zastrzeżone



•BIANCA•


CZARY
Poz.
PM
Z
CT
SKŁADNIKI
EFEKT
Płonące światło
P
1/h
D
1+ h
Dowolny przedmiot
Światło jasności lampy
Sen
P
2
D
Kó tur
Kawałek pióra
Test WW – ofiara testuje SW lub zasypia
PUNKTY PRZEZNACZENIA
2
PUNKTY MAGII
POZIOM MOCY
6
EKWIPUNEK
Zwykłe ubranie
Sakiewka z piórami wystarczającymi na 20-krotne rzucenie czaru
pas
2
Sakiewka
pas
1
Worek na rzemieniu, a w nim:
5
koc,
10
przybory piśmiennicze
5
ŁĄCZNIE:
23
TEMPO RUCHU
m/10s
m/min
km/h
OSTROŻNIE
8
48
2,7
NORMALNIE
16
96
5,5
BIEGNĄC
64
384
22,2
PUNKTY DOŚWIADCZENIA
ZNANE JĘZYKI
PSYCHIKA I ZDROWIE
PUNKTY OBŁĘDU
fan-eltharin staroświatowy
MAJĄTEK
5 złotych koron
sakiewka
2 1/2
ŁĄCZNIE:
25 1/2
HISTORIA
MIEJSCE URODZENIA
Las Laurelorn
ZAWÓD RODZICÓW
RODZINA
POZIOM SOCJALNY
0
RELIGIA
TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA
SZ
WW
US
S
Wt
ŻW
I
A
Żr
CP
Int
Op
SW
Ogd
WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

IMIĘ	RASA	PŁEĆ	KLASA ZAWODOWA	CHARAKTER
Jodri	krasnolud	mężcz.	Wojownik	Neutralny

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY	OPIS
51	145 cm	77 kg	pomarańczowe	miedziane	tatuaże

OBECNA PROFESJA	PRZEBIEG KARIERY	PROFESJE WYJŚCIOWE
Zabójca trolli	Zabójca trolli	Zabójca gigantów

CHARAKTERYSTYKA	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	3	42	21	3	4	7	23	1	21	29	54	48	39	25
Schemat rozwoju		+10	+10	+1		+4	+10	+1✓	+10			+20		
AKTUALNA								2						

BROŃ RĘCZNA	I	WW	O	P
topór dwuręczny	-10	—	+2	—
sztylet (w bucie)	+10	—	-2	-20

BROŃ STRZELECKA	K	D	M	SE	Ład.

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIE	WO

UMIEJĘTNOŚCI

- rozbrojenie
- uniki
- szczęście (k6 x dziennie)
- górnictwo
- czuły słuch +10 do testu +2m do zasięgu słuchu
- broń specjalna – bronie dwuręczne
- kowalstwo

UMIEJĘTNOŚCI

- bijatyka – bez wiennych mod. do walki bez broni
- silny cios S +1
- widzenie w ciemności – 30m

PUNKTY PANCERZA

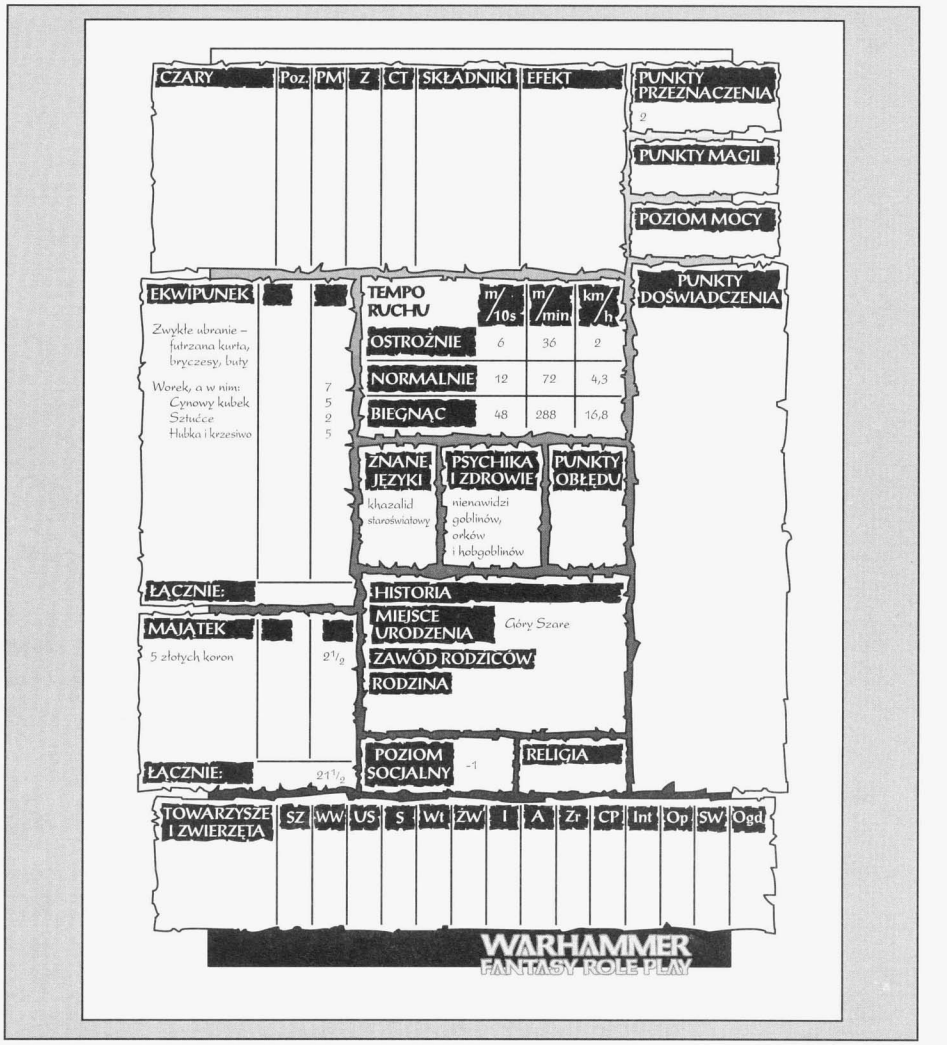


WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

© 1987, 1989 Games Workshop Ltd., © 1994 MAG s.c. Wszystkie prawa zastrzeżone.



•JORDI•


CZARY
Poz.
PM
Z
CT
SKŁADNIKI
EFEKT
PUNKTY PRZEZNACZENIA
2
PUNKTY MAGII
POZIOM MOCY
EKWIPUNEK
Zwykłe ubranie – futrzana kurta, bryczesy, buty
Worek, a w nim:
Cynowy kubek 5
Sztućce 2
Hubka i krzesiwo 5
7
ŁĄCZNIE:
TEMPO RUCHU
m/10s
m/min
km/h
OSTROŻNIE 6 36 2
NORMALNIE 12 72 4,3
BIEGNĄC 48 288 16,8
PUNKTY DOŚWIADCZENIA
ZNANE JĘZYKI
khazalid
staroświatowy
PSYCHIKA I ZDROWIE
nienawidzi goblinów, orków i hobgoblinów
PUNKTY OBŁĘDU
HISTORIA
MIEJSCE URODZENIA
Góry Szare
ZAWÓD RODZICÓW
RODZINA
MAJĄTEK
5 złotych koron
2½
ŁĄCZNIE:
2½
POZIOM SOCJALNY
-1
RELIGIA
TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA
SZ
WW
US
S
Wt
ŻW
I
A
Żr
CP
Int
Op
SW
Ogd
WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

IMIĘ	RASA	PŁEĆ	KLASA ZAWODOWA	CHARAKTER
Mellory	człowiek	mężcz.	Ranger	Neutralny

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY	OPIS
35	180 cm	84 kg	jasnobrązowe	piwne	haczykowaty nos

OBECNA PROFESJA	PRZEBIEG KARIERY	PROFESJE WYJŚCIOWE
Myśliwy	Myśliwy	Druid, banita, zwiadowca

CHARAKTERYSTYKA	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogd.
POCZĄTKOWA	4	30	36	3	3	5	37	1	28	29	26	35	34	36
Schemat rozwoju			+20	+1		+2	+10						+10	
AKTUALNA						6								

BROŃ RĘCZNA	I	WW	O	P
topór				

BROŃ STRZELECKA	K	D	M	SE	Ład.
krótki łuk	16	32	150	3	—

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIE	WO

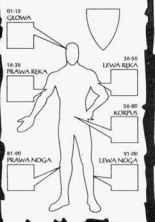
UMIEJĘTNOŚCI

- oburęczność
- powożenie
- ukrywanie się na wsi
- tropienie
- łowiectwo
- odporność na trucizny
- wspinaczka
- sekretny język – rangerów

UMIEJĘTNOŚCI

- sekretne znaki – drwali
- cichy chód na wsi
- widzenie w ciemności – 8m

PUNKTY PANCERZA

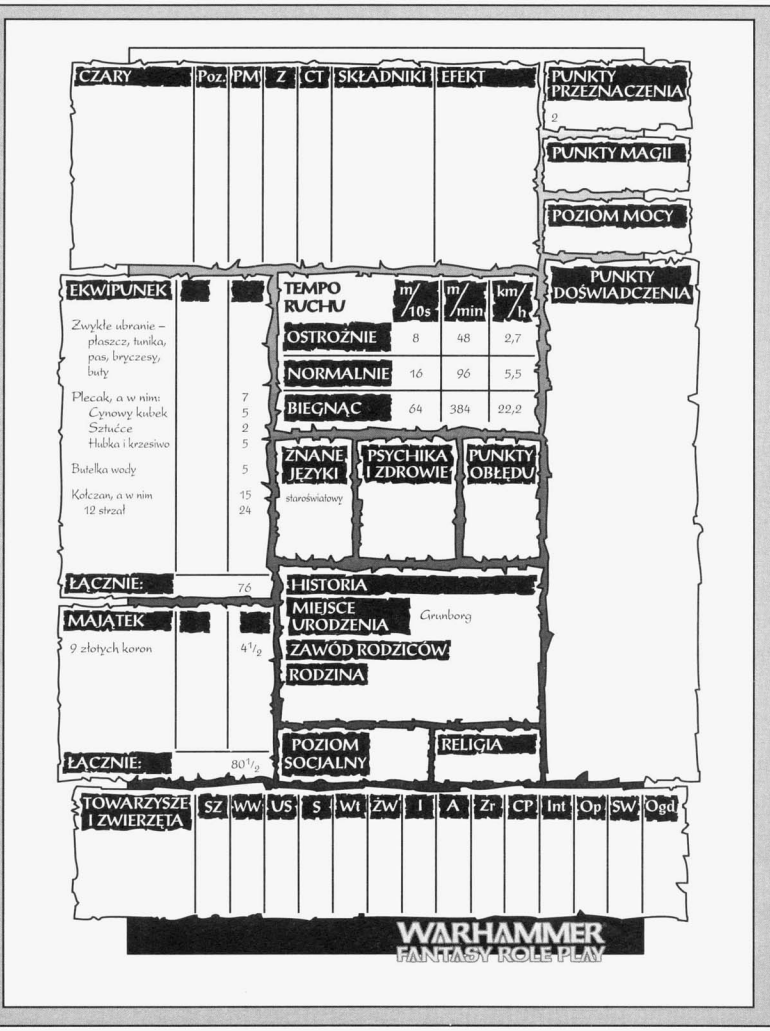


WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

© 1987, 1989 Games Workshop Ltd., © 1994 MAG s.c. Wszystkie prawa zastrzeżone.



•MELLORY•


CZARY
Poz.
PM
Z
CT
SKŁADNIKI
EFEKT
PUNKTY PRZEZNACZENIA
2
PUNKTY MAGII
POZIOM MOCY
EKWIPUNEK
Zwykłe ubranie – płaszcz, tunika, pas, bryczesy, buty
Plecak, a w nim:
Cynowy kubek
Sztućce
Hubka i krzesiwo
Butelka wody
Kołczan, a w nim
12 strzał
7
5
2
5
5
15
24
ŁĄCZNIE:
76
MAJĄTEK
9 złotych koron
4 1/2
ŁĄCZNIE:
80 1/2
TEMPO RUCHU
m/10s
m/min
km/h
OSTROŻNIE
8
48
2,7
NORMALNIE
16
96
5,5
BIEGNĄC
64
384
22,2
ZNANE JĘZYKI
starosłowiański
PSYCHIKA I ZDROWIE
PUNKTY OBŁĘDU
HISTORIA
MIEJSCE URODZENIA
Grunborg
ZAWÓD RODZICÓW
RODZINA
POZIOM SOCJALNY
RELIGIA
PUNKTY DOŚWIADCZENIA
TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA
SZ
WW
US
S
Wt
ŻW
I
A
Żr
CP
Int
Op
SW
Ogd
WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

IMIĘ	RASA	PŁEĆ	KLASA ZAWODOWA	CHARAKTER
Soho	halfling	mężcz.	Łotr	Neutralny

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY	OPIS
27	110 cm	50 kg	brązowe	jasnobrązowe	

OBECNA PROFESJA	PRZEBIEG KARIERY	PROFESJE WYJŚCIOWE
Złodziej – włamywacz	Włamywacz	Ochroniarz, paser

CHARAKTERYSTYKA	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	3	28	33	3	2	5	50	1	34	22	27	19	28	42
Schemat rozwoju		+10	+10✓			+2	+10		+10					
AKTUALNA			43											

BROŃ RĘCZNA	I	WW	O	P
miecz				

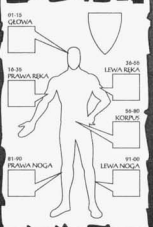
BROŃ STRZELECKA	K	D	M	SE	Ład.

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIE	WO

UMIEJĘTNOŚCI
ukrywanie się w mieście
gotowanie
szacowanie
otwieranie zamków
wspinaczka
sekretny język – złodziei
sekretne znaki – złodziei

UMIEJĘTNOŚCI
cichy chód na wsi
cichy chód w mieście
wykrywanie pułapek
widzenie w ciemności – 20m

PUNKTY PANCERZA

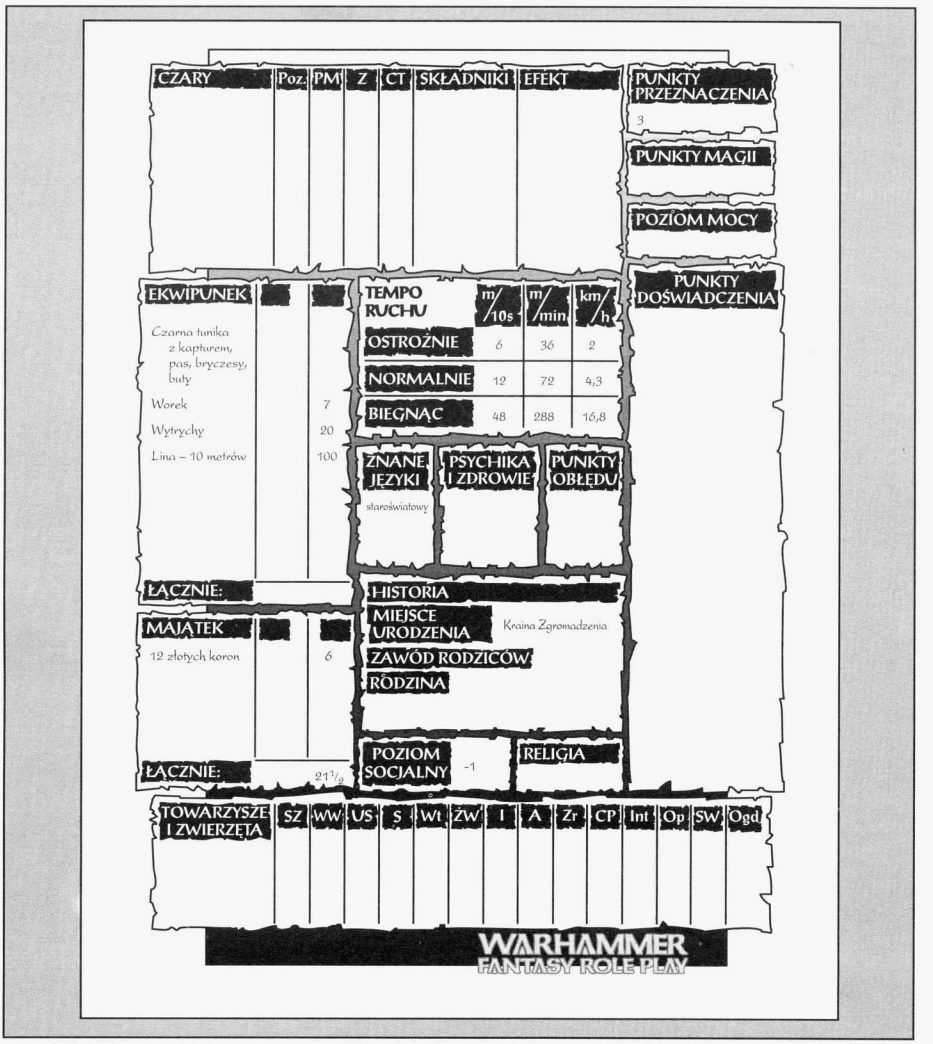


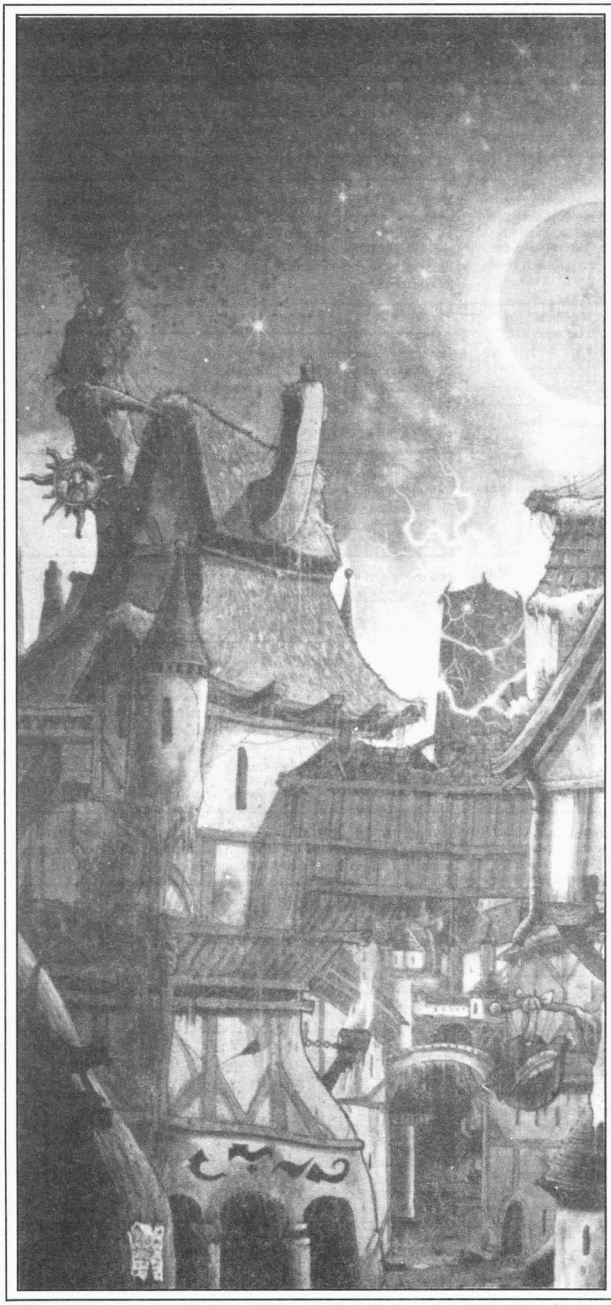
WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

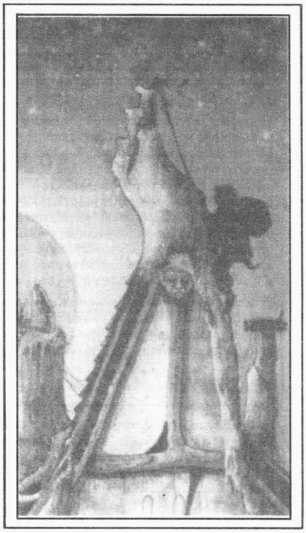
© 1987, 1989 Games Workshop Ltd., © 1994 MAG s.c. Wszystkie prawa zastrzeżone.



•SOHO•


CZARY
Poz.
PM
Z
CT
SKŁADNIKI
EFEKT
PUNKTY PRZEZNACZENIA
3
PUNKTY MAGII
POZIOM MOCY
EKWIPUNEK
Czarna tunika z kapturem, pas, bryczesy, buty
Worek 7
Wytrychy 20
Lina – 10 metrów 100
ŁĄCZNIE:
TEMPO RUCHU
m/10s
m/min
km/h
OSTROŻNIE 6 36 2
NORMALNIE 12 72 4,3
BIEGNĄC 48 288 16,8
PUNKTY DOŚWIADCZENIA
ZNANE JĘZYKI
staroświatowy
PSYCHIKA I ZDROWIE
PUNKTY OBŁĘDU
MAJĄTEK
12 złotych koron 6
ŁĄCZNIE: 21½
HISTORIA
MIEJSCE URODZENIA
Kraina Zgromadzenia
ZAWÓD RODZICÓW
RODZINA
POZIOM SOCJALNY -1
RELIGIA
TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA
SZ WW US S Wt ŻW I A Żr CP Int Op SW Ogd
WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY





DODATEK 1
TYPOWE BUDOWLE STAREGO ŚWIATA

•BUDYNKI STAREGO ŚWIATA•

W Starym Świecie istnieje wiele typów budynków - tutaj przedstawiono tylko przykłady konstrukcji określonych typów. W rzeczywistości istnieje wiele odmian tych budynków i możesz zmieniać je tak, jak uznasz za stosowne albo tylko czerpać z nich inspirację do opisywania wymyślonych przez siebie budowli. Dokładne plany pomieszczeń będą ci potrzebne właściwie tylko wtedy, gdy będziesz prowadził bardzo szczegółową przygodę, rozgrywaną wewnątrz jakiegoś budynku. Natomiast jeżeli twoi gracze podróżują drogą, nie musisz posiadać szczegółowej mapy każdego zajazdu, rogatki czy przydrożnej świątyni. Wystarczy, że przejrzysz znajdujące się tutaj mapy i ogólnie opiszesz zabudowania. W wielu przypadkach okaże się, że plan budynku wcale nie będzie potrzebny.

Pomieszczenia zajazdu opisano szczegółowo, natomiast komnaty na innych mapach zostały po prostu określone jako „sypialnia", „bar", „stajnia", itp, ale gdy przeczytasz opis zajazdu, funkcje wszystkich pomieszczeń powinny stać się dla ciebie oczywiste.

•ZAJAZDY•

Na zajazdy można się natknąć w całym Starym Świecie. Spełniają liczne, ważne funkcje - są miejscami postoju i odpoczynku zmęczonych podróżnych, wymiany koni i dokonywania wszelkich napraw dyliżansów kompanii przewozowych. W zajazdach kwaterują również strażnicy drogowi, a w niektórych znajdują się nawet specjalne cele do przetrzymywania złapanych przestępców. W niespokojnych czasach zajazdy są miejscami schronienia lokalnej ludności, która gromadzi się za ich murami, aby uniknąć gwałtów, dokonywanych przez najemników lub gobliny. Natomiast w czasach bardziej pokojowych, zajazdy to spokojne miejsca, w których zmęczeni podróżni mogą odpocząć przy kuflu dobrego piwa.

Zajazdy należą zwykle do niezależnych właścicieli, ale często, szczególnie na bardziej uczęszczanych traktach, można natknąć się na sieci zajazdów, należących do tej samej rodziny. Właściciele zajazdów utrzymują się nie tylko z opłat gości, ale również z pieniędzy, płaconych przez różne kompanie przewozowe, które korzystają z udogodnień, oferowanych przez zajazdy oraz z niewielkich kwot, wnoszonych przez strażników drogowych.

Przedstawiony plan pokazuje gospodę średniej wielkości. Oczywiście niektóre zajazdy są znacznie większe, podczas gdy w innych znajduje się tylko bar, kilka sypialni oraz stajnia.

•MIESZKAŃCY•

W zajazdach pracują kucharze, barmani, chłopcy stajenni, a czasami też strażnicy. Liczebność personelu waha się znacznie, czasami wszyscy są rodziną właściciela, a kiedy indziej są wynajmowani z pobliskiej wioski. Przeciętną gospodę prowadzi gospodarz, który nadzoruje jednego lub dwóch barmanów, kucharza wspomaganego przez kuchcika oraz paru służących do sprzątania pokoi, dwóch parobków i stróża - odźwiernego, który jest także kowalem.

•DRZWI•

Wszystkie drzwi mają zamki i są zwykle zamknięte - ostrożność nie zawadzi, zważywszy na ludzi, którzy teraz korzystają z dróg. Na ogół tylko te drzwi, z których często korzystają podróżni nie są pozamykane.

•1. MUR ZEWNĘTRZNY•

Większość zajazdów, położonych poza głównymi miastami jest otoczona jakiegoś rodzaju murem obronnym. W zależności od lokalizacji oberży, są one wykonane z kamienia lub drewna i mają od 3 do 4 metrów wysokości. Wejście jest możliwe tylko przez jedną lub dwie bramy, wychodzące na drogi. Zwykle są one otwarte, chyba że od zewnątrz można się spodziewać kłopotów. Na dzikich obszarach, gdzie pospolite stały się napady potworów, bramy zawsze pozostają zamknięte i zaryglowane. Woźnica, który chce nocą wjechać do środka, dmie w róg, aby powiadomić mieszkańców o swojej obecności.

•2. ODŹWIERNY•

Odźwierny jest na zawołanie w dzień i w nocy. Dogląda przybywających albo odjeżdżających powozów. Gdy tylko przyjedzie dyliżans, pojawia się przy nim i kieruje do aktualnie wolnej stajni.

•3. DZIEDZINIEC•

Dziedzińce zwykle są brukowane. Naprawia się tu uszkodzone dyliżanse, dogląda koni. Niektóre zajazdy mają na dziedzińcu głęboką jamę, używaną przez strażników drogowych jako areszt - przykrytą żelazną kratą, mającą zapobiec ucieczkom. Tego typu jama nie jest dla więźniów zbyt wygodna - szczególnie podczas upałów lub deszczu.

•4. BAR•

Jest to pomieszczenie, w którym podróżni przebywają najczęściej. W barze mogą odpocząć i spróbować jedzenia i napojów, serwowanych w zajeździe. Tu również najłatwiej jest znaleźć czuwającego nad personelem gospodarza.

•5. STAJNIA I WOZOWNIA•

Tutaj stale przebywają zatrudnieni przez gospodarza parobcy, zajmujący się doglądaniem koni. Powozy stoją zwykle na dziedzińcu, ale przy złej pogodzie albo zimą wstawia się je do wozowni.

•6. KUŹNIA•

Pracuje w niej kowal/kołodziej, który w mniejszych zajazdach wykorzystywany jest również jako parobek, barman itp.

•7. MAGAZYNY•

Tutaj składa się na noc dobra transportowane przez kompanie przewozowe. Tu zwykle trafiają też bagaże pasażerów, chociaż wielu gospodarzy nie bierze odpowiedzialności za kradzieże, które mogą wydarzyć się w nocy. Oczywiście złożenie tutaj bagaży jest na pewno bezpieczniejsze niż pozostawianie ich w dyliżansie. Podróżnym radzi się również, by wszystkie wartościowe przedmioty trzymali cały czas przy sobie.

•8. BROWAR•

Jest w zwyczaju, że każdy zajazd warzy własne piwo we własnym, małym browarze. Podróżni są z tego zadowoleni, gdyż każdy nowy zajazd ma im do zaproponowania inny gatunek tego trunku.



•9. WSPÓLNA SALA•

Jest to duża sypialnia, w której do 20 gości może spać w łóżkach, a jeszcze więcej na podłodze. Dormitoria są zwykle czyste i dobrze utrzymane, ale trudno tam o ciszę, szczególnie, gdy wypełnia je chrapanie pijanych podróżnych. W salach sypialnych najczęściej nocują biedniejsi podróżni - opłata wynosi 3/- od podróżnego (2/- jeżeli nie korzysta z łóżka).

•10. SYPIALNIE•

Te pokoje zapewniają prywatność i komfort i są lepiej umeblowane niż sale wspólne. W każdej komnacie mogą spać wygodnie dwie osoby, ale po zsunięciu łóżek zmieszczą się i cztery. Średni koszt wynosi 30/- za noc.

•11. POMIESZCZENIA SŁUŻBY•

Tutaj śpi personel zajazdu. Często umieszcza się tu woźniców, chociaż niektóre zajazdy udostępniają im sypialnie albo dormitoria - zakładając, że zajazd nie jest przepełniony.

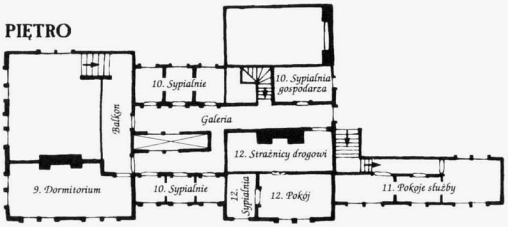
•12. KWATERY STRAŻNIKÓW DROGOWYCH•

Wiele zajazdów przeznacza kilka pokojów dla strażników drogowych. Dzieje się tak z obopólną korzyścią - strażnicy mają gdzie nocować i pełnić swe obowiązki administracyjne, a właściciel, dzięki ich obecności, zyskuje stałą ochronę.



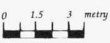
WIDOK

PIĘTRO

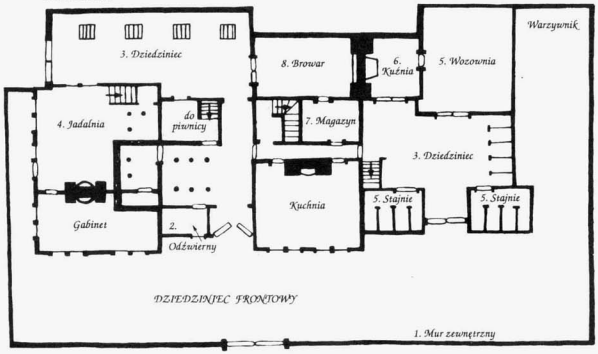


MAPA 1:

ZAJAZD TYPOWY



PARTER



LEGENDA

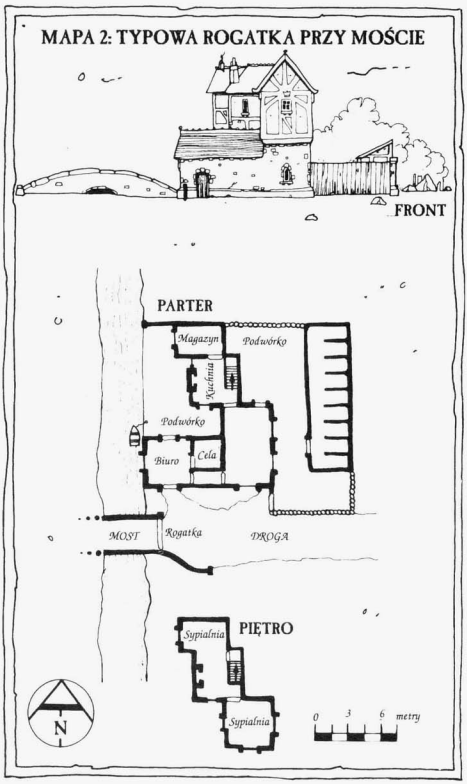


•ROGATKI•

Na rogatki można się natknąć wzdłuż wszystkich większych dróg Starego Świata. Często utrzymują je miejscowi władcy, miasteczka albo firmy kupieckie. Rogatki stoją średnio co 30-60 kilometrów, zwykle w takim miejscu, aby podróżni nie mogli ich ominąć. Mosty na rzekach, sąsiedztwo moczarów albo bagien, wreszcie tereny skaliste i wąwozy to dobre miejsca do budowania rogatek. Tam, gdzie nie istnieją naturalne przeszkody buduje się zwykle mury albo rozsypuje na poboczu drogi głazy, które uniemożliwiają powozom i furgonom ominięcie rogatki.

Opłata drogowa wynosi przeważnie 1 koronę za nogę, ale zmienia się zależnie od miejsca, w którym jest pobierana. Niektórzy władcy, bardziej chciwi niż inni, próbują wyciągnąć z użytkowników dróg tyle pieniędzy, ile tylko możliwe. Natomiast na uczęszczanych trasach ceny są często redukowane w celu wspierania handlu.

Rogatki to solidne budynki, przeznaczone do obrony mieszkańców przed atakami z zewnątrz. Często mieszka w nich kilku mytników, a czasami nawet kilku służących. Na terenach niebezpiecznych w budynku mieszka zwykle większa liczba mytników, którzy dodatkowo wyposażeni są w zbroje i broń na wypadek ataku grasujących w pobliżu bandytów albo rozwścieczonych użytkowników dróg. Podobnie jak zajazdy, rogatki są często wykorzystywane przez strażników dróg jako miejsca odpoczynku i przetrzymywania więźniów.





•RZEKI I KANAŁY•

Transport wodny jest bardzo rozpowszechniony, szczególnie w Imperium. Po szlakach wodnych Starego Świata pływa duża ilość statków oraz łodzi i tak, jak w przypadku dróg, pobiera się opłaty za korzystanie z rzek i kanałów. Rogatki buduje się wzdłuż wąskich szlaków wodnych i kanałów, w miejscach, gdzie można łatwo zatrzymywać statki. Bardzo popularnym miejscem wystawienia takiej wodnej rogatki są mosty zwodzone i śluzy. Gdy nie pozwala na to bieg albo szerokość rzeki, do zatrzymania statku i wniesienia opłaty skutecznie przekonuje kapitanów wzniesiony w strategicznym punkcie zameczek (wraz z katapultami, balistami lub bombardami). Opłaty są w takich przypadkach dosyć wysokie, ponieważ utrzymanie zamku nie jest wcale tanie. Na innych terenach używa się stawianych w poprzek rzeki ruchomych barier.

Odległość pomiędzy rogatkami na rzekach i kanałach bywa różna, ale na ogół stoją one co 30-45 kilometrów. Gdy jakiś odcinek rzeki biegnie przez ziemie licznych władców, rogatki mogą stać nawet co kilka kilometrów. Takie postępowanie jest jednak źle widziane przez władze Imperialne - forma i wielkość opłat jest często narzucana przez urzędników Imperium.

Koszt podatku wodnego waha się od 1-4 koron za barkę, do 6-12 koron za duży okręt morski. Oczywiście, podobnie jak w przypadku rogatek drogowych, wysokość opłaty może się znacząco różnić w poszczególnych częściach Starego Świata.

•ŚLUZA RZECZNA i DOM NADZORCY ŚLUZY•

Śluzy zwykle mają dozorców, opiekujących się nimi i pobierających opłaty od przepływających statków. Zwykle opłata wynosi 1 lub 2 korony, ale chciwi dozorcy znani są z wyłudzania od podróżnych opłat dużo wyższych.

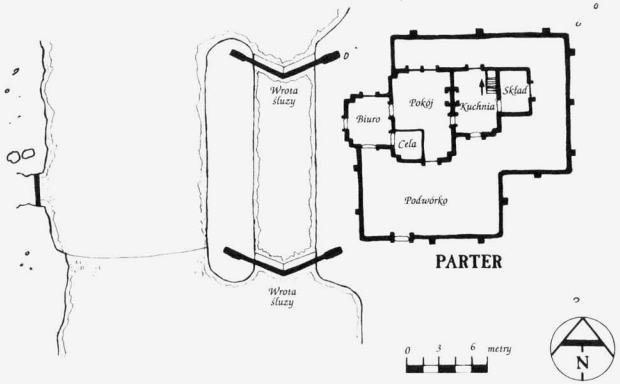
Stawidła śluz można obsługiwać tylko kluczem, przechowywanym przez dozorcę. Używa go do otwarcia stawideł w bramach i zmiany poziomu wody.

Dom dozorcy śluzy służy całej jego rodzinie, ale na terenach niebezpiecznych lub tam, gdzie pobierane są wysokie opłaty, stacjonują w nim również uzbrojeni strażnicy, którzy mają ochraniać interesy swojego władcy.

MAPA 4: TYPOWA ŚLUZA RZECZNA I DOM JEJ DOZORCY









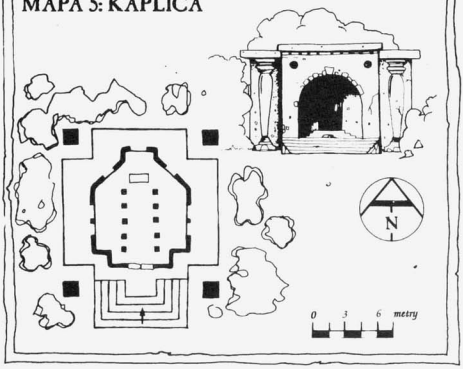
•PRZYDROŻNA KAPLICZKA•

Przydrożne kapliczki można często zobaczyć przy drogach i na brzegach rzek Starego Świata. Są przeważnie budowane i utrzymywane przez mieszkańców najbliższych osad, ale mogą być również wspierane datkami podróżnych. Mogą być poświęcone różnym bogom. W dzikich okolicach najpospolitsze są kapliczki Taala lub Taala wraz z Rhyią, natomiast gdzie indziej mogą być poświęcone jednemu lub kilku lokalnym bóstwom albo bogu, wyznawanemu bardziej powszechnie, takiemu jak Sigmar Młotodzierżca.

Niektóre informacje, dotyczące kapliczek podano w rozdziale Religia i wierzenia, ale szczegóły konstrukcyjne poszczególnych kapliczek różnią się w znacznym stopniu. Zamieszczony obok plan można wykorzystać dla dowolnej przydrożnej kapliczki.

Kapliczka zbudowana jest na kamiennej podmurówce, mającej około metra wysokości i jest umiejscowiona przy drodze lub na brzegu rzeki. Sama kapliczka także jest zbudowana z kamienia i w każdym jej rogu stoi kolumna albo statua. Jej dach może być kamienny, kryty dachówką albo słomą. Wewnątrz nie ma zbyt wiele miejsca, brakuje umeblowania z wyjątkiem podpierających dach kolumn oraz ołtarza lub posągu. Kapliczka to miejsce, gdzie podróżni mogą schronić się przed niepogodą, modlić się i składać ofiary. W niektórych kapliczkach ofiary można wrzucać do małych szczelin w ołtarzu lub podłodze. Wpadają one do wnęk, z których są co jakiś czas wybierane przez ludzi odpowiadających za utrzymanie kapliczki. Do wnęk na ofiary można się zwykle dostać tylko przez ukryte lub zabezpieczone pułapkami wejścia. Osoby okradające kapliczkę mogą sprowadzić na swe głowy gniew znieważonego boga.

MAPA 5: KAPLICA



•ŚWIĄTYNIE PRZYDROŻNE•

Świątynie przydrożne uzupełniają zestaw usług, oferowanych przez zajazdy. Są rozmieszczane wzdłuż dróg oraz rzek i spełniają rolę zarazem gospody i świątyni. Oprócz zapewnienia zmęczonym podróżnym pożywienia i noclegu, są miejscami kultu, gdzie przybysze mogą się pomodlić albo otrzymać poradę religijną. Kapłani za swoje usługi nie pobierają opłat, ale oczekuje się, że w zamian za gościnę podróżni ofiarują datek proporcjonalny do posiadanych przez siebie bogactw.

Przydrożne świątynie są to zazwyczaj dwupiętrowe budynki, otoczone mocnymi murami. Bramy są wystarczająco szerokie, by przepuścić wóz albo dyliżans, który można wstawić do przyświątynnej stajni. Parter zajmuje właściwa świątynia oraz kuchnia, a na górnym piętrze znajdują się komnaty sypialne dla kapłanów i podróżnych. Pomieszczenia służby znajdują się przeważnie nad stajniami.

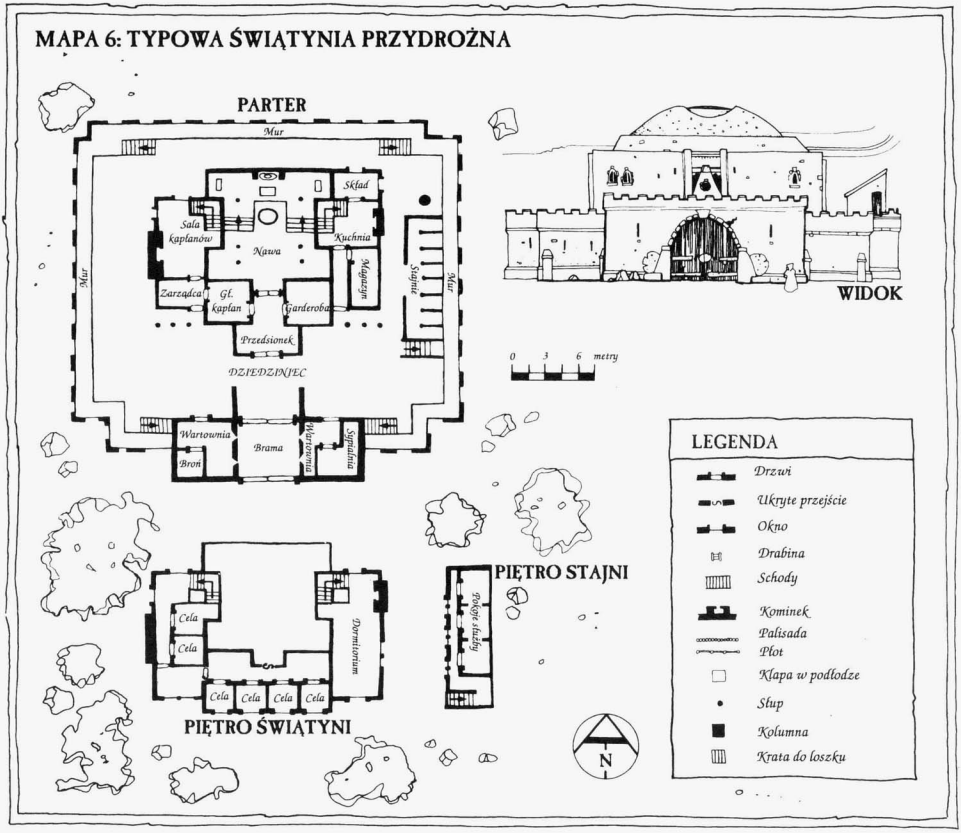
Oprócz dwóch lub trzech kapłanów, odpowiedzialnych za prowadzenie świątyni, mieszka w niej do sześciu uzbrojonych strażników. Czasowa służba w świątyni to pospolita pokuta dla wyznawców niektórych bogów.

•TYPOWA FARMA•

Większość gospodarstw rolnych w Imperium znajduje się w odosobnionych miejscach, z dala od głównych szlaków komunikacyjnych. Należą przeważnie do jednej rodziny, która pracuje na nich wraz z czeladzią, chociaż w pogranicznych regionach znane są społeczności stworzone przez obce sobie osoby. Warunki życia na farmach są spartańskie i surowe. Starsi członkowie rodziny sypiają w pokojach, a czeladź w stajniach.

Farmy są częściowo ufortyfikowane, otoczone murem z drewnianych bali albo palisadą, umieszczoną na szczycie ziemnego wału. Te bardziej zamożne i większe składają się z kamiennych budynków i być może nawet kamiennego muru o wysokości około 4 metrów. Inne środki obronne to np. rowy, kopane w różnych miejscach itp.

Wewnątrz murów znajduje się jedno lub kilka podwórzy, otoczonych przez mieszkania, stodoły i inne zabudowania. Wszystkie drzwi i okna w budynkach otwierają się właśnie na te dziedzińce. Wewnątrz murów, pod ich szczytem, znajdują się drewniane albo kamienne chodniki, a na dachach umieszczone są platformy strzelnicze. Prawie na wszystkich farmach stoi wieża strażnicza, która



stanowi doskonałe stanowisko dla łuczników i pozwala wypatrzyć nadchodzących wrogów, dzięki czemu inwentarz i ludzie mogą schronić się na czas do wnętrza farmy. Jeżeli w zasięgu wzroku znajduje się jakaś inna farma, z wieży za pomocą ognisk można również wysyłać sygnały świetlne.

Farma, pokazana poniżej jest dosyć rozbudowana. Jest to dom rodziny Mayerów, postawiony 30 lat temu na wzgórzach powyżej górniczej wioski Weisbruck. Mur otacza wszystkie budynki, dwa dziedzińce oraz zagrody posiadające wysokie ogrodzenia. Oprócz wieży jest tu także silnie umocniona stróżówka, strzegąca głównego wejścia. Ściany budynków zostały połączone drewnianym ogrodzeniem o wysokości 4 metrów, a wszystkie wejścia prowadzą na dziedziniec, całkowicie odsłonięty dla rozstawianych na dachach łuczników. Komfort życia rodziny jest przeciętny - sypialnie są przeznaczone dla pana Matthiasa, jego żony Eriki oraz ich córek. Synowie oraz czeladź śpią w wysokiej sali głównej i w kuchni, kowal natomiast ze swoją rodziną i pomocnikami mieszka w kuźni, która sąsiaduje ze stajniami.

Wszystkich trzydziestu trzech mieszkańców farmy zajmuje się hodowlą owiec i bydła. Co pewien czas zwierzęta pędzi się 15 kilometrów na południe, do Weisbuck, gdzie trafiają do rzeźni. Wraz z Matthiasem, Eriką oraz czwórką ich dzieci mieszka tu kowal Gand i dwójka jego dzieci, a także dwunastu wynajętych robotników, zdolnych do noszenia broni, wreszcie czteroosobowa służba. W ciągu trzydziestu lat od osiedlenia się na tych terenach, Matthias nie miał poważniejszych kłopotów, podejrzewa jednak, że wśród wzgórz czają się niebezpieczeństwa, dlatego stale zachowuje czujność. Nie oznacza to jednak, że odmawia schronienia mijającym jego farmę podróżnym.

•TYPOWA WIOSKA REIKLANDZKA•

Mapa, znajdująca się na sąsiedniej stronie pokazuje plan typowej wioski, na którą można się natknąć w każdym miejscu imperialnej prowincji Reikland. Dla celów tego opisu ulokowano ją przy dopływie rzeki Reik w pobliżu miasteczka o nazwie Grünburg (około 100 kilometrów od Altdorfu). Ponieważ jej położenie nie zostało zaznaczone na mapie Imperium, możesz zmienić je na inne, dogodniejsze dla ciebie. Ten opis potraktuj jako pomoc w tworzeniu własnych wiosek.

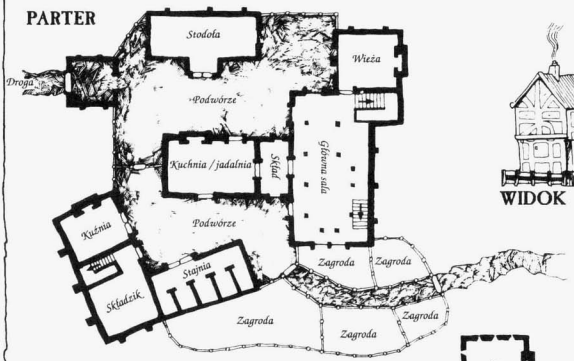
•UMIEJSCOWIENIE WIOSKI•

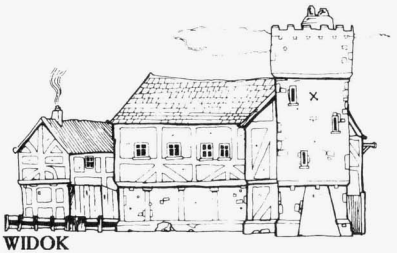
Wszystkie osady tego rodzaju wymagają jakiegoś źródła świeżej wody. W opisanym przykładzie wioska została wybudowana w pobliżu rzeki Frish, niewielkiego dopływu Reiku. Inne wioski mogą stać na brzegu małego jeziora lub po prostu czerpać wodę z podziemnego źródła, używając do tego licznych studni.

•FORTYFIKACJE•

Większość obszarów Imperium porastają dziewicze lasy, zamieszkiwane przez rozmaite dziwne i niebezpieczne istoty - od wielkich niedźwiedzi, poprzez goblinoidy, aż do zwierzoludzi chaosu. Z tych powodów w wioskach istnieje zazwyczaj jakiś rodzaj umocnień (np. mur ochronny i/lub rów). Mieszkańcy Kleindorfu znajdują się w tej szczęśliwej sytuacji, że zadbali o oba elementy fortyfikacji. Umocnienia tworzy kombinacja kamiennych murów, palisady z bali oraz

MAPA 7: TYPOWA FARMA







zaostrzonych pali - może to nie wystarczyć do powstrzymania zorganizowanej napaści, ale w sam raz nadaje się do odparcia bandytów lub do zniechęcenia zabłąkanych dzikich zwierząt.

•MIESZKAŃCY•

Ludność wioski może określić MG lub wyznacza się ją losowo, przez rzut 10K10 (patrz Przewodnik po świecie). W Kleindorfie mieszka 74 mieszkańców. Na liczbę tę składa się 31 dorosłych kobiet, 27 dorosłych mężczyzn i 16 dzieci. Nie ma tutaj żadnej formalnej administracji ani władz, a podatki i czynsze pobierane są przez Radę pobliskiego miasteczka Grünburg. Oczywiście korzyści są obustronne, ponieważ wioska sprzedaje tam swoje wyroby i ma zapewnioną ochronę. W razie potrzeby zwoływana jest narada mieszkańców wioski. Odbywa się ona w świątyni (w tym przypadku poświęconej Sigmarowi Młotodzierżcy - patrz Religia i wierzenia) lub w gospodzie „Fura siana". Przewodniczy im zwykle jeden z najstarszych i najbogatszych mieszkańców - Herr Braun (wioskowy młynarz) lub Frau Weisskopf, kapłanka świątyni.

•STRAŻ•

W wiosce nie ma zorganizowanej milicji, chociaż mieszkańcy - w zamian za pewne korzyści - wysłają czasem pewną liczbę osób do służby w milicji Grünburga. Natomiast dla obrony samego Kleindorfu każda rodzina po kolei musi zapewnić strażników do dwóch bram wioski, umieszczonych w poprzek jedynej prawdziwej drogi.

•BUDYNKI•

Oprócz gospody i nieco zniszczonej świątyni, w wiosce znajduje się młyn zbożowy, napędzany przez rozklekotane koło wodne, stoją trzy duże zagrody, mieszkają różni rzemieślnicy, a nawet zielarz i rybak.

Większość budynków zbudowano w typowym reiklandzkim stylu - na wpół drewniane, ze słomianymi dachami oraz drewnianymi przybudówkami i szopami.

Gospoda „Fura siana" znajduje się po jednej ze stron wiejskiego błonia i stoi obok wąskiego, kamiennego mostu, przerzuconego przez rzekę Frish. Jest podobna do zajazdu, opisanego na poprzednich stronach, z tym, że nie tak dobrze utrzymana i umeblowana. Mieszczą się w niej stajnie dla kilku koni i sypialnie dla nielicznych, podróżujących tędy gości. Ceny są poniżej przeciętnych (patrz **Podręcznik konsumenta**), ale podobnie można powiedzieć na temat oferowanych usług. Piwo warzy się w budynku gospody, a jedzenie gotowane jest domowym sposobem z lokalnych produktów. Personel składa się z Herr Obersa, jego żony, dwóch córek i starego parobka.

Na błoniach wioski, otoczone uroczymi ogródkami, wznoszą się domki mieszkających w Kleindorfie rzemieślników. Jest tu kowal/metalurg, stolarz/kołodziej, garbarz i kuśnierz.

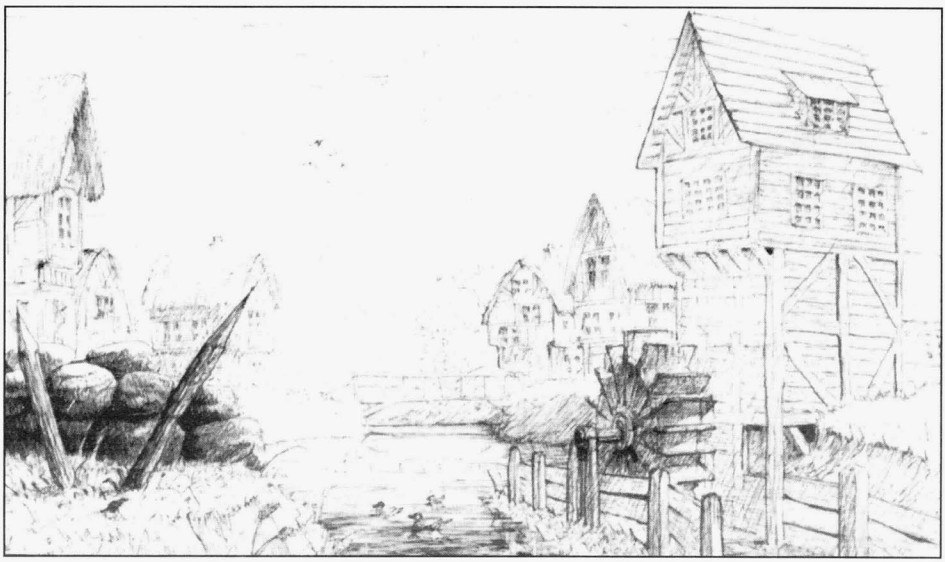
Trzy największe zabudowania farmerskie to domy trzech najliczniejszych i cieszących się najwyższym szacunkiem rodzin w osadzie - Brucknerów, Hildebrandtów i Düberów. Każda z nich posiada inwentarz - kilka sztuk bydła, około pół tuzina owiec, dwie lub trzy kozy i ponad tuzin kur. Hildebrandtowie mają nawet cztery konie. Oprócz tego każda rodzina uprawia kilka pól, rozlokowanych po obu stronach wioskowych murów.

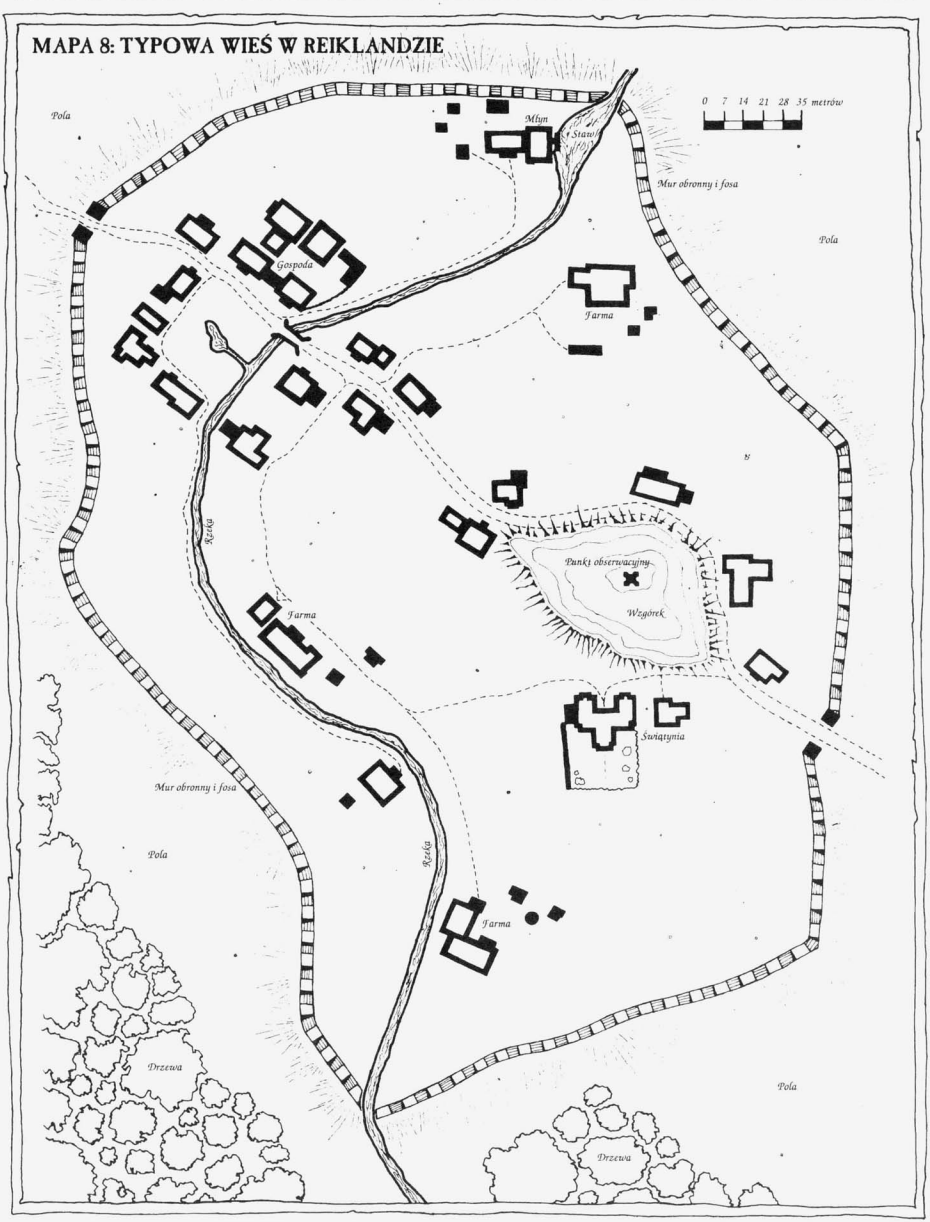
Herr Braun jest młynarzem i nadzoruje przemiał kukurydzy z pól Kleindorfu oraz pobliskich farm. Jest to pulchny, wesoły człowiek, bardzo szanowany przez mieszkańców wioski, żywo interesujący się sprawami sąsiadów.

Jedyny wyróżniający się w Kleindorfie budynek to kamienna świątynia, poświęcona Sigmarowi. Jej kapłanką jest wiekowa Frau Weisskopf, której pomaga dwóch wioskowych chłopaków, traktujących wykształcenie zdobyte w czasie tej służby jako rodzaj karty wstępu do wielkiego miasta, a w nim do bardziej interesujących zajęć.

Na szczycie jedynego większego wzniesienia jest małe ognisko, a gdy do wioski docierają wieści o zagrożeniach, dyżuruje tam strażnik, wypatrujący potencjalnych niebezpieczeństw. Na ogół jednak na wzgórzu jest pusto.

W wiosce mieszkają też rybacy, dzierżawcy niewielkich działek rolnych i osoby w stylu rangerów, tacy jak drwale, myśliwi, traperzy itp.




MAPA 8: TYPOWA WIEŚ W REIKLANDZIE
0 7 14 21 28 35 metrów
Pola
Młyn
Staw
Mur obronny i fosa
Pola
Gospoda
Farma
Rzeka
Punkt obserwacyjny
Wzgórek
Farma
Świątynia
Mur obronny i fosa
Pola
Rzeka
Farma
Drzewa
Pola
Drzewa

•TABELE I ZESTAWIENIA•

•SCHEMAT TWORZENIA POSTACI•

1 Wybór rasy, płci i imienia.
2 Zanotowanie języków, którymi się posługujesz i wszystkich zdolności przynależnych rasie.
3 Określenie charakterystyki.
4 Określenie wieku bohatera.
5 Zanotowanie charakteru.
6 Określenie ilości punktów przeznaczenia.
7 Wybranie klasy zawodowej.
8 Określenie umiejętności początkowych.
9 Określenie profesji.
10 Zanotowanie nowych umiejętności, wyposażenia i *schematu rozwoju.*
11 Wykorzystanie wolnego *rozwinięcia.*

RASA BOHATERA

	człowiek	elf	krasnolud	halfling
SZ	K3+2	K3+2	K2+2	K2+2
WW	2K10+20	2K10+30	2K10+30	2K10+10
US	2K10+20	2K10+20	2K10+10	2K10+20
S	K3+1	K3+1	K3+1	K3
Wt	K3+1	K3+1	K3+2	K3
Żw	K3+4	K3+3	K3+5	K3+3
I	2K10+20	2K10+50	2K10+10	2K10+40
A	1	1	1	1
Zr	2K10+20	2K10+30	2K10+10	2K10+30
CP	2K10+20	2K10+30	2K10+40	2K10+10
Int	2K10+20	2K10+40	2K10+20	2K10+20
Op	2K10+20	2K10+40	2K10+40	2K10+10
SW	2K10+20	2K10+30	2K10+40	2K10+30
Ogd	2K10+20	2K10+30	2K10+10	2K10+30

•UMIEJĘTNOŚCI•

wiek	człowiek	elf	krasnolud	halfling
16 - 20	–	–	–	–
21 - 30	+1	–	–	–
31 - 40	+2	–	–	+1
41 - 50	+1	+1	+1	+1
51 - 60	–	+1	+1	+1
61 - 70	-1	+1	+1	+1
71 - 80	-2	+1	+2	–
81 - 90		+1	+2	–
91 - 100		+2	+2	–
101 - 110		+2	+1	-1
111 - 120		+2	+1	-1
121 - 130		+2	+1	-2
131 - 140		+2	–	-2
141 - 150		+3	–	
151 - 160		+3	–	
161 - 170		+3	–	
171 - 180		+3	-1	
181 - 190		+3	-1	
191 - 200		+2	-2	
201 - 210		+1		

•LISTA UMIEJĘTNOŚCI•

1 **Akrobatyka**
2 **Aktorstwo**
3 **Astronomia**
4 **Bardzo silny**
5 **Bardzo szybki**
6 **Bardzo wytrzymały**
7 **Bijatyka**
8 **Błaznowanie**
9 **Błyskotliwość**
10 **Brzuchomówstwo**
11 **Bystry wzrok**
12 **Celne strzelanie**
13 **Celny cios**
14 **Charakteryzacja**
15 **Chemia**
16 **Chiromancja**
17 **Chirurgia**
18 **Cichy chód w mieście**
19 **Cichy chód na wsi**
20 **Człowiek-guma**
21 **Czuły słuch**
22 **Czytanie z warg**
23 **Czytanie/pisanie**
24 **Defraudacja**
25 **Doliniarstwo**
26 **Etykieta**
27 **Farmacja**
28 **Gadanina**
29 **Gawędziarstwo**
30 **Geniusz arytmetyczny**
31 **Gotowanie**
32 **Górnictwo**
33 **Heraldyka**
34 **Hipnoza**
35 **Historia**
36 **Inżynieria**
37 **Jeździectwo**
38 **Język tajemny**
39 **Jubilerstwo**
40 **Kamieniarstwo**
41 **Kartografia**
42 **Komedianctwo**
43 **Kowalstwo**
44 **Krasomówstwo**
45 **Krawiectwo**
46 **Kryptografia**
47 **Leczenie chorób**
48 **Leczenie ran**
49 **Łowiectwo**
50 **Medytacja**
51 **Metalurgia**
52 **Mimika**
53 **Mocna głowa**
54 **Monetoznawstwo**
55 **Muzykalność**
56 **Naśladownictwo**
57 **Oburęczność**
58 **Odporność na choroby**
59 **Odporność na trucizny**
60 **Ogłuszenie**
61 **Opanowanie runów**
62 **Opieka nad zwierzętami**
63 **Otwieranie zamków**
64 **Piwowarstwo**
65 **Pływanie**
66 **Połykanie ognia**
67 **Posłuch u zwierząt**
68 **Powożenie**
69 **Prawo**
70 **Przekupstwo**
71 **Rozbrajanie**
72 **Rozpoznawanie magicznych przedmiotów**
73 **Rozpoznawanie ożywieńców**
74 **Rozpoznawanie roślin**
75 **Rozpoznawanie runów**
76 **Różdżkarstwo**
77 **Rybactwo**
78 **Rzucanie czarów**
79 **Sekretne znaki**
80 **Sekretny język**
81 **Siłacz**
82 **Silny cios**
83 **Specjalna broń**
84 **Stolarstwo**
85 **Szacowanie**
86 **Szaleńczy atak**
87 **Szczęście**
88 **Szkutnictwo**
89 **Szósty zmysł**
90 **Sztuka**
91 **Szulerstwo**
92 **Szybki refleks**
93 **Szyderstwo**
94 **Śledzenie**
95 **Śpiew**
96 **Taniec**
97 **Targowanie się**
98 **Teologia**
99 **Torturowanie**
100 **Tresura**
101 **Tropienie**
102 **Tworzenie magicznych pergaminów**
103 **Tworzenie magicznych przedmiotów**
104 **Ucieczka**
105 **Ukrywanie się w mieście**
106 **Ukrywanie się na wsi**
107 **Uniki**
108 **Urok osobisty**
109 **Uwodzenie**
110 **Uzdolnienia językowe**
111 **Warzenie trucizn**
112 **Widzenie w ciemnościach**
113 **Wiedza o demonach**
114 **Wiedza o magicznych pergaminach**
115 **Wiedza o rzekach**
116 **Wiosłowanie**
117 **Woltyżerka**
118 **Wróżenie**
119 **Wspinaczka**
120 **Wyczucie kierunku**
121 **Wyczucie magicznego alarmu**
122 **Wykrywanie istot magicznych**
123 **Wykrywanie magii**
124 **Wykrywanie pułapek**
125 **Wytwarzanie eliksirów**
126 **Wyzwalanie się z więzów**
127 **Zapasy**
128 **Zastawianie pułapek**
129 **Zielarstwo**
130 **Znajomość języka obcego**
131 **Zwinne palce**
132 **Żebractwo**
133 **Żeglowanie**
134 **Żonglerka**

LOSOWANIE UMIEJĘTNOŚCI

Pierwszy rzut K12 \ Drugi rzut – K12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
3	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
4	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
5	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
6	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
7	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
8	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
9	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108
10	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
11	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
12	133 – Rzuć ponownie											

Liczba otrzymana przez rzut dwiema kostkami jest numerem umiejętności z alfabetycznej listy podanej wyżej. Jeśli tworzysz bohatera niezależnego, możesz dowolnie powtarzać lub ignorować rezultaty rzutu kostkami jeśli wyniki się powtórzą lub wylosowana umiejętność nie pasuje do bohatera niezależnego. Umiejętności mogą być określane w sposób losowy wyłącznie dla bohaterów niezależnych – nigdy dla bohaterów, prowadzonych przez graczy.

TABELA UMIEJĘTNOŚCI WOJOWNIKA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera

człowiek	elf	krasnolud	halfling	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05	Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10	Oburęczność
11-15	11-15	11-15	11-15	Taniec
16-20	16-20	16-20	16-20	Rozbrajanie
21-25	21-25	21-25	21-25	Uniki
26-30	26-30	26-30	26-30	Powożenie
31-35	31-35	31-35	31-35	Bystry wzrok
36-40	36-40	36-40	36-40	Bardzo szybki
41-45	41-45	41-45	41-45	Szybki refleks
46-50	46-50	–	46-50	Szczęście
51-55	51-55	46-50	51-55	Widzenie w ciemnościach
56-65	56-65	51-60	56-65	Czytanie/Pisanie
66-75	66-70	–	–	Jeździectwo
76-80	71-75	61-65	66-70	Wspinaczka
–	76-80	–	71-75	Cichy chód na wsi
–	–	–	76-80	Cichy chód w mieście
81-85	81-90	66-70	81-85	Śpiew
86-90	91-95	71-75	86-90	Szósty zmysł
91-95	96-00	76-90	91-95	Bardzo wytrzymały
96-00	–	91-00	96-00	Bardzo silny



TABELA UMIEJĘTNOŚCI RANGERA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera

człowiek	elf	krasnolud	halfling	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05	Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10	Oburęczność
11-15	11-15	11-15	11-15	Astronomia
16-20	16-20	16-20	16-20	Taniec
21-30	21-25	21-30	21-30	Powożenie
31-35	–	31-35	31-35	Bystry wzrok
36-40	26-35	36-40	36-40	Bardzo szybki
41-45	36-40	41-45	41-45	Szybki refleks
46-50	41-45	–	46-50	Szczęście
51-55	46-50	46-50	51-55	Widzenie w ciemnościach
56-60	51-55	51-55	56-60	Wyczucie kierunku
61-65	56-60	–	61-65	Warzenie trucizn (ziołowych)
66-70	61-65	56-60	66-70	Czytanie\Pisanie
71-75	66-70	–	–	Jeździectwo
76-80	71-75	61-65	71-75	Wspinaczka
–	76-80	–	76-80	Cichy chód na wsi
81-85	81-90	66-70	81-85	Śpiew
86-90	91-95	71-75	86-90	Szósty zmysł
91-95	96-00	76-90	91-95	Bardzo wytrzymały
96-00	–	91-00	96-00	Bardzo silny

TABELA UMIEJĘTNOŚCI ŁOTRA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera

człowiek	elf	krasnolud	halfling	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05	Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10	Oburęczność
11-15	11-15	11-15	11-15	Gadanina
16-20	16-20	16-20	16-20	Przekupstwo
21-25	21-25	21-25	21-25	Taniec
26-30	26-30	26-30	26-30	Uniki
31-35	31-35	31-35	31-35	Bystry wzrok
36-40	36-40	36-40	36-40	Ucieczka
41-45	41-45	–	–	Bardzo szybki
46-50	46-50	–	41-45	Szybki refleks
51-55	51-55	41-45	46-50	Szczęście
56-60	56-60	46-50	51-55	Widzenie w ciemnościach
61-65	61-65	–	–	Jeździectwo
66-70	66-70	51-55	56-60	Wspinaczka
71-75	71-75	–	61-65	Cichy chód na wsi
76-80	76-80	–	66-70	Cichy chód w mieście
81-85	81-85	56-60	71-75	Śpiew
86-90	86-90	61-65	76-80	Szósty zmysł
91-95	91-95	66-70	81-85	Bijatyka
96-00	–	71-90	86-95	Bardzo wytrzymały
–	96-00	91-00	96-00	Bardzo silny

TABELA UMIEJĘTNOŚCI UCZONEGO

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera

człowiek	elf	krasnolud	halfling	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05	Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10	Oburęczność
11-15	11-15	–	11-15	Astronomia
16-20	16-20	11-15	16-20	Gadanina
21-25	21-25	16-20	21-25	Kryptografia
26-30	26-30	21-25	26-30	Taniec
31-35	–	26-30	31-35	Powożenie
36-40	31-35	–	–	Etykieta
41-45	36-40	31-35	36-40	Bystry wzrok
46-50	41-45	36-40	41-45	Ucieczka
–	46-50	–	–	Bardzo szybki
51-55	51-55	41-45	46-50	Heraldyka
56-60	56-60	–	51-55	Szybki refleks
61-65	61-65	46-50	56-60	Szczęście
66-70	66-70	51-55	61-65	Czytanie/Pisanie
71-75	71-75	–	–	Jeździectwo
–	–	56-60	–	Wspinaczka
–	76-80	–	66-70	Cichy chód na wsi
76-80	–	61-65	71-75	Cichy chód w mieście
–	81-85	–	76-80	Śpiew
81-85	86-90	66-70	81-85	Szósty zmysł
86-90	91-95	71-75	86-90	Geniusz arytmetyczny
91-95	96-00	76-90	91-95	Bardzo wytrzymały
96-00	–	91-00	96-00	Bardzo silny

•ALFABETYCZNA LISTA PODSTAWOWYCH PROFESJI•

Aptekarz
Banita
Bydłokrad
Cyrkowiec
Czeladnik
Druid
Drwal
Gajowy
Gawędziarz
Giermek
Gladiator
Goniec
Handlarz
Hiena cmentarna
Hipnotyzer
Inżynier
Łowca nagród
Milicjant
Minstrel
Myśliwy
Mytnik
Najemnik
Nowicjusz
Ochroniarz
Oprych
Pasterz
Pilot
Poborca
Podżegacz
Poganiacz mułów
Porywacz zwłok
Poszukiwacz złota
Przemytnik
Przepatrywacz
Przewoźnik
Rajfur
Robotnik
Rybak
Skryba
Służący
Strażnik dróg
Strażnik miejski
Strażnik więzienny
Szczurołap
Szlachcic
Szuler
Traper
Uczeń Alchemika
Uczeń Czarodzieja
Uczeń Medyka
Wędrowny kramarz
Wieszczek
Woźnica
Wojownik podziemny
Zabijaka
Zabójca trolli
Zielarz
Złodziej
Żak
Żebrak
Żeglarz
Żołnierz
Żołnierz morski

•LOSOWE TWORZENIE BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH•

Rasa: Określ rasę bohatera niezależnego używając K6:

1-3 Człowiek
4 Krasnolud
5 Halfling
6 Elf

Klasa zawodowa: Określ początkową klasę zawodową rzutem K4:

1 uczony
2 łotr
3 ranger
4 wojownik

Profesja: Wykonaj losowy rzut wg odpowiedniej **Tabeli podstawowych profesji,** określając początkową profesję, zgodną z klasą zawodową – tak, jak przy losowaniu bohatera, prowadzonego przez gracza.

Umiejętności i wyposażenie: Zanotuj umiejętności i wyposażenie, jak dla normalnego bohatera. Zaawansowani BN mogą mieć jakiś ogólny ekwipunek, określony losowo przez MG lub wymyślony przez niego. Na przykład, wielu zaawansowanych magików ma jakieś przedmioty magiczne. Określ je losowo rzutem kością, jednak tylko wtedy, gdy wydaje ci się to odpowiednie. Przedmioty zbyt duże, albo nieodpowiednie w danej sytuacji, mogą być „zostawione w domu".

Czary: Określ losowo. Przyjmij K4 czarów na poziom, plus K4 czarów prostej magii.

Schemat rozwoju: Bohaterowie niezależni przeważnie nie mają żadnych rozwinięć w swojej bieżącej profesji, chyba, że MG zdecyduje na początku, iż będą lepsi od przeciętnych. Mogą uzyskać rozwinięcie w rezultacie zdobywania doświadczenia już po wejściu do gry, a jeżeli mają się pojawiać częściej niż raz, powinno się wykonać dla nich *Kartę Bohatera,* taką, jak dla bohaterów, prowadzonych przez graczy.

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI WOJOWNIKA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera

człowiek	elf	krasnolud	halfling	profesja
01-10	01-10	01-10	01-15	Ochroniarz
11-20	–	11-15	16-20	Robotnik
21-25	11-20	–	–	Żołnierz okrętowy
26-35	21-30	16-25	–	Najemnik
36-40	31-35	26-35	21-30	Milicjant
41-45	36-45	36-40	31-35	Szlachcic
46-55	46-50	41-45	36-40	Banita
56-60	–	46-50	–	Gladiator
61-65	51-55	51-55	–	Zabijaka
66-70	56-65	–	–	Żeglarz
71-80	66-70	56-60	41-55	Sługa
81-90	71-85	61-70	56-70	Żołnierz
91-95	86-95	71-75	71-80	Giermek
–	–	76-85	–	Zabójca trolli
–	–	86-95	–	Wojownik podziemny
96-00	96-00	96-00	81-00	Strażnik miejski

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI RANGERA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera

człowiek	elf	krasnolud	halfling	profesja
01-05	01-10	–	–	Przewoźnik
06-10	11-15	01-10	–	Łowca nagród
11-15	16-20	11-15	01-05	Woźnica
16-20	21-30	–	06-10	Rybak
21-30	31-40	16-20	11-20	Gajowy
31-40	41-50	–	21-30	Pasterz
41-45	51-60	21-25	31-40	Myśliwy
46-50	61-65	26-35	41-50	Poganiacz mułów
51-55	66-70	–	–	Przepatrywacz
56-60	71-80	–	–	Pilot
61-65	–	36-55	–	Poszukiwacz złota
66-70	–	56-65	51-65	Szczurołap
71-75	–	66-70	66-70	Strażnik dróg
–	–	71-85	–	Goniec
76-80	–	86-90	71-75	Mytnik
81-90	81-90	91-00	76-85	Traper
91-00	91-00	–	86-00	Drwal

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI ŁOTRA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera

człowiek	elf	krasnolud	halfling	profesja
01-05	01-05	–	01-05	Podżegacz
06-15	06-10	01-05	06-10	Rajfur
16-25	–	06-10	11-15	Żebrak
26-35	11-25	11-15	16-25	Cyrkowiec
36-45	26-30	16-20	26-30	Rzezimieszek
46-50	31-40	21-25	31-35	Szuler
51-55	–	26-35	36-40	Porywacz zwłok
56-60	–	36-45	41-45	Strażnik więzienny
–	41-50	–	–	Minstrel
61-65	51-60	46-50	46-55	Wędrowny kramarz
66-70	61-70	51-55	56-65	Gawędziarz
71-75	71-75	56-60	66-70	Bydłokrad
76-80	76-85	61-70	71-80	Przemytnik
81-95	86-00	71-90	81-95	Złodziej
96-00	–	91-00	96-00	Hiena cmentarna

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI UCZONEGO

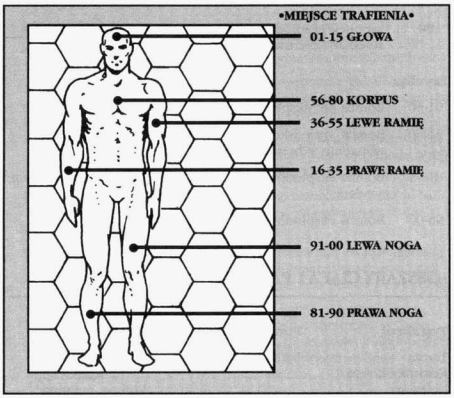
Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera

człowiek	elf	krasnolud	halfling	profesja
01-10	01-10	01-10	01-10	Uczeń alchemika
11-20	11-15	11-20	11-25	Czeladnik
21-25	–	–	–	Druid
–	–	21-35	–	Inżynier
26-30	–	36-40	26-30	Poborca
31-35	16-30	–	31-40	Zielarz
36-40	31-35	–	–	Hipnotyzer
41-50	36-40	41-45	41-45	Nowicjusz
51-55	41-45	46-55	46-55	Aptekarz
56-60	46-50	56-60	56-60	Uczeń medyka
61-70	51-55	61-70	61-70	Skryba
71-75	56-65	71-75	71-75	Wieszczek
76-80	66-70	76-80	76-80	Żak
81-90	71-85	81-98	81-98	Handlarz
91-00	86-00	99-00	99-00	Uczeń czarodzieja

•PROCEDURA WALKI•

Chcąc stwierdzić, czy cios trafił i zadał jakieś obrażenia, postępuj tak, jak napisano poniżej:

1. Rzuć K100, aby sprawdzić, czy cios trafił. Jeżeli wynik jest mniejszy lub równy WW bohatera, cios trafił. W innym wypadku cios nie trafił i nic się nie dzieje.
2. Określ, gdzie trafił cios – w liczbie wyrzuconej podczas ataku odwróć cyfry (na przykład gracz wyrzucił 27, odwrócenie da 72) i porównaj z poniższą tabelką.



Zauważ, że tabelka odnosi się do pieszej istoty humanoidalnej. Kiedy walczymy z jeźdźcem lub istotą niehumanoidalną, należy odwołać się do paragrafu **Przeciwnicy konni** lub **Przeciwnicy niehumanoidalni.**

3. Trafienie zadaje celowi obrażenia. Chcąc określić jak poważne, rzuć K6, dodaj Siłę atakującego i odejmij Wytrzymałość ofiary.
4. Od sumy obrażeń odejmij wartość pancerza, chroniącego trafione miejsce. Na przykład, bohater noszący hełm, będący pancerzem o wartości jednego punktu został trafiony w głowę i zadano mu obrażenia równe trzem punktom. Tak więc w sumie otrzyma on obrażenia o wartości 3-1=2 punkty.
5. Otrzymane obrażenia (rany) są odejmowane od Żywotności trafionego. Na Karcie Bohatera jest specjalne miejsce, przeznaczone do zapisu bieżącej Żywotności. Ponieważ Żywotność można odzyskiwać, raczej mało praktycznie jest poprawianie tabelki Żywotności w samej charakterystyce. Zanotuj każde trafienie krytyczne.
6. Skutki każdego trafienia krytycznego są sprawdzane w **Tabeli trafień krytycznych** w połączeniu z zestawieniami efektów, odpowiednich dla trafionego obszaru ciała.
7. Jeśli atakujący dysponuje więcej niż 1 atakiem, powtarza powyższe punkty dla każdego ciosu w czasie rundy.

•MODYFIKATORY TRAFIENIA•

Szarża +10%
Bohater, rozpoczynający walkę przez szarżę otrzymuje modyfikator +10% (tylko w tej rundzie).

Przewaga wysokości +10%
Ten modyfikator mogą uzyskać bohaterowie, którzy znajdują się wyżej niż przeciwnicy – na przykład stoją na stole, na szczycie schodów lub na stromym wzniesieniu gruntu. Nie jest on natomiast przyznawany dlatego, że ktoś jest wyższy niż przeciwnik.

Przewaga w walce +10%
Bohater, który wygrał poprzednią rundę walki z tym samym przeciwnikiem, otrzymuje modyfikator +10% (patrz **Zwycięstwo i przegrana**).

Przeszkoda -10%
Trudniej jest trafić przeciwnika, znajdującego się za ogrodzeniem, murkiem lub podobną przeszkodą. W niektórych przypadkach staje się to wręcz niemożliwe. Jeśli jednak jest możliwe – stosujemy ujemny modyfikator -10%.

Używanie broni w nieodpowiedniej ręce -10%
Przyjmuje się, że bohaterowie są praworęczni, chyba że gracz postanowi inaczej i zrobi odpowiednią notatkę podczas ich tworzenia. Ten ujemny modyfikator stosowany jest przy ciosach zadawanych lewą ręką. Nie stosuje się go, jeśli bohater posiada umiejętność *oburęczność*.

Walka bez broni -20%
Ten modyfikator stosuje się wobec istot, które normalnie w walce używają broni, a teraz walczą nieuzbrojone (próbują kopnąć, uderzyć pięścią itp.) Nie odnosi się to do istot, które normalnie atakują bez broni, na przykład gryzą, atakują pazurami itp. lub do postaci z umiejętnościami walki bez broni, takimi jak *bijatyka* i *zapasy*.

•MODYFIKATORY BRONI•

Poniższa tabela zawiera modyfikatory dla licznych typów broni:

Inicjatywa: modyfikuje Inicjatywę osoby walczącej tą bronią podczas określania kolejności w rundzie.

Mod. traf.: modyfikuje WW osoby walczącej tą bronią podczas określania, czy cios trafił, czy nie.

Obrażenia: Modyfikuje obrażenia zadawane przez broń.

Parowanie: Modyfikuje WW *przeciwnika*, który próbuje parować cios zadany tą bronią.

Broń	Inicjatywa	Mod. traf.	Obrażenia	Parowanie
Jednoręczna	-	-	-	-
Nóż/Sztylet	+10	-	-2	-20
Włócznia*	+10/+20	+10**	-	-
Improwizowana	-10	-	-2	+10
Bastard	-10	-	+1	-
Dwuręczna	-10	-	+2	-
Halabarda*	-10/20**	-10/0**	+2	-
Kij	-	-	-1	-
Korbacz	-	-10	+1	-10
Korbacz dwuręczny	-20	-20	+3	-10
Rapier	+20	-	-1	-
Puklerz	-	-	-2	+20
Lewak	-	-	-2	-10
Łamacz mieczy	-	-	-2	-10
Kopia***	+20	+10	+2	-20
Sieć	-	-10	-	-10
Broń uliczna	-	-10	-1	-
Bicz	-	-10	-2	-20

* Włócznie i halabardy dodają modyfikator +10% do Inicjatywy podczas pierwszej rundy walki i podczas następnych rund, jeśli używająca ich osoba zwycięża. Jeżeli przeciwnik jest konno, osoba używająca tych broni otrzymuje modyfikator +20% do Inicjatywy podczas pierwszej rundy walki i podczas następnych, jeśli wygrywa.

** Tylko przeciw przeciwnikom powietrznym.

*** Kopia jest jest w pełni efektywna jedynie w czasie szarży konnej. We wszystkich innych okolicznościach traktowana jest jak broń jednoręczna.

•TABELA BRONI STRZELECKIEJ•

Broń	Zasięg Krótki	Długi	Maksym.	SE	Czas ładowania i strzału
Krótki łuk	16	32	150	3	1 runda
Zwykły łuk	24	48	250	3	1 runda
Długi łuk	32	64	300	3	1 runda
Elfi łuk	32	64	300	4	1 runda
Kusza	32	64	300	4	1 runda – ładowanie 1 runda – strzał
Kusza samopowtarzalna	32	–	100	1	2 strzały na rundę magazynek zawiera 10 bełtów – 8 rund napełnienie
Pistolet strzałkowy	16	32	50	1	1 runda – ładowanie 1 runda – strzał
Proca	24	36	150	3	1 runda
Proca drzewcowa	24	36	200	4	1 runda – ładowanie 1 runda – strzał
Oszczep	8	16	50	S	1 runda
Włócznia	4	8	25	S	1 runda
Strzałka	4	8	20	S	1 runda
Rzucany nóż	4	8	20	S	1 runda
Rzucany topór	4	8	20	S	1 runda
Dmuchawka	12	24	50	1	1 runda
Lasso	8	16	30	–	1 runda – rzut 2 rundy – zwinięcie
Bolas	12	24	50	1	1 runda
Pistolet	8	16	50	3	2 rundy – ładowanie 1 runda – strzał
Rusznica	24	48	250	3	3 rundy – ładowanie 1 runda – strzał
Bomba	2	6	10	6	1 runda podpalenie i rzut
Bomba zapalająca	2	6	10	O	1 runda podpalenie i rzut
Improwizowana	2	6	10	S	1 runda

SE – *Siła efektywna* broni.

S – Zamiast *siły efektywnej* broni powinno się użyć Siły rzucającej nią osoby.

O – Broń zadaje zwykłe obrażenia od ognia (patrz *Ogień*).

Zwróć uwagę, że kusza samopowtarzalna nie ma *dalekiego* zasięgu. Każdy cel położony dalej niż zasięg *krótki* uważany jest za znajdujący się w *maksymalnym* zasięgu.

•MODYFIKATORY TRAFIEŃ•

Poniżej znajduje się zestawienie typowych modyfikatorów:

Strzelanie do małego celu	-10%	Ogólnie wszystko poniżej 30 cm długości i szerokości liczy się jako cel mały.
Strzelanie z poruszającego się wierzchowca	-10%	Strzał z jadącego konia, wozu.
Strzelanie na daleki zasięg	-10%	Cel znajduje się daleko od strzelającego broni. Określa to **Tabela broni strzeleckiej**.
Rzucanie improwizowanymi pociskami	-10%	Takimi jak: kamienie, garnki, stołki itp.
Cel w lekkiej osłonie	-10%	Cel jest częściowo osłonięty roślinami, krzakami lub drzewami.
Cel w ciężkiej osłonie	-20%	Cel jest częściowo osłonięty przez kamienne lub wykonane z cegły ścianki, ogrodzenia lub blanki.
Strzelanie na maksymalny zasięg	-20%	Cel jest w maksymalnym zasięgu używanej broni. Określa to **Tabela broni strzeleckiej**.

•NIEWYPAŁY•

Bomby i broń prochowa często zawodzą, są *niewypałami*. Każdy naturalny podwójny rzut (np. 66, 99, 00, itp.), wylosowany w czasie ustalania trafienia wskazuje, że właśnie miał miejsce *niewypał*. Rzuć K100, a rezultat odczytaj na poniższej tabeli:

Broń palna:

01-50	Ładunek się nie zapalił, nie trzeba przeładowywać, w następnej rundzie można strzelać dalej.
51-99	Ładunek się nie zapalił, broń należy ponownie załadować.
00	Ładunek eksplodował w rękach strzelca, powodując automatyczne trafienie strzelca i niszcząc broń.

Bomby:

01-50	Bomba nie eksplodowała.
51-80	Bomba sypie iskrami. Rzuć K6 w każdej rundzie – jeśli wypadnie 6, bomba eksploduje.
81-95	Bomba eksplodowała w połowie drogi między rzucającym, a celem.
96-00	Bomba eksplodowała w rękach rzucającego.

•OBSZARY CIAŁA I PANCERZ•

Typ zbroi	Punkty pancerza	Chroniony obszar
Tarcza	1	całe ciało
Koszulka kolcza	1	korpus
Kolczuga	1	korpus, ramiona
Kaftan kolczy	1	korpus, nogi
Kaftan kolczy z rękawami	1	korpus, nogi, ramiona
Czepiec kolczy	1	głowa
Napierśnik	1	korpus
Naramiennik (metalowy lub kolczy)	1	ramię
Nagolennik (metalowy lub kolczy)	1	noga
Hełm	1	głowa
Skórzany kaftan	0/1	korpus
Skórzana kurtka	0/1	korpus, ramiona
Skórzany czepiec	0/1	głowa

•TABELA TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH•

Rzut k100	Wielkość trafienia krytycznego					
	+1	+2	+3	+4	+5	+6 i więcej
01-10	1	3	5	7	11*	14*
11-20	2	4	6	9*	13*	15
21-30	3	5	8*	14*	16	16
31-40	4	7	10*	13*	15	15
41-50	5	9*	14*	16	16	16
51-60	7	12*	15	15	15	15
61-70	9*	16	16	16	16	16
71-80	11*	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-00	15	15	15	15	15	15

* jeżeli jest to możliwe, ofiara musi uciekać z walki (patrz *Ucieczka*).

•EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH•

RAMIĘ

1 Twój przeciwnik, chcąc uniknąć poważnej rany, cofa gwałtownie ramię, wypuszczając wszystko, co trzymał w dłoni.

2 Twój cios zdziera skórę na kłykciach przeciwnika. Jest to bardzo bolesne, ale niezbyt groźne. Ramię działa normalnie, ale wszystkie trzymane w ręku przedmioty zostają upuszczone.

3 Twój cios trafia w rękę przeciwnika, unieruchamiając ją na następną rundę (tylko) i powodując upuszczenie trzymanych w tej ręce przedmiotów.

4 Twój cios trafia w rękę przeciwnika, dyslokując kości w przegubie. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią władać do czasu otrzymania pomocy medycznej.

5 Twój cios trafia w rękę przeciwnika, gruchocząc palce. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią władać do czasu otrzymania pomocy medycznej.

6 Twój cios trafia w to, co przeciwnik trzyma w ręku (przeważnie broń lub tarczę), całkowicie ten przedmiot niszcząc. Ramię wroga drętwieje i staje się bezwładne na K6 rund.

7 Twój cios mija o centymetry głowę przeciwnika i uderza w bark, powodując jego zwichnięcie. Ramię jest unieruchomione do czasu otrzymania pomocy medycznej.

8 Twój cios przecina muskuły i ścięgna ramienia, zadając głęboką ranę. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią władać do czasu otrzymania pomocy medycznej.

9 Rozlega się przyprawiający o mdłości zgrzyt, gdy twoja broń przecina kości przedramienia przeciwnika. Wszystko, co było trzymane przez niego w dłoni zostaje upuszczone, a ręka poniżej łokcia do chwili otrzymania pomocy medycznej staje się niewładna.

10 Rozlega się przyprawiający o mdłości zgrzyt, gdy twoja broń przecina kości ramienia wroga. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią władać do czasu otrzymania pomocy medycznej.

11 Ręka przeciwnika jest zmiażdżona, a ostrze przecina kilka tętnic. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone. Ręka jest niewładna do chwili udzielenia pomocy medycznej. Dodatkowo co rundę do chwili jej otrzymania, twój przeciwnik traci 1 punkt Żywotności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj według **Tabeli nagłej śmierci.**

12 Twój przeciwnik z przerażeniem patrzy na krew tryskającą z uciętego kikuta ręki. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone (wraz z samą dłonią), a wróg pada nieprzytomny na ziemię. Do chwili otrzymania pomocy medycznej będzie tracił co rundę K4 punkty Żywotności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci.**

13 Twój cios, tnąc ciało i rozłupując kości, przecina rękę przeciwnika na wysokości łokcia. Ranny traci przytomność i nie może nic robić do czasu otrzymania pomocy medycznej. W tym czasie traci co rundę K4 punkty Żywotności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci.**

14 Twój cios przecina bark przeciwnika, odrąbując ramię. Przeciwnik mdleje i nie może nic zrobić do chwili otrzymania pomocy medycznej. W tym czasie traci co rundę K6 pkt Żywotności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci.**

15 Twój cios miażdży bark przeciwnika, zamieniając go w krwawą masę mięśni i potrzaskanych kości. Jeden z odłamków kostnych przecina jakąś ważną tętnicę i przeciwnik omdlewa, krwawiąc obficie. Śmierć na skutek szoku i upływu krwi jest prawie natychmiastowa.

16 Twój cios przecina ramię i trafia w klatkę piersiową wroga, zagłębiając się w żebra. Ręka jest całkowicie odcięta, krew z rany tryska na ciebie i wszędzie wokół. Twój wróg omdlewa i prawie natychmiast umiera na skutek szoku oraz utraty krwi.

GŁOWA

1 Twój przeciwnik uchyla się, gdy broń muska jego głowę, ratując życie, ale tracąc kawałek ucha. W następnej rundzie nie może robić nic poza parowaniem – później walka toczy się normalnie.

2 Uderzenie ześlizguje się z głowy przeciwnika, oszałamiając go. W następnej rundzie może tylko parować twoje ciosy.

3 Twój cios oszałamia przeciwnika, który przez następne K4 rundy nie może robić nic, poza parowaniem.

4 Twój cios oszałamia przeciwnika, który nie może nic robić przez następną rundę.

5 Twój cios oszałamia przeciwnika tak bardzo, że nie może on nic robić przez następne K4 rundy.

6 Twój przeciwnik pada ogłuszony na ziemię, w następnej rundzie uważa się go za cel statyczny. Później, wstając, nie może robić nic, poza parowaniem, przez K4 rundy.

7 Twój cios zdziera przeciwnikowi płat skóry na głowie (bez względu na hełm). Rana bardzo krwawi, zalewając oczy wroga. Do czasu otrzymania pomocy medycznej ma on ujemny modyfikator -10% do Walki Wręcz.

8 Twój cios trafia w szczękę przeciwnika, łamie żuchwę i wybija kilka zębów. Na skutek szoku w następnej rundzie nie może on robić nic, poza parowaniem, zaś w kolejnych rundach, do czasu otrzymania opieki medycznej, walczy z ujemnym modyfikatorem -10% do Walki Wręcz.

9 Twój cios wybija przeciwnikowi oko (określ losowo które, jeśli to konieczne). W następnej rundzie nie może on robić w ogóle nic, a do czasu otrzymania pomocy medycznej atakuje z ujemnym modyfikatorem -10% do Walki Wręcz. Wszystkie umiejętności związane ze wzrokiem, wliczając w to *widzenie w ciemnościach* są stracone, a US zmniejszają się o 20% (jednak do minimum, równego 5%).

10 Twój przeciwnik doznał szoku i nie może nic robić przez następne K4 godziny lub do czasu otrzymania pomocy medycznej.

11 Twój przeciwnik jest w stanie potężnego szoku i nie może nic robić przez następne K10 godzin lub do czasu otrzymania pomocy medycznej. Dodatkowo musi wykonać udany test na Wytrzymałość, albo, jako rezultat obrażeń mózgu, straci 10 punktów każdej cechy procentowej.

12 Twój cios przecina tętnicę szyjną przeciwnika. Obu was zalewa fontanna krwi. Twój przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię i wykrwawi się w ciągu K4 rund, jeśli wcześniej nie otrzyma pomocy medycznej.

13 Twój cios trafia od dołu w szczękę przeciwnika, wbijając żuchwę aż do niższych części mózgu. Przeciwnik nieprzytomny pada na ziemię i jeśli nie otrzyma pomocy medycznej, umrze w ciągu K6 rund. Jeżeli opieka będzie skuteczna, ranny musi wykonać test Wytrzymałości, albo wskutek obrażeń mózgu straci 10 punktów z każdej cechy procentowej.

14 Twój cios trafia w kark, przecinając kręgi. Twój przeciwnik pada na ziemię, drga przez kilka sekund, a później nieruchomieje – na zawsze.

15 Twój cios rozbija czaszkę przeciwnika. Śmierć jest natychmiastowa.

16 Po twoim ciosie głowa przeciwnika leci w losowo określonym kierunku i upada w odległości K3 metrów od ciała.

KORPUS

1 Twój cios trafia w klatkę piersiową. Przeciwnik nie może zaczerpnąć oddechu i w ciągu następnej rundy nie może robić nic, poza parowaniem.

2 Uderzasz przeciwnika w splot słoneczny. W następnej rundzie, wskutek przejmującego bólu, nie będzie mógł nic w ogóle robić.

3 Twój cios trafia w klatkę piersiową. Przeciwnik pada na ziemię i przez następne K4 rundy, aż się podniesie, może tylko parować.

4 Twój cios silnie uderza przeciwnika w żebra. Przeciwnik pada na ziemię, upuszczając trzymane w rękach przedmioty i nie może nic robić, prócz parowania tarczą (jeśli ją posiada) przez następne K4 rundy, w czasie których próbuje wstać.

5 Twój cios wyrzuca przeciwnika w powietrze. Przez K4 rundy jest ogłuszony, leży na ziemi i traktuje się go jako cel nieruchomy, a przez następne K4 rundy, do chwili powstania, może tylko parować twoje ciosy.

6 Twój cios łamie przeciwnikowi kilka żeber. W następnej rundzie nie może on nic robić, a do czasu otrzymania pomocy medycznej jego WW jest modyfikowana o -10%.

7 Twój cios trafia w obojczyk przeciwnika. Do czasu otrzymania pomocy medycznej, ból redukuje wszystkie cechy wroga o 1 lub 10 punktów (odpowiednio dziesiętne lub procentowe).

8 Twój cios miażdży staw biodrowy przeciwnika. Do czasu otrzymania pomocy medycznej, ból redukuje wszystkie jego cechy odpowiednio o 1 lub 10 punktów oraz do połowy ogranicza Szybkość. Przeciwnik musi wykonać w każdej rundzie udany test Inicjatywy, albo upadnie (na K4 rundy stanie się celem statycznym i w tym czasie może tylko parować ciosy). Do czasu uzyskania opieki medycznej traci takie umiejętności, jak *akrobatyka, taniec, ucieczka, woltyżerka, wspinaczka.*

9 Trafiłeś przeciwnika w podbrzusze. Pada nieprzytomny na ziemię i wskutek krwawienia wewnętrznego traci 1 punkt Żywotności na rundę do czasu otrzymania pomocy medycznej.

10 Twój cios łamie żebra przeciwnika, odłamki przebijają płuco i ranny, tracąc przytomność, pada na ziemię. Do czasu otrzymania pomocy medycznej traci, wskutek krwawienia wewnętrznego, K4 punkty Żywotności na rundę. Nawet po otrzymaniu pomocy, będzie całkowicie wyłączony z akcji przez przynajmniej 10 tygodni i na stałe straci 1 punkt Wytrzymałości.

11 Twój cios trafił w podbrzusze, uszkadzając narządy wewnętrzne wroga. Przeciwnik w straszliwym bólu pada na ziemię, zdolny jedynie do parowania ciosów. Co rundę musi wykonać udany test Wytrzymałości albo zemdleje. Opieka medyczna umożliwi mu poruszanie się z połową *szybkości ostrożnej*, a wszystkie cechy są zmniejszane o połowę na okres 3K6 tygodni. Do chwili pełnej rekonwalescencji wszystkie umiejętności związane z ruchem są stracone.

12 Twój cios trafia w kręgosłup wroga. Przeciwnik pada na ziemię i do czasu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Musi także wykonać udany test Wytrzymałości, albo zostanie na stałe sparaliżowany od pasa w dół.

13 Twój cios trafia w miednicę przeciwnika. Pada on na ziemię i może tylko parować ciosy. Ból zmniejsza o połowę wszystkie jego cechy, dodatkowo co rundę, aż do czasu otrzymania pomocy medycznej, traci na skutek wewnętrznego krwawienia K4 punkty Żywotności. Rekonwalescencja potrwa 10 tygodni, a do czasu pełnego wyzdrowienia wszystkie umiejętności związane z ruchem są stracone.

14 Cios zagłębia się w klatce piersiowej przeciwnika, uszkadzając kilka organów wewnętrznych i powodując śmierć w ciągu kilku sekund.

15 Twój cios rozcina podbrzusze wroga, jego wnętrzności wypływają na zewnątrz. Śmierć jest natychmiastowa.

16 Twój cios trafia przeciwnika w połowie wysokości ciała, przecinając mięśnie i miażdżąc kości. Wróg pada na ziemię, niemal rozcięty na pół.

NOGA

1 Twój cios ześlizguje się i trafia w łydkę przeciwnika, który potyka się i, jeśli wykona udanego testu Zręczności, wypuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty.

2 Twój cios wytrąca przeciwnika z równowagi i w następnej rundzie może on tylko parować ciosy.

3 Twe uderzenie powala przeciwnika na ziemię. Jeżeli nie wykona on udanego testu na Zręczność, wstrząs wytrąci mu z rąk wszystkie przedmioty. Przez K4 rundy usiłuje się podnieść i może jedynie parować, ale tylko, jeśli nadal trzyma broń lub tarczę.

4 Od twojego ciosu noga przeciwnika drętwieje, niemal nie może na niej stać. Jego Szybkość i Inicjatywa spada o połowę na następne K4 rundy.

5 Twój cios trafia wroga w kostkę, przemieszczając ją. Do czasu otrzymania pomocy medycznej jego Szybkość i Inicjatywa są zmniejszone o połowę. Ponadto musi wykonać udany test Inicjatywy, albo upadnie na ziemię (patrz punkt 3 wyżej).

6 Twój cios trafia w biodro przeciwnika, przetrącając mu nogę. Do czasu otrzymania pomocy medycznej jego Szybkość i Inicjatywa są zmniejszone o połowę. Dodatkowo musi wykonać udany test Inicjatywy, albo upadnie na ziemię (patrz punkt 3 wyżej).

7 Cios trafia w goleń wroga, miażdżąc kość. Twój przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Jego Szybkość i Inicjatywa są zmniejszane o połowę do czasu otrzymania pomocy medycznej.

8 Twój cios zadaje głęboką ranę, tnąc mięśnie i ścięgna w nodze wroga. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i wskutek krwawienia traci co rundę 1 punkt Żywotności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.

9 Twój cios miażdży udo wroga i przecina tętnicę. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i może wstać tylko wtedy, gdy wykona udany test Inicjatywy. Dodatkowo, do czasu otrzymania pomocy medycznej traci w każdej rundzie 1 punkt Żywotności.

10 Rozlega się przyprawiający o mdłości zgrzyt, kiedy twoja broń przecina kości uda i biodra przeciwnika. Wróg zostaje powalony na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i upuszcza trzymane w rękach przedmioty. W każdej rundzie, do czasu otrzymania pomocy medycznej, traci również K4 punkty Żywotności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**. Twój przeciwnik może stać i chodzić tylko wtedy, gdy pomaga mu przynajmniej jedna inna osoba.

11 Twój przeciwnik patrzy osłupiały na krew, tryskającą z kikuta obciętej stopy, a potem pada nieprzytomny na ziemię. Do czasu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty Żywotności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.

12 Twój cios trafia w kolano wroga i przecina mu nogę, miażdżąc ciało oraz łamiąc kości. Twój przeciwnik traci przytomność i pada na ziemię. Nie jest zdolny do robienia czegokolwiek, aż do otrzymania pomocy medycznej. Tymczasem co rundę traci K4 punkty Żywotności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.

13 Twój cios gruchocze miednicę przeciwnika, który pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Ból zmniejsza o połowę wszystkie jego cechy. Dodatkowo, podczas każdej rundy do czasu otrzymania pomocy medycznej, traci w wyniku krwotoku wewnętrznego K4 punkty Żywotności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**. Rekonwalescencja potrwa 10 tygodni; do czasu pełnego wyzdrowienia stracone są wszystkie umiejętności związane z ruchem jakiegokolwiek rodzaju.

14 Twój cios odcina nogę przeciwnika na wysokości biodra. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i nie może robić nic do czasu otrzymania pomocy medycznej. W tym czasie traci co rundę K6 punktów Żywotności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.

15 Twój cios niemal całkowicie miażdży staw biodrowy przeciwnika, zmieniając go w krwawą masę mięśni i potrzaskanych kości. Jeden z odłamków przecina którąś z ważnych tętnic i przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię, w kałużę tryskającej ze zmiażdżonego stawu krwi. Śmierć na skutek szoku i utraty krwi jest prawie natychmiastowa.

16 Twój cios przecina udo i miednicę, zagłębiając się w podbrzusze przeciwnika. Krew tryska na ciebie i wszędzie wokół. Wróg pada na ziemię, niemal w tej samej chwili umierając.

TABELA NAGŁEJ ŚMIERCI						
	+1	**+2**	**+3**	**+4**	**+5**	**+6 i więcej**
01-09%	BE	BE	BE	BE	BE	Ś
10-20%	BE	BE	BE	BE	Ś	Ś
21-30%	BE	BE	BE	Ś	Ś	Ś
31-40%	BE	BE	Ś	Ś	Ś	Ś
41-50%	BE	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś
51-00%	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś

•PRZECIWNICY KONNI•

Trafienie celu na wierzchowcu: Czy cios trafi wierzchowca, czy jeźdźca? Zależy to od relatywnych różnic wielkości walczących istot. Na to pytanie można stosunkowo łatwo odpowiedzieć, korzystając z rzutu K100 i odczytując wynik z poniższej tabelki:

	Wierzchowiec			
Atakujący	**wielkości konia**		**większy**	
Istota mniejsza niż 3 metry	jeździec	01-20	01-40	jeździec
	wierzchowiec	21-00	41-00	wierzchowiec
Istota większa niż 3 metry	jeździec	01-50	01-50	jeździec
	wierzchowiec	51-00	51-00	wierzchowiec
Jeździec na wierzchowcu	jeździec	01-50	01-50	jeździec
	wierzchowiec	51-00	51-00	wierzchowiec

W walce, w której przeciwnicy używają wierzchowców, mogących samodzielnie atakować, te wierzchowce także będą miały dwa potencjalne cele. W takim przypadku również w stosunku do nich korzysta się z podanej procedury, jedynie do wyniku rzutów dodaje się 10%. Trudniej jest zaatakować znajdujący się wyżej cel, będąc dodatkowo obciążonym, choćby wagą jeźdźca.

Zabity wierzchowiec: Jeździec, którego wierzchowiec zostanie zabity, rzuca K100:

01-70 **Zeskoczył z konia** – może kontynuować walkę pieszo bez efektów ujemnych.

71-90 **Zrzucony** – oblicz obrażenia jak przy upadku z K4 metrów. Jeździec spada w losowo ustalonym kierunku.

91-00 **Uwięziony pod wierzchowcem** – jeździec otrzymuje obrażenia o wielkości 1 punktu za każdy punkt Siły wierzchowca. Co rundę może próbować wykonać test Siły, aby wyczołgać się spod padłego zwierzęcia. Do chwili uwolnienia się, uwięziony jeździec traktowany jest jako cel *statyczny*.

•PRZECIWNICY NIEHUMANOIDALNI•

Wiele występujących w grze istot ma budowę humanoidalną i podczas walki stosuje się dla nich standardowy diagram lokalizacji trafień. Dotyczy to również czworonogów takich, jak konie – ramiona traktowane są wtedy jako przednie kończyny, a nogi jako tylne. Inne istoty są raczej amorficzne, lub nie noszą pancerza, dlatego kwestia w co taka istota została trafiona nie odgrywa większej roli, chyba, że stosowane są wobec nich reguły, związane ze zranieniami.

W innych przypadkach MG musi sam osądzić każdy przypadek indywidualnie. Podano tutaj kilka ogólnych wskazówek, dotyczących określenia miejsc trafień dla różnych istot niehumanoidalnych.

Uskrzydlony humanoid: Używaj tabelki trafień dla humanoidów. 25% trafień w ramiona uderza w skrzydła, podobnie 75% trafień w korpus zadanych od tyłu.

Ośmiornica: Użyj K10: 1-8 macki, 9-10 korpus.

Wiele głów: Użyj podstawowej tabelki trafień. Trafienia w głowę są rozdzielane losowo między głowy. Krytyczny cios w głowę, który zabiłby istotę jednogłową, tu wyłączy z akcji tylko głowę trafioną (redukując Inteligencję, Siłę Woli i może inne cechy, zależnie od decyzji MG). Istota ginie, gdy wszystkie głowy zostaną zniszczone.

Ptak nielot: Użyj tabeli trafień dla humanoidów. Wszystkie trafienia w ramiona są traktowane jak trafienia w ciało.

Wąż: Rzuć K4: 1-3 ciało, 4 głowa.

Centaur: Użyj tabelki trafień dla humanoidów. 60% trafień w tułów uderza w końską, zaś 40% w ludzką część tułowia. Trafiane są zawsze tylko przednie nogi, chyba, że atak nastąpił z tyłu.

Hydra: 90% trafień uderza głowy (równa szansa dla każdej), 10% korpus. Przy ataku z tyłu należy zamienić proporcje.

Ogony: Nie podano tabeli trafień dla ogonów, ponieważ można w nie trafić głównie z tyłu. Jeśli atakowana od tyłu posiada ogon, jest on trafiony, gdy tabela lokalizacji trafień wskazuje głowę.

TABELA ODLEGŁOŚCI *WIDZENIA W CIEMNOŚCIACH* (w metrach)			
Bazyliszek	20	Orzeł	20
Chrząszcz, gigantyczny	20	Ożywieniec	jak w świetle dnia
Dżabersmok	20	Pająk, gigantyczny	10
Elf, leśny	30	Pies - zabójca	10
Elf, morski	20	Reptillion	30
Elf, wysoki	20	Skaven	30
Fimir	15	Skorpion, gigantyczny	10
Gnom	30	Smok	20
Goblin	10	Snotling	10
Gronostaj	10	Sowa	50
Halfling	20	Sowa, gigantyczna	50
Hydra	20	Szczur	10
Kot, dziki	20	Szczur, gigantyczny	20
Krasnolud	30	Szczur, skalny	15
Lis	10	Troglodyta	30
Nietoperz	15	Wąż	20
Nietoperz, gigantyczny	20	Wilk	15
Ork	10	Wilk, stadny	15
Ork, czarny	10	Żywiołak	jak w świetle dnia

•ZESTAWIENIE PROFESJI PODSTAWOWYCH•

•PROFESJE PODSTAWOWE•

Aptekarz
Banita
Bydłokrad
Cyrkowiec
Czeladnik
Druid
Drwal
Gajowy
Gawędziarz
Giermek
Gladiator
Goniec
Handlarz
Hiena cmentarna
Hipnotyzer
Inżynier
Łowca nagród
Milicjant
Minstrel
Myśliwy
Mytnik
Najemnik
Nowicjusz
Ochroniarz
Oprych
Pasterz
Pilot
Poborca
Podżegacz
Poganiacz mułów
Porywacz zwłok
Poszukiwacz złota
Przemytnik
Przepatrywacz
Przewoźnik
Rajfur
Robotnik
Rybak
Skryba
Służący
Strażnik dróg
Strażnik miejski
Strażnik więzienny
Szczurołap
Szlachcic
Szuler
Traper
Uczeń alchemika
Uczeń czarodzieja
Uczeń medyka
Wędrowny kramarz
Wieszczek
Woźnica
Wojownik podziemny
Zabijaka
Zabójca trolli
Zielarz
Złodziej
Żak
Żebrak
Żeglarz
Żołnierz
Żołnierz morski

•APTEKARZ•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Chemia
Leczenie chorób
Leczenie ran
Odporność na truciznę
Farmacja
Warzenie trucizn
Sekretny język – gildii

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Uczeń alchemika	Szarlatan
Poszukiwacz złota	Medyk

•BANITA•

Profesje wejściowe
Podstawowe

Podżegacz	Mytnik
Przewoźnik	Traper
Druid	Drwal
Poborca podatkowy	Oprych
Gajowy/kłusownik	Pasterz
Myliwy	Milicjant
Poganiacz mułów	Bydłokrad
Wędrowny kramarz	Złodziej
Strażnik dróg	

Umiejętności
Ukrywanie się na wsi
Rozbrojenie
Uniki
Wspinaczka
Sekretny język – bitewny lub złodziei (z równą szansą dla każdego)
Zastawianie pułapek
Cichy chód na wsi
Wykrywanie pułapek
Silny cios
Ogłuszenie
75% szans na powożenie
75% szans na jeździectwo
50% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na celne strzelanie
25% szans na sekretne znaki druidów

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Gajowy	Rozbójnik
Bydłokrad	Herszt banitów
	Strzelec



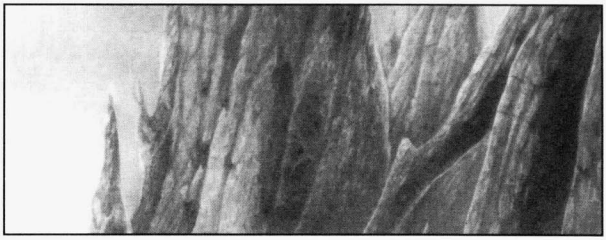
•BYDŁOKRAD•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Gajowy (kłusownik)
Pasterz
Banita

Umiejętności
Powożenie
Cichy chód na wsi
Specjalna broń – lasso
50% szans na sekretny język rangerów
20% szans na opiekę nad zwierzętami

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Banita	Handlarz niewolników



•CZELADNIK RZEMIEŚLNIKA•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Powożenie
25% szans na bardzo odpornego
25% szans na bardzo silnego

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Ochroniarz
Oprych

Zaawansowane
Rzemieślnik (tylko tego samego fachu)

•DRUID•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Gajowy
Zielarz
Pasterz
Myśliwy
Traper
Drwal

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Wiosłowanie
Tropienie
Rozpoznawanie roślin
Sekretne znaki druidów

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Gajowy	Kapłan druidzki
Myśliwy	1 poziomu
Banita	
Traper	
Drwal	

•DRWAL•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Druid

Umiejętności
Ukrywanie się na wsi
Tropienie
Rozpoznawanie roślin
Sekretny język rangerów
Zastawianie pułapek
Cichy chód na wsi
Specjalna broń – dwuręczna
Wykrywanie pułapek
75% szans na sekretne znaki drwali

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Druid
Banita

Zaawansowane
Zwiadowca

•CYRKOWIEC•

Cyrkowiec	Profesje wejściowe	Umiejętności	Profesje wyjściowe
	dowolny inny cyrkowiec lub:		
Akrobata	inny cyrkowiec	Akrobatyka	Złodziej zwykły (P)
Aktor	inny cyrkowiec	Aktorstwo	-
Treser	inny cyrkowiec	Opieka nad zwierzętami Tresura	-
Bentlarz	Uczeń czarodzieja (P) Uczeń alchemika (P)	Gadanina Zwinne palce	Szarlatan (Z)
Komik	inny cyrkowiec	Komedianctwo Błyskotliwość	Demagog (Z)
Eskapolog	inny cyrkowiec	Wyzwalanie się z więzów	-
Połykacz ognia	inny cyrkowiec	Połykanie ognia	-
Jasnowidz	inny cyrkowiec	Chiromancja	Szarlatan (Z)
Hipnotyzer	Hipnotyzer (P)	Hipnoza	Hipnotyzer (P)
Parodysta	inny cyrkowiec	Naśladownictwo	-
Trefniś	inny cyrkowiec	Szyderstwo	-
Żongler	inny cyrkowiec	Żonglerka	-
Miotacz noży	inny cyrkowiec	Specjalna broń – nóż rzucany	-
Malarz uliczny	inny cyrkowiec	Sztuka	-
Wierszokleta	inny cyrkowiec	Krasomówstwo	-
Śpiewak	inny cyrkowiec	Śpiew	-
Siłacz	inny cyrkowiec	Siłacz	Reketer (Z)
Linoskoczek	inny cyrkowiec	Akrobatyka Wspinaczka	Złodziej zwykły (P)
Trubadur	inny cyrkowiec	Muzykalność Śpiew	Minstrel (P)
Brzuchomówca	inny cyrkowiec	Brzuchomówstwo	-
Zapaśnik	inny cyrkowiec	Zapasy	Reketer (Z)

•GAJOWY/KŁUSOWNIK•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Uczeń alchemika
Uczeń medyka
Szczurołap
Uczeń czarodzieja

Umiejętności
Ukrywanie się na wsi
Celne strzelanie
Sekretne znaki gajowych (tylko gajowi)
Zastawianie pułapek
Cichy chód na wsi
Wykrywanie pułapek
50% szans na sekretny język rangerów
10% szans na tresurę zwierząt – sokół

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Druid	Zwiadowca
Milicjant (tylko gajowi)	Strzelec (tylko gajowi)
Banita (tylko kłusownicy)	
Bydłokrad (tylko kłusownicy)	

•GAWĘDZIARZ•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Gajowy	Prawnik
Pilot	
Żeglarz	

Umiejętności
Gadanina
Urok osobisty
Krasomówstwo
Uwodzenie
Gawędziarstwo
Błyskotliwość
25% szans na etykietę

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Szarlatan
Demagog

•GIERMEK•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Tresura zwierząt
Uniki
Etykieta
Heraldyka
Jeździectwo
Silny cios

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Rycerz najemny
Kapitan/sierżant najemników

•GONIEC•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Ucieczka
Bardzo szybki
Wyczucie kierunku
Wykrywanie pułapek
75% szans na cichy chód w mieście
50% szans na szósty zmysł
25% szans na tropienie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Wojownik podziemny	Zwiadowca

•HANDLARZ•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Rybak	Paser
Wędrowny kramarz	
Złodziej (malwersant)	

Umiejętności
Szacowanie
Targowanie się
Monetoznawstwo
25% szans na gadaninę
25% szans na prawo

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Złodziej (skrawkarz)	Paser
	Kupiec

•HIPNOTYZER•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Cyrkowiec (hipnotyzer)	Medyk

Umiejętności
Hipnoza
Wykrywanie istot magicznych

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Cyrkowiec (hipnotyzer)	Szarlatan
Medyk	

•INŻYNIER•

Profesje wejściowe
Zaawansowane
Rzemieślnik (cieśla)
Rzemieślnik (kamieniarz)
Saper

Umiejętności
Stolarstwo
Powożenie
Inżynieria
Czytanie i pisanie
Sekretne znaki krasnoludzkiej gildii inżynierów
Zastawianie pułapek
Kowalstwo
Wykrywanie pułapek
50% szans na metalurgię

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Uczeń alchemika	Balistyk
Wojownik podziemny	Rzemieślnik (stolarz lub kamieniarz)
	Bombardier
	Saper

•GLADIATOR•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Rozbrojenie
Broń specjalna
dwuręczna
cep
parująca
uliczna
Silny cios
Celny cios
50% szans na bardzo odpornego
50% szans na bardzo silnego

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Łowca nagród	Zabójca gigantów (tylko krasnoludy)
Oprych	Szampierz
Wojownik podziemny	Herszt banitów

•HIENA CMENTARNA•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Poszukiwacz złota
Wojownik podziemny
Uczeń czarodzieja

Umiejętności
Ukrywanie się na wsi
Ukrywanie się w mieście
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Wykrywanie pułapek
75% szans na sekretne znaki złodziei
50% szans na sekretny język złodziei
25% szans na szacowanie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Ochroniarz	Paser
Szczurołap	
Wojownik podziemny	

•ŁOWCA NAGRÓD•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Ochroniarz	Sierżant/kapitan najemników
Żołnierz okrętowy	Zwiadowca
Wojownik podziemny	
Zabijaka	
Żołnierz	
Strażnik miejski	

Umiejętności
Tropienie
Śledzenie
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Broń specjalna – lasso
Broń specjalna – sieć
Silny cios
50% szans na celne strzelanie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Oprych	Zabójca
Najemnik	Handlarz niewolników
Zabijaka	Celne strzelanie

•MILICJANT•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Poborca podatkowy
Gajowy
Pasterz
Strażnik dróg
Mytnik

Umiejętności
Uniki
Silny cios
50% szans na powożenie
25% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na jeździectwo

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Oprych
Najemnik
Banita

•MINSTREL•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Cyrkowiec (trubadur)

Umiejętności
Urok osobisty
Etykieta
Muzykalność
Krasomówstwo
Śpiew

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Szarlatan

•MYŚLIWY•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Druid

Umiejętności
Ukrywanie się na wsi
Tropienie
Łowiectwo
Sekretny język rangerów
Sekretne znaki drwali
Cichy chód na wsi
25% szans na odporność na trucizny

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Druid	Zwiadowca
Banita	

•MYTNIK•

Profesje wejściowe
Tylko profesje wejściowe

Umiejętności
Szacowanie
Targowanie się

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Milicjant	Rozbójnik
Banita	
Złodziej (malwersant)	

•NAJEMNIK•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Ochroniarz	Zabójca
Łowca nagród	Demagog
Milicjant	Saper (tylko krasnoludy)
Przepatrywacz	

Umiejętności
Rozbrojenie
Sekretny język bitewny
Silny cios
Ogłuszenie
75% szans na powożenie
50% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na jeździectwo

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Wojownik podziemny	Balistyk
	Bombardier
	Sierżant/kapitan najemników
	Herszt banitów
	Saper (tylko krasnoludy)
	Handlarz niewolników

•NOWICJUSZ•

Profesje wejściowe
Zaawansowane
Rycerz zakonny
Łowca czarownic

Umiejętności
Hipnoza
Wykrywanie istot magicznych

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Cyrkowiec (hipnotyzer)	Szarlatan
Medyk	

•OCHRONIARZ•

Profesje wejściowe
Podstawowe

Czeladnik rzemieślnika	Wędrowny kramarz
	Szczurołap
Rajfur	Złodziej zwykły
Żebrak	Złodziej – włamywacz
Oprych	Złodziej – kieszonkowiec
Porywacz zwłok	Hiena cmentarna
Robotnik	Strażnik więzienny

Umiejętności
Rozbrajanie
Broń specjalna – uliczna
Bijatyka
Silny cios
Ogłuszenie
50% szans na bardzo silnego

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Łowca nagród	Herszt banitów
Oprych	
Najemnik	

•OPRYCH•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Czeladnik rzemieślnika
Ochroniarz
Łowca nagród
Robotnik
Żołnierz okrętowy
Milicjant
Gladiator
Zabijaka
Szczurołap
Żołnierz

Umiejętności
Cichy chód na wsi.
Cichy chód w mieście
Ogłuszenie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Ochroniarz	Paser
Banita	Rozbójnik
	Reketer
	Handlarz niewolników

•PASTERZ•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Posłuch u zwierząt
Muzykalność – instrumenty dęte
Broń specjalna – proca
50% szans na tresurę zwierząt
75% szans na zielarstwo
75% szans na bardzo wytrzymałego

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Druid	Zwiadowca
Milicjant	
Banita	
Bydłokrad	

•PILOT•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Rybak	Kapitan/mat
Żeglarz	
Przemytnik	

Umiejętności
Wyczucie kierunku
Wiosłowanie
Żeglowanie
Pływanie
20% szans na mocną głowę

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Gawędziarz	Nawigator
Przemytnik	Kapitan

•POBORCA PODATKOWY•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Gadanina
Monetoznawstwo
Czytanie i pisanie
Geniusz arytmetyczny
50% szans na prawo
20% szans na defraudację

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Podżegacz	Prawnik (tylko jeśli
Milicjant	posiada umiejętność
Banita	prawo)
Strażnik dróg	Kupiec
Złodziej (skrawkarz	
lub malwersant)	

•POGANIACZ MUŁÓW•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Broń specjalna – cep
75% szans na powożenie
25% szans na tresurę zwierząt

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Banita	Zwiadowca
Przemytnik	

•POSZUKIWACZ ZŁOTA•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Uczeń alchemika Aptekarz

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Stolarstwo
Metalurgia
Wyczucie kierunku
Wiedza o rzekach
50% szans na rybactwo
50% szans na łowiectwo
50% szans na szczęście
20% szans na kartografię

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Żołnierz	Zwiadowca
Hiena cmentarna	
Wojownik podziemny	
(tylko krasnoludy)	

•PODŻEGACZ•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Poborca podatkowy
Nowicjusz
Wieszczek
Służący
Żak

Umiejętności
Krasomówstwo
Czytanie i pisanie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Banita	Szarlatan
Demagog	

•PORYWACZ ZWŁOK•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Uczeń alchemika
Uczeń medyka
Szczurołap
Uczeń czarodzieja

Umiejętności
Cichy chód w mieście
Cichy chód na wsi
25% szans na wykrywanie pułapek

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Ochroniarz
Uczeń medyka
Szczurołap

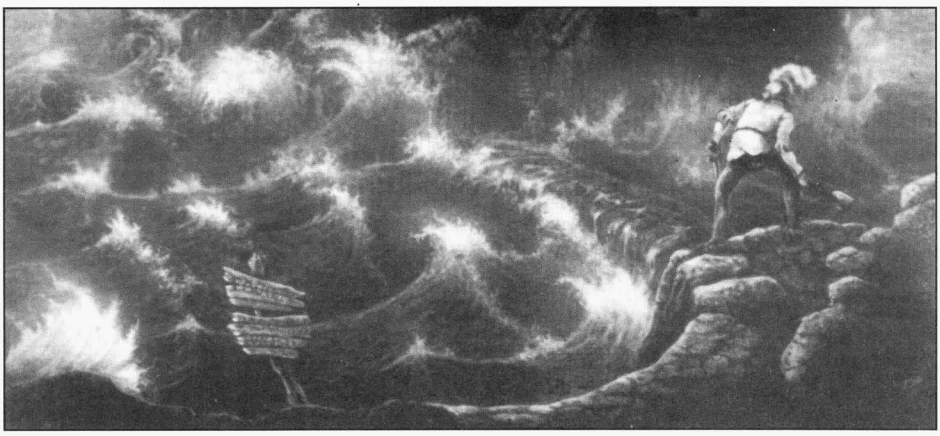
•PRZEMYTNIK•

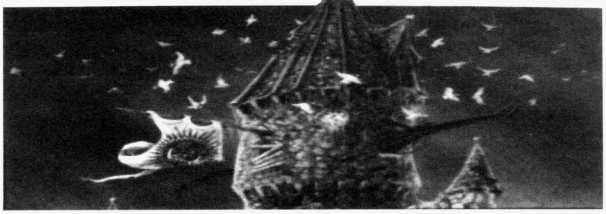
Profesje wejściowe
Podstawowe
Przewoźnik
Rybak
Poganiacz mułów
Pilot
Żeglarz
Wojownik podziemny

Umiejętności
Powożenie
Wiosłowanie
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
50% szans na mocną głowę
50% szans na sekretny język złodziei
25% szans na znajomość języka obcego

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Pilot	Paser
Żeglarz	





•PRZEPATRYWACZ•

Profesje wejściowe
Tylko wejścia losowe

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Tropienie
Wyczucie kierunku
Jeździectwo
Cichy chód na wsi
Specjalna broń – lasso
75% szans na sekretne znaki zwiadowców lub drwali (równa szansa dla obu)

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Najemnik
Zaawansowane
Zwiadowca
Rozbójnik

•PRZEWOŹNIK•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Żeglarz

Umiejętności
Rybactwo
Wyczucie kierunku
Wiosłowanie
25% szans na mocną głowę
25% szans na szkutnictwo
50% szans na bardzo silnego

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Banita
Żeglarz
Przemytnik

•RAJFUR•

Profesje wejściowe

Podstawowe
Uczeń alchemika
Szlachcic
Uczeń medyka
Żak
Uczeń czarodzieja

Umiejętności
Przekupstwo
Sekretny język złodziei
Bijatyka
25% szans na błyskotliwość

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Ochroniarz
Zaawansowane
Paser

•ROBOTNIK•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Wspinaczka
75% szans na mocną głowę
75% szans na śpiew
50% szans na stolarstwo
50% szans na powożenie
25% szans na inżynierię
25% szans na bardzo odpornego
25% szans na bardzo silnego

Profesje wyjściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Ochroniarz	Balistyk (tylko bohaterowie z umiejętnością stolarstwo i/lub inżynieria)
Oprych	

•RYBAK•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Rybactwo
Żeglowanie
Pływanie
50% szans na wiedzę o rzekach
25% szans na szkutnictwo
5% szans na kartografię

Profesje wyjściowe
Pilot
Żeglarz
Przemytnik
Handlarz

•SŁUŻĄCY•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Uniki
25% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na gadaninę
25% szans na powożenie
25% szans na etykietę
25% szans na heraldykę
10% szans na gotowanie
10% szans na jeździectwo

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Podżegacz
Gajowy
Skryba
Złodziej zwykły

•SKRYBA•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Służący
Złodziej (malwersant)

Umiejętności
Język tajemny – magiczny
Czytanie i pisanie
Sekretny język klasyczny
50% szans na znajomość języka obcego

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Fałszerz
Prawnik
Kupiec
Bakałarz

•STRAŻNIK DRÓG•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Poborca podatkowy
Strażnik miejski

Umiejętności
Jeździectwo

Profesje wyjściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Milicjant	Rozbójnik
Banita	

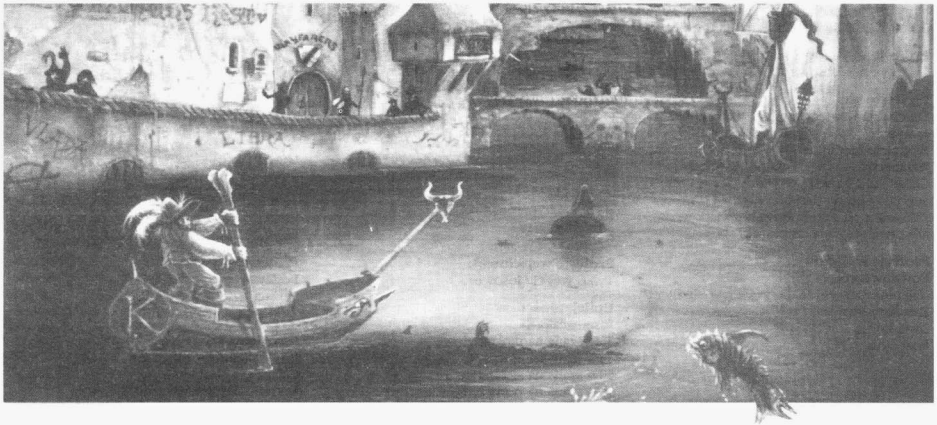
•STRAŻNIK MIEJSKI•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Silny cios
Ogłuszenie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Łowca nagród	Szampierz
Strażnik dróg (oprócz halflingów)	Sierżant/kapitan najemników
	Reketer



•STRAŻNIK WIĘZIENNY•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Szczurołap

Umiejętności
Odporność na choroby
Odporność na trucizny
Zwinne palce
Cichy chód w mieście
50% szans na bardzo odpornego
25% szans na mocną głowę
25% szans na bardzo silnego

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Ochroniarz	Handlarz niewolników
Szczurołap	Oprawca

•SZCZUROŁAP•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Żebrak
Porywacz zwłok
Strażnik więzienny
Hiena cmentarna

Umiejętności
Tresura zwierząt – pies
Ukrywanie się w mieście
Odporność na choroby
Odporność na trucizny
Zastawianie pułapek
Cichy chód w mieście
Broń specjalna – proca
Wykrywanie pułapek

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Ochroniarz
Oprych
Porywacz zwłok
Strażnik więzienny

•SZLACHCIC•

Profesje wejściowe
Tylko przy początkowym tworzeniu postaci

Umiejętności
Gadanina
Urok osobisty
Etykieta
Heraldyka
Szczęście
Czytanie i pisanie
Jeździectwo
Błyskotliwość
50% szans na hazard
50% szans na krasomówstwo
25% szans na mocną głowę
25% szans na broń specjalną – rapier
10% szans na muzykalność

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Rajfur	Zwadźca
Szuler	Rycerz najemny
Żak	

•SZULER•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Szlachcic	Kapitan/sierżant najemników
Uczeń czarodzieja	

Umiejętności	Profesje wyjściowe
	Zaawansowane
Hazard	Szarlatan
Szczęście	
Zwinne palce	

•TRAPER•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Druid
Wędrowny kramarz

Umiejętności
Ukrywanie się na wsi
Wyczucie kierunku
Wiosłowanie
Sekretny język rangerów
Sekretne znaki drwali
Zastawianie pułapek
Cichy chód na wsi
Wykrywanie pułapek

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Druid	Zwiadowca
Banita	

•UCZEŃ ALCHEMIKA•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Inżynier	Medyk
Aptekarz	

Umiejętności
Warzenie piwa
Szacowanie
Czytanie i pisanie
50% szans na chemię

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Rajfur	Alchemik 1. Poziomu
Cyrkowiec (bentlarz)	Szarlatan
Porywacz zwłok	Podrabiacz monet
Poszukiwacz złota	

•UCZEŃ CZARODZIEJA•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Język tajemny – magiczny
Rzucanie czarów magii prostej
Czytanie i pisanie
Sekretny język klasyczny
50% szans na wiedzę o magicznych pergaminach

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Rajfur	Szarlatan
Cyrkowiec (bentlarz)	Czarodziej 1. poziomu
Szuler	
Porywacz zwłok	
Hiena cmentarna	

•WIESZCZEK•

Profesje wejściowe
Tylko wejścia losowe

Umiejętności
Język tajemny – magiczny
Wróżenie
Wykrywanie magii
50% szans na gadaninę
50% szans na posłuch u zwierząt
50% szans na krasomówstwo

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Podżegacz	Szarlatan

•UCZEŃ MEDYKA•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Porywacz zwłok

Umiejętności
Czytanie i pisanie
Wiedza o magicznych pergaminach
Sekretny język klasyczny
50% szans na leczenie chorób
50% szans na leczenie ran
50% szans na farmację
50% szans na warzenie trucizn

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Rajfur	Szarlatan
Porywacz zwłok	Medyk

•WOJOWNIK PODZIEMNY•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Inżynier	Saper
Najemnik	
Wojownik podziemny	
Poszukiwacz złota (tylko krasnoludy)	
Goniec	
Hiena cmentarna	

Umiejętności
Uniki
Wyczucie kierunku (tylko pod ziemią)
Wspinaczka
Silny cios
Celny cios
Ogłuszenie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Przemytnik	Saper (tylko krasnoludy)
Hiena cmentarna	

•WĘDROWNY KRAMARZ•

Profesje wejściowe
Tylko wejścia losowe

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Gadanina
Powożenie
Szacowanie
Targowanie się
Zielarstwo
Sekretne znaki wędrownych karczmarzy
Specjalna broń – uliczna
10% szans na astronomię

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Ochroniarz	Paser
Banita	
Handlarz	
Traper	

•WOŹNICA•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Powożenie
Muzykalność – róg woźniczy
Jeździectwo
Broń specjalna – palna

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Rozbójnik
Zwiadowca



•ZABIJAKA•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Łowca nagród	Sierżant/kapitan najemników

Umiejętności
Rozbrajanie
Uniki
Jeździectwo
Bijatyka
Silny cios
Celny cios
Ogłuszenie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Łowca nagród	Zwadźca
Oprych	Szampierz

•ZABÓJCA TROLLI•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Rozbrajanie
Uniki
Broń specjalna – dwuręczna
Bijatyka
Silny cios

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Zabójca gigantów

•ZIELARZ•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Język tajemny – druidyczny
Leczenie chorób
Leczenie ran
Zielarstwo
Rozpoznawanie roślin
Czytanie i pisanie
Sekretny język klasyczny
Sekretny język gildii
20% szans na warzenie trucizn

Profesje wyjściowe
Druid

•ŻAK•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Szlachcic

Umiejętności
Język tajemny – magiczny
Czytanie i pisanie
Sekretny język klasyczny
25% szans na mocną głowę
20% szans na historię
10% szans na astronomię
10% szans na kartografię
10% szans na rozpoznawanie roślin
10% szans na monetoznawstwo
10% szans na znajomość języka obcego

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Podżegacz	Prawnik
Rajfur	Nawigator
Złodziej zwykły	Bakałarz

•ŻEBRAK•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Żebranie
Ukrywanie się w mieście
Sekretny język złodziei
Sekretne znaki złodziei
Cichy chód w mieście
25% szans na mocną głowę

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Ochroniarz	Reketer
Szczurołap	

•ŻEGLARZ•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Przewoźnik	Handlarz niewolników
Rybak	
Przemytnik	

Umiejętności
Uniki
Wiosłowanie
Wspinaczka
Żeglowanie
Znajomość języka obcego
Bijatyka
Pływanie
75% szans na mocną głowę

•ŻOŁNIERZ•

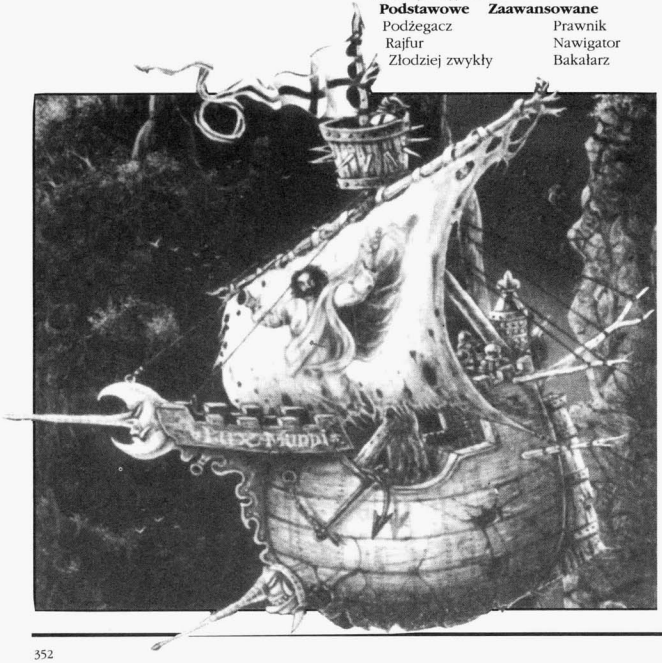
Profesje wejściowe

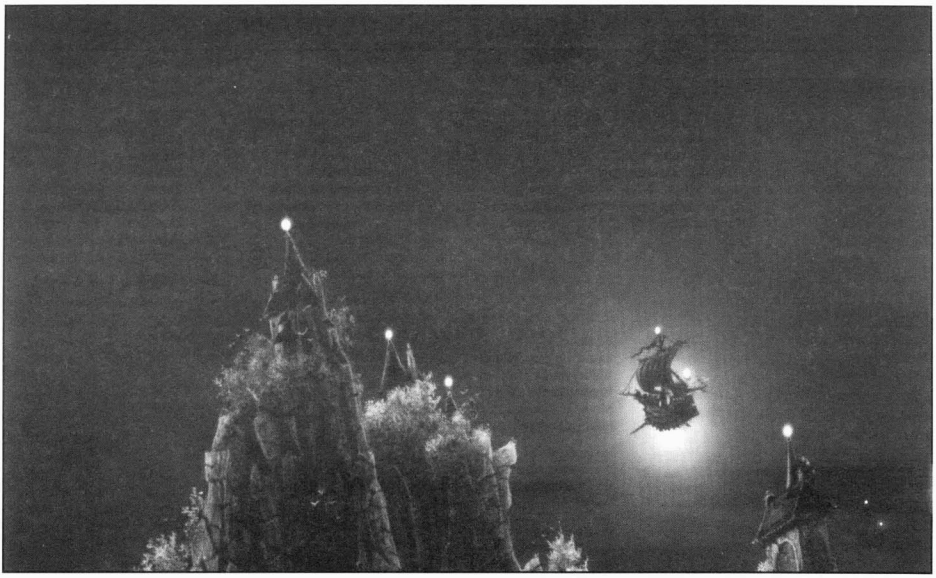
Podstawowe	Zaawansowane
Poszukiwacz złota	Rzemieślnik (płatnerz)

Umiejętności
Rozbrajanie
Uniki
Sekretny język bitewny
Bijatyka
Silny cios
Ogłuszenie
50% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na jeździectwo

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Łowca nagród	Balistyk
Oprych	Bombardier
	Sierżant/kapitan najemników
	Handlarz niewolników
	Saper (tylko krasnoludy)





•ZŁODZIEJ•

Profesje wejściowe

Podstawowe
Dowolny inny złodziej
Cyrkowiec (akrobata)
Cyrkowiec (linoskoczek)
Poborca podatkowy (na skrawkarza lub malwersanta)
Służący
Żak
Mytnik (na malwersanta)
Handlarz (na skrawkarza)

Zaawansowane
Podrabiacz monet
Paser
Fałszerz
Oprawca

Rodzaj	Umiejętności	Profesje wyjściowe
Zwykły złodziej	Cichy chód na wsi	Ochroniarz (P)
	Cichy chód w mieście	Szarlatan (Z)
	Ukrywanie się w mieście	Banita (P)
	Sekretny język złodziei	Reketer (Z)
	Sekretne znaki złodziei	
	25% szans na szacowanie	
Włamywacz	jak zwykły złodziej plus:	
	Wspinaczka	Ochroniarz (P)
	Wykrywanie pułapek	Paser (Z)
	Otwieranie zamków	
	Wyczucie magicznego alarmu	
Skrawkarz	jak zwykły złodziej plus:	Podrabiacz monet (Z)
	Zwinne palce	Paser (Z)
Malwersant	jak zwykły złodziej plus:	Paser (Z)
	Zwinne palce	Skryba (P)
	50% szans na czytanie i pisanie	Handlarz (P)
	25% szans na geniusz arytmetyczny	
Kieszonkowiec	jak zwykły złodziej plus:	Ochroniarz (P)
	Ucieczka	Paser (Z)
	Zwinne palce	
	Doliniarstwo	

•ŻOŁNIERZ OKRĘTOWY•

Profesje wejściowe

Zaawansowane
Balistyk
Bombardier

Umiejętności
Mocna głowa
Rozbrajanie
Uniki
Wiosłowanie
Sekretny język bitewny
Silny cios
Ogłuszenie
25% szans na pływanie

Profesje wyjściowe

Podstawowe
Łowca nagród
Oprych

Zaawansowane
Balistyk
Sierżant/kapitan najemników
Kapitan
Handlarz niewolników

ZESTAWIENIE PROFESJI ZAAWANSOWANYCH

•PROFESJE ZAAWANSOWANE•

Alchemik
Bakałarz
Balistyk
Bombardier
Czarodziej
Demonolog
Elementalista
Iluzjonista
Nekromanta
Demagog
Fałszerz
Handlarz niewolników
Herszt banitów
Kapitan najemników
Kapitan okrętu
Kapłan
Kapłan druidzki
Kupiec
Łowca czarownic
Medyk
Nawigator
Odkrywca
Oprawca
Paser
Podrabiacz monet
Prawnik
Reketer
Rozbójnik
Rycerz najemny
Rycerz zakonny
Rzemieślnik
Saper
Szampierz
Szarlatan
Szpieg
Strzelec
Zabójca
Zabójca gigantów
Zwadźca
Zwiadowca

•ALCHEMIK•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Uczeń alchemika

Umiejętności
Poziom 1
Język tajemny - magiczny
Rzucanie czarów magii prostej
Chemia
Metalurgia

Poziom 2
Rzucanie czarów magii wojennej 1 poziomu
Zielarstwo
Wykrywanie magii
Warzenie trucizn
Wiedza o magicznych pergaminach

Poziom 3
Rzucanie czarów magii wojennej 2 poziomu
Wykrywanie istot magicznych
Wytwarzanie eliksirów
Medytacja
Rozpoznawanie runów

Poziom 4
Rzucanie czarów magii wojennej 3 poziomu
Język tajemny – krasnoludzki bądź elficki
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Alchemik – następnego poziomu
Czarodziej – 1 poziomu

•BAKAŁARZ•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Skryba
Student

Umiejętności
Astronomia
Historia
Kartografia
Monetoznawstwo
Rozpoznawanie roślin
Uzdolnienia językowe
Wykrywanie magii
Rozpoznawanie runów
Znajomość języka obcego

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Odkrywca
Kupiec



•BALISTYK•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Inżynier	Bombardier
Robotnik	Sierżant/kapitan najemników
Żołnierz okrętowy	Saper
Najemnik	
Żołnierz	

Umiejętności
Stolarstwo
Inżynier
Broń specjalna - katapulta
Broń specjalna – bombarda

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Żołnierz okrętowy	Bombardier
	Kapitan/sierżant najemników
	Saper (tylko krasnoludy)

•BOMBARDIER•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Inżynier	Balistyk
Najemnik	Sierżant/kapitan najemników
Żołnierz	Saper

Umiejętności
Powożenie
Broń specjalna – rusznica
Broń specjalna – bombarda
Broń specjalna – pistolet
Broń specjalna – bomby

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Żołnierz okrętowy	Balistyk
	Sierżant/kapitan najemników

•CZARODZIEJ•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Uczeń czarodzieja	Alchemik
	Demonolog
	Elementalista
	Iluzjonista
	Nekromanta

Umiejętności
Poziom 1
Rzucanie czarów magii wojennej 1 poziomu
Rozpoznawanie roślin
Wykrywanie magii
Rozpoznawanie runów
Wiedza o magicznych pergaminach

Poziom 2
Rzucanie czarów magii wojennej 2 poziomu
Szacowanie
Zielarstwo
Wykrywanie istot magicznych
Medytacja

Poziom 3
Rzucanie czarów magii wojennej 3 poziomu
Wiedza o demonach
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Rozpoznawanie ożywieńców
Warzenie trucizn

Poziom 4
Język tajemny – krasnoludzki bądź elficki
Rzucanie czarów magii wojennej 4 poziomu
Warzenie eliksirów
Tworzenie magicznych pergaminów

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Czarodziej - następnego poziomu
Demonolog
Elementalista
Iluzjonista
Nekromanta

•CZARODZIEJ - DEMONOLOG•

Profesje wejściowe
Zaawansowane
Iluzjonista
Nekromanta
Czarodziej

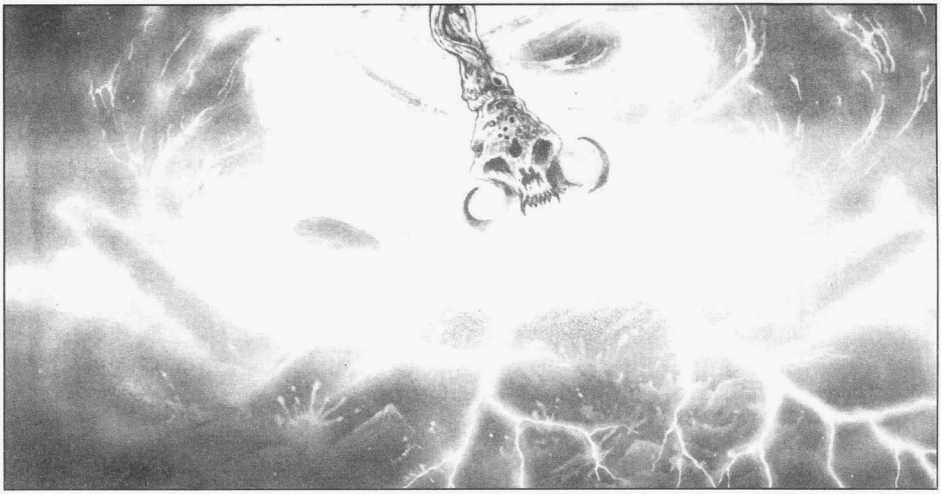
Umiejętności
Poziom 1
Język tajemny – magii demonicznej
Rzucanie czarów magii demonicznej 1 poziomu
Wiedza o demonach

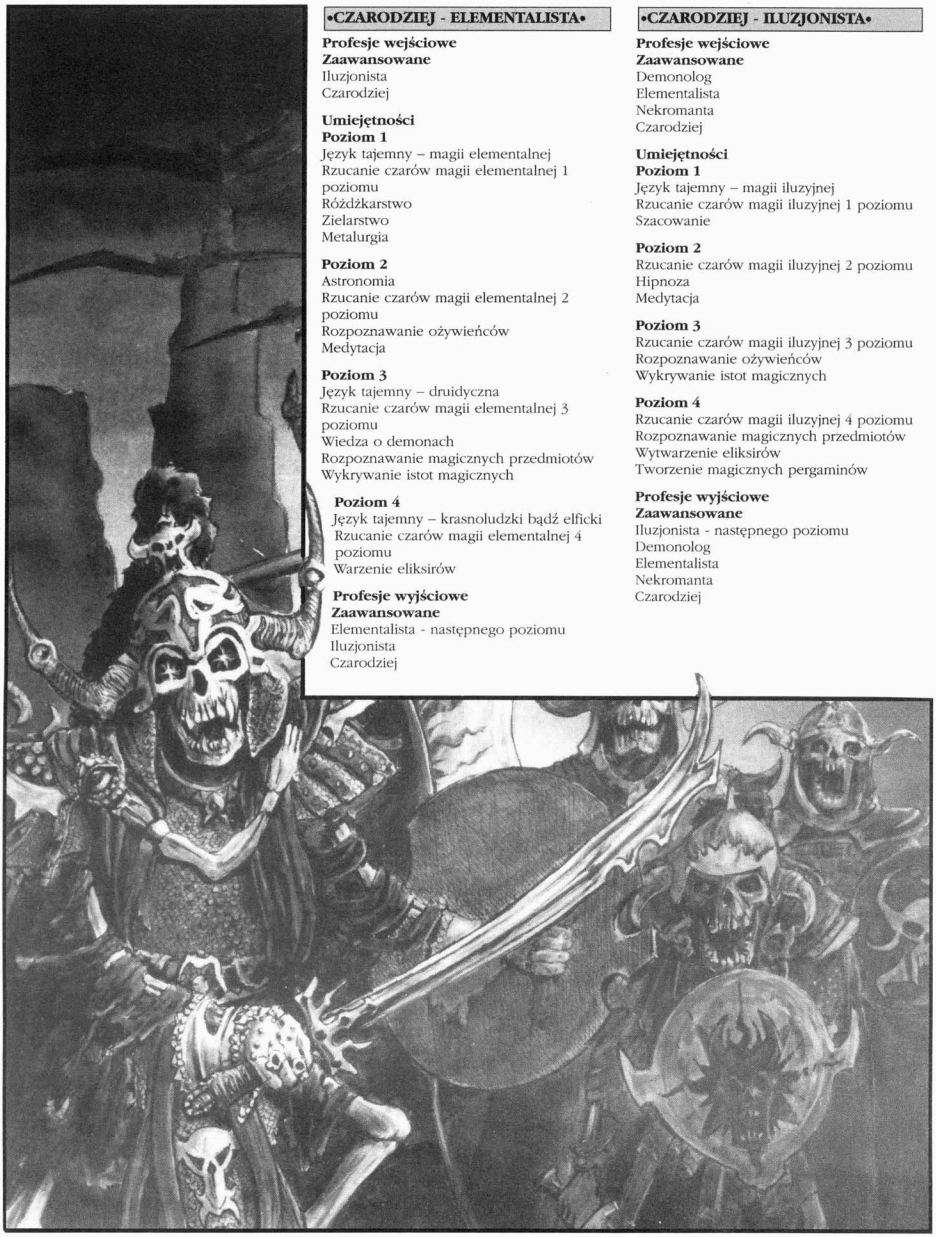
Poziom 2
Rzucanie czarów magii demonicznej 2 poziomu
Rozpoznawanie ożywieńców
Medytacja

Poziom 3
Rzucanie czarów magii demonicznej 3 poziomu
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Wykrywanie istot magicznych

Poziom 4
Astronomia
Rzucanie czarów magii demonicznej 4 poziomu
Warzenie eliksirów
Tworzenie magicznych pergaminów

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Demonolog - następnego poziomu
Iluzjonista
Nekromanta
Czarodziej





•CZARODZIEJ - ELEMENTALISTA•

Profesje wejściowe
Zaawansowane
Iluzjonista
Czarodziej

Umiejętności
Poziom 1
Język tajemny – magii elementalnej
Rzucanie czarów magii elementalnej 1 poziomu
Różdżkarstwo
Zielarstwo
Metalurgia

Poziom 2
Astronomia
Rzucanie czarów magii elementalnej 2 poziomu
Rozpoznawanie ożywieńców
Medytacja

Poziom 3
Język tajemny – druidyczna
Rzucanie czarów magii elementalnej 3 poziomu
Wiedza o demonach
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Wykrywanie istot magicznych

Poziom 4
Język tajemny – krasnoludzki bądź elficki
Rzucanie czarów magii elementalnej 4 poziomu
Warzenie eliksirów

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Elementalista - następnego poziomu
Iluzjonista
Czarodziej

•CZARODZIEJ - ILUZJONISTA•

Profesje wejściowe
Zaawansowane
Demonolog
Elementalista
Nekromanta
Czarodziej

Umiejętności
Poziom 1
Język tajemny – magii iluzyjnej
Rzucanie czarów magii iluzyjnej 1 poziomu
Szacowanie

Poziom 2
Rzucanie czarów magii iluzyjnej 2 poziomu
Hipnoza
Medytacja

Poziom 3
Rzucanie czarów magii iluzyjnej 3 poziomu
Rozpoznawanie ożywieńców
Wykrywanie istot magicznych

Poziom 4
Rzucanie czarów magii iluzyjnej 4 poziomu
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Wytwarzenie eliksirów
Tworzenie magicznych pergaminów

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Iluzjonista - następnego poziomu
Demonolog
Elementalista
Nekromanta
Czarodziej

•CZARODZIEJ - NEKROMANTA•

Profesje wejściowe
Zaawansowane
Demonolog
Iluzjonista
Czarodziej

Umiejętności
Poziom 1
Język tajemny – magii nekromanckiej
Rzucanie czarów magii nekromanckiej 1 poziomu
Rozpoznawanie ożywieńców

Poziom 2
Rzucanie czarów magii nekromanckiej 2 poziomu
Wiedza o demonach
Medytacja

Poziom 3
Rzucanie czarów magii nekromanckiej 3 poziomu
Wykrywanie istot magicznych
Farmacja

Poziom 4
Rzucanie czarów magii nekromanckiej 4 poziomu
Wykrywanie istot magicznych
Wytwarzanie eliksirów
Tworzenie magicznych pergaminów

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Nekromanta - następnego poziomu
Demonolog
Iluzjonista
Czarodziej

•DEMAGOG•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Podżegacz	Rzemieślnik (drukarz)
Cyrkowiec (komik)	Szarlatan
Gawędziarz	Kapłan
	Prawnik
	Herszt banitów

Umiejętności
Gadanina
Krasomówstwo
Czytanie i pisanie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Najemnik	Herszt banitów



•FAŁSZERZ•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Rajfur	Podrabiacz monet
Oprych	Reketer
Wędrowny kramarz	
Przemytnik	
Złodziej (włamywacz)	
Złodziej (skrawkarz)	
Złodziej (malwersant)	
Złodziej (kieszonkowiec)	
Hiena cmentarna	
Handlarz	

Umiejętności
Szacowanie
Wykrywanie magii
Zwinne palce
Geniusz arytmetyczny

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Złodziej (dowolny)
Handlarz

•HANDLARZ NIEWOLNIKÓW•

Profesje wejściowe
Podstawowe

Łowca nagród	Oprych
Strażnik więzienny	Żołnierz okrętowy
Najemnik	Bydłokrad
Żeglarz	Żołnierz

Umiejętności
Powożenie
Jeździectwo
Znajomość języka obcego
Ogłuszenie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Żeglarz	Sierżant/kapitan najemników
	Herszt banitów

•HERSZT BANITÓW•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Ochroniarz	Zabójca
Najemnik	Demagog
Banita	Rozbójnik
Wojownik podziemny	Sierżant/kapitan najemników
	Reketer
	Zwiadowca
	Handlarz niewolników
	Strzelec
	Oprawca

Umiejętności
Tropienie
Rozpoznawanie roślin
Sekretny język bitewny
Sekretny język złodziei
Jeździectwo

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Demagog
Rozbójnik
Sierżant/kapitan najemników
Zwiadowca

•KAPITAN OKRĘTU/MAT•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Żołnierz okrętowy	Odkrywca
Pilot	Nawigator (omijając mata)
Żeglarz	

Umiejętności mata
Szkutnictwo
Mocna głowa
Żeglowanie
Gawędziarstwo
Bijatyka
Pływanie

Profesje wyjściowe mata

Podstawowe	Zaawansowane
Pilot	Nawigator
	Kapitan

Umiejętności kapitana
Tresura zwierząt - papuga lub małpa
Szkutnictwo
Monetoznawstwo
Znajomość języka obcego
Broń specjalna – rapier
Silny cios

Profesje wyjściowe kapitana

Podstawowe	Zaawansowane
Pilot	Odkrywca

•KAPŁAN•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Nowicjusz

Umiejętności
Poziom 1
Język tajemny – magiczny
Rzucanie czarów kapłańskich 1 poziomu
Medytacja
Krasomówstwo
oraz wszystkie opisane przy konkretnym bóstwie

Poziom 2
Rzucanie czarów kapłańskich 2 poziomu
Rozpoznawanie ożywieńców
Wykrywanie magii
oraz wszystkie opisane przy konkretnym bóstwie

Poziom 3
Rzucanie czarów kapłańskich 3 poziomu
Wykrywanie istot magicznych
Tworzenie magicznych pergaminów
oraz wszystkie opisane przy konkretnym bóstwie

Poziom 4
Rzucanie czarów kapłańskich 4 poziomu
Wytwarzanie eliksirów
oraz wszystkie opisane przy konkretnym bóstwie

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Kapłan - następnego poziomu
Demagog
Łowca czarownic



•KAPŁAN DRUIDZKI•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Druid

Umiejętności
Poziom 1
Język tajemny – druidyczny
Rzucanie czarów druidycznych 1 poziomu
Leczenie ran
Zielarstwo
Medytacja
Jeździectwo
oraz wszystkie opisane w Dawnej Wierze

Poziom 2
Rzucanie czarów druidycznych 2 poziomu
Posłuch u zwierząt
Leczenie chorób
Wróżenie
Wykrywanie magii
oraz wszystkie opisane w Dawnej Wierze

Poziom 3
Astronomia
Rzucanie czarów druidycznych 3 poziomu
Wykrywanie istot magicznych
Warzenie trucizn

Poziom 4
Rzucanie czarów druidycznych 4 poziomu
Wytwarzanie eliksirów
Rozpoznawanie runów

Profesje wyjściowe
Brak

•KUPIEC•

Profesje wejściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Poborca podatkowy	Rzemieślnik (złotnik)
Skryba	Prawnik
Handlarz	Bakałarz

Umiejętności
Szacowanie
Targowanie się
Wykrywanie magii
Monetoznawstwo
Czytanie i pisanie
Jeździectwo
Sekretny język gildii
Znajomość języka obcego
Geniusz arytmetyczny

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Odkrywca

•ŁOWCA CZAROWNIC•

Profesje wejściowe
Zaawansowane

Zabójca	Kapłan
Szampierz	Rycerz zakonny

Umiejętności
Celne strzelanie
Krasomówstwo
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Szósty zmysł
Broń specjalna – sieć
Broń specjalna – lasso
Broń specjalna – pistolet strzałkowy
Broń specjalna – rzucana
Silny cios

Profesje wyjściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Nowicjusz	Rycerz zakonny

•MEDYK•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Hipnotyzer
Uczeń medyka

Zaawansowane
Aptekarz

Umiejętności
Leczenie chorób
Leczenie ran
Farmacja
Warzenie trucizn
Chirurgia

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Uczeń alchemika
Hipnotyzer

•ODKRYWCA•

Profesje wejściowe
Zaawansowane
Rzemieślnik (kaligraf)
Kapitan/sierżant najemników
Kupiec
Nawigator
Bakałarz
Zwiadowca
Kapitan okrętu/mat

Umiejętności
Kartografia
Powożenie
Szacowanie
Tropienie
Prawo
Uzdolnienia językowe
Wyczucie kierunku
Czytanie i pisanie
Jeździectwo

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Sierżant/kapitan najemników
Nawigator
Kapitan okrętu
Szpieg

•NAWIGATOR•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Pilot
Żak

Zaawansowane
Odkrywca
Kapitan okrętu/mat

Umiejętności
Astronomia
Wyczucie kierunku
Kartografia

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Odkrywca
Kapitan okrętu (omijając mata)

•OPRAWCA•

Profesje wejściowe – podstawowe
Strażnik więzienny

Umiejętności
Leczenie ran
Torturowanie
Broń specjalna – bicz

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Złodziej (dowolny)

Zaawansowane
Herszt banitów
Reketer

•PASER•

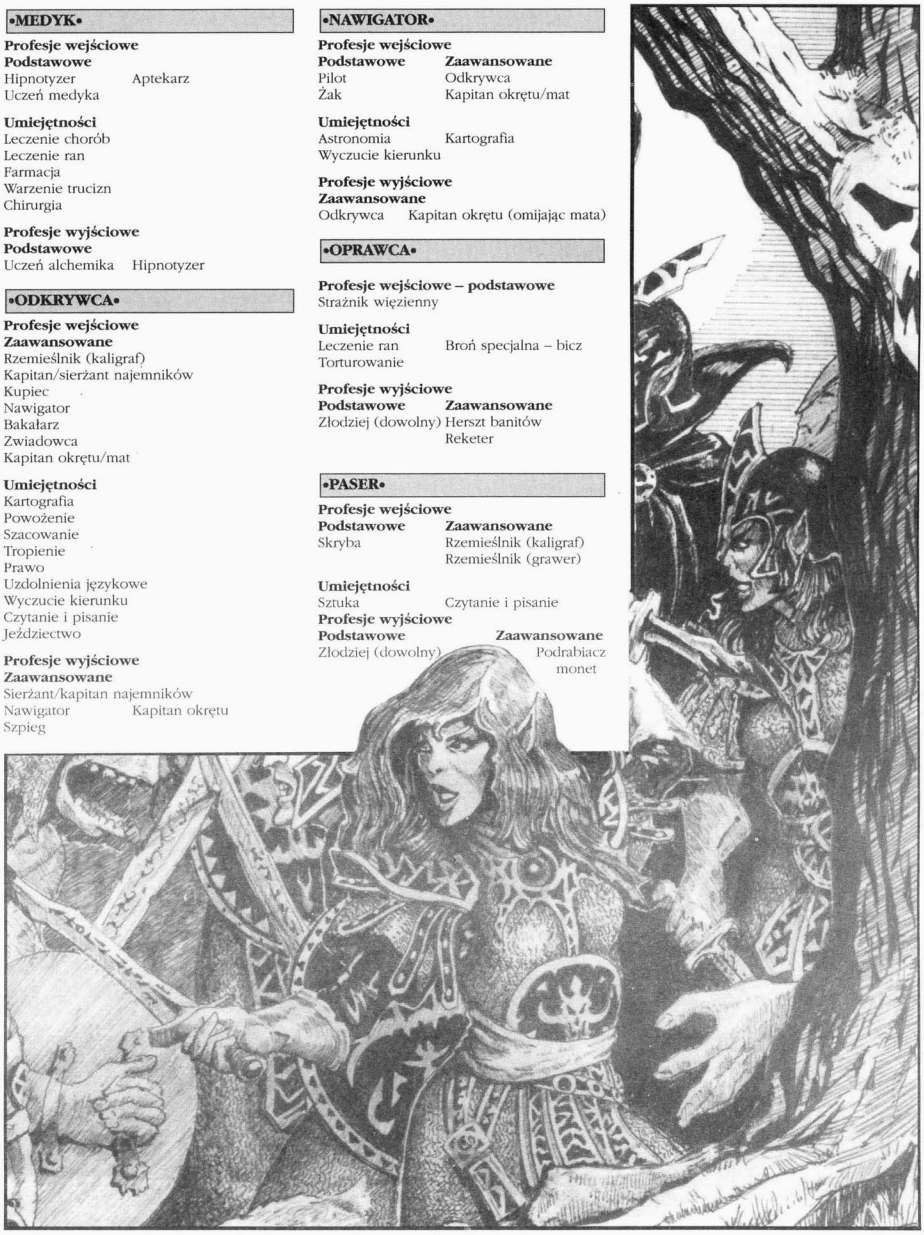
Profesje wejściowe
Podstawowe
Skryba

Zaawansowane
Rzemieślnik (kaligraf)
Rzemieślnik (grawer)

Umiejętności
Sztuka
Czytanie i pisanie

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Złodziej (dowolny)

Zaawansowane
Podrabiacz monet



•PODRABIACZ MONET•

Profesje wejściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Uczeń alchemika	Rzemieślnik (grawer)
Złodziej (skrawkarz)	Fałszerz

Umiejętności
Sztuka
Metalurgia
Monetoznawstwo
Geniusz arytmetyczny

Profesje wyjściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Złodziej zwykły	Paser

•PRAWNIK•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Poborca podatkowy
Skryba
Żak

Umiejętności
Etykieta
Prawo
Krasomówstwo
Czytanie i pisanie
Sekretny język klasyczny
Sekretne znaki prawników

Profesje wyjściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Gawędziarz	Demagog
	Kupiec

•REKETER•

Profesje wejściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Żebrak	Oprawca
Cyrkowiec (siłacz)	
Cyrkowiec (zapaśnik)	
Oprych	
Złodziej zwykły	
Strażnik miejski	

Umiejętności
Uniki
Broń specjalna – uliczna
Broń specjalna – materiały wybuchowe
Bijatyka
Silny cios

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Paser
Herszt banitów

•ROZBÓJNIK•

Profesje wejściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Woźnica	Zwadźca
Oprych	Herszt banitów
Banita	
Przeszukiwacz	
Strażnik dróg	
Mytnik	

Umiejętności	**Profesje wyjściowe**
Opieka nad zwierzętami - koń	**Zaawansowane** Herszt banitów
Etykieta	Zwadźca
Szacowanie	Sierżant/kapitan najemników
Celne strzelanie	
Jeździectwo	
Cichy chód na wsi	
Cichy chód w mieście	
Broń specjalna – pistolet	
Broń specjalna – rapier	
Woltyżerka	
Błyskotliwość	

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Herszt banitów
Zwadźca
Sierżant/kapitan najemników

•RYCERZ NAJEMNY•

Profesje wejściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Szlachcic	Kapitan najemników (tylko konnica)
Giermek	Rycerz zakonny

Umiejętności
Rozbrajanie
Uniki
Etykieta
Heraldyka
Jeździectwo
Sekretny język – bitewny
Broń specjalna – lanca
Broń specjalna – cep
Broń specjalna – parująca
Broń specjalna – dwuręczna
Silny cios
Ogłuszenie
Celny cios

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Kapitan najemników
Rycerz zakonny

•RYCERZ ZAKONNY•

Profesje wejściowe

Zaawansowane	
Rycerz najemny	Szampierz
Łowca czarownic	

Umiejętności
Rozbrajanie
Uniki
Czytanie i pisanie
Jeździectwo
Sekretny język – bitewny
Sekretne znaki rycerzy zakonnych
Silny cios
Ogłuszenie

Profesje wyjściowe

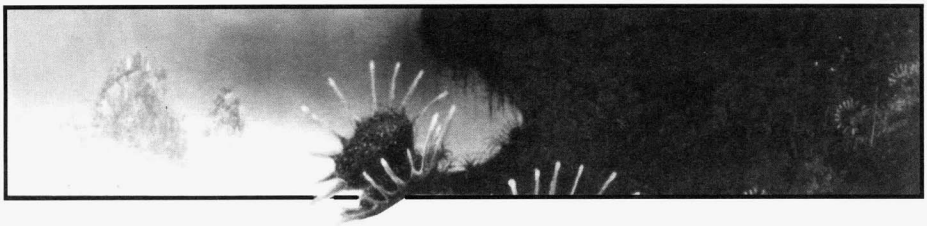
Podstawowe	**Zaawansowane**
Nowicjusz	Rycerz najemny
	Sierżant/kapitan najemników
	Łowca czarownic

•SAPER•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Zaawansowane
Inżynier
Balistyk (tylko krasnoludy)
Najemnik (tylko krasnoludy)
Żołnierz (tylko krasnoludy)
Wojownik podziemny (tylko krasnoludy)

Umiejętności
Stolarstwo
Inżynieria
Broń specjalna – katapulta
Broń specjalna – bomby

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Zaawansowane
Inżynier
Balistyk
Najemnik
Bombardier
Wojownik podziemny



•RZEMIEŚLNIK•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Czeladnik	Dowolny inny rzemieślnik
Inżynier	(stolarz lub kamieniarz)

Umiejętności

Ogólne
Powożenie
Wykrywanie magii
Wiedza o magicznych pergaminach
Sekretny język – gildii
Sekretne znaki rzemieślników

Umiejętności i profesje wyjściowe zależne od rzemiosła

Rzemieślnik	Umiejętności	Profesje wyjściowe
Bednarz	Stolarstwo	
Cieśla	Stolarstwo	Inżynier (P; tylko krasnoludy)
Drukarz	Demagog (Z)	
Garbarz	Chemia	
Garncarz	Sztuka Chemia	
Grawer Sztuka	Podrabiacz monet (Z) Fałszerz (Z)	
Kaligraf Sztuka	Odkrywca (Z) Fałszerz (Z)	
Kamieniarz	Kamieniarstwo	Inżynier (P; tylko krasnoludy)
Kołodziej	Stolarstwo	
Kowal	Kowalstwo	
Krawiec	Krawiectwo	
Płatnerz	Metalurgia Kowalstwo	Żołnierz (P)
Piwowar	Piwowarstwo	
Sklepikarz		
Stolarz	Stolarstwo	
Szewc	Krawiectwo	
Szklarz	Chemia	
Szkutnik	Stolarstwo Szkutnictwo	
Złotnik	Jubilerstwo	Kupiec (Z)

•SIERŻANT/KAPITAN NAJEMNIKÓW•

Profesje wejściowe

Podstawowe	Zaawansowane	Umiejętności kapitana
Żołnierz okrętowy	Balistyk	Rozbrajanie
Najemnik	Zwadźca	Uniki
Żołnierz	Odkrywca (od razu na kapitana)	Jeździectwo Heraldyka
Giermek (od razu na kapitana)	Rycerz najemny na kapitana)	Broń specjalna – lance Broń specjalna – dwuręczna
Strażnik miejski	Bombardier	Broń specjalna – cep
	Szampierz	Broń specjalna – parująca
	Rozbójnik	Celny cios
	Herszt banitów	
	Zwiadowca	**Umiejętności sierżanta**
	Handlarz niewolników	Mocna głowa Hazard
	Strzelec	Sekretny język bitewny
	Rycerz zakonny (od razu na kapitana)	Bijatyka Silny cios Ogłuszenie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Łowca nagród	Balistyk
Szuler	Odkrywca
Zabijaka	Rycerz najemny - tylko konny
	Bombardier
	Szampierz
	Herszt banitów

•SZAMPIERZ•

Profesje wejściowe

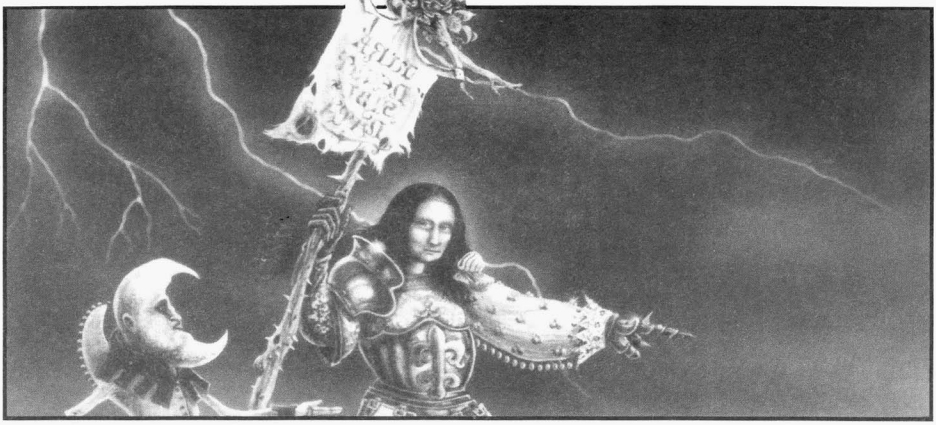
Podstawowe	Zaawansowane
Wojownik podziemny	Kapitan/sierżant najemników
Strażnik miejski	
Zabijaka	

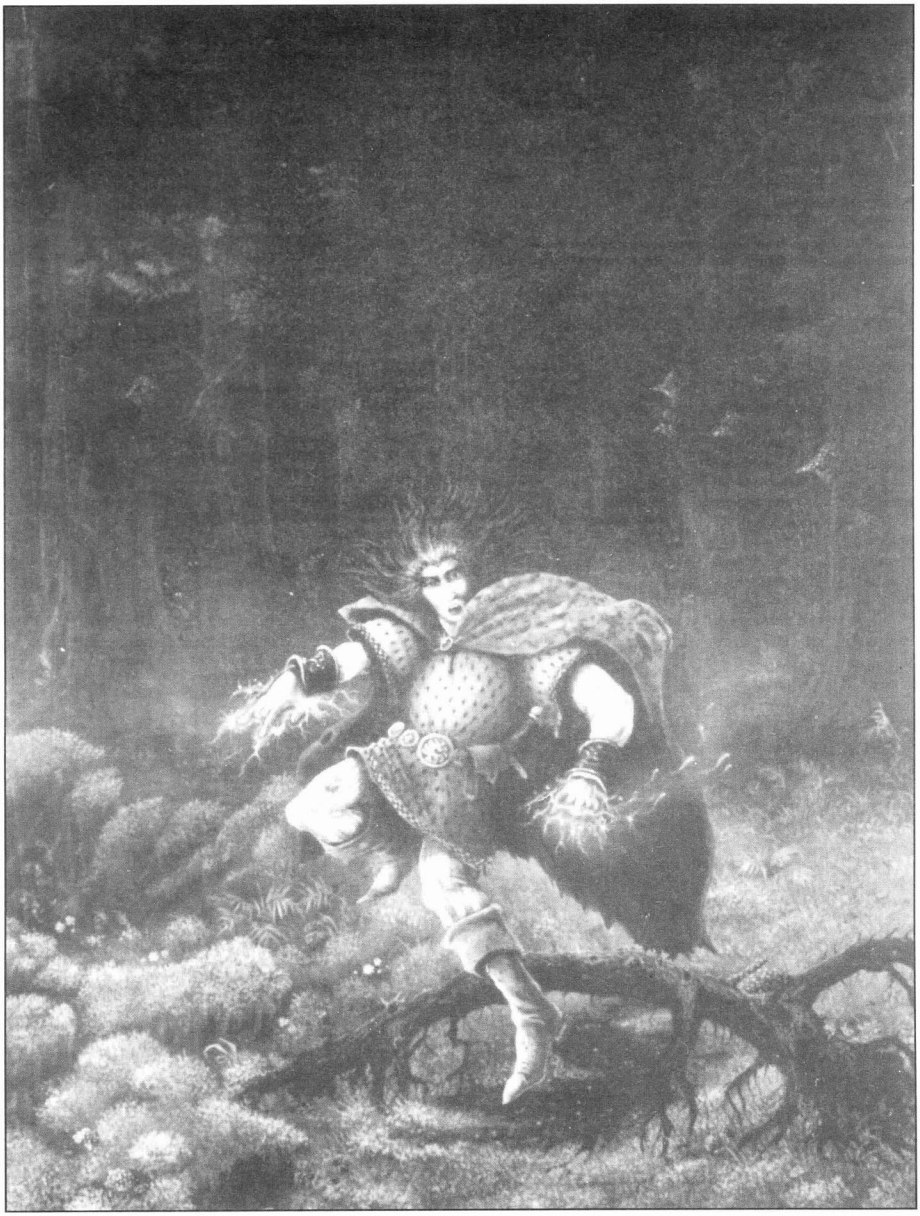
Umiejętności

Uniki	Broń specjalna – dwuręczna
Broń specjalna – rapier	Broń specjalna – parująca
Broń specjalna – uliczna	Silny cios
Broń specjalna – cep	Broń specjalna – lasso
Broń specjalna – sieć	

Profesje wyjściowe - zaawansowane

Zabójca	Zwadźca
Kapitan najemników	Rycerz zakonny
Łowca czarownic	





•SZARLATAN•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Podżegacz
Uczeń alchemika
Cyrkowiec (bentlarz)
Cyrkowiec (jasnowidz)
Szuler
Hipnotyzer
Minstrel
Aptekarz
Uczeń medyka
Gawędziarz
Wieszczek
Złodziej zwykły
Uczeń czarodzieja

Umiejętności
Gadanina
Charakteryzacja
Naśladownictwo
Krasomówstwo
Błyskotliwość
Urok osobisty
Szacowanie
Zwinne palce
Uwodzenie

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Demagog
Szpieg

•SZPIEG•

Profesje wejściowe
Zaawansowane
Szarlatan
Odkrywca

Umiejętności
Aktorstwo
Przekupstwo
Ukrywanie się w mieście
Kryptografia
Charakteryzacja
Ucieczka
Uzdolnienia językowe
Otwieranie zamków
Zwinne palce
Czytanie i pisanie
Uwodzenie
Śledzenie
Cichy chód w mieście
Szósty zmysł
Błyskotliwość

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Zabójca

•STRZELEC•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Łowca nagród
Gajowy
Banita

Umiejętności
Celne strzelanie
Broń specjalna – długi łuk

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Zabójca
Sierżant/kapitan najemników
Herszt banitów

•ZABÓJCA•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Łowca nagród

Zaawansowane
Zwadźca
Szampierz
Szpieg
Strzelec

Umiejętności
Ukrywanie się na wsi
Ukrywanie się w mieście
Charakteryzacja
Celne strzelanie
Warzenie trucizn
Wspinaczka
Śledzenie
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Broń specjalna – dmuchawka
Broń specjalna – uliczna
Broń specjalna – cep
Broń specjalna – lasso
Broń specjalna – parująca
Broń specjalna – nóż do rzucania
Broń specjalna – dwuręczna

Profesje wyjściowe
Podstawowe
Najemnik

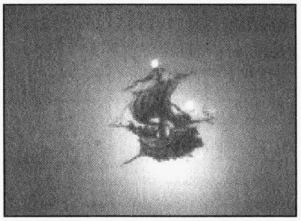
Zaawansowane
Herszt banitów
Łowca czarownic

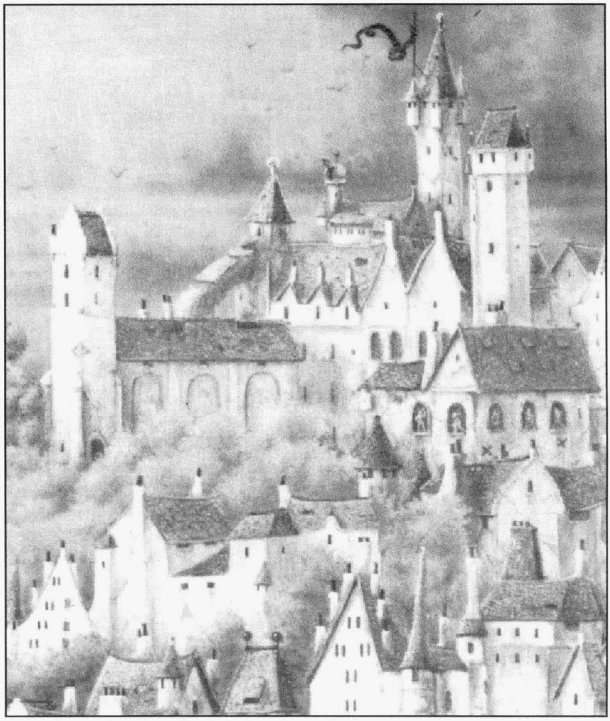
•ZABÓJCA GIGANTÓW•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Gladiator (tylko krasnoludy)
Zabójca trolli

Umiejętności
Uniki
Sekretny język – bitewny
Broń specjalna – cep
Broń specjalna – dwuręczna
Silny cios

Profesje wyjściowe
Brak





•ZWADŹCA•

Profesje wejściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Szlachcic	Rozbójnik
Zabijaka	Szampierz

Umiejętności
Rozbrajanie
Uniki
Etykieta
Celne strzelanie
Broń specjalna – rapier
Broń specjalna – pistolet
Broń specjalna – parująca
Silny cios
Celny cios
Ogłuszenie

Profesje wyjściowe
Zaawansowane
Zabójca
Rozbójnik
Sierżant/kapitan najemników

•ZWIADOWCA•

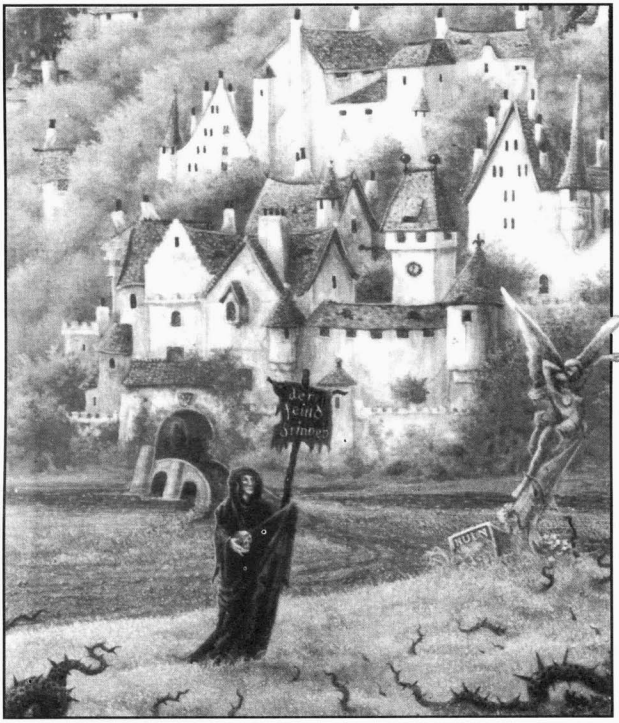
Profesje wejściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Woźnica	Herszt banitów
Gajowy	
Pasterz	
Myśliwy	
Poganiacz mułów	
Przepatrywacz	
Poszukiwacz złota	
Goniec	
Traper	
Drwal	

Umiejętności
Opieka nad zwierzętami
Ukrywanie się na wsi
Tropienie
Wyczucie kierunku
Jeździectwo
Sekretny język rangerów
Sekretne znaki zwiadowców
Cichy chód na wsi

Profesje wyjściowe

Podstawowe	**Zaawansowane**
Łowca nagród	Odkrywca
	Sierżant/kapitan najemników
	Herszt banitów





IMIĘ	RASA	PŁEĆ	KLASA ZAWODOWA	CHARAKTER

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY	OPIS

OBECNA PROFESJA	PRZEBIEG KARIERY	PROFESJE WYJŚCIOWE

CHARAKTERYSTYKA	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA														
Schemat rozwoju														
AKTUALNA														

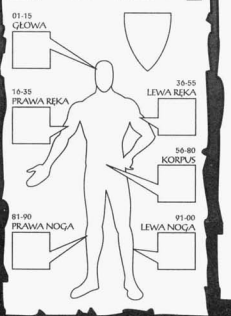
BROŃ RĘCZNA	I	WW	O	P

UMIEJĘTNOŚCI

UMIEJĘTNOŚCI

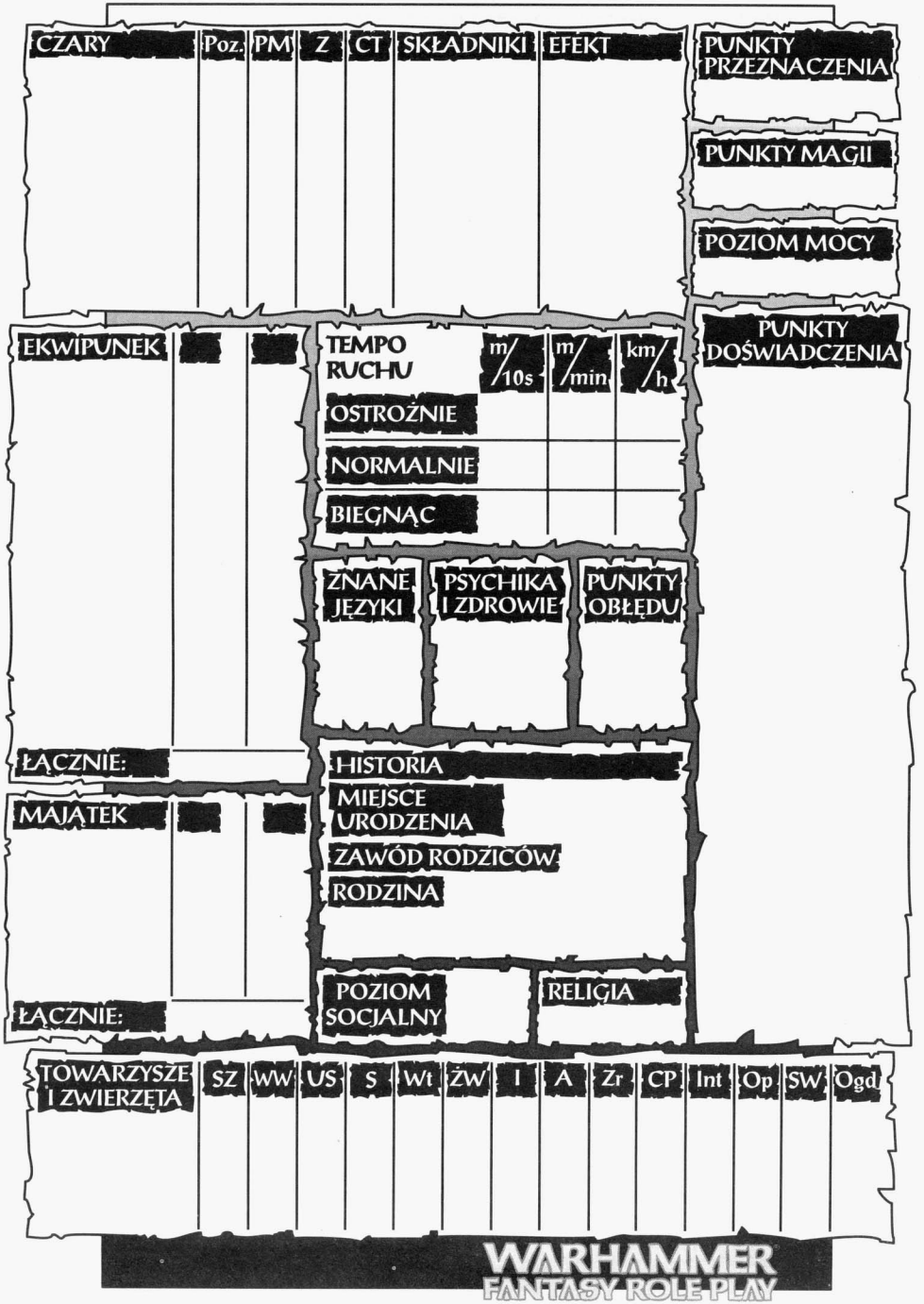
BROŃ STRZELECKA	K	D	M	SE	Ład.

PUNKTY PANCERZA



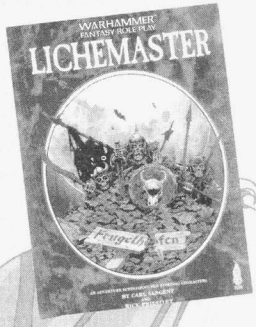
ZBROJA	UMIEJSCOWIENIE	WO

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY


CZARY
Poz.
PM
Z
CT
SKŁADNIKI
EFEKT
PUNKTY PRZEZNACZENIA
PUNKTY MAGII
POZIOM MOCY
EKWIPUNEK
TEMPO RUCHU
m/10s
m/min
km/h
OSTROŻNIE
NORMALNIE
BIEGNĄC
PUNKTY DOŚWIADCZENIA
ZNANE JĘZYKI
PSYCHIKA I ZDROWIE
PUNKTY OBŁĘDU
ŁĄCZNIE:
HISTORIA
MIEJSCE URODZENIA
ZAWÓD RODZICÓW
RODZINA
MAJĄTEK
ŁĄCZNIE:
POZIOM SOCJALNY
RELIGIA
TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA
SZ
WW
US
S
Wt
ŻW
I
A
Żr
CP
Int
Op
SW
Ogd
WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

pierwsze dodatki

LICZMISTRZ



Kolejny prezent dla fanów Starego Świata. Bohaterowie muszą stawić czoła straszliwym ożywieńcom zagrażającym ukrytemu w górach klasztorowi. Ilu z herosów przeżyje spotkanie z władcą ożywieńców – liczem? Czy zdołają uratować mieszkańców górskich dolin? Co znajduje się w klasztornych lochach? Na te i inne pytania znajdziecie odpowiedź podczas własnych rozgrywek. Oprócz scenariuszy w książce umieszczono opis nowych czarów nekromantycznych i dodatkowej profesji – mnicha.

Cena: 150.000 zł



KSIĘGA WIEDZY TAJEMNEJ

Warhammer Fantasy Roleplay to kompletna gra, ale oprócz zasad podstawowych istnieje coś takiego jak reguły dodatkowe. Rozbudowują one system i czynią grę bardziej zaawansowaną. Dodatkiem zawierającym takie właśnie przepisy jest Księga Wiedzy Tajemnej. Znajdziecie w niej wiele fascynujących scenariuszy, nowe profesje i czary, spory wybór przedmiotów magicznych i wiele innych ciekawostek. Absolutnie niezbędna pomoc zarówno dla Mistrza Gry, jak i dla każdego gracza.

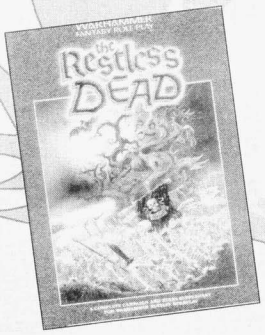
Cena: 150.000 zł

GALERIA BOHATERÓW



W tym dodatku znajdziecie niezwykle szczegółowy sposób tworzenia bohatera, a dodatkowo dokładny plan jednego z tysiąca zajazdów Starego Świata wraz z kilkoma pomysłami przygód, w których ten zajazd odgrywa niepoślednią rolę. Wystarczy przeczytać, trochę pomyśleć i zabawa gotowa... Ponadto 50 czystych Kart Bohaterów – gotowych do użycia, bez konieczności powielania.

Cena: 90.000 zł



POTĘPIEŃIEC

Cykl najlepszych scenariuszy, opublikowanych w piśmie *White Dwarf*. Każdy z nich może być rozgrywany jako oddzielna przygoda, ale można je również połączyć w jedną kampanię. Czy bohaterowie potrafią pomóc pewnemu nieszczęsnemu nieboszczykowi? Co kryją kanały pod z pozoru spokojnymi miastami Imperium? Czy bohaterowie odkryją tajemnice, czyhające w starym domu? Przekonajcie się sami! Dodatkowo zestaw nowych, niezwykle przydatnych czarów, zaawansowane, realistyczne zasady walki i nowe magiczne przedmioty. Dodatek, bez którego nie może się obejść żaden prawdziwy gracz!

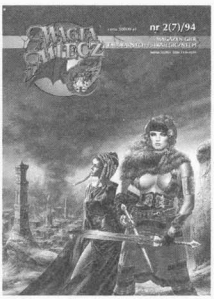
Cena: 150.000 zł

Gry fabularne powstały pod koniec lat siedemdziesiątych w USA i w krótkim czasie zdobyły popularność na całym świecie. Wszędzie, dokąd dotarły budziły już nawet nie zainteresowanie, ale wręcz entuzjazm. Szacuje się, iż obecnie tylko w USA gra w nie 20 milionów osób - głównie młodych, uczniów i studentów, ale również starszych, w pełni dojrzałych. Wszyscy oni znajdują w grach fabularnych to, czego brakuje w szarej codzienności - przygodę, dreszcz emocji, odmianę. A jest to odmiana rzeczywiście głęboka, gdyż gracze na krótką - lub dłuższą - chwilę stają się kimś diametralnie odmiennym - bohaterem, stworzonym na miarę własnych marzeń, żyjącym w światach, w których wszystko jest możliwe. Potrzeba im jedynie trochę wolnego czasu, sporo wyobraźni oraz grupy przyjaciół, chcących się bawić w ten sam sposób. Jeden spośród nich pełni rolę specjalną - Mistrza Gry, czyli kogoś, kto graczy przez wyimaginowane światy prowadzi, opisuje je i mówi, co z ich działania i reakcji wynika.

Gry fabularne nie są właściwie grami w tradycyjnym tego pojęcia rozumieniu. Gracze nie występują w nich przeciwko sobie, nie sprawdzają wzajemnie swoich możliwości i umiejętności, ale współpracują, żeby osiągnąć wspólny cel, żeby wypełnić zadanie, które stoi przed wszystkimi. Najpierw jedno, potem drugie, trzecie i dalsze, gdyż w grach fabularnych nie istnieje pojęcie „koniec", niemożliwe jest powiedzenie „wszystko już zrobiliśmy, wszystko wiemy". Nie można też powiedzieć „ja wygrałem, ty przegrałeś", gdyż gra fabularna jest wyobrażonym życiem i tak jak w życiu prawdziwym uśmiechy fortuny czy klęski mogą być pozorne lub chwilowe. I tylko od samego gracza zależy, od stopnia jego zaangażowania i utożsamienia się z fikcyjnym alter ego o ilu zupełnie realnych kompleksach zapomni, na ile rzeczywistych problemów spojrzy świeżym okiem i jak głębokie rozładuje w sobie stresy.

MAGIA I MIECZ - PISMO, KTÓRE JEST ZAWSZE AKTUALNE!









MAG

Adres redakcji: 00-773 Warszawa,
ul. Dolna 43,
tel: (022)416042 fax: (022)415894

WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

Stary Świat. Kraina z pozoru spokojna, żyzna i rozległa, z licznymi, tętniącymi życiem miastami, z zamieszkałymi przez elfy lasami i wyniosłymi górami, w których krasnoludy toczą odwieczny bój z hordami goblinów. Jednak cień wisi nad tym światem – cień mrocznego, niosącego zniszczenie Chaosu. Od niepokojonych przez piratów wybrzeży Tilei po ufortyfikowane wioski barbarzyńskiego Wschodu wędrują bohaterowie – jakże nieliczni – własną piersią próbując powstrzymać potężne, napływające z północy fale Chaosu. Jednak Chaos zadaje ciosy także od wewnątrz. Jego sekretni słudzy nie szczędzą wysiłków, chcąc rzucić świat na kolana przed Ciemnymi Bogami.

WARHAMMER jest grą szczególną - otwartym, niezwykle złożonym systemem bez konwencjonalnych planszy i żetonów. Wszystkie rozgrywające się w nim wydarzenia, wszystkie działania odbywają się w wyobraźni graczy i Mistrza Gry. Gracze wcielają się w role dzielnych poszukiwaczy przygód, przemierzających niebezpieczne szlaki Starego Świata. Walczą z bandami goblinoidów, przeszkadzają stronnikom Chaosu w realizacji ich podstępnych planów. Mistrz Gry jest scenarzystą i reżyserem dramatu, w którym uczestniczą bohaterowie graczy, jest dla nich wyrocznią i arbitrem. Jest także absolutnym panem wszystkich istot, zamieszkujących Stary Świat.

Wkrocz w rzeczywistość gry Warhammer Fantasy Roleplay – w ponury świat niebezpiecznych przygód.

W tej książce znajdziesz:

- **Podręczniki gracza i Mistrza Gry** – kompletne zasady gry i informacje dla wędrujących przez Stary Świat.
- **Ponad 100 profesji** – od aptekarza do żołnierza, każda pomyślana tak, żeby bohaterowie byli jasno zdefiniowanymi i bardzo różniącymi się od siebie indywidualnościami.
- **Ponad 130 umiejętności** – od akrobatyki do żebractwa, daje wielką swobodę w tworzeniu bohaterów i zapewnia ich wielką różnorodność.
- **System prowadzenia walki** – szczegółowy, a jednocześnie dynamiczny i łatwy w rozgrywaniu.
- **Przewodnik po Starym Świecie** – obszerny opis lądów, miast i zamieszkujących je ras, przeznaczony dla początkujących graczy i Mistrzów Gry.
- **Kontrakt Oldenhallera** – gotowy scenariusz wstępnej przygody.
- **8 całostronicowych, kolorowych ilustracji** – ułatwiających przeniesienie się do Starego Świata.

MAG

GAMES WORKSHOP

Na licencji GAMES WORKSHOP Ltd.

GAMES WORKSHOP™ oraz WARHAMMER™

są zastrzeżonymi znakami handlowymi, będącymi własnością Games Workshop Ltd.

Copyright © 1988 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

ISBN 83-86572-00-0

9 788386 572007