
In Nomine
Agentis

Witaj poszukiwaczu przygód!

Nie zgadnę, czy cię to bardziej zmartwi czy ucieszy, lecz – skoroś przygód żądny – nie znajdziesz w tej księdze ich zbyt wielu, albowiem dzierżysz ich zalążek jeno. Jeśliś magii szukał, toś przeto różdżkę znalazł. Zaś w dobrych rękach to i magia będzie, i przygód bez liku. Zawżdy iskrę w sobie zbudzić wystarczy, a bez niej byś grymuaru owego nie chwycił, nieprawdaż?

Sam żem był przygód mnogości zaznał a wielu ich stwórcą byłem, toteż doświadczenie me tobie oddać jest życzeniem moim. Przeto ów rękopis przekazuję w twoje posiadanie bez wahania ni smutku, wszak za opłatą niewielką. Jeśliby który kupiec cię w nieprawości swojej ceną obraził, rychło pójdź do mię. Wynagrodzić tę zniewagę własnym rękopisem z dedykacyją zacną raczyć chętnie będę, bylebyś rad został, a

chciwego kupca w pogardzie nie miał. Jeśli zaś trzos twój nietęgi, bądź pustym się jawi, wiedz, że ku uciesze twojej ponoć w internetach szerokich zwój ten niechybnie odnaleźć jest sposób. Do woli korzystaj, a kiedy tajniki okiełznasz wszelakie i datek dla twórcy zapragniesz w podzięce złożyć, odnajdziesz mnie w podwojach już tobie znajomych.

Tymczasem bywaj zdrów, a buty twe i płaszcz niechaj droga w trudach podróży srodze zmoży! Oby Ten, który jest, całen czas kierunek ci wskazywał, a Duch jego w trudnych decyzjach z mądrością ci spieszył.

Spis treści

In Nomine Ascentis 1

Świat 7

Narodziny świata....8
Mapa....10

Krainy Południowego Lądu....12

Bläit....12
Paldrin....14
Bord e'Laux....16
Undr....19
Elnora....20
Urtana....23
Argemund....26
Krasnoludzkie Denny....29
Æstalon....34
Lunor....38
Maldaar....41
Qyin - Dren....44
Thull....47

Krainy Północnego Lądu.....49

Rubież Zachodnia....49
Tsbaga-Gryht....52
C'kastell....54
Deret Morr....57
Uriz Yield....60
Podświat....65

Krainy Dzikiego Lądu.....71

Lustris....71
Niezbadane terytoria....73

Bóstwa....74

Anamron....75
Brod-Gar....76
Sealena....77
Aureline....78
Lenteal....79
Gilan....80
Morgiath....81
Vesperos....82
Krebox....83
Habael....84
s'Oran....85
Ythëra....86
Ardessa....87

Bestiariusz....88

Bestie....88
Zielonoskórzy....96
Nieumarli....100
Desendanci....103
Mutanci....106

Mechanika gry 111

RPG....112

Pryncypia....112

Atrybuty....113

Cechy główne i pochodne....113
Zwinność....113
Tężyzna....113
Intuicja....113
Wola....113
Atrybuty zmienne....114
Umiejętności....114
Atrybuty miękkie....114
Reputacja....115
Obszar percepcji....115

Testowanie....115

Test zwykły....115
Wynik testu....116
Test przeciwstawny....116
Test grupowy....116
Grupowy test przeciwstawny....116
Test wieloetapowy....116
Test przeciwstawny wieloetapowy....116
Grupowy test wieloetapowy..116
Grupowy test przeciwstawny wieloetapowy....116
Testowanie umiejętności....116

Fazy gry....117

Zadania przestojowe....117

Podróże....118

Role....118
Przemierzanie świata....119
Zagrożenia podróży....119

Negocjacje....119

Eksploracja....121

Potyczki....121

Tura, Runda....121
Kolejność Tur w Rundzie....121
Początek Tury....121
Akcja....122
Ruch w walce....123
Walka – atak i magia....123
Reakcja....124
Reakcja magiczna....124
Warunki terenu i sytuacyjne.124
Rodzaje potyczek....125
Kontuzje i Urazy....126
Stres....126
Utrata przytomności....126
Ogłuszanie....126
Ucieczka....126
Śmierć....126
Odwrót taktyczny....126
Podtrzymanie zaklęć poza walką....126
Odpoczynek....127

Tworzenie postaci....128

Doświadczenie i rozwój postaci..129
Żetony Losu....129

Awansowanie....130

Etap 1....130
Etap 2....130

Ewolucja psychologiczna....130

Zakończenie przygody....131

Postacie 133

Rasy....134

Ludzie – Południowcy....134
Ludzie - Dureteni....135
Elfy Velavii....136
Elfy Helvetii....137
Elfy Eschenii....138
Półelfy....139
Krasnoludy....140
Akkyrdowie....141
Gnomy....142
Karły....143
Diablęta....144

Profesje....145

Zabójca....146
Fechmistrz....147
Rycerz....148
Najemnik....149
Arbiter....150
Inkwizytor....151
Złodziej....152
Bard....153
Szubrawiec....154
Skrytobójca....155
Zwiadowca....156
Rzemieślnik....157
Polityk....158

Dowódca 159
Zmiennokształtny 160
Elementalista.....161
Kapłan 162
Mistyk 163
Zaklinacz 164
Biomanta 165
Potępieniec 166
Szeptun 167
Ewokator 168

Umiejętności.....169
Umiejętności percepcyjne.....170
Umiejętności społeczne.....171
Umiejętności surwiwalowe....172
Umiejętności rzemieślnicze....173
Umiejętności wiedzy.....174
Umiejętności bojowe.....175
Umiejętności stylu walki.....176

Pułapki.....177

Atuty, stany i psychologia.....178

Przypadłości.....180
Mutacje.....180

Magia 183

Zasięg zaklęć.....184
Wzmocnienia zaklęć.....184
Chowańce.....185
Rytuały.....186
Artefakty, różdżki i magiczne przedmioty.....188
Zdolność magiczna.....188
Instrumenty i praktyki czarotwórcze.....188
Magia prosta.....190
Biomancja.....191
Elementalizm.....192
Polimorfia.....193
Piromancja.....194
Dyscypliny Inkwizytora.....195
Dyscypliny Arbitra.....195
Modlitwy.....196
Mistycyzm.....197
Nekromancja.....198
Psionika.....199
Ewokacje.....200
Aury.....201
Vis Tenabre.....202
Chanson.....203

Atrybuty miękkie.....204
Kultura.....204
Geneza.....204
Temperament.....206
Brzemię.....207
Groza.....208
Przekonanie.....209
Pragnienie.....211

Ekwipunek 215

Oręż.....216
Przedmioty podstawowe.....216
Właściwości broni.....216
Miecze.....217
Topory.....218
Buławy 219
Broń drzewcowa.....220
Łuki.....221
Kusze.....222
Broń miotana.....223
Zbroja.....224
Dodatkowe wyposażenie.....226

Magiczne zwoje i księgi.....227

Zioła.....228

Minerały.....230

Mistrz Gry 233

Przed wyruszeniem w drogę..... 234
Kultura grania w RPG.....234
Spójne cele.....234
Sesja „0”.....234
Kontrakt.....234
Immersja.....235
Postawy.....235

Tworzenie scenariusza.....236

Rodzaje przygód.....238
Śledztwa.....238
Wojna.....238
Odyseja.....238
Odbudowa.....238
Intrygi.....238

Prowadzenie sesji.....240
Sceny.....241
Rampa emocjonalna.....241
Kiedy i co testować.....241
Wynik testu.....242
Zajawianie konsekwencji.....242
Odgrywanie NPC.....242
Śmierć postaci.....243
Kontrakt – ustalenia z Sesji "0"... 244
Zmora TPK.....245

Po sesji.....245
Nagrody po sesji.....245

Kreowanie świata.....246
Emergentne światotworzenie..... 246
Kwestia bóstw, wiary i przysiąg. 246

Urozmaicenia.....246
Punkty Bohaterstwa.....246
Karty osiągnięć.....246
Handouty.....246
Pułapki fabularne.....247
Karta Drużyny.....247

Dodatki.....248
Cenniki towarów i usług.....248



Świat

Narodziny świata

Era pustki

Można znaleźć podania mówiące, że to Maanar stworzył świat. Nic bardziej mylnego! On był tylko wysłańcem Przedwiecznych, a dokładniej wygnańcem. Tak naprawdę Przedwiecznych było wielu, ale nikt nie jest w stanie powiedzieć ilu dokładnie. Maanar był jednym z nich. Był bogiem, nieśmiertelnym bytem wszechwiedzącym. Jak i inni. Coś jednak sprawiło, że zszedł na powierzchnię ziemi. Zrobił to z własnej woli, może i pod wpływem innych Przedwiecznych, ale decyzja należała tylko do niego. Nikt też nie wie jak wyglądał świat, po którym stąpał. Legendy głoszą, że otaczała go jedynie natura. Nieskażona, nietknięta i ... niezamieszkana.

Podczas swoich wędrówek widział przeróżne rzeczy. Jednak nie wszystkie go zachwyciły. Podania mówią, że to właśnie Maanar dał początek rasie elfiej, ludzkiej i krasnoludzkiej. Badając doliny nie był w stanie zignorować piękna, spokoju, niezmienności i dumy wyniosłych lasów, mrocznych borów i gęstych kniei. Z drzew powstały rody elfie żyjące w pokoju i w zgodzie z naturą. Dał im ciało i duszę z drzew tak, by odzwierciedlali piękno i trwałość lasu.

Zachwyt Maanara wywołały potężne granitowe kolosy – góry. Wytrwałość i solidność oraz odporność na czas sprowokowały go do kolejnego arcydzieła – ze skały powstały krasnoludy. Krępa, muskularna budowa, niespotykana odporność i upodobanie w górskich klimatach oraz w obróbce kamienia jak i metalu jest odbiciem górskiej inspiracji Maanara.

Podążając dalej, Maanar natknął się na suche równiny pokryte warstwą gliny. Z gliny ulepił rasę ludzką - gotową stawić czoła każdej przeciwności, jakiej inne rasy by nie sprostały. Maanar nauczył ich także uprawy ziemi i hodowli zwierząt. Zdumiał się widząc zdolność ludzi do przystosowywania się do niesprzyjających warunków. Żyli krócej, lecz w ciągu ich życia działo się więcej niż w ciągu życia elfa czy krasnoluda.

Tak oto świat się zapełnił. Z biegiem wieków mieszkańcy lądów opanowywali coraz większe obszary ziemi, uczyli się nowych sposobów zdobywania pożywienia, budowali schronienia, wymyślali pożyteczne narzędzia. Nawet wśród nieśmiertelnych zaszły pewne zmiany. Nowe pokolenie bogów znalazło wyznawców wśród śmiertelników. Stali się silni, nawet bardzo silni. Starsze pokolenie przestawało odgrywać jakąkolwiek rolę – stali się niepotrzebni. Przedwieczni zniknęli za sprawą młodszych bóstw, później zostali zapomniani.

Era Nieśmiertelnej Wojny

Doszło do tego, że świat takim sposobem się przepełnił. Rozpoczęły się kłótnie między bóstwami napędzane rywalizacją o wyznawców i konkurencją. W efekcie doprowadziło to do rozlewu krwi wyznawców. Bogowie obmyślali plany unicestwienia siebie nawzajem a i śmiertelnicy nie próżnowali – po wstępnej wojnie wycofali się do swych ojczyzn by nabrać sił na kolejny, mocniejszy atak. Ten okres zaowocował nawałnicą wynalazków – pismem, hartowaną stalą, pojazdami. Teraz ofensywę przyjęli bogowie – ten fragment dziejów ziemi pozostawił na niej najgłębszy ślad. W dosłownym znaczeniu również, bowiem w wyniku starć bogów jeden z księżyców spadł na powierzchnię ziemi. Wraz z nim do świata śmiertelników dostał się Pył Nieśmiertelnych.

W taki oto sposób na świecie zaistniała Magia. Pył osiadał na wszystkim: na drzewach, skałach, zwierzętach, ludziach, elfach i nawet na głęboko ukrytych krasnoludach. Wszystko pod wpływem Pyłu ulegało zmianie. Zwierzęta dziczały lub uszlachetniały się, drzewa ożywały, niektóre gatunki roślin wyginęły, inne zaabsorbowały Pył, jeszcze inne nie uległy poważnej zmianie. Wszelkie stworzenia rozpierzchły się po całej ziemi nadal mutując i ewoluując. W ten sposób pojawiły się szlachetne pegazy i jednorożce; podstępne szczurołaki; nieufne jaszczuroludy; zielonoskóre orki i gobliny; fascynujące drzewce oraz wiele, wiele innych istot. Najgroźniejszą z nich wszystkich okazał się człowiek. Ludzie poniekąd nauczyli się kształtować rzeczywistość przy pomocy magii i zaczęli podbijać inne osady, plemiona, zdobywać nowe ziemie. Niestety, ich żywot był zbyt krótki, by osiągnąć moc potrzebną do dominacji nad innymi rasami. Krasnoludy nie chciały mieć nic wspólnego z tą śmiercionośną siłą i pogłębili swe jaskinie. W rezultacie elfom przypadło odkrywanie tajników magii a czynili to nader skutecznie...

Bogom nie spodobał się fakt, że śmiertelni dysponują częścią ich mocy. Postanowili zniszczyć ich wszystkich. Zdziczałe zwierzęta atakowały osady ludzkie, plemiona zielonoskórych niszczyły uprawy i karczowały lasy, szczurołaki nie dawały odpocząć górskim mieszkańcom. Dziełem bogów były także najgorsze koszmary – nieumarłe sługi istniejące tylko po to, by zabijać. Ożywione zwłoki, cienie, duchy, zjawy i szkielety to tylko czubek góry koszmarów spędzającej śmiertelnikom sen z powiek. Plemiona musiały się rozdzielić – inaczej zabrakłoby pożywienia, skór lub schronienia. Część elfów opuściła swe rodzinne lasy, by zamieszkać w mroczniejszych miejscach, z dala od innych cywilizacji. Ludzie rozproszyli się po całym lądzie poszukując schronienia a krasnoludy podzieliły się na tych, którzy postanowili pozostać w podziemnych siedzibach i tych, którzy je opuścili, by znaleźć swe miejsce w promieniach słońca i księżyców.

Era Smoków

Maanar, który przez te wszystkie wieki bacznie obserwował poczynania swych podopiecznych nie chciał ingerować w to, co czynili. Teraz jednak pozostał bez wyjścia – jeśli nie pomoże śmiertelnym, utraci wszystko, co stworzył. Zesłał na ziemię kolejny byt – inteligentne stworzenia dysponujące magią o potężnych skrzydłach, twardej jak skała skórze pokrytej łuskami, uzbrojone w ostre pazury i kły oraz budzące jednocześnie strach i zachwyt wśród śmiertelników. Maanar zesłał Smoki. Ich zadaniem było stać na straży równowagi pomiędzy mieszkańcami ziemi. Smoki szybko i skutecznie doprowadziły do harmonii między wszystkimi istotami żyjącymi w zmienionym przez magię świecie. Wypełniwszy swe zadanie odleciały pozostawiając przyrzeczenie, iż wrócą kiedy nadejdzie potrzeba.

Era Rzek Ognia

Pewni siebie bogowie oburzyli się na wieść, gdy ujrzeli, że ich plan został udaremniony przez innego, zapomnianego

boga. Postanowili go ukarać. Chcieli wywołać wojnę w sferze bogów a rezultacie unicestwić Maanara i jego dzieła za jednym razem. Okazało się to bynajmniej nie takie proste – nie wiedzieli gdzie on się znajduje. Z własnej woli opuścił sferę bogów i nie było wiadomo, gdzie go szukać. Postanowili poczekać, aż sam się ujawni w obronie swych podopiecznych a tym czasem zajmą się ludźmi, elfami i krasnoludami. Przez kilka lat cierpieli oni biedę, głód, susze, plagi. Niejednokrotnie nieboskłon rozpalał żar i żywy ogień spływał na wszystko, co zostało stworzone. Cierpienia śmiertelników zsyłane przez bogów doprowadziły go do furii. Żaden śmiertelnik nie wie dokładnie co się wówczas wydarzyło. Jedynie część faktów została zapisana w historii. Bogowie w swej dumie i pysze nie wiedzieli na co się porywają. Zadarli z przedwiecznym a ten, nie dość że zwyciężył w mentalnym boju ze wszystkimi zbuntowanymi bogami na raz, to jeszcze nie dopuścił, by świat ucierpiał z powodu wojny bogów. Pokonani bogowie odeszli w cień, pozostali – ostrożnie udzielali się w sferze śmiertelników. Od tej pory wszystkim rasom żyło się lepiej, niż kiedykolwiek wcześniej. Nic więc dziwnego, że życie na ziemi zaczęło się jakby na nowo. Elfy, ludzie i krasnoludy żyły we względnym spokoju, rozkwitł handel, nawiązano kontakty z innymi młodszymi rasami, dokonano nowych odkryć, zgłębiono tajniki magii. Głównie z tego powodu Maanar pozostał między śmiertelnymi, nie w obawie o własny byt, lecz by móc być bliżej swych dzieci.

Era Wielkiej Schizmy

Kolejne tysiąclecie minęło względnie spokojnie. Ustaliła się hierarchia wśród bogów. Bogowie zaprzestali trudu niszczenia dzieła przedwiecznego. Niektórzy nawet stali się patronami śmiertelnych. Inni utrwalili swą nienawiść wobec Maanara i jego stworzeń, żywiąc jedynie chęć zemsty i uczynienia świata po swojemu. W ten czy w inny sposób bogowie pogodzili się z obecnym stanem świata i przyzwyczaili się. Wkrótce znaleźli wśród śmiertelnych takich, którzy dobrowolnie oddawali im cześć, składali ofiary i oczekiwali darów, które nierzadko otrzymywali.

Obyło się również bez krwawych starć między mieszkańcami. Chociaż było jednej blisko. Wielka rasa elfów od dawien dawna wykazywała znaczne zróżnicowanie w wielu dziedzinach życia i sposobach myślenia. W wyniku ciągnących się miesiącami debat i negocjacji, intryg i skrytobójstw, sojuszy i zdrad ostatecznie została podjęta decyzja o rozłamie. Część społeczeństwa została wygnana jako kara za wszczynanie waśni. Kilka lat później druga część elfiej rasy uznała, że tkwienie wśród lasów i dochowywanie tradycji przodków jest zbyt zwierzęce dla ich dumnej natury, wyruszyli zatem ku górom, rzekom i równinom, by tam stworzyć swoją nową ojczyznę. Ci, którzy pozostali, zostali okrzyknięci dzikimi elfami, z którymi nie warto utrzymywać kontaktów.

Era Mandragory

Taki stan trwał setki lat, pominąwszy kilka pomniejszych wojen, sporadycznych kataklizmów i codziennych nieszczęść. Smoki gdzieś przepadły, krasnoludy wychynęły nieśmiało ze swoich podgórskich siedzib, niczym kret po ulewie, wszelkie dziwadła i zwierzoludy znalazły swój kawałek terytorium. Świat jakoby się zagoił, po wszystkich dotychczasowych wydarzeniach.

Era Wszczepnicy

Choć świat nie doświadczył już żadnych tak spektakularnych zdarzeń, warto wspomnieć o kilku. Ot choćby o kulcie Przebudzonego, którego orki z Południowego Lądu czciły jak tak zaciekle – jak jedyne, pradawne i wszechpotężne bóstwo – że doszło do wielkiego kataklizmu o dość magicznej naturze, które doprowadziło niemalże do całkowitej zagłady orków i ludzi. W zupełnie innym miejscu, na Północnym Lądzie, nie wiadomo skąd zaczął się szczerzyć nurt filozoficzny, który mamił wyższym stanem świadomości za cenę odrzucenia myślenia jednostkowego oraz wszystkiego co jest związane z życiem doczesnym. Choć wydaje się to dość absurdalne, wyznawcy tej idei mnożyli się na potęgę, bezmyślnie, bez względu na wiek, rasę i pochodzenie. Przypominało to bardziej plagę, jakby każdy zaraził się larwą wszczepnicy, która zmienia sposób myślenia na kształt roju z królową-matką, tylko że w tym przypadku nie było nikogo takiego. Po kilkudziesięciu latach fala wyznawców tej teorii rozbiła się równie gwałtownie, jak rozpoczęła.

Nowa Era

Od czasu, gdy elnorańscy wróżbici ogłosili kolejną, ósmą erę – Erę Centaura – minęły dokładnie 732 lata. Świat obiegają niepokojące doniesienia. Niektóre niedorzeczne i absurdalne, inne bardziej wiarygodne. Wiek spokoju i stagnacji wyraźnie uśpił czujność narodów, bowiem nikt nie pozwoliłby na narastanie konfliktów, spisków, wojen, gdyby wiedział, czym grożą. Bogowie również nie wyglądają na poruszonych – być może są częścią tej samej machinacji, która każe ignorancji górować nad potrzebami maluczkich. Nic do tej pory nie zmusiło Maanara, Ojca narodów, do ponownego pojawienia się, toteż głupcy jedynie liczyliby na jego pomoc. Wszystko wskazuje na to, że śmiertelni sami muszą wziąć los swój i swoich rodaków we własne ręce i sprostać wyzwaniom. Któż wie, może nawet pieśni i opowieści o niektórych z nich urosną do legend.


Nieżbadane
Terytoria
Lustris
Desert
Morr
Tsbar
Gry
Elno
Bord
Aldr
e'Laux
Arana

Stelpia
Kolonia
Haldaria
Westalonia
Ostalonia
Nordalonia
Baldaria
Sudalonia

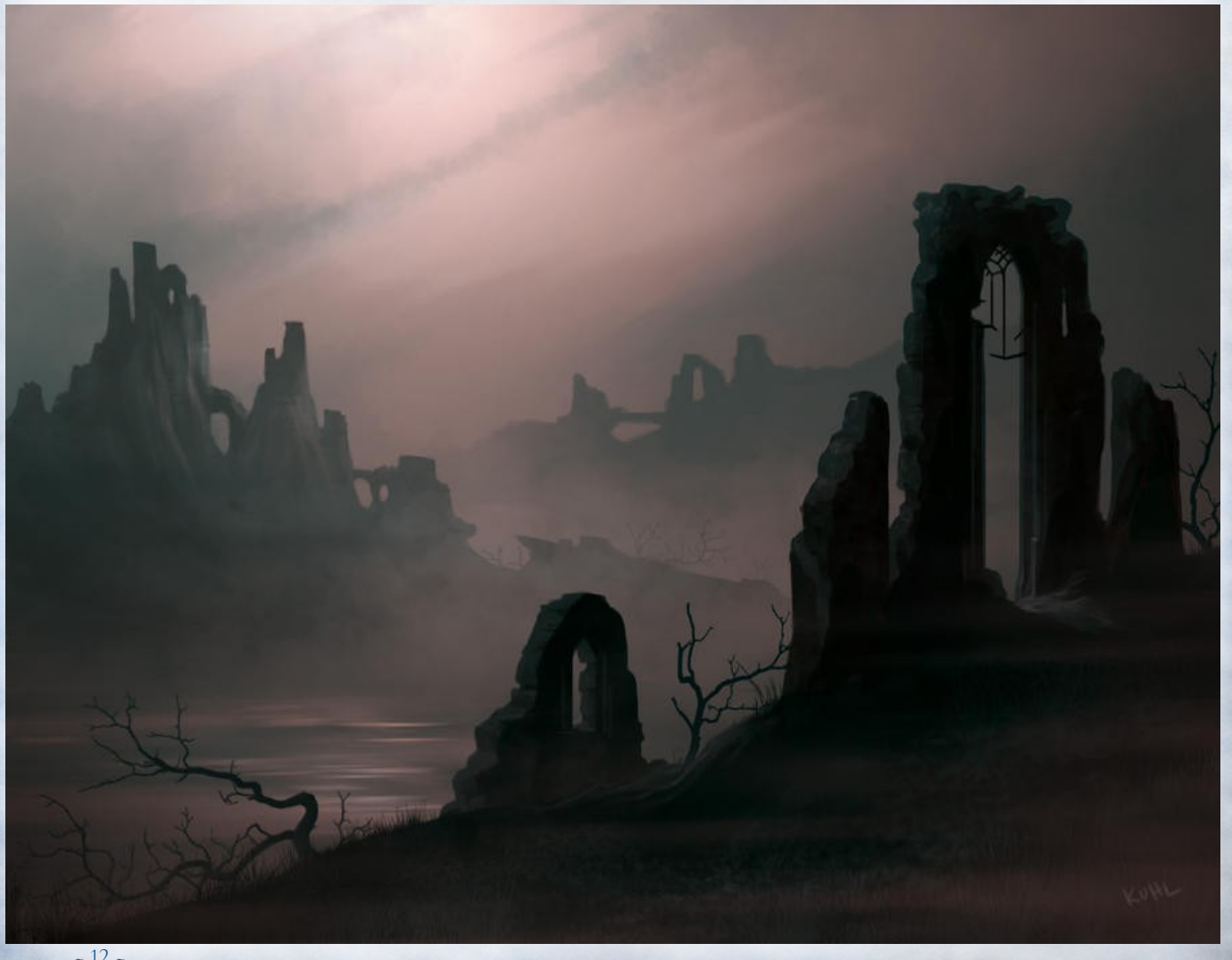
Krainy Południowego Lądu

Bläit

Region zwany Bläit, był niegdyś przynależny do Paldrinu. W wyniku zbyt wielu niezbyt fortunnych zdarzeń ten obszar stał się domem wielu wynaturzeń, potworów i plag. Zyskał z biegiem czasu przydomek Przeklętej ziemi. Zresztą w pełni nań zasłużył nie tylko niezliczonymi monstrami wszelakiej maści, lecz również poprzez licznie występujące uroczyska i tereny gołe aż do samej ziemi, wyjałowione z wszelakiego życia z bogom jedynie wiadomych powodów. Obecnie ani Paldrin, ani żadne z pozostałych sąsiadujących mocarstw – Lunor oraz Qyin Dren – nie rości sobie absolutnie żadnych praw ani nawet nie snuje planów wobec tego pechowego kawałka Południowego Lądu.

Każda plaga, również potworów zapełniających każdy zakątek tej krainy i okolic, ma swoje źródło. W tym przypadku ów źródło nazywało się **Solth z rodu Karsztein**, który w roku 142 obecnej ery centaura wedle rachuby elnorańskiej odziedziczył tron ówczesnej prowincji paldryńskiej po swoim stryju, zmarłym z przyczyn naturalnych wskutek zatrucia żelazem pochodzącym ze sztyletu wetkniętego w serce. Niespełna dwa lata później rozpoczął potajemnie prace nad sposobem przedłużenia swojego żywota. Do tego zadania zatrudnił niemalże każdego śmiałka wystarczająco genialnego bądź durnego, by obiecać spełnić hrabiowskie marzenie. Chętni wabieni złotem pojawiali się bez przerwy. W ciągu kilku następnych lat próby spełnienia woli hrabiego działy się również poza dworem w obawie przed rozczarowaniem surowego władcy. Stało się to wręcz sportem narodowym. Choć przez wiele lat badania i eksperymenty, które nie sprawiały nawet wrażenia bezpiecznych i moralnych, nie przynosiły żadnych skutków, pewnego dnia na dwór Soltha przybył pewien leciwy półelf, który obiecał spełnić wolę hrabiego a do tego zrzekł się należnej za to nagrody. Solth bez zawahania otworzył przed nim swe laboratoria, gdyż każdy, kto go do tej pory rozczarował, a nie brakowało takich nieszczęśników, sczezł w tychże samych podziemiach jako obiekt innych eksperymentów. Jednakże Lucjan nie zawiódł hrabiego. Już po kilku miesiącach przedstawił eliksir, który faktycznie pozwalał przedłużyć życie, co zostało udowodnione na wielu żywych obiektach. Mikstura miała też swój koszt. Osoba, która go spożyje będzie mogła żywić się jedynie krwią. Hrabia Solth nie miał żadnych oporów przed jej wypiciem. Tym sposobem ród Karszteinów stał się wieczną zmorą Bläit na równi z wszechobecnymi mniej lub jeszcze mniej udanymi wynikami eksperymentów.

Nie był to koniec historii elfiego bękarta, gdyż licząc na przychylność hrabiego po zaspokojeniu jego marzenia,



zażądał kontynuowania swych badań w odległej warowni, którą sobie upodobał. Solth był człowiekiem bezwzględnym i przypomniał Lucjanowi, że zrzekł się nagrody i wygnał go z dworu jak zwykłego chłopa, który się naprzykrza podczas audiencji. Nie wiedział wówczas, że półelf miał swój dobrze strzeżony sekret. Prawdziwym celem Lucjana było bowiem znalezienie lekarstwa na swoją własną dolegliwość, która w każdą pełnię zmuszała go do przybierania wilczej formy i polowania niczym dzikie, bezmyślne zwierzę. Był na skraju przełomu i był pewien, że hrabia zezwoli mu na kontynuowanie jego coraz bardziej ryzykownych eksperymentów, gdy tylko przedstawi mu eliksir z drapieżnych nietoperzy. Lecz ku swemu ogromnemu rozczarowaniu tak się nie stało. Dlatego poprzysiągł odwet. Jeszcze tego samego lata stworzył swoją armię likantropów i przejął władzę nad górską warownią, którą obwołał domem wszystkich wilkołaków.

Początkowo hrabia nie zważał na wybryki półelfa, napawając się swobodą, władzą i siłą jaka została mu dana dzięki eliksirowi. Toteż beztrosko udawał się w każdy zakątek swoich włości. Była jedna rzecz, której półczłowiek nie wyjawił hrabiemu. Mianowicie zabójczego działania promieni słonecznych. Bläit od kiedy sięgnąć pamięcią zawsze był przykryty grubą warstwą deszczowych chmur, śnieżnych chmur zimą i mgły wiosną lub wszystkiego po trochu, więc ten szczegół nie grał istotnej roli. Kiedy pewnego poranka hrabia wracał z dość krwawego polowania słońce wyjrzało zza popielatego sklepienia i bezceremonialnie zakończyło żywot Soltha. Wkrótce ta wieść doszła do uszu pozostałych Karszteinów. Tego dnia najstarszy syn Soltha – Vald tei Karsztein – podjął decyzję o wyplenieniu rasy wilkołaków do ostatniej sztuki. Wykorzystując swoją pozycję, wojsko i majątek rodu Karsztein byłby może i starł wszystkich likantropów z powierzchni ziemi, lecz napotkał na swej ścieżce zemsty Sonyę, córkę Lucjana i oniemiały jej urodą nie był w stanie odebrać jej życia. Tym sposobem bezpowrotnie utracił okazję unicestwienia likantropów. Przez kolejne stulecia wilkołaki zyskiwały na sile i wpływach swojego stada. Lecz nigdy nie dorównały potędze rodu Karszteinów, co okazywało się w niejednej bitwie stoczonej od tamtej pory.

Śmierciożercy

Elitarną wręcz jednostką rodu Karszteinów są Śmierciożercy. Szkoleni zabójcy, poddani licznym mutacjom i biomanckim przeszczepom po to, by być ostrzami w mroku, cichymi dostawcami śmierci, niewidzialną kurtyną, końcem dla wszystkich wrogów wampirzego rodu Karsztein. Podobno jest ich tylko sześciu, ale siłę rażenia mają porównywalną z całą armią. Wieść niesie, że Vald z sobie jedynie znanego powodu szkoli kolejnych Śmierciożerców i to całymi dziesiątkami, jakby zbroił się na podbój. W którą stronę planuje się udać? Gdzie zamierza uderzyć?

Likańskie Ogary

Wśród pospólstwa ród Karszteinów nie cieszy się zbytnim uznaniem ani sympatią. Nie dziwi zatem fakt, że to Lucjan ma swoich zwolenników, szpiegów a nawet wojowników. Najgroźniejsi z tych ostatnich to weterani, wspomagani alchemicznymi eliksirami, które nadają im niezwykłą siłę i refleks. Lud zgodnie twierdzi, że w formie wilkołaka rozmiarem dorównują rosłemu ogierowi, choć posturą przypominają raczej tęgiego ogara a swoją formę mogą zmieniać na zawołanie. Nawet ciężko opancerzone wojska Vald tei Karsztein nie dają im rady. Nie jest to w żadnym stopniu jasne, kto wiedzie prym w odwiecznej wendetcie między wampirzym rodem Karsztein i wilczymi dziećmi Lucjana.

Shin'Nah

Zupełnie jakby zwykli ludzie – chłopi, kupcy, rybacy i rzemieślnicy – nie mieli dość zmartwień, z kanałów wypełzła jeszcze jedna zmora – szczuroludy. Te przerośnięte gryzonie laboratoryjne zjedzą niemalże wszystko na swojej drodze. Nie szczędzą ani mięsem wampira, ani likantropa, ani padliną, ani żywym człekiem. Porywają zdrowych mieszkańców, by jeśli wierzyć domysłom zmienić ich w swoich szczurowatych pobratymców. Najbardziej zorganizowaną grupą są Shin'Nah, lubujący się w truciznach, zwłaszcza takich, które ociekają z ostrza noży i sztyletów. Swą złą sławę zdobyły, gdy pewnej nocy wymordowały całą wioskę tuż pod stolicą Garlven. Gdy rankiem wpadły tam wojska hrabiego, nie znaleziono żadnych trupów, a jedynie liczne nory wydrapane w ziemi.

Kultura

Sposób mówienia: cicho, oszczędnie, unikając konkretów; częste urywanie zdań i zerkanie przez ramię, gdy pada pytanie o przeszłość albo o władzę. **Hierarchia wartości:** przetrwanie i pozostanie niezauważonym ponad wszystko. Złoto i wygody są mile widziane, ale nigdy niewarte ryzyka. **Charakterystyczne zachowanie:** ucieczka jako domyślna reakcja na konflikt; głęboka nieufność wobec każdej zorganizowanej władzy, prawa i magii. **Temperament:** Podejrzliwy, Skryty. **Blaici** otrzymują +1 Skradanie się oraz +1 Węch.

Imiona męskie	Imiona żeńskie	Nazwy miejsc
Viktor	Sonya	Krater Soltha
Wulfgaar	Izolda	Zgniłe Błota
Vlad	Karmilla	Tchawica
Drakon	Bläisa	Warownia Zębów
Kaspar	Lukrezia	Jamy Shin
Alaryk	Morwena	Przesmyk Żelaznych
Rotgaar	Katrin	Kości
Grim	Elza	Czerwony Spływ
Lucjan	Raszida	Pęknięte Pole
Orlok	Morgiana	Wzgórza S'Orana
Sterngaar	Freya	Zgnilizna
Zoltan	Draga	Chorowy Jar
Krieg	Serra	Czarny Klasztor
Dorian	Thana	Garlven
Balthus	Rhianna	Uroczysko Wiedźm

Paldrin

Królestwo Paldrinu leży we wschodniej części Południowego Lądu. Obecnie wybranym władcą jest hrabia **Venlard tei Vallor** z Ólsbtein, którego stolicą jest **Zeigfest**. Od 14 długich zim, czyli od 718. roku obecnej ery centaura rachuby elnorańskiej, trwa wojna z sąsiadującymi regionami – Bläit i Lunor – która dawno już wytraciła impet jak i wizję zwycięstwa. Zagrożenie napływającymi potworami i plagami ze strony Bläit jest trwałe, a elfy Helvetii zaciekle walczą o pogranicze pchani jakimiś fanatycznymi przesądami. Z kolei sytuacja gospodarcza wewnątrz królestwa jest słaba, jak æstalońskie piwo. Toteż hrabia Venlard ma ciężki orzech do zgryzienia i niemalże desperacko szuka sposobów na odwrócenie swojego złego losu. Krążą wśród pospólstwa plotki, że niezwykle nieudolne próby zgładzenia heretyckich kultów chaotycznych bogów mają być właśnie odpowiedzią na zmianę przewagi na frontach. Hrabia i cały dwór temu zaprzeczają, lecz niektórzy wyglądają jakby coś na ten temat wiedzieli. A nawet jakby się czegoś bali.?.

Cztery dekady wcześniej, jeszcze przed ofensywą zbuntowanej prowincji Bläit pod dowództwem samego niesławnego hrabiego Vald tei Karsztein, książę **Karalan tei Gerendeķ**, główny ówczesny pretendent do tronu, przeprowadził Wielką Czystkę, której celem byli wszyscy cudzoziemcy i „obcy" w dość swobodnym tego słowa znaczeniu. Była to zwykła rzeź, jak opisują ją ci, którzy przeżyli. Jednakże miała ona cel, a był nim wyeliminowanie zagrożenia wojny domowej napędzanej konfliktami na tle rasowym. Drugą sprawą był panujący wówczas głód, który w znacznej mierze udało się zmniejszyć tym



okrutnym sposobem. Choć Karalan stracił swe życie niespełna dekadę później, jego potomkowie przejawiają podobne zapędy do ojcowskich. Zarówno plebs jak i szlachta obawiają się uzyskania władzy przez któregoś z Gerendeków, gdyż mogłoby to grozić kolejnym horrorem czystki lub czymś jeszcze gorszym.

Tym niemniej obecnie zdecydowaną większością populacji stanowią ludzie. Rodowici paldryńczycy charakteryzują się dość bladą lub nawet siną cerą oraz czarnym, czerwonym bądź rudym owłosieniem. Mniejszości etniczne stanowią głównie elfy helvetii, krasnoludy – zarówno æstalońskie jak i dennyci – a także minotaury, które najczęściej występują w roli niewolników lub podwładnych wespół z helvetii.

Mocarstwo to dawno temu straciło swoje znaczenie na arenie politycznej królestw Południowego Lądu. Szlaki handlowe, licznie przecinające Paldrin, straciły na popularności od czasu rozwinięcia floty morskiej, powietrznej oraz sieci elnorańskich portali w poprzedniej erze wywern. Wojna z Bläit pozbawiła drogocennych kruszców i wprowadziła bardzo rygorystyczne ograniczenia w posługiwaniu się magią, a wizerunek dodatkowo splamiła Wielka Czystka. Czas świetności i bogactwa jednoznacznie minął, a niektóre problemy pozostały. Głównym z nich jest niezmordowana dokuczanie ze strony mutantów, którzy nieznanymi sposobami przenikają w głąb kraju, infiltrują i sabotują placówki a czasem całe regiony, przekupują wpływowych urzędników i szerzą swoje plugawe sekty w całym państwie. Mówi się jakoby stał za tym hrabia Vald tei Karsztein z Bläit, który od kilku dekad uznany był za zmarłego. Gdyby okazało się to prawdą, najgorsze lata dopiero miałby nastąpić.

Zwykły żywot prostego ludu z dala od tych wielkich, wspaniałych miast i fortyfikacji jest zgoła niepodobne do szlacheckiego pod żadnym względem. Na przekór wszystkiemu wiodą spokojne życie nieskalane intrygą ani dokuczliwym nadmiarem wiedzy, czy władzy. Rzecz jasna o ile akurat nie wypełźnie z któregoś z okolicznych miast jakaś plaga sraczki, moda na nową herezję, przez którą trzeba się biczować dla ochrony czy przemarsz wojsk – swoich lub napływowych. Domostwa plebejuszy są tak rozsiane po całym regionie, że gdyby nawet ktoś chciał złupić lub splądrować doszczętnie jakiś obszar, miałby ręce pełne roboty. Nierzadko z gospodarstw tworzą się kilkunastorodzinne skupiska i wówczas jest przypisywana im jakaś nazwa wsi, lecz zdecydowana większość chat stroni od innych. Pośród nich dość często można napotkać znachorów, zielarzy, guślarzy i nawet wiedźmy. Popularną praktyką pośród pospólstwa jest oddawanie czci bóstwom natury – Perunowi (bóstwo burz, piorunów i męstwa), Weles (śmierć, zaświaty, wena twórcza), Swaróg (ogień i kowalstwo), Mokosz (plony, płodność) i wielu innych.

Wewnętrzny wróg

Powiadają, że źli bogowie zmówili się, by wspólnie położyć kres Paldrinowi i jego mieszkańcom. Pan Mordu, określany zazwyczaj przez szlachtę i rycerstwo mianem Krwibóg, szerzy brutalne akty rzezi nawet w najdalszych skrawkach królestwa. Pan Zarazy, Plugawiciel, objawia się w plagach chorób przetaczających się bezlitośnie przez kolejne regiony i powołujący swoich

pomazańców spośród zwykłych śmiertelników namaszczając ich ohydnymi mutacjami. Rogaty Książę, Pan Bólu wabi swoimi obietnicami rozkoszy do bólu i bólu aż do rozkoszy, co dla wielu cierpiących w tym kraju jest pokusą nie do odparcia. Władca Losu, Milczący Sługa, rozpala nienawiść i żądzę wyzwolenia potajemnie w sercach uciemiężonych. Cztery bóstwa, z których każdy na swój sposób próbuje odmienić oblicze tej krainy, przejąć władzę i zniszczyć resztki cywilizacji, jaką przez setki lat budowali ludzie. I każde z nich ma swoich wiernych kultystów, gotowych złożyć swoje ciało i ducha, by zyskać przychylność swego bóstwa i wyrwać się ze szpon ucisku, biedy i beznadziei.

Inkwizycja i Kolegium Płomienia

Sprawa nie jest jeszcze całkowicie przegrana. Magia nie została całkowicie zakazana ani zapomniana w tym królestwie. Jej nieuprawnione użytkowanie jest, owszem, surowo karane jako przejaw herezji, wypaczenia i przyznanie się do kultywowania bogów chaosu. Ściganiem kultystów i egzekwowaniem kar zajmuje się Inkwizycja, która w oczach prostych ludzi wyrządza więcej ludzkiej krzywdy, niż z niej pożytku. Gdy w grę wchodzi szerzej zakrojona intryga lub sprawy zwyczajnie przerastają zakon inkwizytorów, sprawy w swoje ręce przejmują Magistrowie z Kolegium Płomienia. To zdolni użytkownicy magii, którzy własną krwią przypieczętowali przysięgę służenia Wielkiemu Sprawiedliwemu i jego Zakonowi Inkwizycji. Powiadają, że wśród magistrów znaleźć można takich, którzy nie brzydzą się żadną dziedziną magii, co niejednego przewrotnego skorciło do wstąpienia w szeregi nowicjatu. Ale czy aby na pewno te organy są tak nieskazitelne jak powinny? Jak daleko sięga korupcja i inwigilacja mrocznych bogów?

Zabójcy potworów

Nie każdy ma przywilej przekroczyć progi Zakonu Inkwizycji czy Kolegium Płomienia, wszak trzeba do tego być szlachetnie urodzonym. Gdy jednak chęć uporania się potwornościami grasującymi w okolicach wiosek i miasteczek osiąga pułap „jesteśmy skłonni zapłacić", zawsze pojawi się w okolicy jakiś wędrowny zabójca, który wykona zadanie lub zginie próbując. Skąd biorą się ci ludzie? Czemu noszą znamiona ohydnych mutacji? I jakimi sposobami walczą z potworami i wygrywają? Oto pytania godne gąsiora miodu. Niektórzy mówią, że widzieli, jak na wiosnę przychodzą z Bladych Gór, gdzie mają swoją ukrytą twierdzę. Rzekomo parają się tam zakazaną magią, mutactwem i wszystkimi innymi plugawymi praktykami, co by stworzuć najmocarniejszych jebaczy w całym królestwie. Nikt by temu nie przyklasnął, chyba że mu jakiś potwór syna porwie do lasu – wtedy biadolą i błagają ich o pomoc. Inni zaś twierdzą, że dogadali się z bogami chaosu, by w taki czy inny sposób gnębić ludzi. Prawdą jest, że żaden z nich nie jest mile widziany, jeśli w okolicy nie czai się jakieś jeszcze większe zło.



Kultura

Sposób mówienia: krótko, rzeczowo, z nutą cynizmu; temat magii pojawia się rzadko i zawsze z lekkim drżeniem w głosie. **Hierarchia wartości:** przetrwanie rodu i obrona własnego grodu ponad idealizmem; szlachta dodatkowo ceni tytuł i wpływy. **Charakterystyczne zachowanie:** cwaniactwo i kombinowanie tam, gdzie trzeba, ale honorowane jest wspólne szkolenie bojowe i obowiązek obrony sąsiadów. **Temperament:** Cynik, Chciwy. **Paldryńczycy** otrzymują +1 Zastraszanie oraz +1 Polityka.

Imiona męskie	Imiona żeńskie	Nazwy miejsc
Kaźmir	Ludomiła	Wilczy Bór
Stjepan	Dobromiła	Zalipie (wieś)
Gniewomir	Jadwiga	Brzozówiec (wieś)
Mieszko	Jagoda	Łysa Góra
Filip	Miłka	Babi Ciek (strumyk)
Waćko	Zuzanna	Kruczysko (gród)
Żygmunt	Kunegunda	Czarnygłów
Borys	Bronka	Leśna Strzecha
Bogumir	Sława	(karczma, zajazd)
Jaromir	Oksana	Młotowice (miasto)
Krzesimir	Dobrawa	Lichowieniec
Radomir	Hanna	Przeklęte Brody
Ferdynand	Helena	Szubieniczy Wzgórz
Gościrat	Witosława	Kurhaniszcze
Swójbor	Ewa	Welesowy Jar
Wydrzyk	Griselda	Klechtowice
Nikościr	Żanna	Toruniec

Bord e`Laux

Królestwo Bord e`Laux (czyt.: *bordelo*) leży w centrum Południowego Lądu. Graniczy z masywem górskim na południu, Elnorą na wschodzie, Urtaną na zachodzie i prawdę mówiąc także z Undrem zalęgłym tuż nad morzem blisko granicy z elfami. W tym ostatnim przypadku oficjalna wersja głosi jakoby Undr był prowincją podległą państwu, jednakże jego główni i zarazem jedyni mieszkańcy – karły – nie wykazują najmniejszych oznak poszanowania tej tradycji a już z pewnością nie pojmują idei podległości. Tym niemniej karły nigdy nie posiadały większej hierarchii społecznej niż „starsi mądrze gadają" toteż własnego państwa nie utworzyły.

Prócz niewielkiej ilości karłów rezydujących głównie w Undrze, resztę społeczeństwa stanowią ludzie. Bord e'Laux jest jednym z najstarszych państw w cywilizowanym świecie. Można rzec, iż jego założycielem stał się **Leon herbu Lwie Serce**, cny rycerz utytułowany przez wyzwolony z okowów ciemiężycieli lud. Herb swój zyskał w bitwie stoczonej u zarania obecnej ery centaura, w roku 113 rachuby elnorańskiej, przeciw armii zielonoskórych. W decydującym momencie tejże bitwy zgładził olbrzymiego zielonego smoka bohatersko szarżując nań na swym wiernym nieznającym strachu rumaku, a w dłoni dzierżąc połyskującą w słońcu lancę! Wielu kronikarzy zgodnie twierdzi, że bitewne gawędy rozrastają się z opowieści na opowieść, szczególnie, jeśli bierze udział w tym dobry trunek. Tak czy inaczej, legenda głosi, że pokonał smoczego sprzymierzeńca najeźdźców (choć niektóre księgi twierdzą, że to rycerze Leona byli agresorami tego konfliktu, ale kto by dbał o szczegóły historii sprzed setek a może nawet tysięcy lat) i tym samym zlikwidował zagrożenie siejące terror w sercach prostych chłopów a nawet mężnych rycerzy. (Te same księgi wspominają również, że Leon miał 4 bękarcich synów, co pewnie nie umniejsza jego walorom, a być może nawet podkreśla jego męstwo.) Można wierzyć w tę historię sprzed lat lub nie – faktem jest, że po tamtej pamiętnej bitwie wytyczone zostały po raz pierwszy granice nowopowstałego królestwa. Nazwano je Bord e'Laux, co w ówczesnym brzmieniu oznaczało „Linia Lwa".

Można by snuć wiele teorii na temat genezy tej krainy. Ich część wspólna na pewno będzie zawierać rycerstwo, oddawanie czci bóstwom i strach wobec magii. O ile nietrudno rozszyfrować dlaczego zakon rycerzy sprawuje nie tylko militarną, ale totalitarną władzę w królestwie (nawet zważając, że minęły całe wieki od ostatniej wojny), z pozostałymi cechami może być trudniej. Być może prężny mięsień religijny wywodzi się od wioskowych guślarzy, znachorów i szarlatanów przepowiadających przyszłość za miedziaka? Być może kryło się za tym coś więcej, coś o wiele silniejszego niż zabobony? Skąd tak silna wiara wśród rycerstwa? Wszak odwagi, waleczności i poświęcenia jakimi zdobyli sobie sławę bordelońscy rycerze nie sposób oprzeć ni na złocie ni tyrani. Tak głęboko zakorzenione przekonanie, wiecznie żywa nadzieja i niezachwiana wiara w osiągnięcie celu musiała spłynąć skądinąd, od czegoś znacznie potężniejszego niż pospolity chłop czy nawet rycerz. Lecz nie dowiemy się tego na pewno. Fakt faktem, że nawet plebs z najdalszych wiosek z całym nabożeństwem oddaje hołd bogom. Jeśli natomiast chodzi o magię, cóż, to sprawa zawiła. Wygląda na to, że od wieków była ona utożsamiana z niszczycielską siłą władaną przez różnorakie dziwadła pustoszące żyzne ziemie tej krainy. Bestie owe czy to człekokształtne, czy skrzydlate na podobieństwo smoków czy łuskowate niczym poczwary podmorskie – przez długie lata kształtowały przekonanie, że



każda magia to czarnoksięstwo. Na tej podstawie sukcesywnie wypleniono czarownice i czarnoksiężników niczym najgorsze zło. Po dziś dzień osoba, która ma talent magiczny jest traktowana jak przeklęta przez ludzi i bogów.

Ustrój feudalny funkcjonuje tu bez wytchnienia od czasu powstania pierwszych kronik a i z pewnością dużo wcześniej również. Władzę absolutną sprawuje król – obecnie **Rigmar II** – wybierany spośród wszystkich czternastu hrabiów. Każde hrabstwo na przestrzeni lat wytworzyło swój niepowtarzalny charakter i klimat. Jedne cechuje produkcja wykwintnego wina, inne niezrównanych łuczników, największe wydobycie kamieni szlachetnych lub rudy, a jeszcze innych owoce pracy cechu najprzedniejszych płatnerzy. Każdy hrabia stoi na czele rycerskiego zakonu Anamrona. Stanowi on nie tylko główny trzon armii, ale piastuje również powszednie funkcje jak sąd czy straż miejska. Prócz rycerstwa bezpośrednio przed królem odpowiadają arcykapłani Sealeni, Aureline i Morgiatha. Choć inne bóstwa nie są traktowane poważnie (lub nawet jawnie dyskryminowani) na szczeblu państwowym, otoczone są swoimi czcicielami. Do takowych należą Krebox, Habael, Lenteal i Gilean. (Mówi się też, że nawet podłe bóstwa mają swych wyznawców, którzy opuszczeni przez jakże cne i prawe bóstwa udają się z modłami do tych, co raczą słuchać.) Chłopi i mieszczanie podlegają wyłącznie prawu stanowionemu przez swojego hrabiego i kapłanów. W ten sposób prawa między hrabstwami mogą się różnić, ba, nawet powodować konflikty. Nigdy jednak nie zdążyły urosnąć w siłę, gdyż surowa sprawiedliwość anamrońskiej władzy połączona z szubienicami czynnymi cały dzień (i jak zachodzi potrzeba – również noc) szybko wyciszają wszelkie sąsiedzkie spory.



Raz	Dore	Ohri	Firtha	Moruae	Brehenę	Ilia
rox	dar	ąri	firta	mora	brene	ili



Jilean	Qaelean	Tiglea	Vouax	Septes	Chealohn	Khulda
żilę	kłelę	tiglea	voa	septes	szelą	kulla

Hrabstwa Bord e`Laux

Dore: Hrabstwo słynie w całym królestwie z najznakomitszych winnic. Tutejszy zakon rycerski, znany jako Rycerze Winorośli, zamiast tradycyjnych patroli, strzeże szlaków kupieckich, którymi transportowane jest ich cenne wino.

Ohri: Ziemie Ohri są jałowe i kamieniste, ale bogate w złoża rzadkich rud metali. To tutaj działają najlepsi płatnerze w królestwie, a tutejszy zakon jest najlepiej uzbrojony, co budzi zazdrość innych hrabiów.

Firtha: Siedziba słynnego Gryfiego Zakonu. Rycerze z Firtha jako jedyni w królestwie posiedli sztukę hodowli i dosiadania gryfów, które stanowią elitarną, powietrzną siłę zbrojną Bord e`Laux.

Moruae: W tym hrabstwie znajduje się starożytne pole bitwy, na którym, jak głosi legenda, poległ jeden ze świętych Anamrona. Jest to miejsce nawiedzone, a tutejszy zakon rycerski specjalizuje się w walce z duchami i nieumarłymi, strzegąc królestwa przed upiorami przeszłości.

Brehenę: To najbardziej religijne ze wszystkich hrabstw. Znajduje się tu największa i najważniejsza katedra Anamrona, będąca celem pielgrzymek z całego królestwa. Rycerze z Brehenę są fanatycznymi obrońcami wiary, często pełniącymi rolę sędziów w sprawach o herezję.

Ilia: Położone na granicy z Elnorą, hrabstwo Ilia jest najbardziej nieufne wobec obcych i magii. Tutejsi rycerze regularnie organizują "polowania na czarownice", a w lasach hrabstwa rozstawione są liczne pułapki mające chronić przed magicznymi bestiami.

Jilean: Hrabstwo to słynie z hodowli najlepszych koni bojowych w całym Bord e`Laux. Tutejsza kawaleria jest legendarna, a coroczny turniej rycerski przyciąga zawodników z najdalszych zakątków królestwa.

Qaelean: Ziemie Qaelean przecina strategiczny górski przesmyk, co czyni je niezwykle ważnym punktem obronnym. Tutejszy zakon rycerski to mistrzowie inżynierii i budowy fortyfikacji, a ich forteca uchodzi za niemożliwą do zdobycia.

Tiglea: To najbardziej odizolowane i dzikie hrabstwo, pokryte gęstymi, pradawnymi lasami. Tutejsi rycerze, znani jako Leśni Strażnicy, specjalizują się w sztuce przetrwania i walce

partyzanckiej, a po cichu oddają cześć Gileanowi, bogu łowów.

Vouax: Hrabstwo znane z największego wydobycia soli, która jest kluczowym towarem handlowym. Tutejszy zakon rycerski jest niezwykle bogaty, ale też skorumpowany, a władza hrabiego jest często podważana przez wpływową gildię kupiecką.

Septes: Hrabstwo położone nad największym jeziorem królestwa. Słynie z najlepszych rybaków i marynarzy śródlądowych. Tutejszy zakon rycerski specjalizuje się w walce na wodzie i obronie brzegów przed potworami z głębin.

Chealohn: Hrabstwo to słynie z najzdolniejszych łuczników. Tutejsi rycerze doskonalą strzelanie z łuku do perfekcji, a ich oddziały potrafią zasypać wroga gradem strzał z niewiarygodną precyzją.

Khulda: Położone na południu hrabstwo jest najbiedniejsze i najczęściej nękane przez bandytów. Tutejsi rycerze, choć słabo uzbrojeni, są najbardziej zahartowanymi i nieustępliwymi wojownikami, przyzwyczajonymi do ciągłej walki o przetrwanie.

Gryfi Zakon

Jedną z powszechniej rozpoznawanych i respektowanych organizacji jest Gryfi Zakon hrabstwa Firtha. Rycerze spod tego herbu słyną z umiejętności dosiadania groźnych bestii wytresowanych na wierzchowce – gryfów. Szacunek zaskarbili sobie podczas ostatniej bitwy z orkami na granicy z Urtaną, kiedy to jednoznacznie przechylili szalę zwycięstwa na korzyść ludzi. Podobno każdy gryfi rycerz potrafi zawezwać swego wierzchowca, by wsparł go w wykonaniu powierzonej mu misji. Mówi się na nich Złote Pióra – od koloru upierzenia dosiadanych stworów. Zaiste, nie każdy gryf nadaje się na wierzchowca, jedynie ten gatunek – nie bez powodu nazywany gryfami królewskimi – potrafi przywiązać się do jednego człowieka i traktować jak równego lub nawet przyjaciela. Szlachta plotkuje także, jakoby Złote Pióra miały działać w utajnieniu jako królewscy szpiedzy na dworach całego królestwa w poszukiwaniu oznak buntu lub podstępów tak rycerstwa jak i pospólstwa. Lecz to zapewne nieprędko zostanie ujawnione.

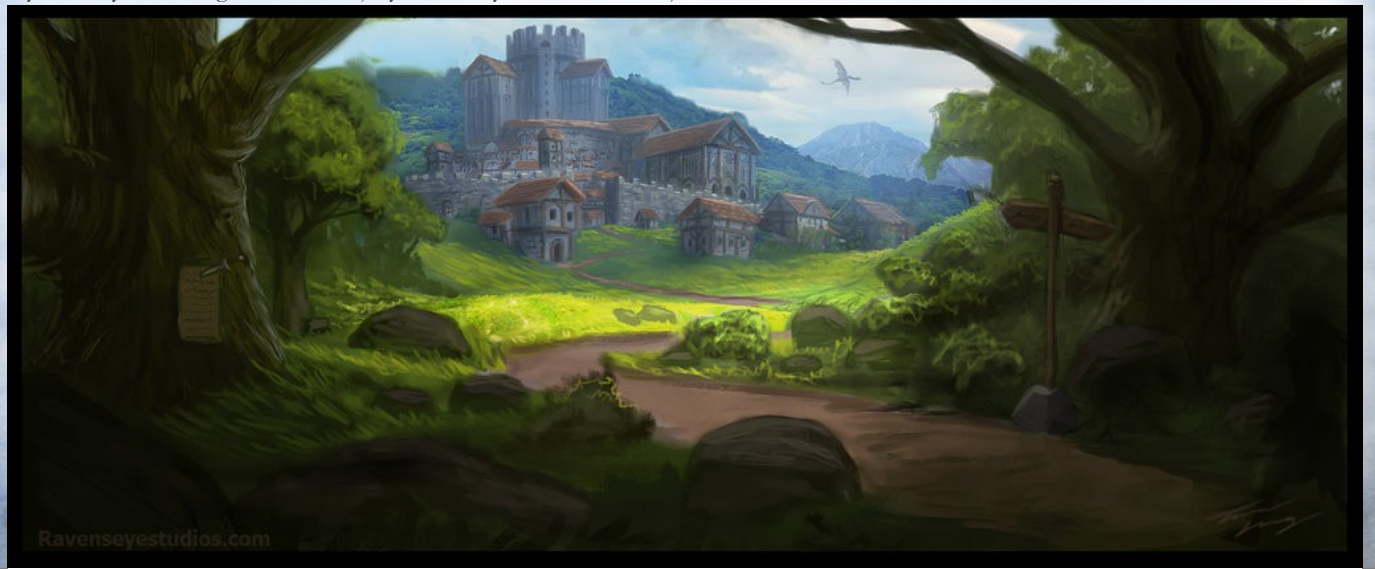
Szpony

Mimo iż kapłani Morgiatha są wysoce cenieni zarówno wśród szlachty za swe cenne rady jak i plebsu za posługę lekarza ciała i ducha, okazuje się, że to nie cały zakres ich działań. Początkowe domniemania i plotki przekształciły się w pełne grozy opowieści o wilkołakach, wampirach i duchach nawiedzających ruiny lub cmentarze. Wygląda na to, że Szpony, czyli kultyści Morgiatha działający z ukrycia w bardziej intensywny sposób szykują istną nekropolię w samym sercu królestwa. Przejawy działań Szponów można dostrzec wśród chłopów, gildii kupieckich a nawet, o zgrozo, w szeregach rycerskich. Czyżby ten kraj – opływający we wszelkie łaski bóstw, urodzaj i dobrobyt – wewnętrznie gnił? Jak dalece Morgiath wysunął potajemnie swą lodowatą i kościstą rękę? Może sięga już po koronę? A może Złote Pióra toczą wojnę okrytą całunem tajemnicy?

Kultura

Sposób mówienia: formalnie, z odwołaniami do bogów i przysiąg rycerskich traktowanych dosłownie, niemal jak umowy prawne. **Hierarchia wartości:** wiara, tradycja i prawo hrabiego ponad osobistym zdaniem. **Charakterystyczne zachowanie:** entuzjastyczne wypełnianie powinności, żywy lęk przed karą i niełaską, otwarta podejrzliwość wobec magii i obcych. **Temperament:** Praworządny, Tradycjonalista. **Bordelończycy** otrzymują +1 Łuczarstwo oraz +1 Religia.

Imiona męskie	Imiona żeńskie	Nazwy miejsc
Bertrand	Suzanne	Château L'Aigle
Charles	Jeanne	Port du Serpen
Dennis	Adèle	Les Septes Fois
Francois	Madeleine	Vauxmort
Gerard	Audray	Pont d'Os
Guy	Claire	Haute Église
Jaques	Philippe	Le Trône du Lion
Tibauld	Isabelle	La Fosse
Louis	Margaux	Comté de la Dague
Henri	Océane	Bois Maudit
Geoffrey	Mathilde	Colline des Pendus
Gilbert	Eléonore	Saint-Rigmar
Hugo	Constance	Forge Noire
Richard	Agnès	Fief du Corbeau
Valentin	Béatrice	Undrgarde
Gaston	Cécile	Muraille de Fer
Amaury	Geneviève	Le Cloître Sec
Gaspard	Blanche	Dorecourt
Armand	Éloise	Vignoble de Sang



Undr



Malownicza kraina Undr jest ukochaną ojczyzną karłów. Równie popularnym określeniem jest **Karłówek**, gdyż ten obszar zajmuje tyle, co około pięć przeciętnych wsi. Choć mieszkańcy nie mają ustrukturyzowanej władzy, doprawdy świetnie radzą sobie bez niej. Trzymają się głównych praw typu „moje jest to, co akurat trzymam" oraz „nie mów o nikim źle, bo on powie o tobie prawdę" i „każdemu potrzebna jest pomoc i towarzystwo". I wbrew oczekiwaniom sprawdza się to doskonale. Na porządku dziennym są dzikie pogonie za wcale-nie-złodziejem, przekomarzania się o to, czyje pieczarki są smaczniejsze oraz snucie czczych domysłów, jak to się stało, że świeży placek truskawkowy zniknął z parapetu starej babci Bozinowej. Akompaniamentu dopełniają pełne aprobaty pokwikiwania świń oraz gdakanie kur i gęsi. Okoliczne pola i łąki obfitują w najsmaczniejsze owoce i warzywa w całym Południowym Lądzie. I w taki właśnie sielski sposób płynie czas w tej żyznej krainie.

Pierwotnie obszar ten należał do królestwa Bord e`Laux, ale władze szybko doszły do wniosku, że underczycy nie znają sensu poddaństwa i nie warto kruszyć kopii o dziesięcinę z nieposkromionymi karłami. Zwłaszcza, że przysyłali królowi tak pyszne podarki, że od zawsze karzeł piastuje stanowisko nadwornego kucharza. Poza tym wszelkie próby przesiedlenia, wywłaszczenia i eradykacji spełzły na niczym. Karły zwyczajnie ulatniały się i znikały, a jakimś czasie okazywało się, że znowu są na miejscy. Jak szczury, czy inne szkodniki. Kolejnym argumentem było to, że underczycy mają niezaprzeczalny talent do uprawiania ziemi i kulinariów, z czego byli tak dumni, że chętnie rozdawali przyjezdnym swoje produkty rolne. Obecnie panujący Rigmar II przyjął ten stan rzeczy z głębokim westchnieniem pełnym kapitulacji i od początku swej elekcji nie wrócił do tematu nieposłuszeństwa tego regionu nawet słowem.

Nikogo nie powinien zdziwić zatem fakt, że w takich warunkach przyrost naturalny karłów może konkurować jedynie z królikami na wiosnę. Cóż się dzieje z tymi wszystkimi ciekawskimi, niepotrafiącymi usiedzieć na miejscu, hałaśliwymi i zaraźliwie wesołymi młodocianymi amatorami rzeczy cudzych? Otóż opuszczają swoją rodzinną lepiankę i ruszają w wielki świat, by zobaczyć, co jest za tamtym lasem i pod tym kamieniem oraz gdzie jedzie ten powóz. Znajdują zatrudnienie w każdym większym dworze, gospodach a w szczególnych przypadkach jako szpiedzy lub dyplomaci.

Ci, którzy tej dziecinności karłów nie dają wiary, często powtarzają słowa przestrogi przed szeroko zakrojonym spiskiem tychże pokurczy. Mówią, że underczycy specjalnie służą wszystkim na prawo i lewo, wyręczają ich z każdego wysiłku, odzwyczajają od schylania się po to, by pewnego dnia chwycić za broń i wzniecić bunt. A wysocy ludzie, których plecy i kolana nie będą się uginać, nie będą mogli bronić się przed atakiem po kostkach. I tym sposobem karły przejmą kontrolę. Ale któż by tym bredniom dawał wiarę?

Kultura

Sposób mówienia: szybko, potoczyście, z mnóstwem anegdot i plotek sąsiedzkich; śmiech pojawia się nawet w środku kłopotów. **Hierarchia wartości:** wspólnota i pomoc bliźniemu ważniejsze niż majątek; radość chwili ponad oszczędnością. **Charakterystyczne zachowanie:** łatwowierność wobec obcych, rozrzutność, aktywny bunt przeciw nudzie, pedantyzmowi i sztywnym zasadom. **Temperament:** Łatwowierny, Wesołek. **Undryjczycy** otrzymują +1 Urok osobisty i +1 Gotowanie.

Imiona męskie	Imiona żeńskie	Nazwy miejsc
Bobek	Figiel	Stromy Podbitek
Kapał	Zmiłka	Most na Włos
Tybut	Opieńka	Kurza Stopka
Mędrek	Pchełka	Tunel Pukadeł
Vigor	Kędzia	Biały Parapet
Gapek	Trusia	Płaczliwa Skarpa
Kminek	Wiewórka	Dolina Bez Echa
Chwytak	Błyskotka	Okrągła Piwniczka
Bryś	Psotka	Jaszczurzy Strumyk
Cynek	Chotka	Labirynt Grobli
Kolec	Śmieszka	Zawalony Gródek

Elnora



Republika Elnory złożona jest z dwóch oddzielnych części: Elnory Północno-zachodniej i Południowo-wschodniej. Wbrew geograficznemu podziałowi oba półwyspy funkcjonują jako jedno spójne państwo. Taki stan trwa bez mała od dwu wieków i nic nie wskazuje by miało to ulec zmianie. Rodzimymi mieszkańcami Elnory są elfy velavii, najliczniejszą jednak rasą są ludzie. Mimo to jedynie velavii pełnią funkcje administracyjne i urzędowe. Wśród mieszkańców można także spotkać karły i krasnoludy, choć nie stanowią istotnych grup.

Od wielu dekad Elnora bezkonkurencyjnie przoduje w technologii i sztuce magicznej. Toteż nie zdziwi nikogo wszechpanujący dobrobyt, przepych i zadbanie. Niezwykle tania jest gotowa żywność wszak niemal każdego mieszkańca stać na zakup magicznego Duplikatora serwującego gotowe pachnące danie na każde żądanie posiadacza. Ubożsi podróżni często korzystają z maglewozów, czyli magicznie lewitujących powozów, popularnego środka transportu osobistego. Zamożniejsi za to opłacają usługę aktywacji osobistych wrót teleportacyjnych zwanych portalami. Zdecydowana większość populacji zamieszkuje równie potężne co skomplikowane miasta zwane kapitolami. Wszystkie zbudowane są w ten sam sposób, na planie sześciokąta foremnego. W jego środku oraz w każdym wierzchołku znajduje się baszta, która podtrzymuje magiczną barierę wokół całego miasta oraz pełni rolę orientacyjną i obserwacyjną. W ten sposób nie tylko zapewnione jest bezpieczeństwo mieszkańców przed najeźdźcą, ale także na co dzień przed ulewą czy wichurą. Każdy kapitol prócz centralnie umiejscowionego ratusza mieści również w najbliższym kręgu węzeł transportu dalekosiężnego pod postacią ogromnych portali prowadzących do innych kapitoli, szkołę wyższą magii oraz budynki gildii w następnym rzędzie okalającym środkową iglicę miejską. Obecnie ukończonych jest siedem kapitoli, kolejne 4 są w trakcie budowy a w planach jest ich znacznie więcej.

Taki stan rzeczy wcale nie sprawia, że obywatele nie muszą pracować. Jest wręcz odwrotnie, każdy chętnie i sumiennie wykonuje swój zawód wiedząc, że komuś innemu jest to potrzebne. Najcenniejszym dobrem jest tu wiedza, której nieustannie łakną velavii a najchwytliwszym towarem – energia magiczna. Każdy wynalazek, czy to inżynieryjny, alchemiczny, czy odkrycie nowego zaklęcia spotyka się z aprobatą a często i nagrodą z urzędu. Dlatego w tej krainie rezyduje cała rzesza rzemieślników wszelakiej maści, użytkowników magii, kupców, dyplomatów i górników. Marginalnie natomiast jest traktowana kwestia wiary, co dziwne nawet względem Habaela, która po części wyklucza się wzajemnie z wiarą we własne siły i możliwości tak powszechnie propagowaną przez elfy.

Chwalę za obecny stan rzeczy przypisuje się elfowi velavii, którego zwano **Teaq'Lys**. Wiadomo, że było to jego fałszywe imię, nikomu najpewniej nie wyjawił swojego prawdziwego imienia z sobie jedynie znanego powodu. Był to dość introwertyczny znawca sztuk magicznych. Jego praca i wiele przełomowych odkryć szybko obiegły świat. Dzięki jego dogłębnemu zrozumieniu natury magii znamy takie zaklęcia jak Ultrawizja, Synergia, Cisza oraz jedne z najtrudniejszych – Bilokacja i Przewidzenie. Jego trzej najpotężniejsi uczniowie stali się jego naśladowcami, bowiem również oni stali się autorami wielu zaklęć.

Historia Teaq'Lysa nie ma tak szczęśliwego końca, jednakowoż. Jego chęć osiągnięcia wielkiej potęgi stała się prawdziwą obsesją. Skłoniło go to do niezwykle ryzykownych eksperymentów, które zostały pierw potępione a następnie surowo zabronione przez Konklawe Suul'Manth. W odpowiedzi na co będący na progu przełomowego odkrycia Teaq'Lys udał się na jedną z wysp leżących między półwyspami Elnory, by tam kontynuować swe występne badania. Kiedy niespełna rok później statki kupieckie systematycznie donosiły o nieznanej latarni na środku morza, okrytej złowieszczą mgłą, w którą gromy biją z jasnego nieba, Konklawe postanowiło wysłać tam uzbrojony galeon z magami na pokładzie, by zakończyli ten proceder. Nikt więcej nie usłyszał nic o galeonie, ani o jego załodze. Wtedy Konklawe Suul'Manth zdecydowało się przedstawić kwestię zbuntowanego bohatera Trybunałowi Vehlimon i Gwardii Republikańskiej. Werdykt był jednogłośny – działania Teaq'Lysa muszą zostać powstrzymane. Zgromadzono najpotężniejszych magów, w tym również uczniów samego renegata i wypłynięto w stronę mrocznej latarni, która miała zostać zmiażdżona w okamgnieniu. Bitwa trwała dzień i dwie noce. Ci, którzy nie

zginęli postradali zmysły. Z całej floty wróciły jedynie dwa statki. A po wyspie gromów nie został żaden ślad, chyba że liczyć ogromny lej, który stał się zgubą wszystkich dryfujących łodzi. Od tamtego pamiętnego dnia, 17. dzień drugiego księżyca roku 283. zapanował porządek. Nikt już nie próbował wkraczać na ścieżkę Teac'Lys-a, jeśli nie z rozsądku, to z powodu utworzonego Uraag'Thor – specjalnego organu do kontrolowania praktyk magicznych. Część domen magii została uznana za



niebezpieczna i zakazano ich. W kronikach Elnory wpis o występkach Teaq'Lys-a został usunięty, aby został dla dobra ogółu zapamiętany jako wspaniały mag, autor wielu zaklęć i niesamowity nauczyciel.

Wieść niesie, że Teaq'Lys miał jeszcze jednego ucznia, który w ostatnich dniach był jego wiernym pomocnikiem. Nikt niby nie wie, jaki spotkał go los, a jednak ktoś opowiedział tę historię z punktu widzenia bardzo zdolnego i jeszcze bardziej ambitnego maga, którego Konklawe postanowiło powstrzymać przed odkryciami, które mogły odmienić los całego świata. Również nie wiadomo w jaki sposób zakazana magia krwi, Vis Tenabre, wydostała się z oceanicznego krateru. Ani kim jest dziwna, zakapturzona postać, która w mrokach najciemniejszych nocy przeszukuje wszystkie biblioteki, w pogardzie mając wszelakie magiczne zabezpieczenia. Konklawe niechętnie to przyznaje, lecz mroczny uczeń nadal aż po dziś dzień nawiedza różne miejsca drwiąc z całej potęgi Elnorańskich magów i Gwardii.

Szafarze

Dość powszechnie znaną frakcją działającą niezależnie od rządu są Cisi szafarze. Członkowie przyodziewają się w szaty podobne do mnisich, kapłańskich lub druidzkich, choć niewiele mają wspólnego z którąkolwiek z tych grup. Tworzą niezwykle tajemniczą organizację. Przedstawiciele pojawiają się w teoretycznie losowych miejscach w niespodziewanym czasie, zlecają wykonanie prostych zadań rzadko kiedy tłumacząc przyczynę lub powód. Mało kto jednak śmie odmówić im, głównie dlatego, że są otoczeni aurą absolutnego szacunku nawet – a właściwie – w szczególności przez najznamienitszych spośród elfów i ludzi. Autorytet jaki ze sobą niosą zwyczajnie nie pozwala odmówić. Ciekawość często każe doszukiwać się sensu w ich poczynaniach. I, choć nie ma na to żadnego solidnego dowodu, w jakiś niewyjaśniony sposób ich działalność pozwala uniknąć katastrof, globalnych konfliktów, przysparza przyjaciół i w ogólności bardzo pozytywnie wpływa na wydarzenia w całym kraju a nawet poza jego granicami. Albo są jedynie kompletnymi szaleńcami, którym przypisuje się ponadnaturalne zdolności, albo w nieodkryty sposób przewidują lub nawet kształtują przyszłość Elnory. A może to i to?

To czego nie wie prawie nikt

Elnorański postęp magiczny i techniczny wcale nie ustał, jak głosi oficjalna wieść. Od pewnego momentu wszelkie odkrycia i wynalazki zostały utajnione, żeby nie wzbudzać paniki. Mianowicie każdy kapitol jest w stanie lewitować i latać ponad lądem i wodą niczym ptak na niebie. Podróże kapitoli są śmielsze niż mogłoby się zdawać, gdyż Velavi zapragnęli dosięgnąć gwiazd. Lecz po drodze spotkali inne statki. Spoza Elnory. Spoza tego świata. Wrogie statki. Magia spajająca kapitol i jego załogę w jedną całość okazała się jednak zupełnie nieznana w innych obszarach wszechświata, dzięki czemu elnorańczycy mogli pokonać wrogów i zjednać sobie nowych pozaziemskich przyjaciół. W dziejach Elnory rozpoczął się nowy etap. Lecz pozostanie on jeszcze przez wiele dekad tajemnicą dla reszty świata. Tak uznała Rada. Tak uznali Cisi szafarze. Zatem tak właśnie będzie.

Kultura

Sposób mówienia: elokwentnie, precyzyjnie, z chłodnym dystansem – podniesiony głos to u velavii oznaka utraty

kontroli. **Hierarchia wartości:** wiedza i postęp ponad wszystko, przy jednoczesnym trzymaniu się utartych procedur. **Charakterystyczne zachowanie:** cierpliwość i dokładność w każdym działaniu, lekkie zadufanie we własnej wyższości, szacunek dla talentu i sztuki. **Temperament:** Stoicki, Pyszny. **Elnoranie** otrzymują +1 Metafizyka oraz +1 Kaligrafia.

Imiona męskie	Imiona żeńskie
Aelaris	Elara
Tyrion	Lyra
Veldon	Sylvana
Earendil	Anya
Thalion	Faelan
Elenion	Ithilia
Khaeltaris	Aranel
Lhorien	Lia
Maeron	Vianna
Rhadaman	Seraphina
Teloris	Auriel
Aerion	Thalassa
Celestis	Nienna
Finrod	Irina
Cirthas	Kyra
Lisander	Velavienne

Nazwy miejsc

Kapitol Suul'Manth – Najstarsze, potężne miasto zbudowane na planie perfekcyjnego sześciokąta foremnego, będące główną siedzibą najwyższego Konklawe i centrum politycznym Republiki.
I.N.A. Portal (Instytut Nadprzestrzennych Anomalii) – Najbardziej zaawansowany i strzeżony węzeł teleportacyjny. Jego surowe, minimalistyczne wnętrza wykończono w eleganckiej palecie głębokiego granatu, chłodnego grafitu i jasnej szarości z bogatymi akcentami złotych inkrustacji.
Krater Gromów – Gigantyczny morski lej powstały w miejscu zniszczonej wyspy Teaq'Lysa. Nad czarną wodą wciąż kłębią się złowieszcze mgły, a zbłąkane statki niechybnie wciągane są w mroczną otchłań.
Centrum Dowodzenia Uraag'Thor – Ufortyfikowany bastion specjalnego organu kontroli magii. Działania operacyjne Gwardii są tu planowane z surową, bezlitosną precyzją taktyczną, pozwalającą na natychmiastowe reagowanie w każdej części państwa.
Iglica Vehlimon – Centralna, niebotyczna baszta w kapitolu sądowym, podtrzymująca najpotężniejszą barierę ochronną w kraju. To w jej trzewiach Trybunał wydaje ostateczne wyroki na zbuntowanych magów.
Skarbiec Ultrawizji – Strzeżona przez Gwardię Republikańską biblioteka kryształów danych i zwojów, zawierająca ocenzurowane, oficjalne wersje historii Elnory oraz autoryzowane spisy bezpiecznych zaklęć.
Manufaktury Duplikatorów – Rozległe, zautomatyzowane hale, w których technomagia pozwala na niekończące się tworzenie żywności i podstawowych dóbr, zapewniając Republice wszechpanujący dobrobyt.
Złota Aleja Maglewozów – Reprezentacyjna, unosząca się w powietrzu arteria komunikacyjna nad największym kapitolem, po której bezszelestnie mkną luksusowe powozy najbogatszych dyplomatów i urzędników velavii.
Obserwatorium Bilokacji – Zaawansowany, ukryty w chmurach kompleks naukowy, z którego badacze, używając skomplikowanych wariantów magii Teaq'Lysa, potajemnie śledzą niebo i to, co kryje się daleko poza nim.
Gildia Energii – Majestatyczny zbiór laboratoriów zajmujących się pozyskiwaniem i dystrybucją czystej mocy magicznej, stanowiącej główną siłę napędową codziennego życia mieszkańców i barier miejskich.
Taras Cichych Szafarzy – Zagadkowe, stale zmieniające swoją lokalizację miejsce spotkań. Opisywane przez nielicznych jako skromny, zamglony dziedziniec, na którym można otrzymać niezrozumiałe, lecz rzekomo kluczowe dla losów świata zlecenia.
Stocznia Astralna – Ściśle tajny, podziemny kompleks inżynieryjny, w którym potężne miasta-kapitole są w pełnym sekrecie modernizowane i przygotowywane do lotów lewitacyjnych oraz podróży w kosmos.
Lochy Vis Tenabre – Ukryte głęboko pod ziemią, opieczętowane klatki antymagiczne. Jeśli wierzyć szeptom, to właśnie tam Konklawe w sekrecie bada ocalałe fragmenty notatek o zakazanej magii krwi.
Dzielnica Kowadeł – Sektor spowity dymem z magicznych pieców, zamieszkany głównie przez wykwalifikowane karły i krasnoludy. Powstają tu niezwykle precyzyjne, fizyczne komponenty niezbędne do działania zaawansowanych portali.
Most Synergii – Krystaliczna, samoistnie lewitująca przeprawa łącząca dwa półwyspy Elnory, stanowiąca pomnik zatwierdzonego dorobku Teaq'Lysa i symbol technomagicznego triumfu.
Kopuła Przewidzenia – Siedziba najwyższych analityków Republiki, którzy za pomocą potężnych algorytmów i zaklęć wyliczają kierunki rozwoju technologicznego, utrzymując państwo w niekwestionowanej przewadze.
Cmentarzysko Floty – Utajniona przed opinią publiczną, podwodna rafa blisko Krateru Gromów, na której spoczywają zrujnowane, powykręcane siłami mroku szczątki wojennych galeonów i ciał nieszczęsnych magów.
Sześciokąt Zgromadzeń – Perfekcyjnie wybrukowany rynek wokół iglicy każdego z kapitoli, gdzie tętni codzienne życie, a obywatele z dumą wymieniają się nowinkami alchemicznymi i inżynieryjnymi.
Pracownia Mrocznego Ucznia – Bardziej miejska legenda niż stałe miejsce; uważa się, że to mobilne, nieuchwytne dla barier sanktuarium, z którego zakapturzona postać regularnie kpi z zabezpieczeń Gwardii i plądruje biblioteki.
Węzeł Nieskończoności – Znajdująca się w początkowej fazie budowy, kolosalna, lewitująca platforma na obrzeżach państwa, która wedle plotek ma w przyszłości stać się bramą do komunikacji i handlu z pozaziemskimi sojusznikami.



Urtana

Urtana to królestwo wysunięte najbardziej na zachód Południowego Lądu. Graniczy od północy z nieprzebytym masywem górskim południowej części Lustris – Gadzimi Kłami. Wschodnią granicę łączy z Bord e`Laux. Do Urtany zalicza się także wyspę oddaloną około 7 mil morskich na zachód od kontynentu. Na obecne ukształtowanie największy wpływ miało z pewnością zderzenie płyt kontynentalnych, które spowodowały utworzenie nie tylko Gadzich Kłów ale również odłączenie jednego fragmentu kontynentu i naderwanie drugiego.

Od zaledwie 5 pokoleń władzę w tym rejonie sprawuje rycerstwo, które prawdopodobnie swe korzenie ma w sąsiadującym Bord e'Laux. Dlaczego nie wiadomo tego na pewno? Na skutek kataklizmu, który przetoczył się przez Urtanę i spustoszył większą jej część. Ci którzy go przetrwali, zostali równie trwale co kompletnie odmienieni. Znalezione szczątkowe manuskrypty z tamtych czasów w bardzo mglisty sposób opisują ówczesne dzieje jednak pewnikiem jest, że mieszkańcy nie byli w stanie przypomnieć sobie nic sprzed tego druzgocącego zjawiska. Byli kimś zupełnie innym. Większość wiedzy z tamtych czasów przepadła wraz z miastami i osadami. Jedyne pozostałości to zgliszcza i ruiny, w których z pewnością kryje się przynajmniej część odpowiedzi na pytania o kataklizm.

Drugą rasą zamieszkującą tę krainę są orki, zajmujące południową i zachodnią część Urtany. Podobnie jak rycerstwo, ich nacja równie srogo doświadczyła spustoszenia i zagłady kataklizmu. Ich plemiona zostały rozbite a – co za tym idzie – skłócone. Na całym terenie Urtany znaleźć można podziemne budowle, świątynie, miasta, obiekty kultu i cmentarzyska zielonoskórych autochtonów, co dowodzi wielkości ich ówczesnej cywilizacji. Wszelakie inskrypcje jednak zostały wykonane w zapomnianym obecnie języku. Dlatego historia widziana oczami orków również zostaje niepoznana nawet dla rodaków. Wiadomo natomiast, że w czasie bezpośrednio poprzedzającym kataklizm, orki toczyły wojnę terytorialną i religijną przeciwko ludzkim „najeźdźcom". Być może była ona przynajmniej czynnikiem jeśli nie powodem wybuchu niszczycielskiej mocy.

Nie można powiedzieć by ludzie i orki prowadziły nadal wojnę. Z drugiej strony równie ciężko rzec, że współegzystują w pokoju. Są obszary, gdzie relacje te są stabilizowane, między innymi w ludzkim mieście portowym Targvald, gdzie prowadzone są negocjacje o nieagresji a nawet umowy handlowe. W głębi lądu pewna grupa obłąkanych zielonoskórych pod przywództwem **Taug Shaar**-a – wodzem „straconego plemienia" – regularnie napada na oddziały rycerstwa gruntując przekonanie o rychłej wojnie. I nie jest to bezzasadne. Napaści orków są coraz śmielsze i częstsze. Szerzy się niepokojąca wieść, jakoby Taug Shaar zbierał armię uzbrojoną w szamanów i – co jeszcze gorsze – mającą jakiś konkretny cel. Jaki – nie wiadomo.

Ile orki pozostają podzielone na plemiona, które, bądź co bądź, znojnie, acz systematycznie odzyskują dawną prężność i awanturniczość, władza ludzka skupia się w postaci monarchy. Król **Gidion II Tangst** rezyduje w mieście **Myrat** uznawanym przez resztę świata za stolicę cywilizowanej części Urtany. Wraz z Radą, w skład której wchodzi dwóch cywilnych przedstawicieli rolników oraz dwóch mieszczan, mistrz magii, arcykapłan i trzech generałów podejmuje najważniejsze decyzje państwowe, choć decydujący głos ma sam monarcha. Mówi się jakby ten stan zadowalał większość mieszkańców tej części świata – nie pomijając w tym orków po cichu uznających pokojowe podejście do ich kwestii. Wszak oczekują one swego pojawienia się prawdziwego wodza, który zjednoczy plemiona i będzie mógł poprowadzić armię na bój z ludźmi i przepędzić ich z powrotem

… tam, skąd przyszli, gdziekolwiek to jest. Lepiej gdyby oni pamiętali, bo orki z pewnością nie.

Zarówno orki jak i ludzie tolerują magię jednak nie aż do tego stopnia, by traktować ją jak niezawodne narzędzie. Użytkownicy magii są nadal rzadkością wśród obu ras. Z natury orki są bardziej śmiałe w poznawaniu nowych sposobów wygrywania bitew, jednak brak im wystarczającej inteligencji by ten cel faktycznie osiągnąć. Ludzie z kolei powoli zaczynają doceniać wartość i użyteczność zaklęć, lecz rycerstwo widzi w nich także niemałe zagrożenie, dlatego odsuwa wszelkich pretendentów od polityki.

Ludzie w miastach i zamkach wyznają wiarę głównie w Anamrona, Brod-Gara oraz rzadziej Sealenę. Zaś kupcy, właściciele ziemscy i chłopi kierują swe – i tak rzadkie – modły do Cebrysa (Gilana), Matki natury (Aureline) uznawane za



pomniejsze bóstwa. W większych miastach buduje się kaplice odpowiednich bóstw, by mieszkańcy mogli przynajmniej daniną lub ofiarą okazać swą religię. Orki natomiast … cóż, orki to orki – kto je tam wie, w co one tak naprawdę wierzą. Pewnym jest, że stawiają rzeźbione totemy i ozdabiają je czaszkami poległych wrogów i bestii oraz pamiątkami po zmarłych. Jeśli dać wiarę ich słowom, pozwala im to łączyć się duchami przodków, którzy chronią plemię przed nieszczęściami, a w walce sieją popłoch i spustoszenie.

Jak na ustrój feudalny przystało społeczeństwo dzieli się na cztery hierarchiczne stany. Rycerstwo w tym przypadku jest tożsame z szlachectwem. Oznacza ono pewne przywileje, ale i obowiązki. Nie każdy giermek godzi się złożyć śluby posłuszeństwa i rozpoczyna wędrówkę jako najemnik. Ci, którzy dopełnią przysięgi zostają pasowani na rycerzy a wybrańcy na królewskich paladynów. Niżej w społeczeństwie znajdują się mieszczanie, a wśród nich kupcy i rzemieślnicy wszelakiej maści. Szerokim zainteresowaniem cieszą się demagodzy, a nawet mierzwiciele ładu i szarlatani. Nie brak także włamywaczy, kieszonkowców i fałszerzy, choć tych trudniej zauważyć w codziennej gawiedzi.

Gildia złodziei

Na tle mniej lub bardziej frasującego konfliktu zbrojnego, wyrosła istna zmora wszystkich lokalnych władców – niesławna gildia złodziei. W miastach na porządku dziennym są włamania i kradzieże mienia co bardziej majętnych obywateli. Żaden kamień szlachetny, złota łyżeczka czy wisiorek z perłą nie jest bezpieczny. Dziwnym trafem drobnomieszczaństwo zdaje się mieć immunitet na tego typu zdarzenia. Podejrzenia są raczej jasne, choć ani straży miejskiej, ani paladynom królewskim nie udało się nigdy znaleźć dostatecznego dowodu. Podziemie kipi od rzezimieszków i nikt nie jest dość kompetentny, by coś z tym zrobić. Pytanie, które spędza sen z powiek co bardziej przewidujących, to „gdzie te skradzione dobra trafiają?". Zaiste, jest to dość niepokojąca myśl, bowiem są to kwoty niebagatelne, które zebrane razem mogłyby sfinansować nawet armię łotrzyków.

Kultura

Sposób mówienia: bezpośrednio, dosadnie, prześmie – mówi się to, co się myśli, chyba że w pobliżu jest ktoś możny, wtedy nastaje milczenie. **Hierarchia wartości:** własna korzyść i sprytne przetrwanie ponad ideałami; głęboka niechęć do zielonoskórych. **Charakterystyczne zachowanie:** lichwa,

falszerstwo i przemyt traktowane pragmatycznie, bez poczucia winy. **Temperament:** Ordynarny, Pragmatyczny. **Urtańczycy** otrzymują +1 Blefowanie oraz +1 Zwinne dłonie.

Imiona męskie	Imiona żeńskie
Ardon	Alena
Berten	Britta
Cord	Cora
Darrion	Daria
Erlan	Elva
Faldorn	Fraya
Garan	Gerda
Halvor	Halia
Igar	Inna
Jarn	Jora
Keldorn	Kela
Larius	Lidia
Mardon	Milla
Neras	Nadja
Orik	Orla
Parn	Peta
Rhavin	Rika
Sendor	Silda
Thorg	Tilda
Vandar	Verna

Nazwy miejsc

Stara Kopalnia – Niegdyś główne źródło żelaza dla rycerstwa, obecnie porzucone i opanowane przez bestie.
Wolna Farma Darriona – Największe gospodarstwo rolne zaopatrujące Myrat. Chłopi są tu wynajmowani jako strażnicy.
Khar-Zhul – Największy i najlepiej zachowany podziemny kompleks zrujnowanego miasta orków, pełen niezrozumiałych inskrypcji.
Karczma "Pod Martwą Harpią" – Usytuowana na rozstajach dróg, stanowi neutralny grunt dla najemników, myśliwych i szemranych typów.
Zgliszcza Pierwszej Epoki – Tajemnicze ruiny w centrum lądowej części Urtany; ziemia jest tu wypalona i poskręcana po pradawnym kataklizmie.
Słona Wyspa – Wyspa oddalona o 7 mil morskich od zachodniego wybrzeża. Formalnie należy do królestwa, ale faktycznie rządzą tam piraci i szmuglerzy.
Klasztor Brod-Gara – Surowa, kamienna twierdza wzniesiona na klifie, w której nieliczni magowie i kapłani studiują stare zwoje.
Krwawy Jar – Wąwóz stanowiący naturalną barierę między terytorium rycerstwa a ziemiami Taug Shaar-a. Miejsce ciągłych, brutalnych potyczek.
Zatoka Szmuglerów – Ukryta, skalista plaża niedaleko miasta portowego Targvald, służąca Gildii Złodziei do przerzutu kradzionych dóbr.
Świątynia Czaszek – Mroczne miejsce kultu w głębi orkowego terytorium, gdzie szamani oddają cześć duchom przodków.
Reduta Paladynów – Warowny obóz treningowy elitarnych jednostek króla Gidiona II, strzegący głównego szlaku handlowego.
Obóz Drwali – Prężnie działająca, choć prymitywna osada na skraju Mrocznego Lasu, zrzeszająca najtwardszych rębajłów w Urtanie.
Mroczny Las – Gęsta, stara puszcza, do której rycerze zapuszczają się tylko w wieloosobowych, zbrojnych oddziałach.
Szyb Kopalniany "Zguba" – Niedawno otwarty wykop, w którym rzekomo natrafiono na pozostałości cywilizacji sprzed kataklizmu.
Przełęcz Gadzich Kłów – Wąska, oblodzona ścieżka górska prowadząca na północ; niezwykle zdradliwa z powodu osuwisk.
Kanały pod Myrat – Cuchnąca, podziemna sieć, w której według plotek znajduje się główna kryjówka nieuchwytnej Gildii Złodziei.
Cmentarzysko Popiołów – Obszar, na którym kataklizm uderzył najsilniej. Mgła nigdy tam nie opada, a podróżnicy często tracą orientację.
Strażnica Północna – Zniszczona wieża widokowa, która służy obecnie za schronienie dla bezpańskich najemników i wyrzutków.
Ołtarz Anamrona – Kapliczka wyciosana w litej skale przy głównym trakcie, przy której kupcy zostawiają miedziaki w zamian za bezpieczną podróż.
Targ Rybny w Targvaldzie – Najbardziej hałaśliwe i śmierdzące miejsce w mieście portowym; doskonała przykrywka dla działalności fałszerzy i złodziei.

Argemund

W jaki sposób niewielkie miasto-państwo na granicy Bord e`Laux i Urtany zdołało nie tylko oprzeć się zakusom potężniejszych sąsiadów, ale i podporządkować sobie okoliczne ziemie? I na czym to miasto wzbogaciło się, bo bez pieniędzy z pewnością nie utrzymałoby długo swojej niezależności? Nie na kruszcach, bo żadnych nie ma w okolicy. Nie jest dogodnie usytuowane przy ważnych szlakach handlowych, ani nie dysponuje silną armią. Więc na czym?



Odpowiedź jest prosta - zarabia na snach. I nie chodzi tu tylko to, że przyciąga różnych wizjonerów oferowanymi możliwościami, choć i jednych i drugich jest bez liku. To miasto po prostu sprawia, że sny stają się rzeczywistością. Dosłownie.

Chcesz spędzić upojną noc z hrabiną cas`Tan-Arc? Jedziesz do Argemund. Chcesz zostać bohaterem bitwy pod Hredden? Jedziesz do Argemund. Chcesz, aby twoje najskrytsze marzenie stało się rzeczywistością? Argemund.

Nikt nie wie dlaczego, ale faktem jest, że sny mieszkańców Argemund mają tendencje do stawania się rzeczywistością. Wspomnienia są prawdziwe i nie rozmywają się w pamięci jak prawdziwy sen. Wiele osób może śnić ten sam sen. Co więcej, wyśnione przedmioty zaczynają istnieć naprawdę, choć ich forma ulega z czasem zatarciu, o ile nie utrwali ich jeden z rezydujących w Ardanlidde - Dzielnicy Turystycznej - **Rzeźbiarzy Snu**. Wszechobecne są pogłoski, że także zrodzone ze snu istoty mogą zaistnieć w rzeczywistości na stałe i są całkowicie autonomiczne, choć póki co nikt nigdy nie dowiódł tego ponad wszelką wątpliwość.

Nie wiadomo, dlaczego tak się dzieje - niektórzy spekulują, że głęboko pod miastem leży niezwykle bogate złoże kryształów magicznych, inni twierdzą, że to miejsce jakiegoś niezwykle doniosłego wydarzenia - dawnej bitwy, narodzin lub śmierci bóstwa. Na ogół przyjmuje się po prostu, że granica między snem a jawą jest w Argemund niezwykle cienka. Rządząca nim Rada Miasta jest w pełni usatysfakcjonowana tym wytłumaczeniem, i jest ono również wystarczające zarówno dla mieszkańców, jak i turystów. Zaproszeni do badania tego fenomenu magowie obcokrajowcy (głównie z Elnory) mają swoje teorie, ale rzadko docierają one do szerszego grona słuchaczy.

Samo miasto - no cóż, miasto po prostu jest. Jego dokładna historia zaginęła podczas kataklizmu, który dotknął całą Urtanę, ale przyjmuje się, że Argemund wybudowano

przynajmniej kilkaset lat temu. Nie zachowały się żadne źródła pisane, a architektura, nie wskazuje na udział żadnej ze znanych ras. Zresztą, niewiele już zostało z dawnego Argemund - Architekci Snu pracują bezustannie, przenosząc budowle prosto ze snu, wybudowanie których byłoby niemożliwe przy wykorzystaniu tradycyjnych metod.

Ardanlidde

Ciągnąca się wzdłuż wschodnich, południowych i zachodnich bram miasta najbardziej reprezentacyjna dzielnica handlowa i turystyczna, oferująca przyjezdnym wszystko, czego mogą zapragnąć. Obok wszechobecnych zajazdów, karczm, sklepów i straganów funkcjonują też warsztaty **Rzemieślników Snu,** prawdziwy skarb Miasta Snów. Wprawdzie sny każdej istoty żywej mogą się w Argemund zmaterializować, zwłaszcza jeśli są wystarczająco intensywne, ale dopiero pod opieką Rzemieślników nabierają one kształtu i kierunku. Mało tego, wyśnione przedmioty również mogą zaistnieć w świecie rzeczywistym, o ile wcześniej zostaną przez wyspecjalizowanych Rzemieślników "utrwalone". Mimo takiego utrwalenia, wyśnione przedmioty wciąż można łatwo rozpoznać przez ich delikatną eteryczność, skąd pochodzi popularne w okolicy określenie „**złoto z Argemund**", co oznacza tyle, co złoto głupców, oczywiste fałszerstwo. Inną, mniej oczywistą odpowiedzialnością Rzemieślników, jest strzeżenie bezpieczeństwa klientów, gotowych do natychmiastowego odesłania marzenia w niebyt, gdyby przybrało ono niepokojący obrót.



Ciemna strona miasta

Nie wszyscy przybywają do miasta w poszukiwaniu radosnych marzeń. Są też tacy, którzy przybywają w poszukiwaniu koszmarów. Zwyrodnialcy, zboczeńcy, wszelkiej maści psychopaci ściągają do miasta tłumnie, a gdzie jest zapotrzebowanie, tam znajdzie się i dostawca, zwłaszcza jeśli zostanie hojnie wynagrodzony. O ile **Tkacze Koszmarów** działają całkowicie legalnie (jeśli współpracują ze strażą miejską, rzecz jasna - Rada Miejska nie ma nic przeciwko nim, jako że jest to źródło niemałego dochodu), to cieszą się oni raczej ponurą sławą i z reguły nie ogłaszają swoich usług otwarcie. Ogólnie postrzega się ich działalność jako niemoralną i niebezpieczną, choć prawda jest taka, że naprawdę groźne są osoby poza wszelką kontrolą - samodzielni magowie-eksperymentatorzy, mroczne kulty czy siatki szpiegowskie na usługach obcych mocarstw. Mimo wysiłków straży miejskiej (w skład której wchodzi wielu wysoce wyszkolonych, doskonale opłaconych magów - w przeciwieństwie do wielu innych miast strażnicy cieszą się poważaniem, a lord dowódca straży jest jednym z członków Rady Miejskiej) każdego roku dochodzi do kilku poważnych i kilkuset pomniejszych incydentów, które kosztują często niewinne życia, ale zarówno Rada Miejska, jak i obywatele doskonale rozumieją, że to niska cena za podtrzymanie dobrobytu.

Dzielnice zamknięte

Czasem postrzegana jako jedna, połączona murem miejskim od północnej strony dzielnica, w zasadzie już bardziej miasto w mieście. Ze względu na jej naturę stacjonuje tam dzień i noc garnizon straży miejskiej. **Strostlidde** jest siedzibą licencjonowanych magów, którzy uzyskali pozwolenie od władz miasta na badanie snów. Oprócz jak najbardziej materialnej opłaty w złocie, magowie ci są zobowiązani do dzielenia się odkryciami.

Tridtlidde to budząca powszechną grozę dzielnica więzienna. W miejscu o tak niezwykłych właściwościach jak Argemund zbrodnia kwitnie, więc potrzebny jest odpowiedni straszak. Tutaj skazani odsiadują swoje wyroki. Zadaniem większości z nich jest odpracowanie poczynionych szkód przez wyśnienie dóbr o równej wartości.

Dla najgorszych złoczyńców zarezerwowane są **Klatki** - potoczne określone niewielkich cel w najgłębszych piwnicach więziennych, w których są zamykani i poddawani nieustającemu wpływowi koszmaru, kierowanego przez najzdolniejszych Tkaczy Koszmaru lub magów z pobliskiego Strostlidde, którzy specjalizują się akurat w tej dziedzinie snów.

Plaga

Pośród wszystkich mrocznych snów i najcięższych koszmarów, nieustannie przewijają się obrazy bezkształtnych istot zbudowanych z organów i mięśni całkowicie pozbawionych skóry. Te maszkarony nie są tworem wyobraźni śniących, lecz bytami pochodzącymi spoza strefy materialnej, spoza tego świata. Czego chcą i do czego dążą? Nie zostało to jednoznacznie ustalone do tej pory nawet przez najznamienitszych oneiromantów i znawców metafizyki. Co do jednego zgadzają się wszyscy badacze – chcą się wedrzeć do świata fizycznego. Pomimo dokładania wszelakich starań, kręgów ochronnych i magicznych barier, te bezcielesne istoty zawsze znajdują sposób, żeby się wedrzeć do snów niczym choroba lub plaga. Wśród znawców tego zjawiska pod taką właśnie nazwą figurują te koszmary. Jak wielkim zagrożeniem są dla całego Argemnud? Co stanie się, kiedy Plaga przechytrzy Rzemieślników Snu i przedostanie się do świata materialnego? Tego nikt nie ma nawet odwagi pomyśleć, bo i to mogłoby być dla nich zaproszeniem.

Kultura

Sposób mówienia: z nutą sennego surrealizmu, chętnie posługuje się metaforami snu i jawy, płynnie zmienia temat jak w marzeniu. **Hierarchia wartości:** umiejętność odróżnienia prawdziwej potrzeby od ulotnego pragnienia – tu marzenia potrafią się zmaterializować, więc trzeba uważać, czego się chce. **Charakterystyczne zachowanie:** niewzruszenie wobec niezwykłości, ale wyostrzona czujność wobec nieznajomych – koszmary też bywają całkiem realne. **Temperament:** Powściągliwy, Przesądny. **Argemundianie** otrzymują +1 Spostrzegawczość oraz +1 Metafizyka.

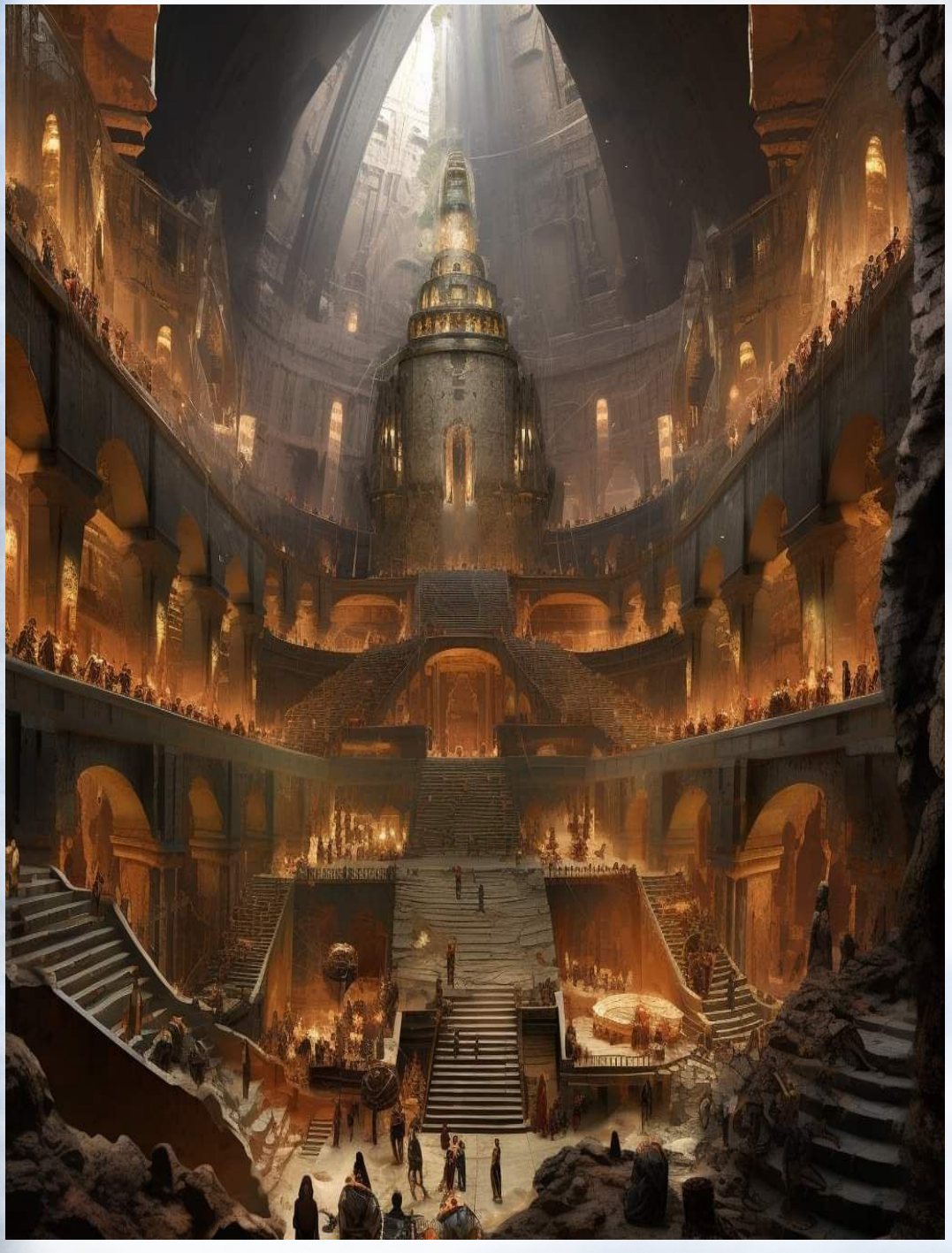
Imiona męskie	Imiona żeńskie
Sit'an	Ifre'da
Vit'las	Ala'ni
Ham'mak	Mok'ka
It'lon	Taut'ia
Pi'rus	Sy'ra
Dik'tion	El'ma
Fal'fur	Ni'via
Iem'kol	Ka'ri
Ba'jus	Oli'ra
Kor'dan	Fa'nia
Syl'var	Lu'sha
Ma'kor	Ri'na
Tor'mus	Am'ra
Fen'ral	Se'lia
Ze'ram	Vi'ra
Ul'tas	Me'lisa
Kar'min	I'sha
Der'von	No'va
Or'is	Ky'ra
Na'thos	U'nia

Nazwy miejsc

Główny Trakt Ardanlidde – Szeroka, zawsze zatłoczona ulica w Dzielnicy Turystycznej, przy której znajdują się najdroższe zajazdy i stragany oferujące "złoto z Argemund".
Plac Rzeźbiarzy – Rozległy, brukowany plac, na którym mistrzowie dłuta i magii przyjmują zlecenia na utrwalanie najśmielszych, wyśnionych przez turystów fantazji.
Gmach Rady Miasta – Wyśniona wiele wieków temu, niemożliwa z punktu widzenia fizyki budowla o zakrzywionych wieżach, w której rezydują władcy miasta.
Zaułek Koszmarów – Wąska, ciemna uliczka na pograniczu Dzielnicy Turystycznej, gdzie pod osłoną nocy swoje niebezpieczne i mroczne usługi oferują Tkacze Koszmarów.
Klatki – Najgłębszy poziom piwnic w dzielnicy więziennej Tridtlidde; miejsce nasycone stężonym lękiem, w którym najgorsi zbrodniarze poddawani są nieustannym, kontrolowanym koszmarom.
Ogrody Letargu – Miejski park, w którym powietrze zawsze przesycone jest słodkawym, usypiającym zapachem magicznych kwiatów. Ulubione miejsce wypoczynku dla tych, którzy chcą szybko zapaść w sen na świeżym powietrzu.
Laboratoria Strostlidde – Należący do licencjonowanych magów kompleks wież i podziemnych sal, w którym bada się naturę snów i szuka sposobów na powstrzymanie Plagi.
Karczma "Złota Jawa" – Najsłynniejszy i najdroższy lokal w Argemund, gwarantujący swoim gościom najwygodniejsze łoża, silne eliksiry nasenne oraz prywatnych Rzeźbiarzy Snu na wyłączność.
Klinika Przebudzonych – Miejsce, do którego trafiają osoby, których umysły nie wytrzymały zderzenia z wyśnionymi koszmarami lub które padły ofiarą ataku Plagi we śnie.
Brama Zapomnienia – Główna brama prowadząca do dzielnicy więziennej Tridtlidde. Mówi się, że przekroczenie jej progu bez zgody straży gwarantuje sny pełne udręki.
Gildia Architektów – Zawieszony w powietrzu budynek z nieustannie zmieniającego się, eterycznego marmuru, w którym szkoli się specjalistów od przenoszenia wyśnionych budowli do świata materialnego.
Czarny Rynek Eteryczny – Niezaznaczone na żadnej mapie, często zmieniające swoją lokalizację targowisko, na którym nielegalni eksperymentatorzy handlują nieutrwalonymi, niebezpiecznymi przedmiotami i istotami ze snów.
Most Zachodu – Cud architektury łączący Ardanlidde z główną bramą miejską. Jego rzeźbienia przedstawiają sceny ze snów, które podobno nigdy się jeszcze nie wydarzyły.
Wieża Lorda Dowódcy – Surowa, całkowicie materialna i pozbawiona jakichkolwiek onirycznych zdobień twierdza, stanowiąca główną siedzibę straży miejskiej.
Archiwum Oneiromantów – Znajdująca się w Strostlidde potężna biblioteka pełna zwojów i kryształów pamięci, w której zapisuje się przebieg najciekawszych i najpotężniejszych snów.
Pęknięcie Plagi – Pilnie strzeżony i odizolowany magicznymi barierami obszar w podziemiach miasta, gdzie granica między światem materialnym a bytem bezskórych maszkaronów jest najcieńsza.
Taras Iluzji – Wyśniony przez nieznanego architekta punkt widokowy, z którego widać panoramę całego miasta. Schody prowadzące na taras zdają się nie mieć końca.
Aleja Upadłych Marzeń – Biedniejsza część miasta, zamieszkana przez tych turystów, którym skończyło się złoto, a którzy uzależnili się od magii snów Argemund i nie potrafią już opuścić tego miejsca.
Katakumby Tridtlidde – Miejsca, gdzie skazani odpracowują swoje winy, śpiąc na kamiennych pryczach pod czujnym okiem strażników i Rzemieślników, przymusowo wyśniewając dobra na rzecz miasta.
Pracownia "Efemera" – Słynny, elitarny warsztat w Ardanlidde, w którym można zamówić wyśnienie na stałe rzadkich i niezwykłych zwierząt, a rzekomo nawet idealnych kochanków, choć ceny takich usług są astronomiczne.

Krasnoludzkie Denny

Mianem dennu określa się siedzibę krasnoludzką, wykutą w litej skale i ukształtowaną na fortecę z zewnątrz oraz przytulne, wygodne i pełne dóbr wszelakich domostwo. Denny mogą się różnić nieco pod względem wielkości, architektury, czy zwyczajów w zależności od położenia geograficznego, ale w głównej mierze są bardzo podobne.



Na całym świecie jest dwanaście dennów, z czego tylko trzy znajdują się na Południowym Lądzie. Pozostałe rozlokowane są na Północnym Lądzie wśród łańcuchów górskich ciągnących się przez cały kontynent. Uznaje się, że największym dennem jest **Zgorad-denn** mieszczący się w południowej części Wielkich Sztygów.

Przeważnie denny mają jedną lub co najwyżej dwie głównej bramy, których nawet wściekły smok nie byłby w stanie sforsować, gdyby były zaryglowane. A przynajmniej takie krążą o nich opowieści. Są one zresztą dobrze uargumentowane przez szereg zabezpieczeń, wąskich gardeł, mechanizmów zawalających stropy oraz pułapek. Istnieją też mniejsze, boczne wejścia, ale ich położenie jest ściśle strzeżoną tajemnicą. Jako że denny są wykute w skale, nie ma potrzeby troszczyć się o mury i sklepienia, bowiem są one najmocniejsze na całym świecie i co do tego nikt nie ma tu najmniejszych wątpliwości.

Wnętrze dennów to na ogół doskonale zorganizowana struktura przestrzenna i społeczna. Niczym olbrzymie miasto-domostwo, w którym jest specjalny zakątek na wszystkie istotne zajęcia mieszkańców, denn spełnia tę tezę wybitnie. Podzielony jest na dystrykty o określonych specjalizacjach. Tak więc chcąc załatwić sprawę natury zdrowotnej, należy udać się do dystryktu Sekul, gdzie jest w bród kramów herbalistów oferujących nie tylko zioła, ale również spreparowane grzyby i proszki lecznicze; piwnic alchemików warzących swoje eliksiry, maści i bardziej wybuchowe materiały; kaplice i świątynie, gdzie kapłani potrafią uzdrowić z niemalże każdej dolegliwości za odpowiednią ilość złota.

Dystrykty i Klany

Każdy z dystryktów jest jednocześnie rewirem klanu, który jest powiązany z danym typem usług. Jest to praktycznie niepodważalna zasada, która nigdy nie została uprawomocniona z tego powodu, że nigdy nie było takiej potrzeby. Społeczeństwo krasnludzkie samoistnie dąży do takiego jawnego podziału, który od tysiącleci się sprawdza.

Władzę sprawuje król elekt, który zwyczajowo jest wybieranym klanarchą Derratu; stoi na czele Rady Klanarchatu, w skład której wchodzi 12 wybranych Klanarchów.

W obrębie każdego klanu funkcjonują role Drychty (czeladnika), Kaufa (/kuf/ mistrza), Zyndera (/cynder/ zarządcy) oraz Klanarchy (lidera klanu i tym samym dystryktu). Każdy klan składa się z jednego Klanarchy, 12 Zynderów, z czego każdy ma pod sobą co najmniej 12 Kaufów. Każdy Kauf może szkolić dowolną liczbę Drychtów. W siedzibach krasnoludzkich typowymi klanami są:

Derrat – Gwardia, Straż, Wojsko, Najmici, Inkwizycja, Sądownictwo
Klan Derrat to kamienny mur i stalowe ostrze każdego dennu. Jego członkowie od najmłodszych lat szkoleni są w dyscyplinie, walce i bezwzględnym posłuszeństwie prawu. To oni strzegą bram, patrolują najciemniejsze korytarze i egzekwują wyroki Klanarchy. Dla obcych są ponurą i nieprzejednaną siłą, ale dla swoich klanbratów stanowią gwarancję bezpieczeństwa. W ich rękach spoczywa honor i przetrwanie całej społeczności.
Runa: Runa Tarczy – symbolizująca obronę, niezłomność i sprawiedliwą siłę.

Lugza – Inżynierowie, Architekci, Projektanci, Budowniczy
Podczas gdy inne klany wydobywają bogactwa lub bronią murów, Lugza wznosi te mury ku chwale przodków. To wizjonerzy, którzy potrafią spojrzeć na surową skałę i zobaczyć w niej potężne hale, misterne mosty i systemy akweduktów. Ich dzieła mają przetrwać tysiąclecia, a każdy łuk i filar jest świadectwem krasnoludzkiej dominacji nad kamieniem. Są cierpliwi, metodyczni i obdarzeni wyobraźnią, która przekształca jaskinie w dom.
Runa: Runa Kamienia Węgielnego – oznaczająca fundament, stabilność i wielkie dzieło budowy.

Parad – Kowale, Płatnerze
Serce każdego dennu bije w rytm młotów klanu Parad. W żarze ich kuźni rodzi się legendarna krasnoludzka stal. To oni przekuwają surową rudę w oręż dla gwardzistów i lśniące pancerze, które wytrzymają cios smoka. Dla klanu Parad kowalstwo to nie rzemiosło, a sztuka i święty rytuał. Każde uderzenie młota jest modlitwą, a każdy wykuty przedmiot nosi w sobie cząstkę duszy jego twórcy.
Runa: Runa Kowadła – symbolizująca tworzenie, hart ducha, siłę i doskonałość rzemiosła.

Urba – Górnicy, Kamieniarze, Hutnicy
Klan Urba to cichy i niestrudzony fundament potęgi dennów. To oni schodzą w najgłębsze i najniebezpieczniejsze czeluście ziemi, by wydobyć na powierzchnię jej skarby – metale, węgiel i szlachetne kamienie. Są twardzi jak skała, w której pracują, małomówni i przyzwyczajeni do ciemności. Bez ich potu i odwagi kuźnie klanu Parad by ostygły, a skarbce Terty świeciłyby pustkami.
Runa: Runa Kilofa – reprezentująca pracę u podstaw, wytrwałość i bogactwa ukryte w głębi.

Sekul – Alchemicy, Zielarze, Lekarze, Kapłani, Wróżbici
Tam, gdzie kończy się stal i kamień, a zaczynają się tajemnice ciała, ducha i magii, tam swoją domenę ma klan Sekul. To oni leczą rany, warzą potężne eliksiry i strzegą tajemnicy smoczego prochu. Jako kapłani i wróżbici są pośrednikami między krasnoludami a bogami oraz przodkami, dbając o zdrowie zarówno fizyczne, jak i duchowe społeczności. Są szanowani, ale i budzą pewien lęk, gdyż obcują z siłami życia i śmierci.
Runa: Runa Uzdrowienia – oznaczająca życie, odnowę, wiedzę tajemną i duchową równowagę.

Bibat – Gorzelnicy, Browarnicy, Kucharze, Cukiernicy
Klan Bibat dba o to, by krasnoludzkie brzuchy były pełne, a kufle nigdy nie pozostawały puste. Są mistrzami w swoim fachu – ich piwa i gorzałki słyną z mocy na całym świecie, a zapach pieczeni z ich kuchni potrafi wywabić z kuźni nawet najbardziej zapracowanego kowala. Utrzymują morale całego dennu, a ich gospody i sale biesiadne są miejscem, gdzie znikają waśnie, a rodzi się braterstwo.
Runa: Runa Kufra – symbolizująca wspólnotę, gościnność, radość i obfitość.



Øli – Stolarze, Łuczarze, Kusznikarze, Ślusarze, Rusznikarze, Snycerze
Podczas gdy większość krasnoludów gardzi drewnem jako materiałem nietrwałym, klan Øli uczynił z jego obróbki sztukę. To oni tworzą solidne trzonki do toporów, precyzyjne mechanizmy kusz i zamków, a także pierwsze krasnoludzkie rusznice. Ich praca wymaga cierpliwości i oka do detalu, cech, które czynią z nich mistrzów skomplikowanych mechanizmów i jedynych prawdziwych specjalistów od walki dystansowej w dennach.
Runa: Runa Koła Zębatego – reprezentująca precyzję, innowację i skomplikowany mechanizm.

Jenty – Rymarze, Garbarze, Krawcy
Choć ich praca nie jest tak spektakularna jak kowali czy budowniczych, bez klanu Jenty społeczność dennu nie mogłaby funkcjonować. To oni szyją wytrzymałe ubrania, buty, które znoszą lata wędrówek po kamiennych korytarzach, a także skórzane pasy i torby, w których każdy krasnolud nosi swój dobytek. Są praktyczni i pracowici, a ich rzemiosło jest ciche, lecz absolutnie niezbędne.
Runa: Runa Splotu – oznaczająca wytrzymałość, praktyczność i łączenie różnych elementów w funkcjonalną całość.

Terta – Jubilerzy, Złotnicy, Powiernicy
Klan Terta pracuje z najcenniejszymi darami góry – złotem i

klejnotami. Ich niezrównany kunszt pozwala tworzyć biżuterię o zapierającej dech w piersiach urodzie. Jednak ich najważniejszą rolą jest bycie powiernikami. To oni zarządzają skarbcami, strzegą bogactw innych klanów i pełnią funkcję bankierów. Ich słowo jest równie cenne jak złoto, a zaufanie, jakim się ich darzy, jest fundamentem ekonomii dennu.
Runa: Runa Skarbu – symbolizująca bogactwo, piękno, zaufanie i wartość.

Hylqan – Treserzy, Hodowcy, Myśliwi, Przepatrywacze, Traperzy (Pułapkarze)
Klan Hylqan to oczy i uszy dennu w świecie zewnętrznym. W przeciwieństwie do większości krasnoludów, czują się równie dobrze na powierzchni, co pod ziemią. Są mistrzami tropienia, polowania i zastawiania pułapek. To oni dostarczają świeżego mięsa i skór, a także oswajają i trenują górskie bestie, które służą jako strażnicy lub zwierzęta pociągowe. Są niezależni, twardzi i znają sekrety dziczy.
Runa: Runa Tropu – reprezentująca polowanie, przetrwanie, instynkt i ścieżki poza dennem.

Mowin – Bibliotekarze, Kronikarze, Grawernicy Run, Magowie, Grabarze
Klan Mowin to strażnicy pamięci, wiedzy i tradycji. To oni spisują kroniki, badają starożytne pisma i grawerują potężne runy na broni i pancerzach, nasycając je magią. Jako jedyni w dennach otwarcie zgłębiają arkana magii. Ich rola jako grabarzy jest dopełnieniem ich misji – dbają o to, by historia każdego krasnoluda została należycie zapisana i by jego duch spokojnie odszedł do sal przodków. Są mądrzy, tajemniczy i cieszą się ogromnym szacunkiem.
Runa: Runa Wiedzy – oznaczająca pamięć, historię, magię i słowo pisane.

Øntavir – Trubadurzy, Aktorzy, Śpiewacy, Muzycy, Poeci, Malarze, Szpiedzy, Kupcy, Emisariusze, Kartografowie
Klan Øntavir to krasnoludzki głos w świecie zewnętrznym. Jego członkowie to mozaika talentów – od poetów i muzyków, którzy opiewają chwałę dennów, po kupców, dyplomatów i szpiegów, którzy dbają o ich interesy poza murami. Są mistrzami słowa, pieśni i sekretów. To oni nawiązują kontakty, prowadzą handel i zbierają informacje. Choć niektórzy konserwatywni krasnoludowie patrzą na nich z pewną podejrzliwością, ich rola jest kluczowa dla przetrwania w świecie pełnym innych ras.
Runa: Runa Drogi – symbolizująca podróż, komunikację, handel i więzi ze światem zewnętrznym.

Dzwony wacht

Codzienne życie w dennach nie jest płynne jak w Podświecie, ani też dyktowane wschodem i zachodem słońca. Tutaj rolę miary czasu pełnią dzwony. Są ich trzy rodzaje. Każdy ma inne znacznie.

Duży dzwon, który bije dwukrotnie w południe a następnie co 6 godzin oznajmia zmianę wachty. W południe rozpoczyna się **wachta ciepła** lub środkowa, w czasie której kwitnie praca, handel i życie społeczne, a **światłodukty** – specjalne kominy wykute w skale aż na powierzchnię i wypełnione polerowanym kwarcem w żelaznych obejmach – dostarczają najwięcej słońca do podziemnych upraw.

Kolejny pojedynczy duży dzwon – odpowiadający godzinie 18-tej w miastach na powierzchni – rozpoczyna **wachtę późną**. Jest to czas, kiedy krasnoludy gromadnie spotykają się w tawernach, placach i targowiskach chętnie ze sobą spotykając, rozmawiając, jedząc i żłopiąc uwielbiane przez niemalże wszystkich bez wyjątków jasne, szczerozłote lub ciemne, korzenne piwo. Jest to czas wesoły, rubaszny, wypełniający ogromne hole i korytarze śpiewem i śmiechem oraz czas nader popularnych burd, które są tu praktykowane jak sport. Obcych – o ile zostaną wpuszczeniu w głąb dennu – może dziwić zachowanie obitych i posiniaczonych uczestników usianych bójkami biesiad, bowiem tradycją jest podziękowanie przeciwnikowi za dobrą zabawę, poklepanie po ramieniu i wzniesieniu toastu.

O północy bije duży dzwon po raz kolejny obwieszczając początek **wachty zimnej**. To czas kładzenia się na spoczynek przez zdecydowaną większość społeczności. Pracą zajmują się w tym czasie jedynie alchemicy produkujący swoje towary w chłodniejszych, czyli bezpieczniejszych warunkach; kapłani i znachorzy czuwający w kaplicach i lazaretach oraz patrole straży Derratu.

Duży dzwon bije po raz kolejny o godzinie 6-tej ogłaszając **wachtę wczesną**, podczas której w dennach z powrotem budzi się z wolna zgiełk maszynerii, gwar rozmów, huk kuźni a w powietrzu roznoszą się zapachy z pieców i kociołków. Jest to czas najintensywniejszej pracy, największego hałasu konstruktów i największego skupienia w krasnoludzkiej siedzibie. Rzadko kiedy mieszkańcy mają wtedy czas na pogaduchy, czy zbyt długie przerwy.

Oprócz czterech głównych zmian wachty są jeszcze małe dzwony, nieco cichsze, które odmierzają czas pomiędzy dużymi dzwonami w odstępach po półtorej godziny. Każda wachta dzieli się zatem na 4 części oddzielone 3 małymi dzwonami.

Tubla

Jest jeszcze jeden dzwon – **tubla**. Jego dźwięk jest wyjątkowo niski, donośny i przenikliwy. Kiedy się odzywa wszyscy mieszkańcy natychmiast wstrzymują swoje zajęcia i zrywają się na równe nogi podczas odpoczynku. A to dlatego, że głos tubli zwiastuje kłopoty dla całego dennu. Atak z zewnątrz, czy z głębin bądź zawalenie się którejś konstrukcji w głównym holu albo zalanie części kopalni. Głos tubli rozlega się rzadko, lecz kiedy to robi, wszyscy niczym jedna, wielka, zgrana załoga staje w gotowości reagować na nieszczęście.

Równouprawnienie

Społeczeństwo krasnoludzkie jest pod pewnym względem zdecydowanie odmienne od reszty świata. Nie uznaje dyskryminacji płci. Nie dlatego, że kobiety „się nie nadają" do jakichś czynności, ani też nie dlatego, że krasnoludzkie kobiety wyglądają jak mężczyźni – jak kpią ci, którzy na oczy nie widzieli żadnej przedstawicielki tej rasy. Jest to wierutną bzdurą, jakby kobiety miały brody. Pomimo przysadzistej postawy i niezwykłej muskulatury, kobiety potrafią urzekać swoją urodą nawet ludzi. Dennyckie kobiety parają się każdym rodzajem prac, nie stroniąc od tych najcięższych. Jest to natomiast niepodważalnie prawdziwą obserwacją, że nie pałają żądzą przygód, która pcha mężczyzn

poza solidne fortyfikacje siedzib. I z tego właśnie powodu mity o krasnoludzkich kobietach obrosły brodami.

Smoczy proch

Jedną z najpilniej strzeżonych tajemnic jest z pewnością przepis na czarny, wybuchowy proch. Dzięki niemu możliwe jest przebijanie się przez nawet najtwardsze skały i wykuwanie ważnych tuneli, ale też uzbrajanie bram i korytarzy w mechanizmy zawaleń awaryjnych, które gwarantują bezpieczeństwo całemu dennowi w czasie ataków z zewnątrz. Czarny proch jest stosowany także przez rusznikarzy do produkcji amunicji **broni palnej** – od wielkich armat i bombard, przez średniej wielkości muszkiety i rusznice, aż po jednoręczne eruptory i pistole. Jednakże to jeszcze nie są narzędzia o największej sile rażenia. **Smoczy proch** bowiem daje krasnoludom niezwykłą przewagę, przed którą nie ochronią nawet smocze łuski, jeśli wierzyć przechwałkom tej porywczej i skorej do przesady nacji. Faktem jest, że smoczy proch był widziany w ferworze walk kiedy grupa kilkunastu ciężkozbrojnych bombadierów bez niczyjej pomocy spopieliła pół tysiąca nacierających orków zalewając ich żywym ogniem. Co prawda dopisało im szczęście, ale też wykazali się zmysłem taktycznym i rozumem, bowiem wzięli wrogów w kleszcze sami kryjąc się na wyższych, ciężko dostępnych pozycjach. Z daleka wyglądało to jak zionięcia smoka wprost na dolinę, gdzie ścisnęło się zbyt dużo, zbyt niedopieczonych zielonoskórych. Od tamtej pory **alchemik Bronzino**, który wpadł na pomysł domieszki Spieku i Obsydianu do czarnego prochu urósł do rangi niedoścignionej legendy. Inne jego pomysły niedługo później również zyskały na popularności i jeszcze bardziej utwardziły go w pozycji największego alchemika w historii dwunastu podgórskich siedzib.

Windy, akwedukty, wynalazki

Proch nie jest jedynym osiągnięciem krasnoludów. Pomniejszych konstrukcji, machin i silników w siedzibach górskich jest co niemiara. Najczęściej widzianym wynalazkiem są **windy** – specjalne platformy lub klatki wiszące na łańcucha, które koła zębate z ogromną siłą przesuwają, by przemieścić pasażerów w górę lub w dół. Wygodne, szybkie i zazwyczaj niezawodne maszyny napędzane skomplikowanym mechanizmem przekładni i sprzęgieł, dźwigni i mierników ciśnienia w stalowych komorach wypełnionych wodą i parą. Nic by z tego nie było, gdyby nie sieć akweduktów i pomp, dzięki którym nie tylko jest pitna woda w każdym zakątku dennu, ale i gorąca woda do kąpieli! Podobno trwają prace nad rozpowszechnieniem jeszcze trzeciej sieci rur – zwanej roboczo piwociągiem – jednakże inżynierowie i browarnicy grzęzną od dawna w dysputach technicznych, co nie wróży prędkiego wprowadzenia tego, jakże wyczekiwanego udogodnienia. Wiele wrót, drzwi i zapadni jest z kolei zasilanych poprzez grube liny powiązane z ogromnymi ciężarami zwisającymi swobodnie w głębokich rozpadlinach.

Kunszt rzemieślniczy

W samym sercu dennu goreje zawsze królewska kuźnia, z której żar bije na wiele poziomów. Klany zawsze największym szacunkiem darzyły owoce pracy kowali, płatnerzy i jubilerów. Od wieków jakiś nieokreślony, pierwotny magnetyzm, duch skały macierzystej lub zwykły instynkt ciągnął wzrok, myśli i ręce ku rudom metali. Toteż kunszt, jaki osiągnęli w dziedzinach ich obróbki, jest uznawany za prawdziwe mistrzostwo na całym globie. I nie są to czcze przechwałki – efekty rękodzielnictwa klanbraci są wysoce cenione wszędzie, jak okiem sięgnąć. Od zawsze był to największy skarb, jaki można posiąść. Nic więc dziwnego, że ta rasa naturalnie wyposażona w smykałkę do interesów, prowadzi szeroko rozwinięty handel ze światem zewnętrznym. Aczkolwiek to jeszcze nie koniec zalet rzemiosła krasnoludzkiego, wszak nic tak nie podsyca emocji, jak odrobina magii.

Pismo i magiczne runy

Od wieków, jak sięgnąć pamięcią, krasnoludy czciły pismo. Szacunek dla słów pisanych i grawerowanch wysysają wraz z mlekiem matki. Trend ten urósł tak niebywale, że pismem zajmują się specjalne osoby i to tylko w ważnych sytuacjach. Nie ma tu pisania na szybko liścików, nie bazgrze się węglem na ścianie, nie uprawia grafomaństwa. Pismo jest święte. A żeby czas nie wymazał, tego co ma zostać spisane, najczęściej graweruje się słowa na tablicach kamiennych. Takie słowo niesie w sobie moc. Dosłownie i w przenośni. Zrezygnowanie z pisma w życiu codziennym było dość niewygodne i niepraktyczne, ale z pomocą przyszła wówczas mowa wspólna. Ten język nie cieszył się uznaniem ani szacunkiem, takim jak **runy** – starożytnym pismem krasnoludzkim. Dlatego mowa wspólna szybko znalazła zastosowanie w dennach jako pismo, które można szargać na lewo i prawo, niegodne uwieczniania na kamieniu. Tym sposobem runy jeszcze bardziej zyskały na znaczeniu. Przez wielu są wręcz uznawane jako mistyczne albo i boskie. Choć nikt nie zabroni przeciętnemu krasnalowi wierzyć w bzdury, to prawdą jest, że prawdziwe runy niosą w sobie moc. Moc magiczną. Pismo runiczne, przekazywane z ojca na syna, z każdym pokoleniem obrastało w respekt, wiarę i cześć. Każdy, kto stawiał runy, czynił to z pieczołowitością i skrupulatnością znawców metafizyki i arkan magii. Nic zatem dziwnego, że i takiego wymiaru nabrało starożytne pismo runiczne krasnoludów. Powszechnie wiadomo, że oręż i zbroja z runami krasnoludzkimi jest wzmocniona magią przez kowala, który ten przedmiot stworzył. I faktycznie broń kuta przez dennyckich kowali i zbroje płatnerzy są nieprzeciętnie wytrzymałe, wręcz niezniszczalne. Czasem też rozżarzą się surowym ogniem w trakcie walki lub świecą w ciemnościach oślepiając wrogów i wzbudzając w nich popłoch. Każdy, kto choć widział z bliska artefakt z krasnoludzkimi runami, wie, że to prawda. Runy krasnoludzkie to oznaka najwyższej jakości sprzętu i zarazem rzadkość olbrzymia.

Mały słownik krasnoludzki

knyp – krasnolud bezkastowy lub złodziej

borev, bórva – kolokwialna nazwa klanbraci i klansióstr

óbar – obcy, ktoś spoza klanu

vereg – przybysz, wróg

któch – krasnoludzkie tradycyjne pieczywo

ochyr, óchra – czarnoksiężnik, wiedźma

bechyr qvadras zakór!! – popularne przekleństwo, brak odpowiednio soczystego tłumaczenia

ki sztuuk noraz?! – typowy wyraz zaskoczenia

kaduk – broda

varlok – też broda, ale inna

szmikulec – słabej jakości kruszec, szmelc

dilich – czyste złoto

truuk – broda, ale jeszcze inna

bablok – bogata bryłka złota

karóctz – ciemne piwo z wyraźną nutą grzybową

nich du zvor karók! – zwyczajne pozdrowienie „bądź tęgi i zdrów!"

nich klach tó svagrod! – „a żebyś sczezł pod kamieniami!"

ka lók? – „czego chcesz?"

pigród tev suuk – „nie ma mowy"

mallok – broda zapleciona w potrójny warkocz

pykt – młot, narzędzie

myszmyr – gorzałka

kdycht, frelech – „zejdź mi z drogi" lub „idź precz"

ósabba – przerwa, wolne, odpoczynek

verk – zmiana, wachta

Kultura

posób mówienia: głośno, szczerze, z rubasznym humorem i solidną dawką przekleństw w mowie krasnoludzkiej. **Hierarchia wartości:** honor klanu i rzemiosło ponad wszystko, złoto jako miara statusu, lojalność wobec klanbraci. **Charakterystyczne zachowanie:** impulsywność i skorość do bijatyki, ale z tradycją podziękowania przeciwnikowi po burdzie; łatwo się obrażają, równie łatwo wybaczają. **Temperament:** Uczciwy, Zadziorny. **Klanbracia (dennyci)** otrzymują +1 Blefowanie oraz +1 pkt. Wytrzymałości.

Imiona męskie	Imiona żeńskie	Nazwy miejsc
Brok	Runa	Hala Derra
Kardon	Gilda	Rozpadlina Tubli
Drøs	Grima	Garda Piwosza
Dórn	Krona	Pustka Młotów
Grek	Draga	Komin Światłoduktu
Skrag	Zisa	Winda Zęba
Throm	Astryd	Sklepienie Øli
Grond	Volta	Wysoki Akwedukt
Rórik	Brona	Brama Zgrzytu
Frak	Saga	Schody Śródwachty
Torb	Yra	Kwatera Zgorzelisk
Kald	Groma	Węzeł Piwociągu
Zarak	Myra	Sień Mowiny
Barod	Klarna	Otchłań północna
Malok	Hylqa	Wykusz na Trakcie



rewolucyjnych wynalazków były skraplacze terrazytowe, które zapewniają świeżą pitną wodę dzień i noc. Dzięki nim pośród spiekoty piasków i martwych skał istnieją bujne zielone miasta. Innym równie cennym odkryciem jest czarny proch skrywający w sobie moc samego Tyigur-a. Dzięki niemu krasnoludzcy rzemieślnicy stworzyli ręczną broń palną oraz zupełnie nowy sposób obrony przed piratami grasującymi zarówno na morzach, jak i w powietrzu. Armaty, sztucery i działa znalazły zastosowanie także w wojnach terytorialnych sięgających kilku dekad wstecz. Przechyliły szalę zwycięstwa w walce z Helveti, co zmusiło ich do wycofania wojsk i zawarcia traktatu pokojowego. Decydującym czynnikiem w tej sytuacji wcale nie okazały się siejące spustoszenie krasnoludzkie działa, lecz armia nieumarłych, która przedarła się przez Qyin Dren aż po skraj puszczy Lunoru. Wspólnymi siłami elfy i minotaury rozbiły wówczas siły umarlaków i odesłały dowodzącego nimi licza odzyskując tym samym panowanie nad własnymi krainami. Od tej pory panuje niepewny pokój między Æstalonem i jego sąsiadami. Po wojnie wyprawy badawczo-wydobywcze nabrały intensywnego tempa w kierunku Kolonii. Mimo początkowych nieporozumień z panującymi dotychczas niepodzielnie czerwiami pustynnymi, półwysep ostatecznie uznano za przejęty i skolonizowany.

Æstalon

Republika Æstalonu położona jest dwóch kontynentach: rodzimy obszar znajduje się we wschodniej części Południowego Lądu natomiast południowy półwysep Północnego Lądu, zwany Kolonią Æstalońską, został przejęty stosunkowo niedawno. Do Kolonii wliczana jest także niebagatelnych rozmiarów kamienista wyspa o niespodziewanie wielkich pokładach rud metali wszelakich. Oficjalnym i zarazem dominującym językiem jest æstalis, drugim pod względem popularności jest mowa wspólna. Obowiązującą walutą są złote monety ozdobione symbolem trójkąta równobocznego.

Znaczną większość populacji stanowią krasnoludy charakteryzujące się ciemniejszą karnacją i czarnymi włosami, w mniejszości znajdują się tu ludzie i sporadycznie występujące minotaury. Stare księgi donoszą o kataklizmach, a także o „żywym ogniu", który wypędził krasnoludy z ich podziemnych siedzib w górach Thryist. Liczne lokalne trzęsienia ziemi sugerują wulkaniczne podłoże owych kataklizmów. Od tamtej pory krasnoludy żyją na powierzchni ziemi, rozbudowując swe miasta, tworząc niebywałe maszyny, jak zeppeliny, ułatwiające życie w tej pustynnej krainie. Jednym z





Ktokolwiek rzekłby o Æstalonie „złota kraina”, wiele by się nie pomylił. Istotnie budowle wznoszone z pustynnego kamienia i piaskowców mienią się złotem w prażącym słońcu. Powszechna dostępność kruszywa wszelakiego, w tym złota, sprawia, że niejeden dach czy kopuła pokryta jest czystym złotem. Nikogo to jednak nie razi, gdyż prawdziwym skarbem w tej surowej krainie jest woda. Dlatego właśnie miasta powstały wokół skraplaczy terrazytowych, które zbudowano wszędzie tam, gdzie znaleźć można więcej naturalnych bogactw. Znaczną część populacji stanowią rzemieślnicy, kupcy i górnicy. W przeciwieństwie do typowych krasnoludzkich społeczeństw, nie ma tu podziału kastowego. Być może za sprawą domieszek etnicznych wykształcił się tu terytorialny system sprawowania władzy elekcyjnej, przy czym nie każdy głos jest tak samo istotny. Majętność każdego obywatela określa wpływ na decyzję. Ponieważ nie sposób zmierzyć zdanie każdego mieszkańca, toteż grupa najmożniejszych krasnoludów z danego sihedronu (regionu) zbiera się w celu wyłonienia przywódcy – szejka. Na etapie formowania się państwa ustalone zostało, że szejkowie każdego z 19-tu sihedronów będą zbierać się i wspólnie wybierać jednego monarchę. Na czele państwa stoi obecnie sahir Abuyin ibn Djadir ibn Omar Kalid ben Hadji al Sharidi. Każdy sahir jest również religijnym przywódcą kultywującym Hub a'Dvela (Habael), Tyigura (Brod-Gar) lub Seifiosa (Leantel). Jedną z charakterystycznych cech tego ustroju jest dwuletni czas kadencji sahira. Uzasadnione jest to potrzebą minimalizacji konieczności mordowania obecnego władcy, gdy zbytnio wczuje się w swą rolę i władzę lub gdy postanowi zbytnio zrewolucjonizować państwo. Wybór nowego sahira odbywa się w wyniku wielodniowej debaty tęgo zakrapianej trunkami krasnoludzkiego wyrobu. Nie jest zatem dziwne, że po dokonaniu wyboru nie są ujawniane publicznie informacje, co decydowało o wyborze nowego władcy. Szejkowie biorący udział w debacie zazwyczaj ostatnie, co pamiętają tuż po obudzeniu się we własnych pałacach, to lot na debatę. Mimo to, ten ustrój z właśnie taką tradycją przetrwał wiele pokoleń i zdaje się służyć wszystkim mieszkańcom, jak i zagranicznym partnerom handlowym, więc nikt nie ma powodu do narzekania.

Sprawy inaczej się mają w odległej Kolonii. Z niewyjaśnionych przyczyn żaden z terrazytowych skraplaczy nie działa, jak powinien. Ludzcy uczeni twierdzą jednogłośnie, że to wina niejednorodnej i niespójnej struktury czasoprzestrzennego nośnika magii, ale co oni mogą wiedzieć o krasnoludzkich wynalazkach? Bez skraplaczy ten obszar jawi się jałową pustynią zamieszkaną przez olbrzymie czerwie czyhające na podróżnych. Jedynymi bastionami cywilizacji są skalne wyspy, na i w których można znaleźć schronienie. Mimo nieprzyjaznych warunków okolica obfituje w różnorodne składniki mineralne tak cenione przez alchemików na całym świecie. W tym kształcie Kolonia przypomina rodzimy Æstalon sprzed dobrych kilku dekad.

Na swój sposób æstalończycy są bardzo pobożni, biorąc pod uwagę jakim bóstwom oddają cześć. Habael ma niejedną kaplicę w każdym mieście. Właściwie z każdego skrzyżowania dróg widać przynajmniej 3 warsztaty. Leantel i Brod-Gar natomiast są bardziej traktowani jak władcy wiatru i ognia, i jako takim każdy mieszkaniec oddaje im należytą cześć. Zadaniem szejków jest odczytywanie i interpretowanie woli tychże bóstw. Co by wiele nie mówić właśnie w ten sposób powołano do istnienia wiele niesamowitych wynalazków, ot choćby spłuczka w latrynie. Co się zaś tyczy magii, sprawa jest rzekomo jałowa jak sama pustynia. Krasnoludy z uporem wściekłego minotaura twierdzą, że nie znają tego surowca. Co dziwne, każdy kowal dokładnie zna wszystkie składniki potrzebne do nasycenia zbroi twierdząc, że „nie wykułby przecież pancerza, co przed ogniem nie chroni!”, a na rynkach nie brak, ani latających dywanów ani tresowanych lin. Jak się okazuje, te same przepisy były przekazywane z pokolenia na pokolenie w taki sposób, że ostatecznie stworzenie czegokolwiek łączyło się jednoznacznie z magicznym wzmocnieniem. Choć rzemieślnikom nigdy by przez myśl nie przeszedł żaden rytuał magiczny, to ukończenie przedmiotu zawsze wymaga modlitwy do któregoś z bóstw, siedzenia w kwarcowym kręgu i powtarzania wielokrotnie tych samych niezrozumiałych słów.

Synowie Sukina

Wśród tego jakże barwnego i harmonijnie współżyjącego społeczeństwa nie obyło się bez szajki buntowników, których bezczelność ustępuje jedynie ich szaleństwu. Członkowie tego ugrupowania są odpowiedzialni za rabunki, napaści, morderstwa, kradzieże i rewolty w obrębie całego państwa. Głównym praktykowanym przez nich sposobem torturowania władzy jest nadzwyczaj skuteczna propaganda przeciw wyzysku pospólstwa przez władzę szejków. Znani są również z rozdawania skradzionych towarów i złota. Ich tożsamość pozostaje nieznana – tak jak i prawdziwe cele, co czyni ich istnym wrzodem na tyłkach panujących zejków i sahira.

Fedyakini

Krążą po Kolonii legendy o plemieniu ludzi, którzy rzekomo żyją wśród piasków pustyni. Ci, którzy ich widzieli, powiadają, że odziewają się na czarno od stóp do głów. A najśmielsze opowieści niosą, że zbratali się z czerwiami do tego stopnia, że mogą na nich jeździć! Wprawdzie historie te są nieprawdopodobne, ale niejeden przyzna, że widział czarnych ludzi na pustyni, którzy napoili, kiedy bukłaki dawno wyschły lub powalili napastników jednym gestem ręki. Czyżby ta złowroga kraina skrywała gdzieś oazę ludzkości? Czyżby ten wyklęty przez bogów zakątek miał do zaoferowania coś więcej?

Kultura

Sposób mówienia: żywiołowo, z szeroką gestykulacją, chętnie przechodzi w tryb targowania się lub kłótni o byle co. **Hierarchia wartości:** własny zysk i przyjemność chwili; woda ceniona wyżej niż złoto. **Charakterystyczne zachowanie:** nie stroni od szemranych interesów, łatwo zapala się do bójki albo kielicha. **Temperament:** Emocjonalny, Samolubny. **Æstalończycy** otrzymują +1 Orientacja i +1 Przekonywanie.

Imiona męskie	Imiona żeńskie
Azram	Azura
Barruk	Bhelmah
Djalil	Djamila
Fahrid	Dhalia
Gharat	Fathira
Hakkar	Ghalia
Izzat	Izzara
Khazur	Khadira
Khaffar	Muzna
Maelik	Nadhira
Nazzir	Nura
Qadir	Qadira
Razim	Rhaima
Rhuvan	Rhavia
Salim	Samira
Tariq	Shira
Tharim	Thalia
Thurgul	Thara
Zharim	Zafira
Zubayr	Zahra

Nazwy miejsc

Al-Tharyia – Główna metropolia republiki, nazywana "Miastem Wiecznej Rosy". To tutaj znajduje się największe skupisko skraplaczy terrazytowych i pałac obecnego sahira.
Sihedron Qarmat – Jeden z 19 regionów, słynący z najbogatszych kopalni złota i najbardziej wpływowych szejków.
Dar-al-Hawa (Dom Wiatru) – Gigantyczny port lotniczy dla zeppelinów, zawieszony na wysokich klifach, z którego statki ruszają nad pustynię i morze.
Ruiny Thryist – Znajdujące się w górach pozostałości dawnych podziemnych miast krasnoludów, z których wciąż sporadycznie wylewa się "żywy ogień" (lawy i magiczne anomalie).
Wadi Brod-Gar – Rozległy kanion, gdzie słońce praży niemiłosiernie. To tutaj gildie rusznikarzy testują najpotężniejsze działa czarnoprochowe, oddając jednocześnie cześć Tyigurowi.
Bahr-al-Rimal (Morze Rdzawych Piasków) – Ogromna, pozornie bezkresna pustynia na terenie Kolonii. Dom olbrzymich czerwi i niebezpiecznych burz piaskowych.
Sicz Qyzil – Zakamuflowana głęboko pod wydmami Kolonii osada Fedyakinów. Nikt z zewnątrz nie wie dokładnie, gdzie się znajduje.
Zatoka Seifiosa – Największy port morski na wschodnim wybrzeżu, skąd ruszają wyprawy kolonizacyjne i gdzie stacjonują galeony uzbrojone w armaty.
Al-Ma'din – Potężna osada-forteca wykuta wewnątrz kamienistej wyspy wchodzącej w skład Kolonii. Główny punkt wydobycia rud metali.
Qasr Al-Dhahab (Złoty Pałac) – Tradycyjna nazwa miejsca obrad szejków. Miejsce słynące z luksusu i rzekomo "zaklętych" trunków, po których szejkowie tracą pamięć z obrad.
Zaułek Sukina – Nieoficjalna nazwa najgorszych, podziemnych dzielnic w każdym większym æstalońskim mieście, gdzie ukrywają się rewolucjoniści i paserzy.
Kazzarath – Monumentalna twierdza graniczna, na której murach wciąż widać ślady potyczek z armią nieumarłych licza.
Terra-Zin – Główna kopalnia terrazytu; duszne, niebezpieczne miejsce o niesamowitym znaczeniu strategicznym dla całego państwa.
Oaza Ishar – Jedno z nielicznych naturalnych źródeł wody na obrzeżach Kolonii, miejsce neutralne, gdzie można spotkać Fedyakinów wymieniających towary z krasnoludzkimi odkrywcami.
Dżabal Al-Nar (Góra Żywego Ognia) – Aktywny wulkan, wokół którego skupiają się warsztaty inżynierów poszukujących nowych źródeł energii.
Targowisko Tarik – Legendarne, wędrowne targowisko na styku sihedronów, gdzie za złotą monetę z trójkątem można kupić latający dywan lub sztucer najwyższej klasy.
Cmentarzysko Zeppelinów – Rejon na pustyni, gdzie silne prądy powietrzne rozbiły wiele statków. Miejsce niebezpieczne, ale pełne cennych technologii szukanych przez złomiarzy.

Kuźnie Hub a'Dvela – Olbrzymi kompleks rzemieślniczy, gdzie zbrojmistrze nasycają pancerze magią, choć uparcie twierdzą, że to tylko "dobra stal i modlitwa".

Brama Qyin – Przesmyk łączący Æstalon ze wschodnimi ziemiami, w pobliżu granic Qyin Dren, silnie obsadzony działami skierowanymi w stronę potencjalnego zagrożenia ze strony elfów lub umarlaków.

Milczące Skraplacze – Rejon w Kolonii, gdzie rzędy potężnych, terrazytowych maszyn stoją martwe i zardzewiałe, będąc niemym świadectwem zaburzeń magicznych w tej części kontynentu.





Lunor

Lunor to królestwo elfów helvetii zajmujące największy obszar leśny Południowego lądu. Graniczy od północy z Æstalon-em, od wschodu z Qyin - Drenem i Bläit-em oraz od południowo-zachodniej strony z Paldrin-em. Bory, które obecnie stanowią znaczną większość, o ile nie całość, obszarów Lunoru trwają niezmiennie od wielu wieków, czego nie można powiedzieć o innych terenach zielonych tego samego kontynentu. Mieszkańcy uważają las za granice swej ojcowizny, toteż dbają o sędziwe drzewa jak o własną rodzinę.

Kraina ta jest zamieszkiwana tylko i wyłącznie przez elfy helvetii, licząc jedynie cywilizowane społeczeństwa. Od swoich kuzynów różnią się ciemniejszą barwą skóry, czasem wpadającą nawet w kolor oliwkowy, oraz falowanymi bądź kędzierzawymi włosami we wszystkich możliwych odcieniach brązu. Helvetii można najczęściej poznać po postawie, gdyż odruchowo przyjmują pozę przyczajonego tygrysa lub ukrytego smoka, gotowego w każdej chwili rzucić się na ofiarę. Często też dekorują swój strój i ciało kamuflującymi wzorami. Używają specjalnej kombinacji ziół, znanej jedynie sobie, do wyprawiania skóry tak, by nie wydawała absolutnie żadnego dźwięku podczas poruszania się.

Prócz elfów w lasach Lunoru natknąć się można na satyrów, driady, drzewce oraz całą gamę różnorakich zwierząt i bestii. Jednak żadna z tych ras nie stanowi nawet najmniejszej cząstki mającej wpływ na państwowe decyzje. Władcami tej krainy pozostają od wieków bezsprzecznie helvetii. Co ciekawe, mimo braku rozwoju, a właściwie stagnacji politycznej i narodowej, Lunor jest jedynym państwem, w którym nie występuje walka o władzę czy rebelia. Najwyraźniej ten stan nie tylko odpowiada wszystkim mieszkańcom, ale również dobrze im służy. Bądź też elfi charakter trzyma w żelaznym uścisku całą krainę. Tak czy inaczej faktem jest, że Lunor przetrwał lub nawet gładko ominął wiele wojen, które strawiły inne krainy.

Rządy obecnie sprawuje monarcha **Salarian** z rodu **Tellahimów**. Ten wiekowy druid był Alabair-em, czyli Głową rodziny całego swego rodu. Tytuł ten oznacza umiejętność podejmowania trudnych ale i słusznych decyzji, odwagę i poświęcenie. Nie zawsze tytuł ten jest wypracowany – zdarza się, że wcześniejszy Alabair zemrze zbyt wcześnie i należy wybrać jego następcę. Salarian okazał się być elfem nie tylko godnym tego tytułu, ale również królem kilka lat później. Mimo przywileju najwyższej rangi w państwie Salarian, jak i wielu jego poprzedników, korzysta z rad udzielanych przez Kahanti, czyli grupy doradców o nieokreślonej liczebności. Do Kahanti należą elfy, które posiadają rozległą wiedzę lub doświadczenie z jakiejś dziedziny, dzięki którym faktycznie mogą służyć monarsze pomocą.

Helvetii nie budują z kamienia, ani z cegły. Jedynie z tego, co dostarczy im las. Z drugiej strony sam las tworzy strukturę podobną do gęstego miasta o wielopiętrowych budynkach. Można rzec, iż są to raczej prymitywne warunki życia. Jednak stopień opanowania druidycznej sztuki magicznej, umiejętność przetrwania w nieprzyjaznych warunkach i niemalże niewykrywalność w środowisku naturalnym stawia lunorczyków jako niedościgniony wzór w tych dziedzinach. Jak się okazuje, czasem nawet to nie wystarcza. Zimy bywają srogie i zaspokojenie potrzeb wielu dziesiątek tysięcy różnych istot bywa trudne. Obowiązek ten podejmują elfy i choć nie zawsze efekt jest wystarczający, nikt nie żywi urazy ani do króla, ani do elfów. Dobrze strzeżone granice wystarczają by uniknąć konfliktów

zbrojnych, nieznaczny handel z Paldrin-em i Æstalon-em wystarcza by utrzymać polityczną poprawność i zapewnić spokój. Największe kłopoty znajdują się w obrębie granic lasu. Ginące gatunki, brak pożywienia lub schronienia, pożary, susze lub nawałnice grożą zawsze tragicznymi konsekwencjami. Zadaniem druidów jest dbanie o względny spokój z kaprysami natury, Strażnicy Ścieżek patrolują granice i przenoszą informacje. Oczywiście większość to zwykli ludzie, znaczy elfy. Uprawiają ziemię, polują, hodują, zbierają i warzą, a satyrzy czasem i pędzą. I tak z cyklu na cykl życie toczy się kołem, jak mawiają kultyści Matki natury - Aureline. Kraina Lunoru pełna jest kontrastów w porównaniu z resztą świata. Ot, przecież włosie pegaza można znaleźć w każdym domostwie a róg jednorożca nie tak ciężko przehandlować. Problem w tym, że złoto nie ma żadnej wartości, a wejść na terytorium Lunoru i nie zginąć w ciągu pierwszego dnia jest sztuką godną mistrza.

Gdyby można było mówić o prawie lub organach władzy, wówczas urzędowym językiem byłby helvenai. Na szczęście większość lunorczyków posługuje się także mową wspólną, przynajmniej ta z grubsza humanoidalna część. Magia nie jest niczym niezwykłym, wręcz bardzo użyteczna na swój sposób. Wszak druidzi, kapłani i mistycy to spora część społeczności. Jeśli chodzi o wierzenia, to nie dziwnym będzie powszechny kult Aureline. Cokolwiek niepasującym może się wydawać za to równie popularny kult s'Oran-a. Poza tym helvetii szczególną czcią darzą księżyce i ich blask oraz gwiazdy. Faktycznie, coś jest w tej tajemniczej nocnej ciszy i bladej poświacie granatowego nieba, co dodaje lasom Lunoru uroku. Może to podkreśla tajemnice jakie skrywa lunorska puszcza? Albo mroki czyhających niebezpieczeństw?

Choć poszczególne rejony, miasta a nawet wsie różnią się znacznie od siebie, mają pewną cechę wspólną. Jest nią Rytuał hołdu. Każdego dnia bez wyjątków, lunorczycy gromadzą się wokół **Tål-Keiŋ** – drzewa-domu – by oddać mu cześć i dziękczynienie za liczne dary, jakie otrzymują od matki natury. Helvetii są przekonani, że każde pożywienie, upolowany królik, zebrany owoc i korzeń, nawet cień w upalny dzień i woda w rzece jest darem od Aureline. Każda żywa istota jak i wiekowe obiekty mają ducha pochodzącego od Wszechmatki. Nawet kamień i pokrzywa są sobie bratem i siostrą. Dlatego co dzień zbierają się na wspólne śpiewy i medytacje w jednym wspólnym miejscu, jak rodzina. Rytuałowi przewodzą druidzi bądź najstarsi mieszkańcy. Zanim słońce zajdzie za horyzont, rozmawiają ze wszystkimi zebranymi, nikogo nie pomijając, i prostym gestem – dotknięciem dłonią ramienia, głowy lub ręki – zbierają od zgromadzonych manę, siłę duchową, którą pragną oddać Matce Naturze. Po zachodzie słońca, gdy księżyce górują na niebie, druidzi kładą swoje dłonie na drzewie Tål-Keiŋ i oddają Aureline siłę duchową wszystkich mieszkańców. Ten dziękczynny gest nie jest jedynie duchowym mostem z boskim patronem helvetii, ale również opłatą za faktyczne łaski spływające na lunorczyków. Bory helvetii bowiem istotnie są niezwykle przyjaznym miejscem do mieszkania. Nie nękają elfów srogie zimy, ani spiekota letniego słońca; nie braknie nigdy jadła ani wody; drzewa same tworzą schronienia dla całych rodzin, a drapieżniki nie są żadnym zmartwieniem. Można twierdzić, że to przypadek, lub zwykły objaw wielowiekowej symbiozy. Być może tak właśnie jest. Jednak jest w tej mozaice harmonii i dzikości, prymitywności i duchowości, spokoju i drapieżności jakieś niezwykle silne oddziaływanie, które każdego, kto miał okazję oglądać zakątki Lunoru na własne oczy, przekonuje o czymś więcej niźli tylko symbiozie.



Nyiverii

Nie każdy druid jest tylko pasterzem wśród owiec. Niektórzy są szkoleni na drapieżne wilki lub sokoły, aby dopaść swych wrogów. Nyiverii, czyli Mściciele, to grupa głównie elementalistów i łowców, którzy znajdą każdego, kto wedrze się na tereny Lunoru i okradnie las z jego skarbów. Wieloletnie treningi zarówno fizyczne jak i mentalne, czynią z nich doprawdy wytrwałych przeciwników. A sposoby

jakimi się posługują wprawiły niejednego w trwogę. Pojawiają się znikąd lub nie widać ich w ogóle. Szybki i cichy cios. Żadnych dyskusji. Żadnych śladów. A podobno członków tej organizacji można spotkać na całym Południowym Lądzie. Kto wie, kiedy postanowią uderzyć na wroga natury? Kto wie, kogo uważają za wroga natury?

Kultura

posób mówienia: spokojnie, metaforycznie, z odwołaniami do natury, cykli i pór roku; nie znosi pośpiechu w rozmowie. **Hierarchia wartości:** równowaga z naturą i wymiana usług ponad pieniądzem; szacunek dla życia i śmierci jako dwóch stron tego samego koła. **Charakterystyczne zachowanie:** chętna pomoc potrzebującym, ale bezwzględna i trwała mściwość wobec tych, którzy skrzywdzili las lub jego mieszkańców. **Temperament:** Współczujący, Mściwy. **Lunorczycy** otrzymują +1 Łowiectwo i +1 Natura.

Imiona męskie	Imiona żeńskie
Aëlarion	Äelirne
Bærvir	Bæylin
Cäelarn	Cäessil
Dyrän	Dæphni
Eänir	Eïrwyn
Fænor	Fäelivrin
Gyläen	Gyläe
Hævdir	Hævli
Ilyræn	Ithrillæ
Kævhan	Kærinä
Lyoran	Lænari
Mædhrin	Mævæn
Nyväl	Nyiëra
Oäryn	Oëline
Pælor	Pænnia
Qyvär	Qyänä
Ræhlan	Rhyænne
Sylvär	Sævri
Tæhlan	Tålliä
Yvæn	Yvëa

Nazwy miejsc

Tål-Väer – Niezwykle stare i rozłożyste drzewo-dom w sercu Lunoru, będące nieoficjalną "stolicą" i głównym miejscem spotkań Alabaira.

Qyin-Aëra – Mglista rubież ciągnąca się wzdłuż wschodniej granicy z Qyin Drenem; rejon zdradliwy dla intruzów.

Nyi'væn – Ukryta wysoko w koronach drzew ściśle tajna osada, służąca jako baza wypadowa i miejsce treningów mścicieli Nyiverii.

Äel-Kahanti – Rozległa, zaciszna polana porośnięta rzadkim mchem, gdzie zbierają się doradcy króla (Kahanti), by debatować nad losem lasu.

Syl'oræn – Mroczniejsza, gęsto zalesiona północna część puszczy, w której znajduje się najwięcej kapliczek poświęconych s'Oranowi.

Væl-Tïr – Strategiczny leśny przesmyk nieustannie patrolowany przez Strażników Ścieżek.

Tål-Rhäen – Kaskada powiązanych ze sobą pnączami drzew, stanowiąca rodową siedzibę Tellahimów.

Äest-Län – Przygraniczne, chłodniejsze lasy stykające się z północnym Æstalonem, gdzie helvetii hodują najodporniejsze gatunki zwierząt.

Fäel-Dren – Najszersza i najbystrzejsza rzeka przecinająca lasy Lunoru, której bystrza ukrywają podwodne jaskinie druidów.

Kæh-Lün – Święte wzniesienie, na którym odbywa się jeden z najbardziej uduchowionych i najliczniejszych Rytuałów Hołdu.

Yvë-Næ – Święty Gaj Matki Natury; miejsce zjawiskowo piękne, w którym o każdej porze roku kwitną kwiaty, a mana jest tak gęsta, że można ją wyczuć w powietrzu.

Tål-Oryn (Drzewo Gwiazd) – Drzewo-dom o specyficznych, srebrzystych liściach, które odbijają blask księżyców, ułatwiając nocne medytacje.

S'æli-Dän – Głęboki jar obfitujący w rzadkie zioła używane do bezszelestnego wyprawiania skór.

Cäel-Vän – Pierwotny matecznik, będący domem dla największej populacji sędziwych drzewców i nieufnych driad.

Rhyv-Aël – Tętniący życiem gaj, w którym elfy żyją w bliskim, codziennym sąsiedztwie z satyrami, słynący z upraw i pędzenia lokalnych trunków.

Tål-Ithrië (Drzewo Szeptów) – Martwe od pioruna, lecz wciąż szanowane gigantyczne drzewo; dawna siedziba jednego ze zmarłych władców, dziś służące za pomnik historii.

Lün-Qyir (Jezioro Cieni) – Krystalicznie czysty, leśny zbiornik wodny. Jego tafla jest tak spokojna, że druidzi używają go do dywinacji i magicznych wizji.

Dær-Væli (Złociste Polany) – Obszar przejściowy na południowym zachodzie przy Paldrinie, gdzie prowadzony jest ostrożny, nieznaczny handel z rzadkimi gośćmi z zewnątrz.

Mæd-Rïn – Osada ulokowana u zbiegu dwóch leśnych rzek, znana z rzemieślników i łowców czerpiących zasoby z wody.

Gwynd-Ån – Zachodni kraniec terytorium. Las jest tu bardziej rzadki, ale pełen naturalnych pułapek, służący jako pierwsza linia obrony przed intruzami.

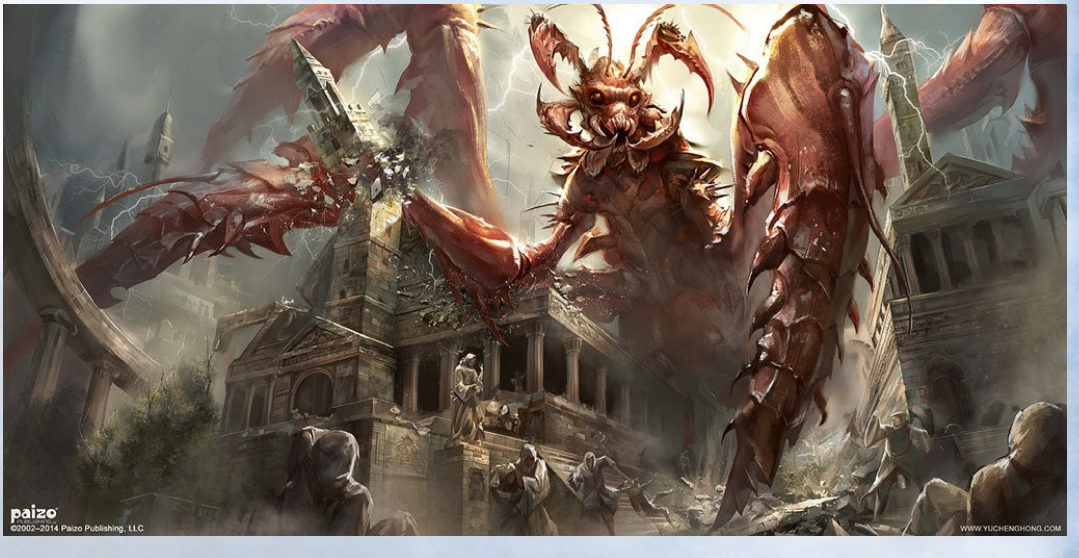


Maldaar

Maldaar to kraj Południowego Kontynentu najbardziej wysunięty na północ i na wschód. Wcześniej Maldaar stanowił jedynie mierną część obecnego obszaru państwa, lecz z biegiem lat jego dominacja militarno-magiczna doprowadziła do hegemonii, która utrzymuje się po dziś dzień. Na czele zjednoczonych królestw stoi Mówca, Arcymag, elekt oligarchów, półbogiem zwany.

Wczesna ekspansja wiedzy magicznej oraz teologicznej dała niezrównaną siłę w podbojach okolicznych ziem. W późniejszych wiekach, kiedy okres wojen zakończył się i nastąpiła odbudowa infrastruktury miast oraz rozprzestrzenianiem oligarchii magów, zaistniała sytuacja sprzyjająca dogłębnemu studiowaniu tajników magii. I bardzo odważnym eksperymentom. Niektóre z nich były tak ryzykowne, że Mówca trzymał je w sekrecie przed arystokracją. Innymi, bardziej oficjalnymi, efektami owych eksperymentów są dogłębne i powszechne nauki o golemach i bestiach magicznych, czy stworzenie Harpigór – majestatycznych podniebnych wysp skalnych, gdzie dawniej rezydował Mówca. Powszechność dostępu do magii i nielimitowana możliwość prowadzenia badań nad nią wytyczyła także inny kierunek rozwoju – dążenie do nieśmiertelności. Na przestrzeni dekad magicznych eksperymentów, odkryć, ryzykownych mutacji, ale także niechlubnych porażek zmieniono nieodwracalnie oblicze tej krainy. Niektórym powiodła się próba sięgnięcia po wieczną egzystencję, jednak cena była potworna. Efektami ubocznymi, a czasem również powikłaniami tych prac były zdziczałe zwierzęta grasujące na lądzie i w przestworzach, hybrydy ludzko-zwierzęce, gargulce, relikty z zaklętymi w sobie duszami, olbrzymie statyczne kule nieprzeniknionej czerni z uwięzionym w swoim wnętrzu sprawcą, które pochłaniają wszystko z czym się zetkną oraz choroba rewersywnego starzenia, której efektem, prócz niepohamowanego młodnienia, jest kompletny zanik pamięci i rozwinięty zmysł prekogniwistyczny.

Ta obfita i bogata na pozór kraina jawi się obecnie jako wyniszczony i wyludniony obszar zamieszkiwany przez przerozmaite istoty o magicznej naturze i nieprzewidywalnym charakterze. W tej mozaice kultur, tradycji i nacji, swoje miejsce odnajdują zwykli prości ludzie nieobdarzeni mocą władania nad magią, obdarci z pragnień władzy, bogactw i nieśmiertelności. Oraz karły. Karły, jako istoty pozbawione aparatu planowania i przewidywania, żyjące zwyczajnie z dnia na dzień, również świetnie radzą sobie w panującym tu bezliku kulinarnych przygód. Właśnie dzięki zwykłym ludziom, i oczywiście karłom, kraina ta wydaje się nieco bardziej żywa niż mógłby ją nazwać każdy historyk, który o Maldaarze choć co nieco wie. Wiele niegdyś wspaniałych miast leży teraz w ruinie, czy to przeklęte, czy wymarłe. Wszechobecne lasy i góry skrywają niezliczone domostwa, dworki i wieże ostałe po jakimś bogaczu, który swe magiczne praktyki chcąc kontynuować nie narażając się na opinię sąsiadów, na uboczu postanowił zbudować. Szabrownicy i złodzieje lekkiego żywota jednakowoż nie wiodą. Każdy szanujący się czarodziej wszak swój przybytek siłą pułapek oblekł, a i nierzadko magiczne sługi na straż zawezwał. A okolice odludne bywają domem dla bestyj groźnych: harpii, chimer, nimf wodnych, cyklopów czy gorgon. Tym niemniej na targowiskach, prócz ryżu, szat różnych i ksiąg starych, całe mnóstwo



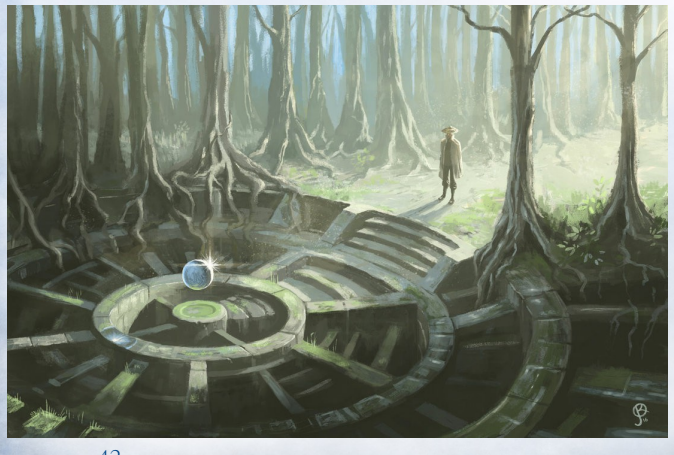
artefaktów widuje się często. Kupić jest łatwo, lecz trud w poznaniu zaklęcia leży. Nierzadko to klątwa brzydka, którą pechowiec ostatnim swym tchnieniem na przedmiot nałożył i posiadacza na skraj szaleństwa zwieść może. Cóż zatem począć, skoro reliktów wspaniałych bezmiar jeno czeka, by je kto przygarnął?

Niejeden się zastanawiał, czy żadne z podbitych królestw niepodległości nie chciało odzyskać. Owszem, chcieć być może chciało. Lecz żaden pretendent nie zaryzykował ani własnego żywota, ani swych braci. Wszak Mówca słynie z potęgi i choć wiele dekad panuje, o jego sile wieku wieści wciąż krążą. Jeśli to prawda, to oznaczać to może, że jemu jednemu prawdziwą nieśmiertelność udało się osiągnąć. Zatem i mocą magiczną dysponować musi wszechpotężną. Jak z kimś takim bój prowadzić? Zguba to jasna, toteż nikt nie śmie jego władzy absolutnej się sprzeciwiać. Zresztą ani heroldów, ani półboga od dawien dawna nikt nie widział, więc powodu do buntu nikt nie ma.

Nauką wszem wobec i każdemu z osobna znaną jest, że bóstwa są mitologią jedynie. Jeśli istniały, to wyginęły. Tak czy owak nie biorą królestw Maldaaru w opiekę swoją. Toteż żądny podróżny nawet kapliczki nie uświadczy. Co zaś się tyczy magii, wszak to surowiec dla każdego mieszkańca jak ryż powszedni. Największym uznaniem cieszą się konstruktorzy golemów, o ile przy zdrowych zmysłach pozostają.

Avianie

Jedną z ciekawszych tajemnic jest opowieść mnisich powierników historii z gór Stiir. Za sprawą mocy nieznanej, a wbrew woli ofiar działającej wszyscy mnisi oraz mieszkańcy okolicznych osad zostali w ciągu jednej nocy magicznie przemienieni. Pióra pokryły ich grzbiety i głowy, skrzydła z pleców wyrosły, a na ich twarzach dzioby zakrzywione jak u orłów powstały. Pierwej chodzić nawet nie mogli, bowiem ich nogi wychudły, a stopy jak u kury pospolitej kształt przybrały. W ciągu zaledwie kilku dni od incydentu nauczyli się szybować, a niektórzy niebawem także wzlatywać w powietrze. Gawiedź rychło lament wzniosła i przemianę ową przekleństwem nazwali. Winowajcy szukać jęli i niedługo czekać trzeba było, aż z procami i różdżkami ogniowymi do wrót klasztoru zapukali. Doszczętnie przybytek zniszczywszy, mnichów stracić chcieli, lecz nie od parady głowy mistrzowie mieli – wyperswadować ten zamysł i spór zażegnać umieli. Gdy gniew minął, a opierzenie zostało, snuć plany na przyszłość im przyszło i w dalszym życiu jakoś się odnaleźć. Zrazu się przodownicy znaleźli, skorzy poprowadzić lud ku wybawieniom wszelakim. Zgody wśród ludu nie było. Na jedno tylko wszyscy bez mała przystali – opuścić miejsce ich zguby. Od tamtej pamiętnej nocy wiele już lat minęło, a opowieści o podniebnych statkach żaglowych i załodze aviańskiej okrążyć ląd cały zdążyły. Wieść niesie, że kolejne pokolenia avian w ślad przodków swoich nadal sposobu na odczynienie klątwy szukają. W górach Stiir na powrót przystań założyli i studia nad własną naturą prowadzą, inni zaś świat przemierzają w nadziei na znalezienie kogoś, kto ich z tej szpetnej klątwy wyleczyć raczy.



Kultura

Sposób mówienia: z nutą rezygnacji i nostalgii za dawną świetnością, czasem urywane, jakby coś umykało pamięci. **Hierarchia wartości:** przetrwanie w rozpadającym się świecie i ostrożna ciekawość zakazanej wiedzy ponad bezpiecznym status quo. **Charakterystyczne zachowanie:** podejrzliwość wobec nieznanych artefaktów połączona z niemal nieodpartą pokusą ich zbadania. **Temperament:** Pesymista, Wścibski. **Maldarianie** otrzymują +1 Historia i +1 Alchemia.

Imiona męskie	Imiona żeńskie
Alatar	Lirael
Vaelin	Aveline
Corvus	Phaedra
Malthor	Aquila
Erafal	Calista
Kaelen	Morrigan
Xador	Seria
Sylas	Vesta
Oribus	Elara
Nethis	Thalassa
Balthasar	Xenia
Feron	Isolde
Rorik	Nym
Zephyr	Kaelia
Galius	Myra
Arion	Oona
Thaddeus	Selene
Vane	Fia
Kruk	Risa
Ignis	Vespera

Nazwy miejsc

Harpigóry – Majestatyczne, podniebne wyspy skalne lewitujące nad ziemią. Służyły dawniej jako rezydencja Mówcy, a dziś uchodzą za terytorium obwarowane najpotężniejszymi, zapomnianymi barierami.
Góry Stiir – Strome i zdradliwe pasmo górskie, pierwotne miejsce tragicznej przemiany mnichów. Obecnie mieści główną, podniebną przystań Avian oraz ich ukryte ośrodki

badawcze.

Równina Czarnych Sfer – Martwy, wietrzny obszar usiany gigantycznymi, statycznymi kulami nieprzeniknionej czerni, które bezpowrotnie i bezgłośnie pochłaniają każdego, kto się do nich zbliży.

Złomowisko Golemów – Zrujnowane hale produkcyjne wielkiej akademii, na których dziedzińcach po dziś dzień bezcelowo wędrują lub rdzewieją potężne, wadliwe konstrukty.

Bazar Złudzeń – Rozległe targowisko w cieniu na wpół zawalonego miasta. Szabrownicy handlują tu ryżem, odzieżą oraz potężnymi, nierzadko fatalnie przeklętymi artefaktami z epoki świetności Maldaaru.

Las Zdziczałych – Gęsta, zmutowana puszcza opanowana przez hybrydy ludzko-zwierzęce, mantykory i chmery – drastyczne skutki uboczne masowych, magicznych eksperymentów genetycznych.

Wieża Prekognicji – Stara iglica, w której ukrywają się uciekinierzy cierpiący na chorobę rewersywnego starzenia. Z młodzieńczym zapałem, lecz bez pamięci, nieustannie spisują tam swoje jasnowidzenia.

Azyl Karłów – Rozległe, tętniące życiem osiedle zorganizowane w dawnych piwnicach pałacowych. To jedyne w pełni bezpieczne i wolne od czarnoksięskich ambicji centrum kulinarne zwykłego ludu.

Jezioro Skamieniałych Łez – Malowniczy, acz śmiertelnie niebezpieczny akwen wodny, wokół którego roi się od wrogich nimf wodnych i gorgon. Jego brzegi gęsto usiane są kamiennymi posągami dawnych odkrywców.

Latające Stocznie Avian – Ukryte w gęstych chmurach nad górami doki, w których upierzony lud w pocie czoła konstruuje, naprawia i udoskonala swoje słynne podniebne statki żaglowe.

Dolina Reliktów – Rozpadlina pełna zniszczonych, pulsujących niestabilną mocą artefaktów. Krążą tam cienie i echa dawnych magów, których dusze zostały w nich omyłkowo uwięzione podczas dążenia do nieśmiertelności.

Dwór Tysiąca Pułapek – Jedna z lepiej zachowanych, odludnych posiadłości dawnego arystokraty, do dziś bezlitośnie strzeżona przez zautomatyzowane zaklęcia bojowe, iluzje i przyzwane monstra.

Gniazda Harpii – Wysokie, niedostępne turnie na skalistych obrzeżach państwa, z których stada krwiożerczych bestii ruszają na łowy, znosząc zdobycze do swych legowisk.

Trakt Zapomnienia – Opustoszały szlak handlowy, na którym utrzymująca się magiczna mgła wywołuje natychmiastowe luki w pamięci – zmutowany efekt dawnego zaklęcia.

Sanktuarium Ciszy – Klasztor wykuty w zboczu górskim, należący pierwotnie do mnichów historii przed incydentem. Dziś nikt nie ma odwagi tam wejść, bojąc się podzielić ich los.

Wąwóz Cyklopów – Głęboki, surowy jar, zaadaptowany jako terytorium łowieckie dla potężnych, wyhodowanych magicznie jednookich potworów.

Zgliszcza Olarin – Ruiny jednego z najwspanialszych królestw podbitych w początkowej fazie hegemoni Maldaaru. Nawet dzisiaj nikt nie odważył się go odbudować z lęku przed niespodziewanym powrotem Mówcy.

Gargulcowe Szczyty – Poszarpane, strome wzgórza, ożywające nocą, gdy stada kamiennych gargulców uwalniają się z letargu w poszukiwaniu pożywienia i rezerwuarów magicznej energii.

Katakumby Nieskończoności – Rozległe, szczelnie zapieczętowane podziemia, w których spoczywają (lub szaleją zamknięci) potężni magowie, których eksperymenty nad nieśmiertelnością przybrały koszmarny obrót.

Iglica Mówcy – Punkt centralny i najwyższy szczyt Harpigór, wiecznie spowity nienaturalnymi burzami i wyładowaniami z nadmiaru many. To stąd, według legend, rzekomy półbóg wciąż sprawuje swoją milczącą władzę.



Qyin - Dren

Jednym z najdziwniejszych miejsc w znanej części świata są dwa sąsiadujące ze sobą półwyspy we wschodniej części Południowego Lądu. Obydwa fragmenty tego obszaru współdzielą pasmo górskie – Y`rinn Heïst natomiast przesmyk Vine-a oddziela je od siebie. Ten pustynno-skalisty zakątek posiedli we władanie minotaury wespół z ich kuzynami taurenami. Sprawują tu władzę totalitarną a na ich czele stoi Wielki Wódz, którego stanowisko trzeba wywalczyć na arenie.

Niegdyś kraj ten obfitował w zieleń i różne gatunki zwierząt, liczne rzeki zapewniały życiodajną wodę w tym skwarnym miejscu. Jednakże stopniowe wysychanie rzek i jezior pozostawiły po sobie jedynie posępne kaniony i puste koryta rzek. Nim to nastało dominujące tu minotaury zdążyły zawładnąć okolicznymi wyspami a także sąsiednim półwyspem. Jakoby na niedomiar



nieszczęść z piekielnie gorącej północnej pustyni nadciągały coraz większe wojska nieumarłych. Tych wkrótce udało się pokonać z pomocą zamieszkujących tereny położone dalej w głąb lądu elfami Helveti. Niespodziewany sojusz nie przyczynił się wszak do odbudowy królestwa – duma minotaurów ani ich arogancja nie pozwoliły im przyjąć pomocy od „słabszej rasy". Tym niemniej zawzięcie wcielali w życie własny plan podbicia półwyspu leżącego na północ. Mimo wielu wysłanych okrętów, tysięcy doskonale wytrenowanych w boju wojowników i siejących postrach taurenów, nie udało się sforsować magicznej obrony maldaarskich czarnoksiężników. Koniec końców zawarty został pakt o zawieszeniu broni. Choć żaden dokument nie został sporządzony – padły jedynie słowa (minotaury szczerze gardzą biurokracją w każdej formie) – kwestia wojny ucichła na dobre z obu stron. Najwidoczniej minotaury są nie tylko porywcze, ale i honorowe. W takim kształcie życie trwa od tamtych czasów po dziś dzień.

Chwilowy stan nieagresji z sąsiednimi państwami w żaden, nawet najmniejszy sposób nie skłonił minotaurów do zaprzestania działań zbrojeniowych. Wręcz przeciwnie – stał się napędem ich wewnętrznego stylu życia, mantrą a czasem nawet wyznaniem! Jako że społeczeństwo podzielone jest na klany od dawien dawna istniała wewnętrzna rywalizacja. Dwa z nich od zawsze wybijały się spośród pozostałych najsilniejszymi wojownikami – Gorejące Żmije oraz Kły. Ich ziemie dzieliła onegdaj delta rzeki Tïeşt, lecz kiedy pozostał po niej jedynie spękany grunt, oba klany wspólnymi siłami wzniosły w jej miejscu potężną arenę, by tłuc się na niej pierw dla sportu a później o tytuł najsilniejszego klanu. Jak się można domyślać, w kudłatych łbach minotaurów nigdy nie powstała idea wyłonienia lidera. Zawsze chodziło samą sztukę walki, instynkt, wytrwałość i łaskę Brod-Gara. Jednakowoż, co dwa lata organizowane są wielkie igrzyska, na których gromadzą się przedstawiciele wszystkich klanów i walczą o tytuł Wielkiego Wodza. Ponieważ walki toczą się na śmierć i życie, zwycięzca na czas swej kadencji nie musi obawiać się, że któryś z współzawodników rzuci mu wyzwanie niedługo po zakończeniu igrzysk. Areny są także miejscem rozstrzygań wszelkich sporów i wymiarem sprawiedliwości. Polityka również odbywa się na arenie. Taka jest właśnie tradycja minotaurzej rasy, którą szanują wszyscy, bez wyjątków. Minotaury, jako istoty honorowe, nie kalają się żadną magią. Prawdę mówiąc żadnej magii nie znają, a kiedy już jakąś spotkają nazywają „oszustwem" lub „spaczeniem" (10 000 lat rąbania się toporami kształtuje psychikę doprawdy nieodwracalnie). Zaś jeśli chodzi o wiarę, to trzeba przyznać, że ów charakterystyczny upór również i w tej kwestii znajduje swoje zastosowanie. Minotaury oddają cześć jedynie Brod-Garówi i to wyłącznie w czystej formie. Żaden minotaur (ani tym bardziej ich większy, silniejszy i jeszcze głupszy kuzyn – tauren) nie został obdarzony łaskami kapłańskimi przez swoje bóstwo. To znaczy prócz niesamowitej siły i wytrzymałości.





Mok`bul

Niezbyt popularną choć zdarzającą się praktyką jest wygnanie minotaura z ojczyzny. Dzieje się tak wówczas, gdy odmówi wyzwania do pojedynku na arenie lub podda się. Zostaje wtenczas napiętnowany symbolem utraconego honoru – zostaje on wypalony na przedramieniach. Następnie Mok`bul musi opuścić ojczyznę i może powrócić do niej jedynie, kiedy opowieści o jego heroiczynych czynach dotrą do Quin'Drenu. Dość smutna to dola skoro rzadko kiedy wieści ze świata spływają do krainy minotaurów. Jeśli już to w postaci ludzkich i krasnoludzkich niewolników lub innych żywych łupów wojennych z morskich wypraw. Ponadto minotaury bardziej doceniają walory smakowe swoich niewolników niźli posiadane przezeń informacje. Zresztą, biorąc pod uwagę w jakich warunkach żyją, czy to kogo dziwi?

Kultura

Sposób mówienia: głośno i wprost, bez cienia dyplomacji – honor i siła liczą się bardziej niż uprzejmość. **Hierarchia wartości:** honor wywalczony w boju ponad wszystko, pogarda dla słabości i tchórzostwa. **Charakterystyczne zachowanie:** porywczość i gotowość do fizycznej rywalizacji przy byle okazji, ale honorowe traktowanie nawet pokonanego wroga. **Temperament:** Porywczy, Władczy. **Qyindreńczycy** otrzymują +1 Bijatyka i +1 Atletyka.

Imiona męskie	Imiona żeńskie
Brak'tar	Bar'ga
Drom'gar	Drom'ha
Gar'mok	Ghor'na
Ghorg	Gor'mah
Grok'mar	Gra'kha
Hro'gan	Hro'ka
Kar'gol	Kar'sha
Kha'run	Khar'ma
Kor'gath	Kor'na

Nazwy miejsc

Wielka Arena Tïeşt – Kolosalna, wzniesiona z ciosanego kamienia arena na dnie wyschniętej delty rzeki Tïeşt. To tutaj odbywają się krwawe igrzyska decydujące o tytule Wielkiego Wodza.

Szlak Wygnańców (Mok'bul-Zar) – Wyboista, wietrzna ścieżka prowadząca na obrzeża krainy. Usłana jest bielejącymi w słońcu kośćmi tych, którzy nie przetrwali wygnania.

Pustkowie Brod-Gara – Najgorętszy, bezlitosny rejon Qyin-Dren, w którym młode minotaury odbywają samotne próby wytrzymałości, by dowieść swojej wartości bóstwu.

Bastion Yrinn – Toporna, surowa forteca wykuta w paśmie górskim Yrinn Heïst. Służy jako strażnica przeciwko potencjalnym atakom z północy, obsadzona przez najtwardszych weteranów.

Kanion Złamanych Rogów – Głęboki, skalisty wąwóz, w którym na mocy tradycji klanowej wyrównuje się osobiste rachunki i toczy nieoficjalne, honorowe pojedynki na śmierć i życie.

Wąwóz Gorejących Żmij – Terytorium jednego z dwóch najpotężniejszych klanów. Pełno tu kowadeł, aren treningowych oraz skomplikowanych formacji skalnych chroniących ich obozowiska.

Przełęcz Kłów – Siedziba klanu Kłów; chłodniejsza, wyżej położona część gór, wejścia do której strzegą ogromne, potężnie zbudowane taureny uzbrojone w dwuręczne topory.

Wybrzeże Szczątków – Zachodnie brzegi półwyspu, na których wciąż gniją zgliszcza floty inwazyjnej rozbitej przez magię maldaarskich czarnoksiężników.

Kopce Przodków – Kamieniste cmentarzysko wielkich wojowników. Minotaury nie używają tu magii ani wyszukanych nagrobków – miejsce pochówku oznacza się wbitym w ziemię orężem poległego.

Ołtarz Krwi i Stali – Ogromny, spłaszczony głaz na wzniesieniu, gdzie przed każdą większą bitwą wojownicy poświęcają krew upolowanych bestii na chwałę Brod-Gara.

Kuźnie Pod Słońcem – Olbrzymi obszar rzemieślniczy bez dachów, gdzie kowale wykorzystują morderczy żar słońca i własną, brutalną siłę do wykuwania pancerzy i broni.

Zatoka Czerwonej Wody – Główny port wojenny minotaurów. Jej nazwa wzięła się od krwi niewolników i jeńców obmywanych tu przed sprzedażą lub pożarciem.
Skała Wodza – Monolityczna wieża z litego kamienia z widokiem na Arenę Tïęst. Na jej szczycie rezyduje aktualny Wielki Wódz, doglądając swoich ziem.
Jaskinie Rąbaczy – Rozległe, duszne i głębokie kopalnie rudy żelaza, w których morderczą pracę wykonują głównie zniewoleni ludzie i krasnoludy z zamorskich wypraw.
Czarna Kaldera – Wyblakły krater dawnego wulkanu wypełniony drobnym, ostrym jak brzytwa pyłem, służący jako ekstremalne pole treningowe.
Wyschnięte Koryto Rhun – Najdłuższa dolina rzeczna, która z powodu suszy stała się naturalną, bezpieczną autostradą dla poruszających się mas wojsk minotaurów i taurenów.
Obóz Żelaznego Kopyta – Skupisko namiotów z grubych skór i prostych, kamiennych chat, w którym klany zatrzymują się przed zmaganiami igrzysk. Miejsce pijatyk, awantur i siłowania się na rękę.
Wyspa Skazańców – Niewielka, skalista wysepka przy wschodnim wybrzeżu, na której trzyma się "świeży" towar z najazdów przed przetransportowaniem go w głąb lądu.
Most Gniewu – Masywna, pozbawiona jakichkolwiek ozdobników kamienna przeprawa przerzucona nad przepaścią; obrona tego mostu jest uważana za jedno z największych wyzwań taktycznych w historii Qyin-Dren.
Przesmyk Vine-a – Zapadlisko i pasmo ostrych skał oddzielające półwyspy Qyin-Dren. Jest to jedyna droga lądowa między terytoriami, potężnie ufortyfikowana przed atakiem wroga lub inwazją nieumarłych z północy.



Thull

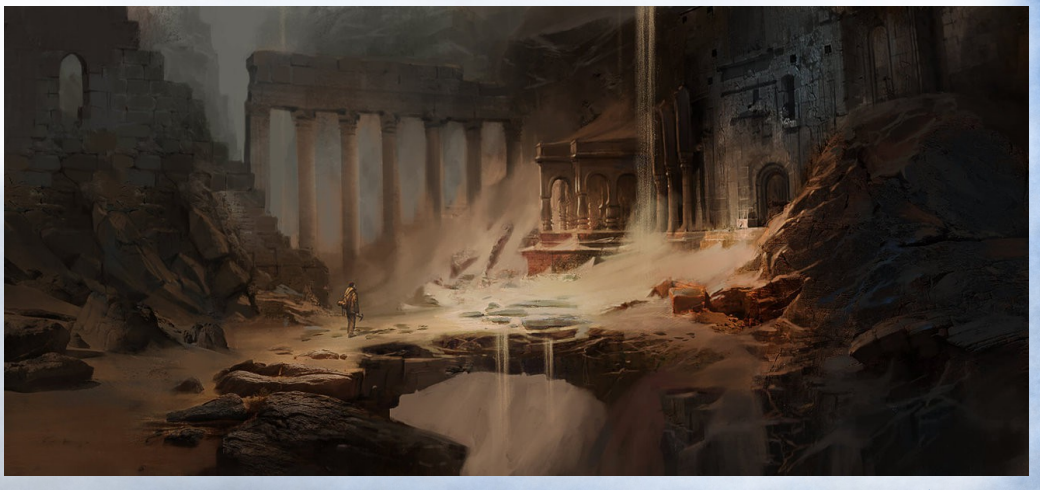
Owiane wieloma legendami pustynne mocarstwo Thull znajduje się we wschodniej części Południowego Lądu. Okala je potężny górski łańcuch oraz graniczy z Zatoką Beffo od wschodu. W minionych wiekach stanowiło terytorium cywilizacji ludzkiej, lecz obecnie pozostały po niej – w najlepszym przypadku – jedynie opowieści. Jeśli wierzyć plotkom z sąsiednich państw, jest to kraina całkowicie pozbawiona życia, co nie oznacza, że niezamieszkana.

Wieki temu panował tu pobożny lud, na którego czele stał hierofant – arcykapłan posiadający władzę absolutną. Prócz kapłanów pozostała część ludności dzieliła się na wolnych ludzi i niewolników. W okresie najprężniejszego rozwoju tego państwa siłą tysięcy, jeśli nie milionów, niewolników zbudowano kamienne pałace, strzeliste wieże najwyższych kapłanów, biblioteki oraz grobowce równie liczne jak domostwa. Nietrudno zauważyć, że religijność skupiała się wokół śmierci, życia pozagrobowego i hołdowania władzy poprzez wiedzę, czyli wszystko co reprezentuje sam bóg śmierci, Morgiath. Społeczeństwo było kategorycznie podzielone: kapłani władający nie tylko magią, ale i łaską potężnego bóstwa, budzili powszechny szacunek i strach do tego stopnia, że ludzie i niewolnicy padali przed nimi na twarz, gdy przejeżdżali nieopodal w swoich lektykach. Ludzie wolni mieli prawa posiadania majątku, w którego skład wchodzili również niewolnicy, oraz handlu. Niewolnicy nie mieli żadnych praw ani godności. Taki stan rzeczy utrzymywał się przez tysiąclecia, jeśli wierzyć zamierzchłym opowieściom. Aż do czasu, kiedy arcykapłani na czele z hierofantem w swej pysze uwierzyli w swą boskość i stawili się na równi z samym Morgiathem. W wyniosłym akcie magicznym wyrzekli się go a raczej jego zwierzchnictwu i orzekli boskość hierofanty. Był to ostatni dzień ich życia. Klątwa o nieskończonej mocy zstąpiła na cały Thull, przekształcając wszystkich w nieumarłe sługi śmierci. I choć ich ciała, prócz kości, przestały istnieć, umysły nadal tkwiły w nienawiści do Morgiatha a jednocześnie w bezsilności wobec klątwy, która po wsze czasy wiąże ich ze światem śmiertelników, broniąc dostępu do upragnionych zaświatów, i zarazem nakazuje strzec wiedzy, która ich przeklęła.

Bezmiar piasków skwarnych pustyni, kamienne ruiny miast stanowią główny krajobraz Thull. Istnieją tu również grobowce bogato zdobione w złocie i diamentach, których zmumifikowani rezydenci powstali i pełnią wiekuistą pieczę nad własnym więzieniem. Biblioteka w legendarnej wieży hierofanty w Khyst kryje największe bogactwo tej krainy - tajniki najpotężniejszej magii wyjawionej śmiertelnikom. Strzeże jej nieprzeliczona armia nieumarłych włącznie z niesławnym hierofantem. Prócz tego wszystkiego, w najgorętszej części pustyni, znajduje się szkliste jezioro Uuna. Żar słońca w zenicie topi piaski pustyni tworząc płynną powłokę, która nocą zastyga świecąc odbitym światłem księżyców niczym latarnia, wabiąc zbłąkanych nieszczęśników.

Terrianie

Wędrowcy z różnych stron zgodnie twierdzą, że pośród tego wrogiego pod każdym względem miejsca istnieje także grupa odmiennych humanoidów. Są również nieumarłymi, lecz nie dążą do zniszczenia każdej oznaki życia, lecz bywa, że pomagają strudzonym czy wyczerpanym rozbitkom i obłąkańcom (wszak nikt inny tu nie trafia). Choć są pozbawieni ciała, ich kości obleka piasek i szaty przypominające wyznawców Kreboxa. Ponoć posiadają zdolność przenikania przez piasek i skały jakby to było powietrze. Czyżby oznaczało to, że wśród jednorodnego kultu śmierci było miejsce na innowierców? Może nawet społeczeństwo było skłócone?



Kultura

posób mówienia: wyniośle, rzadko podnosi głos – wyższość okazuje się milczeniem i gestem, nie krzykiem. **Hierarchia wartości:** własna (rasowa i kastowa) wyższość oraz wiedza jako narzędzie władzy ponad wszelką empatią. **Charakterystyczne zachowanie:** pogarda skrywana pod maską uprzejmości, unikanie okazywania emocji na zewnątrz. **Temperament:** Pyszny, Pogardliwy. **Thullijczycy** otrzymują +1 Historia oraz +1 Wykrywanie magii.

Imiona męskie	Imiona żeńskie
Irfan	Aklaar
Akhar	Amunet
Zarekh	Ankhesa
Thotian	Bastat
Khasek	Djenna
Rhamat	Eset
Vashir	Hatshet
Nekhet	Iset
Pharos	Ifreer
Xyren	Khasia
Qahor	KhenetMa-Khat
Djetis	Merit
Nebeth	Mutnodj
Thuris	Neferet
Kaelen	Nekari
Ophid	Nofret
Zahaal	Nuru
Mektor	Sefura
Setesh	Ta-Hent
Menoth	Thiya
Uunas	Zesira

Nazwy miejsc

Khyst – Legendarna stolica i nekropolia, w centrum której wznosi się strzelista wieża hierofanty. Skrywa największą bibliotekę mrocznej magii na kontynencie, strzeżoną przez elitarne gwardie szkieletów.
Jezioro Uuna – Najgorętszy punkt na pustyni. Za dnia jest to obszar płynnego, stopionego piasku. Nocą stygnie, zamieniając się w gładką taflę szkła, która odbija światło księżyców, stając się śmiertelną pułapką dla wędrowców.
Zatoka Beffo – Wschodnia, naturalna granica krainy. Jej wody są martwe, silnie zasolone i toksyczne, a na plażach często można znaleźć wyrzucone przez fale, zmutowane resztki dawnych morskich stworzeń.
Ołtarz Pychy – Ruiny gigantycznej świątyni w centrum Thull, gdzie starożytny hierofant wypowiedział posłuszeństwo Morgiathowi. Miejsce to wciąż tętni skondensowaną, mroczną magią klątwy.
Dolina Skamieniałych Lektyk – Pustynny szlak, na którym klątwa zastała orszak arystokracji i kapłanów. Do dziś widać tam zasypane piaskiem, bogato zdobione lektyki i szkielety dawnych niewolników, którzy padli na twarz przed swoimi panami.
Ziggurat Kości – Monumentalna, schodkowa piramida zbudowana ze szczątków milionów niewolników, służąca obecnie jako rezerwat mrocznej energii dla najwyższych nieumarłych kapłanów.
Wydmy Szeptów – Rozległy obszar ruchomych piasków, uważany za główne terytorium Terrian. Wiatr niosący drobiny piasku tworzy tu dźwięki przypominające zawodzenie i modlitwy w nieznanym narzeczu.
Enklawa Kreboxa – Zatopiona w piaskach, na wpół zasypana dawna świątynia innowierców. Obecnie bezpieczne schronienie (o ile można tak mówić) utrzymywane przez piaskowych humanoidów.
Kopalnie Białego Kamienia – Głębokie wyrobiska, z których niegdyś wydobywano surowiec na budowę pałaców. Dziś są to niekończące się labirynty, w których wciąż pracują bezmyślne, nieumarłe szczątki górników.
Brama Żalu – Wyrwa w łańcuchu górskim okalającym Thull od zachodu. Jest to najczęstsze miejsce przekraczania granicy przez straceńców i łowców artefaktów.
Grobowiec Zosera – Potężny, na wpół zasypany kompleks grobowy ociekający wewnątrz szczerym złotem i diamentami. Stanowi więzienie dla zmumifikowanych rezydentów, którzy do dziś pełnią nad nim pieczę.
Azyl Potępionych – Ukryta w systemie głębokich jaskiń podziemna oaza. To jedno z nielicznych miejsc, gdzie ukrywają się żywi ludzie, potomkowie dawnych niewolników, walczący o każdy dzień przetrwania.
Miasto Słońca (Sol-Amon) – Dawna rezydencja wolnych ludzi i kupców. Obecnie jest to przerażające miasto-widmo, w którym zachowały się perfekcyjnie utrzymane domostwa – tyle że bez ani jednego żywego mieszkańca.
Iglica Cieni – Pojedyncza, czarna jak smoła wieża obserwacyjna na północy pustyni, z której nieumarli astrolodzy po dziś dzień śledzą ruchy ciał niebieskich, ignorując palące słońce.
Krypty Hierofantów – Labirynt znajdujący się głęboko pod Khyst, do którego wstęp mają jedynie najwyżsi rangą kapłani kultu śmierci.
Płaskowyż Złotych Masek – Wzniesienie, na którym stały pałace arystokracji. Dziś jest usiane pożółkłymi kośćmi zmarłych, których czaszki do dziś noszą wtopione, złote maski pośmiertne.
Wyschnięte Łzy Morgiatha – Rozległy system całkowicie wyschniętych rzek i wodospadów, których koryta są obecnie pokryte ostrymi, solnymi kryształami.
Taras Sądu – Rozległy, kamienny plac przed główną świątynią w Khyst. To tutaj niegdyś wymierzano kary niewolnikom, a dziś nieumarli sędziowie skazują intruzów na wieczną służbę.
Cmentarzysko Beznadziei – Masowe groby niewolników, z których nie powstały żadne liczące się siły nieumarłych. Miejsce to omijają nawet strażnicy Thull, uważając je za skazę na idealnym porządku śmierci.
Ścieżka Złudzeń – Skrzący się w słońcu pas piasku prowadzący do Jeziora Uuna. Wywołuje silne miraże wody i oaz, celowo ściągając w pułapkę odwodnionych podróżników.

Krainy Północnego Lądu

Rubież Zachodnia

Archipelag kilkunastu wysp wulkanicznych leżących nieopodal zachodniego brzegu Deret Morr zwany Rubieżą Zachodnią jest jeszcze bardziej nieprzyjaznym miejscem do życia niż pustkowia Thull i mroźne ostępy Deret Morr razem wzięte. Aktywne wulkany, które wedle wierzeń marynarzy są istnym objawem gniewu bogów, produkują ogromne ilości pyłów skutecznie blokując wszelkie próby oświetlenia tego miejsca przez słońce. Powierzchnię przecinają rzeki lawy, jeziora gorejących metali i siarki oraz liczne gejzery wypluwające obłoki



śmiercionośnych gazów i wrzątku. Do tego jeszcze częste trzęsienia ziemi i eksplodujący bez ostrzeżenia grunt wyrzucający w górę głazy i toksyczne opary niczym ropnie na powierzchni ziemi. Elnorańcy uczeni jednogłośnie twierdzą, że pod powierzchnią ziemi muszą dziać się jeszcze ciekawsze rzeczy. Przewidują, że strumienie wlewającej się morskiej, chłodnej wody – niczym akwedukty w podgórskich hutach – muszą opływać i studzić kominy magmy. Z pewnością te dwa żywioły łączą się wywołując całe masy gorącej pary, która ciśnie się w górę szukając ujścia przez zalewane lawą tunele. Wyłącznie dzięki tym procesom wyspy nie zamieniły się jeszcze w jeden wielki krater buchający trującymi wyziewami. Choć debata na ten temat była równie zaciekła, co uczta głodnych orków, żaden nie miał na tyle ani odwagi ani tupetu by osobiście pofatygować się na miejsce i udowodnić swoje hipotezy. Z drugiej strony może to nie brak odwagi, lecz zwykły zdrowy rozsądek podpowiada, że żaden śmiertelnik nie ma tu prawa wstępu.

Co nie oznacza, że wyspy są niezamieszkane. Nie raz bowiem widziano z daleka skrzydlate, humanoidalne kształty krążące w pobliżu brzegów Rubieży Zachodniej. Biorąc pod uwagę panujące w tym miejscu warunki, jedynie stworzenia ogniolubne bądź w jakikolwiek sposób niepodatne na trujące chmury i żar mogą się tu gnieździć. A to oznacza, że Rubież Zachodnia może być przyczółkiem wszelakich demonów, impów, cerberów, sukkubów, kambionów, salamander i duchów, gdyby komukolwiek się wydawało, że już bardziej wrogiego miejsca na ziemi nie może być. Żyjąc pod nieustanną zasłoną dymu, w warunkach idealnych wyłącznie dla siebie, zastępy desendantów mogą niezauważenie rosnąć w siłę. Jeśli tak jest, to gdzie będą się rozglądać, gdy wyspy wulkanicznego archipelagu przestaną im starczać? Na czyjej ziemi wylądują wówczas swoimi szponiastymi łapami? A przede wszystkim – co knują te wiecznie żądne krwi demonidła?

Niegdyś ta kraina wyglądała zgoła inaczej. Żyzne ziemie były uprawiane w porze letniej, lód skuwał powierzchnię zimą. Zwykli mieszkańcy nie zaznawali tu ni przepychu, ni luksusów, ni bogactw. Wystarczało, aby przetrwać do kolejnej pory letniej. Większość ludzi wiodła surowy, ale stateczny żywot. Byli też tacy, którym było mało. Wiecznie mało. Żądni dóbr i wygód, bogactw i władzy sięgali ku zakazanym praktykom. I na to descendanci tylko czekają. Początkowo były to tylko sny o ciepłej strawie i suchym leżu, później o solidnym grodzie i lojalnych wojownikach. Sny przekształcały się w wizje, wizje w szepty słyszane w samotności, szepty w pełne mocy i stanowczości rozkazy oraz nieodparte obietnice. Wszystko było niemalże na wyciągnięcie ręki, potęga, władza, wszystkie dobra tej ziemi – wystarczyło wsłuchać się w te szepty i zgodzić się na jeden lub dwa mroczne uczynki. Potem szło coraz łatwiej. Wraz z rosnącą siłą, rosła też arogancja, ignorancja i apetyt. Okrutne i brutalne czyny stały się normą, wręcz karmą dla swojej potęgi. Tym sposobem wielu, którzy mieli czelność sięgnąć ku swojej mrocznej stronie,

przeobrażało się w potwory tak straszne i silne, jak w legendach opowiadanych przez starszyznę. A być może nawet jeszcze groźniejsze. Ciała zawładniętych przez descendantów nabierały nieludzkich rozmiarów, muskuły pęczniały pod czerwieniejącą się skórą, rogi wyrastały z głowy, a z pleców wyrastały wielkie czarne, błoniaste skrzydła. Kiedy resztka świadomości przegrywała walkę o władzę nad ciałem, demon w pełni manifestował się w świecie śmiertelników. I nie zamierzał zbyt szybko z niego odchodzić.

Nienasycone niczym żądze władzy i siły demonów nie miałyby granic, gdyby nie zetknęły się z terytorium innych demonów. Wynikiem jednego z pierwszych takich spotkań był krater, którego nie sposób obejść pieszo wokół w ciągu jednego dnia. To tu demon **Baeliar** stoczył bój ze swoim młodszym, choć piekielnie zapalczywym rywalem. I także tu, na zboczu największego wulkanu, wybudował swoją twierdzę, która do tej pory nie ma sobie równych. Krążą wieści, że szczątki pokonanego demona służą mu jako źródło niespożytej mocy. Może to i prawda, skoro później pokonał także kolejnych sąsiadów stając się niepodważalnym władcą okolicznych ziem. Nie był on jedynym, któremu udało się rozprawić z rywalami. Dekadami ciągnęła się zacięta batalia pomiędzy **Mafaelem**, **Skeariarem** i **Azraelem**. Niektórym pobojowiskom ich starć nadano odpowiednie nazwy – **Jezioro Wyjącej Magmy**, ciągnąca się po horyzont rozpadlina **Skaza**, mamiąca toksycznymi oparami kotlina **Szepczyca**, sieć jaskiń z nieprzeliczoną liczbą zwierzęcych demonów **Cebrzysko** i wiele innych. Mniej więcej w tym samym czasie Baeliar zmagał się z godnym sobie przeciwnikiem – **Astariarem**. Choć Baeliar jest niezwyciężonym obrońcą swej fortecy, nigdy nie udało mu się przedrzeć przez labirynt ognistych świateł i cieni z przyczajonymi za każdym załomem skalnym uczniami Astariara, który w wielu starciach udowodnił, że w pełni zasługuje na miano niewidzialnego skrytobójcy.

Jako że domeną demonów jest ogień, powierzchnię ziemi naznaczył ten żywioł, który tkwił do tej pory głęboko pod nią. Zmuszone potężną demoniczną magią strumienie lawy trysnęły spod skalnej skorupy spopielając wszystko w swojej okolicy i zalały niziny; ciągnące się po horyzont pęknięcia i ustępy niczym blizny oszpeciły górskie szczyty i tereny wyżynne; gorące i żrące wyziewy, niczym ropa zbierająca się pod skórą trędowatego naszpikowały krajobraz całego archipelagu. Każdy zakątek wszystkich wysp został wstrząśnięty, rozerwany i zniszczony przez arcydemony walczące o władzę i terytorium. Obecnie każdy z arcydemonów doskonale zdaje sobie sprawę, że w pojedynkę nie pokona żadnego innego. Wojna przybrała od kilku dekad charakter polityczny, gdzie pakty, spiski i zdrady to pieśń codzienności grana na rozstrojonej lutni żywotów ludzi, którzy jakoś przetrwali ten ognisty kocioł.

Nic nie jest za darmo, każdy jeść musi a nawet demon czasem ma potrzebę lub kaprys wysłużenia się cudzymi rękoma. Ci, którzy przetrwali, związali się paktem z którymś z arcydemonów i służą im na każde wezwanie. W zamian otrzymują namiastkę magii demonów, dzięki której są w stanie żyć w tym zdewastowanym miejscu. I tylko w nim, jako że łańcuchy paktu nie pozwalają opuścić archipelagu absolutnie nikomu.

Krąg Skuldurów

W opozycji do dominującego systemu paktów z demonami, istnieje enklawa, w której kultywuje się alternatywne podejście do magii. Szerzą tezę, że magią ognia – jak i innymi jej dziedzinami – można władać również bez podpisywania cyrografów i choć jest to żmudniejsze, ale za to mniej zniewalające podejście. Mowa tu o Kręgu Skuldurów, skupiająca osoby parające się głównie piromancją jednocześnie odrzucając jarzmo demonicznych wpływów. Sami Skuldurzy, będący najstarszymi i najbardziej doświadczonymi piromantami, stanowią rdzeń tego zgromadzenia. Ich celem jest zarówno badanie i nauczanie magii demonów, jak i stworzenie przeciwwagi dla demonicznej dominacji. Działalność ta jest ryzykowna, zważywszy na panujące warunki supremacji arcydemonów, jednakże motywacją jest zarówno chęć uwolnienia się spod władzy demonów, jak i potencjalne korzyści płynące z opanowania magii. Nauczana przez Skuldurów magia kusi brakiem konieczności zawierania jakiegokolwiek paktu. Oferuje ona większą swobodę w eksplorowaniu i eksperymentowaniu, co jest niezwykle atrakcyjne dla adeptów magii. Najstarsza ze Skuldurów, kobieta, półsalamandra imieniem **Syx** udziela wielu łask tym, którzy odkryją nowe tajniki demonicznej magii. Wieść niesie też pogłoskę, jakoby Syx mogła być jednym z demonów o mniejszej sile, która nie miałaby szans w starciu z którymkolwiek arcydemonem, dlatego zbiera poplecznikow, którzy zrównoważą ten brak. Czy jest to możliwe, że stara piromantka chce zostać szóstym arcydemonem? Czy może raczej jest to tylko propaganda starszych demonów, by wywabić ją z kryjówki i pochłonąć?

Krynx

Istnieje pewien starożytny manuskrypt, odnaleziony w jednej z niewielu lunorskich bibliotek, przetłumaczony z jeszcze starszej tabliczki z Ery Rzek Ognia, jeśli wierzyć kronikarzom helvetii. Mowa w nim o zachwycającym, pełnym przepychu i różnych bogactw mieście zwanym Krynx, okalanym przez aż dziewięć murów tworzących coraz bardziej elitarne dziedzińce. W centralnym z nich, najwyżej położonym, znajdował się marmurowy i hebanowy plac, wokół którego wzniesiono najwspanialsze świątynie wszystkich bóstw. Jeśli wierzyć tłumaczeniu ów manuskryptu, bogowie chadzali pośród śmiertelników przyjmując dary i udzielając swoich łask. Z historii wiadomo, że taki stan nie trwał długo, albowiem krwawa i okrutna wojna trwale odmieniła oblicze bóstw. Wiadomo też, że bogowie przegrali tę wojnę oraz faktem pozostaje, że Krynx i jego okolice zmieniły się nie do poznania. Czyżby Prabóg w tym właśnie miejscu stoczył bój w obronie śmiertelnych? Czy zatem desendanci są ofiarami tejże batalii? Czy taka spotkała ich kara za swoją arogancję i przewrotność? Czy to stąd właśnie ich niepohamowana żądza krwi?

Kultura

Sposób mówienia: ostrożny, wyważony, unika mówienia wprost o pakcie i jego cenie – przesądny sposób na "nie przywoływanie" uwagi demonów. **Hierarchia wartości:** przetrwanie za wszelką cenę, nawet kosztem kolejnego mrocznego kompromisu. **Charakterystyczne zachowanie:** pragmatyczny cynizm i nieufność wobec obietnic – sam być może złożył ich zbyt wiele. **Temperament:** Cynik, Przesądny. **Dezerterzy**, którym udało się uciec z tego regionu, otrzymują +1

Koncentracja oraz +1 Zimna krew.

Imiona męskie	Imiona żeńskie
Raxor	Cindria
Kaelgar	Pyra
Vorash	Ignia
Zariel	Fumia
Ignis	Brimina
Pyros	Ashia
Fume	Vulcania
Cinder	Magmia
Brim	Sulfuria
Ash	Emberia
Vulcan	Flaria
Magmus	Blazia
Sulfur	Scorchia
Ember	Charia
Flare	Smolderia
Blaze	Coalia
Scorch	Zariela
Char	Kaelgaria
Smolder	Vora
Coal	Raxoria

Nazwy miejsc

Jezioro Wyjącej Magmy – Rozległe jezioro lawy, nad którym zawsze unosi się kakofonia dźwięków przypominających ludzkie zawodzenie. To tutaj demony wyrzucają szczątki tych, którzy złamali pakt.
Skaza – Ciągnąca się po horyzont rozpadlina tektoniczna; głęboka i ciemna, z której regularnie buchają płomienie o nienaturalnych, zielonkawych i fioletowych barwach.
Szepczyca – Mamiąca toksycznymi oparami kotlina. Gaz gromadzący się w niej ma właściwości halucynogenne, a szepty, które można tam usłyszeć, często popychają wędrowców do obłędu.
Cebrzysko – Zawiła sieć naturalnych jaskiń, służąca jako legowisko dla nieprzeliczonej liczby zwierzęcych demonów i piekielnych bestii wykorzystywanych przez władców archipelagu.
Twierdza Baeliara – Monumentalna forteca zbudowana na zboczu największego wulkanu archipelagu. Jej mury wzniesiono ze stopionego i zastygłego czarnego szkła wulkanicznego zmieszanego ze szczątkami dawnych wrogów.
Labirynt Astariara – Zmieniający się układ ognistych świateł, cieni i rzeźbionego bazaltu. Skrywa w sobie główną bazę "niewidzialnego skrytobójcy" i jego najgroźniejszych uczniów.
Krater Mafaela – Blizna po tytanicznym starciu potężnych bytów. Obecnie jest to obszar o wyjątkowo silnym zagęszczeniu mrocznej magii, gdzie powietrze wydaje się gęste i trudne do oddychania.
Kuźnia Skeariara – Masywny kompleks naturalnych kominów magmowych, przy których zakute w magiczne łańcuchy potępione dusze wykuwają infernalny oręż i zbroje dla armii arcydemonów.
Kryjówka Syx – Utajniona siedziba Kręgu Skuldurów. Ponoć wejście do niej ukryte jest za rzeką fałszywej lawy, która pali tylko istoty związane demonicznym paktem.
Pustkowie Popiołów – Jałowa, szara równina, na której stale opadają ciężkie płatki gorącego wulkanicznego pyłu. Nawet najtwardsi uciekinierzy tracą tu orientację w przestrzeni.
Góra Złamanych Przysiąg – Wzniesienie przypominające zastygłą falę; miejsce, gdzie najwięcej zdesperowanych ludzi podpisuje cyrografy, przypieczętowując swój los w zamian za przeżycie.
Zatoka Wrzątku – Rejon przybrzeżny, gdzie wlewająca się chłodna woda morska spotyka się ze spływającą magmą. Skrywa w oparach żeglujące niekiedy płonące widmowe wraki.
Złomowisko Azraela – Obszar pokryty na wpół stopionymi, monumentalnymi ruinami, być może pozostałościami po zewnętrznych pierścieniach legendarnego miasta Krynx.
Gejzery Cierpienia – Pole hiperaktywnych, trujących źródeł; erupcje wydzielają nie tylko wrzątek, ale też wyziewy powodujące u niezabezpieczonych osób natychmiastową martwicę.
Mosty Inferna – Zawieszone nad rzekami lawy kruche przeprawy uformowane z wychłodzonego, porowatego bazaltu; ich przekraczanie wymaga ominięcia zrzucających z nich ofiary pomniejszych impów.
Iglica Pychy – Odizolowany, stromy stożek wulkaniczny służący za miejsce spotkań – i zazwyczaj rzezi – awatarów konkurujących o władzę arcydemonów.
Oaza Skwierczącej Krwi – Niewielkie, zamknięte zagłębienie terenu z dziwną czerwonawą cieczą, będące jedynym, mrocznym źródłem przetrwania dla nielicznych niezwiązanych paktem uciekinierów.
Las Zwęglonych Rąk – Makabryczne cmentarzysko skamieniałych ludzkich sylwetek, pochłoniętych niegdyś przez nagłą erupcję popiołu. Dziś jest miejscem zbiórek krukopodobnych demonów.
Brama Ognia – Wąski, mroczny pas lądu otoczony naturalnymi kolumnami czarnego kamienia, rzekomo jedyny punkt, z którego magowie próbują nawiązać pakt bez wchodzenia w głąb archipelagu.
Świątynia Upadłych Bogów (Ruiny Krynx) – Odnajdywany jedynie przez nielicznych w najgłębszych partiach wyspy, przysypany wulkanicznymi osadami i stopiony dawny ołtarz ze zwęglonego hebanu i stopionego marmuru. To tutaj nieustannie bije źródło najstarszej i najgłębszej magii Rubieży.



Tsbaga-Gryht

Tsbaga-Gryht leży w środkowo-zachodniej części Północnego Lądu. Graniczy od północy z Deret Morr, C'kastell na północnym-wschodzie, masywem górskim Wielkich Sztygów na wschodzie oraz z Uriz Yieldem na południowym wschodzie. Poprzez zatokę Przyór sąsiaduje z Kolonią Æstalońską. Większość powierzchni stanowią skalne pustkowia, klify i ruiny dawnych siedzib ludzkich. Nieliczni mieszkańcy gromadzą się w tak zwane pvergi, czyli zbiorowości wszelakich ras zamieszkujących wspólnie w jednym miejscu. Siedziby pvergów są zazwyczaj osadami dobrze obwarowanymi przed dzikimi zwierzętami oraz zakusami innych pvergów. Wiele Pvergów prowadzi koczowniczy tryb życia, wędrując okresowo z północy na południe wraz ze stadami dzikiej zwierzyny. Choć każdy pverg żyje własnym życiem, istnieje kilka praw szanowanych przez wszystkie pvergi. Prawo Handlu, które mówi, że każdy wędrowny handlarz czy rzemieślnik jest dosłownie nietykalny, stanowi nie tylko namiastkę gospodarki tej krainy, lecz jest wręcz fundamentem przetrwania wielu pvergów. Zawsze na wiosnę handlarze ruszają ze swoimi towarami rymarskimi, narzędziami, bronią, żywnością i grubymi tkaninami w podróż przez wszystkie pvergi – nawet wrogo nastawione, a tych jest najwięcej. Innym powszechnie uznawanym zwyczajem jest Prawo Zemsty. Każdy, kto stracił bliską osobę, może wyzwać mordercę na pojedynek na śmierć i życie. Odmowa jest równoznaczna ze śmiercią. Jeśli nie jest wiadome, kto jest mordercą, przywódca pvergu, zwany najczęściej ojcem, musi podjąć wyzwanie. Dość popularną praktyką jest najeżdżanie siedzib innych pvergów, zabicie ojca w pojedynku i przejęcia kontroli nad całym pvergiem.

Krajobraz w każdym niemalże miejscu – niezależnie gdzie by nie stanąć – szpecą jakieś ruiny. Ze wszech miar należy sądzić, że niegdyś te tereny zamieszkiwane były przez bardziej ucywilizowane narody. Było to przed wojną z eschenami. Przewaga elfów była tak znacząca, że nie ocalało ani jedno miasto, żadne zapiski – o ile takowe istniały – które wyjaśniłoby przebieg i cel tej napaści. Wśród pvergów próżno szukać kronik i wiedzy historycznej. Ludy te skupiają się całkowicie na przetrwaniu w tych nieprzyjaznych warunkach. Nie dającym spokoju pytaniem jest dlaczego eschenі opuścili tę krainę całkowicie, skoro swoją armię skierowali właśnie w tę stronę. Czyżby ich jedynym celem było wybić w pień wszystkich mieszkańców? Czy może mieli jakiś ukryty cel? A może utracili go mimo wygranej wojny?

Te przywalone nietopniejącym śniegiem przez całą zimę tereny są domem jedynie dla najbardziej wytrwałych gatunków roślin, zwierząt i humanoidów. Prócz ludzi, którzy są w stanie bardzo szybko dostosować się do zmieniających się warunków, największą grupą etniczną są mutanci, głównie psowate. Zwierzoludy tworzą własne skupiska i są wrogo nastawione do wszystkich innych ras. Okazjonalnie spotkać można także przedstawicieli wszelakich innych ras, od elfów i krasnoludów, przez orki, gobliny, ogry, olbrzymy, aż po hassydów i wampiry.

Godnymi wzmianki są przekonania mieszkańców pvergów dotyczące bogów. Otóż wierzą ani w istnienie jedynie pięciu: pajęczą boginię wojny Cremorię, która zawarła pakt z eschenami; boga śmierci Tifaana; boginię mrozu i burz Xyntyę; demonicznego dwugłowego boga podstępów i wypaczeń Kar-Afrana oraz martwego wilczego praboga z wyłupionymi oczami, który porzucił ten świat. Uważają oni, że bogowie są mściwymi i okrutnymi bytami, którzy istnieją jedynie po to, by zsyłać z gniewu nieszczęścia na śmiertelników. Najdziwniejsze jest to, że wszelkie znane sposoby podważenia tych przekonań zawodzą. Jakoby dla przebłagania i ułaskawienia bogów hyfesserzy składają całopalne ofiary w imieniu śmiertelników, którzy rozgniewali bóstwa. Jako że hyfesserzy obcują z bogami, są społecznie wyklęci, lecz ich posługa jest tak potrzebna, że zawsze znaleźć można paru hyfesserów wokół większych siedzib pvergów.



Czarnomgła

Na niedomiar nieszczęść nawiedzających ten rejon, przestworze nierzadko wypełnia Czarna Mgła znana również jako Trupia Mgła. Nie jest wiadome czym ona dokładnie jest – czy jest to manifestacja rozumnego bytu, zjawisko pochodzenia alchemicznego, magicznego lub boskiego, czy też anomalia przyrody. Wiadomo, że pojawia się w każdym zakątku Tsbaga-Gryht równie niespodziewanie, co znika. Czasem objawia się wysoko, tuż pod chmurami, a czasem nisko przy gruncie pochłaniając i zamieniając w siebie samą każdy żywy organizm, jaki dotknie. Za dnia bywają widoczne słupy sięgające wysoko ku niebu, jakby wiry lub witki. Krążą plotki o istnieniu osób, które przeżyły kontakt z Mgłą, lecz niewiele wiadomo na ten temat.

Kultura

Sposób mówienia: małomówny, twardy, prosto z mostu – słowa mają tu wagę, bo mogą oznaczać wyzwanie na pojedynek. **Hierarchia wartości:** Prawo Zemsty i Prawo Handlu ponad wszelkimi innymi zasadami; osobisty honor. **Charakterystyczne zachowanie:** podejrzliwość wobec obcych, ale nienaruszalna gościnność wobec wędrownych kupców. **Temperament:** Podejrzliwy, Lojalny. **Gryci** otrzymują +1 Czujność oraz +1 Rymarstwo.

Imiona męskie	Imiona żeńskie	Nazwy miejsc
Nykar	Akoyn	Chrzeszczechy
Tros	Ómays	Węgle
Dulkar	Ynuan	Strykły
Hereb	Oneuk	Ogrzeczyr
Laluk	Ipyot	Rydza
Czybs	Aneoz	Klich
Beczer	Ebeof	Chryty
Charak	Ażuo	Zełża
Szuchur	Unear	Karr
Vrant	Inkyar	Chycz
Szybór	Dreit	Ćwechłyki
Gżywar	Rayin	Żbór
Szyród	Qalar	Grzmidół
Maród	Leiko	Svirt
Bors	Andavo	Kryżmy



C'kastell

C'kastell zajmuje północną część Północnego Kontynentu. Terytorialnie graniczy z największym masywem górskim na południu niezachwianie zajmowanym przez krasnoludy, umierającymi ziemiami orków Uriz Yield na wschodzie i bezustannie wyjaławianymi przez rozszalałe burze chaotycznej magii pustkowia Deret Morr. Nazwa tego mocarstwa w języku ludzi znaczy „przeklęte ziemie", choć to tylko przybliżone tłumaczenie. W istocie ten nader surowy obszar zamieszkały jest wyłącznie przez elfy owiane największą tajemnicą i zarazem grozą. Escheni są bowiem najbardziej okrutną i bezlitosną nacją ze wszystkich, które nazywają się „cywilizowanymi".

Najstarsze doniesienia mówiące o tym rejonie zgodnie wskazują na ogniste spustoszenie jakie wieki temu przetoczyło się od gór aż po morskie wody na północy. Kataklizm ten jakoby wyjałowił ziemię z jakiegokolwiek życia, pozostawiając jedynie popiół i skały. Istnieje naprawdę wiele wytłumaczeń takiego zdarzenia. Część bardzo przekonujących. Escheni natomiast z maniakalnym uporem wierzą, że ów „oczyszczający ogień" spadł z nieba jako niesłuszna kara za liczne osiągnięcia i dumę jaką wywołały u ówczesnych elfów. Odrzucili oni bowiem i wzgardzili wszystkimi bóstwami prócz skalnego pol-skorpiona pól-eschena L'th (najprawdopodobniej w ten sposób objawił im się Vesperos), pajęczą boginią wojny i siły Cremorią (niechybnie Brod Gar) oraz mroczną zwiastunką Ceerves przedstawiana zazwyczaj jako kruk z pustymi oczodołami (bez wątpienia Morgiath). Wedle wierzeń elfów te trzy boginie usiłowały przeciwstawić się pozostałym bogom, którzy rozsierdzeni odrzuceniem przez Eschen a przewidując zbliżające się z ich strony zagrożenie postanowili zgładzić tę rasę wraz z ich zdobytą wiedzą, władzą i wspaniałymi miastami. Tak właśnie było. Wcale nie liczne i gwałtowne erupcje wulkaniczne powstałe w procesie zmian w skale macierzystej kształtującego się kontynentu. O nie, nie. Ani też nie płonący meteor, którego upadek zapoczątkował powstanie Wielkiego wyłomu. Z pewnością nie.

Cóż, w ten czy inny sposób fakt faktem, że powierzchnia C'kastell-u spłonęła na sam popiół. A z niego, dzięki boskiej ręce, odrodzili się Escheni niczym feniks. Nazwa tego odłamu elfów wywodzi się właśnie z „esche", czyli proch, popiół oraz „enne" - życie, zrodzenie. W takiej oto formie przetrwała ich narodowa legenda i zapewne jeszcze długo trwać będzie albowiem samą determinacją Escheni potrafią przyprawić niejednego o wytrzeszcz oczu. Nie jest to ich jedyna cecha. Posłuszeństwo, lojalność, ambicja, pycha, mściwość, precyzja, wiedza, władza i zupełny brak szacunku dla innych ras to zestaw znacznie lepiej oddający ich ogólną charakterystykę. Wartym opisania jest też ich wewnętrzna struktura społeczeństwa.

Jedynie kobiety mogą pełnić jakąkolwiek istotną rolę. Matriarchą staje się jedna z wieszczek – religijno-politycznych przywódczyń. Każda jest niezwykle uzdolnioną użytkowniczką magii, nierzadko doskonalą się także w zakazanej w pozostałej części świata sztuce magii – Vis Tenabre. Niżej w hierarchii znajdują się arcykapłanki i kapłanki trzech głównych bogiń. W sposób spójny acz obfitujący w krew (najczęściej z domieszką trucizn) i ociekający sarkazmem sprawują silną władzę. Wykonywanie wszelakich prac leży wyłącznie w obowiązku mężczyzn. A jest tego niemało. Escheni znani są z niedoścignionej sztuki poskramiania nawet najgroźniejszych bestii i naginania ich woli do własnej. Ponieważ powierzchnia ziemi jest mroźna i jałowa, elfy budują swe siedziby w skale poniżej gruntu. To nie jaskinie pierwotnych istot lecz niezwykle bogate sieci ulic, domostw i podziemnych pałaców zamykających się w obrębie zmilitaryzowanych miast oraz rozległe surowe tunele łączące niemalże każdy zakątek C'kastell z każdym innym godnym uwagi. W skład wojska wchodzą Egzekutorzy bezpośrednio odpowiedzialni przed kapłankami, których zadaniem jest

utrzymanie porządku w miastach oraz wykonywanie rozkazów kapłanek; poskramiacze bestii, których zadaniem jest uzbrajanie armii Eschen w jak najgroźniejsze stwory; skauci – mistrzowie kusz i niewykrywalności odpowiedzialni za patrolowanie powierzchni i niecne zabójstwa w miastach; korsarze grasujący na morzach i oceanach polujących na niewolników i łup. Poza wojskiem i kapłankami nie ma zbyt wiele. Doktryną odrodzonych elfów jest odbudowa swych sił militarnych i spłacenie długu wobec Cremorii za wyswobodzenie z więzi śmierci. A że wolę Cremorii interpretują wieszczki o bardzo agresywnym i podbojowym nastawieniu i iście ognistym temperamencie swych modłów, cała sprawa toczy prosto ku wojnie przeciw całemu „niegodnemu by żyć" światu. W końcu to Escheni zostali wybrani przez bogów, są wszakże tym samym najlepszą rasą, jedyną godną by służyć i żyć.

Mimo całej zaciekłości, nienawiści do wszystkiego i wszystkich o wszystko, żądzy władzy totalitarnej i mając na uwadze militarny trening każdego elfa, nie to przeraża w nich najbardziej. Otóż stała się rzecz niesłychana. Wśród całej tej rasy o szarej skórze, białych włosach i czarnych myślach zaczęli rodzić się „inni". Bardziej wyglądem przypominających Velavi lub Helveti. Tak jak życie z wolna wraca na pustkowia C'kastell tak kolory wracają do ciał Eschen. Ci wyjątkowi Escheni wbrew domysłom otrzymali bardzo szczególną rolę. Rolę do której są uczeni i trenowani od maleńkości. Ich celem jest stać się jeszcze bardziej podobni do „podłych" ras. Tak podobni, aby wtopić się w ich tłum. Rozproszyć po całym lądzie. Dotrzeć wszędzie. Wszystko usłyszeć, zobaczyć. Szpiegować. Zinfiltrować. Sabotować kiedy nadejdzie pora. Wiadomo, że Escheni są wśród nas – zdążyli na pewno rozejść się po całym świecie. Ale nikt nie odróżni agenta Eschen od innego elfa. Nawet elf. Czy to oznacza, że znaleziono broń ostateczną? Czy zguba z rąk Eschen jest bliska? Kiedy uderzą? Czy w takim razie można zaufać jakiemukolwiek elfowi?

Veqqetii

Odszczepieńcy, zwyrodnialcy i zdrajcy – tak mówią o tym odłamie społeczności Eschenów, która zatraciła sens istnienia. „Niegodni" lub „podli" w dosłownym tłumaczeniu. Zresztą tym samym mianem określani są mieszkańcy reszty świata. Vaqqeti niczym nie odróżniają się fizycznie od reszty Eschenów. Ich mentalność za to jest diametralnie inna. Nie dbają o swoją reputację, ani swojego domu czy kasty. Praktyki codzienne wzbudzają w nich obrzydzenie lub strach. Toteż prędko opuszczają C'kastell ku nieznanym i niebezpiecznym krainom ludzi i krasnoludów – wszak są to zagrożenia znacznie mniejsze, niż niezadowolona kapłanka. Plotka głosi, że istnieje grupa zrzeszająca Veqqetii. Liderem tego ruchu jest ktoś określany mianen Khirim, lecz czy jest to imię, przydomek, czy może nazwa samej grupy – nie wiadomo. Z punktu widzenia Eschenów takie zgrupowanie jest jawną prowokacją i zagrożeniem, które należy bezwzględnie zlikwidować. Jednak czy ów Khirim i jego poplecznicy rzeczywiście planują przewrót w ojczyźnie, z której zostali wygnani? Może ich celem jest destabilizacja rządów lub rozsiewanie kłamliwych pogłosek, by wkupić się właski pospólstwa?

Kultura

Sposób mówienia: chłodno i precyzyjnie, z ledwie skrywaną pogardą dla "gorszych ras"; kobiety mówią władczo i wprost, mężczyźni bardziej służalczo. **Hierarchia wartości:** posłuszeństwo hierarchii i ambicja ponad wszystko; zniewaga wymaga odwetu. **Charakterystyczne zachowanie:** intrygi, chirurgiczna precyzja działania, skrywanie prawdziwych zamiarów pod maską uprzejmości. **Temperament:** Władczy, Mściwy. **Kastelczycy**, którzy mają czelność jawnie przyznawać się, że pochodzą z tego regionu otrzymują +1 Maskowanie i +1 Manipulacja.

Imiona męskie	Imiona żeńskie
Fein	Alays
Treites	Ynvet
Kaladris	Theatis
Khoen	Arnama
Malakyis	Ilyion
Ghalyis	Yenfer
Soltheran	Olyiptis
Jahaestil	Yagherys
Vervant	Skean
Tanebryis	Naevis
Rhaeryis	Vhaera
Nalaen	Eyllia
Daerth	Sylphen
Zypheris	Zhaeren
Vhaelyn	Melyrra

Nazwy miejsc

Czerstwy Chucz – Skamieniały, martwy las. Wiatr przeciskający się przez zwęglone pnie przypomina ryk bestii. Ulubiony teren treningowy skautów.

Ślizgaczowa Grań – Zewnętrzny posterunek w górach. To tutaj poskramiacze tresują zmutowane, jadowite gady używane do patrolowania granic.

Morowa Kotlina – Zatrute wyziewami zapadlisko. Arcykapłanki testują tu nowe odmiany chorób i toksyn na schwytanych niewolnikach.

Szubrawczy Żbór – Sieć płytkich jaskiń pod spalonym zagajnikiem. Częste miejsce ukrywania się Veqqetii przed wzrokiem Egzekutorów.

Bazaltowy Mur – Naturalna, niemal pionowa formacja skalna oddzielająca C'kastell od terytoriów krasnoludów. Gęsto obsadzona balistami.

Ścięgłe Lawisko – Rozległe pole zastygłej, poskręcanej magmy. Ślad po uderzeniu "oczyszczającego ognia", czczony jako święta ziemia.

Siepaczowy Dół – Krwawa arena na obrzeżach głównego podziemnego miasta. Mężczyźni walczą tu o przetrwanie i resztki szacunku kapłanek.

Czarny Szczech – Rejon pokryty ostrymi jak brzytwa, krystalicznymi igłami. Wierzy się, że to dary od pajęczej bogini Cremorii.

Żęzna Kawerna – Jedno z głównych, pilnie strzeżonych wejść do podziemnych miast. Rejon ten cuchnie siarką i odchodami ujeżdżanych bestii.

Dymne Aurycze – System szczelin wentylacyjnych miast. Wyrzucają na powierzchnię gęsty dym z rytualnych ognisk Vis Tenabre.

Harpi Dwór – Zrujnowana, spiczasta wieża na wybrzeżu. Służy korsarzom za punkt orientacyjny i wylęgarnię zmutowanych drapieżnych ptaków.

Pajęczy Szafot – Rozpięta nad przepaścią platforma z utwardzonej pajęczyny. Tu składa się ofiary z jeńców, zrzucając ich w bezdenny mrok.

Oko Ceerves – Głęboki krater wypełniony czarną, oleistą wodą. Wieszczki używają go jako potężnego narzędzia do krwawej dywinacji.

Grań L'th – Skalisty klif przypominający odwłok skorpiona. Mieszczą się tam najważniejsze koszary zakutych w ciężkie pancerze Egzekutorów.

Leże Khirima – Pół-mityczna kryjówka przywódcy odszczepieńców. Plotki głoszą, że znajduje się w starych, odciętych tunelach pod stolicą matriarchatu.



Deret Morr

Najbardziej wysuniętym obszarem Północnego Lądu na zachód i północ jest Deret Morr. Graniczy z C'kastell od wschodu oraz Tsbaga-Gryht od południowego wschodu. Największym skupiskiem ludzkim jest Krux położony w centralnej części krainy w obszarze o podwyższonej aktywności sejsmicznej.

Onegdaj świat nie znał magii. W drugiej erze uległo to gwałtownej zmianie. A kiedy ziemia spotkała magię – pierwotną, dziką, nieposkromioną – powstała blizna. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że to właśnie w tym miejscu świat przyjął impet magii. Tak oto po dziś dzień niesamowite, ale i przerażające rzeczy dzieją się w Deret Morr. Strumienie niszczycielskiej pierwotnej magii, szczeliny podprzestrzenne prowadzące do innych wymiarów, wiry entropijne i pętle czasu to tutaj chleb powszedni. Czy w takich warunkach może istnieć życie? Otóż nie. A przynajmniej nie takie, które nazwalibyśmy normalnym. Na swój przerażający sposób istnieją tu różne „byty". Niematerialne. Nieśmiertelne. Spoza zasięgu naszej percepcji. I szczury – one zwyczajnie są wszędzie.



Kiedy w Drugiej Erze magia uderzyła w powierzchnię Deret Morr, nie tylko zniszczyła ziemię – ona dosłownie zdruzgotała lokalną barierę czasu i przestrzeni. Tak powstali Niematerialni, nazywani przez koczowników Tymi, Którzy Śnią na Jawie. Nie są to duchy zmarłych, lecz paradoksalne byty zrodzone z rozerwanej linii czasowej – fragmenty istnień z przyszłości lub przeszłości, które utknęły w teraźniejszości. Przyjmują formę krystalicznych sylwetek, zniekształceń powietrza lub cieni rzucanych przez obiekty, których tam nie ma. Ich motywy wykraczają poza śmiertelne pojmowanie. Potrafią obdarzyć wędrowca wiedzą o ukrytym portalu w zamian za wspomnienie jego pierwszego dnia życia, by dekadę później z zimną obojętnością sprowadzić na całe osiedle rój entropijnych anomalii. Dla mieszkańców podziemi kontakt z nimi to ostateczna ostateczność – pakt z Niematerialnym zawsze pozostawia w umyśle pęknięcie, którego nie da się już zaleczyć.

Ta kolebka wszelakiego chaosu i nieokiełznanej magii mimo wszystko jest nazywana domem przez pewne istoty humanoidalne (mniej lub bardziej). Wędrowny lud koczowniczy niegdyś przemierzał powierzchnię tej ziemi. Powiadają, że mieli w sobie domieszkę krasnoludzkiej krwi. Zaiste, niektórych cech wyglądu jak i zachowań można doszukiwać się w krasnoludzkich korzeniach. Być może cechą charakterystyczną tego ludu jest właśnie pewna swoboda genetyczna, albowiem obecnie znane są dość częste przypadki domieszek nawet co bardziej egzotycznych krwi. Najprawdopodobniej przyczyną tej odmiany ewolucyjnej istot ludzkich jest wszechobecna magia, której – jak na ironię – nie potrafią władać. Ot, kolejny kaprys magii. Skoro już o dziwnych przypadkach mowa, uczciwie należy zaznaczyć, że barbarzyński lud północy krzyżuje swoje geny jedynie z współplemieńcami. Skąd zatem takie mutacje genetyczne? Okazuje się, że z … jadłospisu. Przecież nikt nie uprawia tu sałaty ani nie poluje na bażanty! Dziś chimera na surowo, jutro był gulasz z trolla a wczoraj będzie (wspominałem, że czas tu też wariuje?) mielone z olbrzyma. Co kraj, to obyczaj. Przynajmniej nie mamy do czynienia z kanibalizmem – to byłoby istne barbarzyństwo!

W Deret Morr „życie" skupione jest w podziemiach. Kłopot w tym, że cały łańcuch pokarmowy przeniósł się poniżej linii gruntu. A ludzie są zazwyczaj na jego mniej dominującym końcu. Sieć jaskiń, tworzy niesłychany labirynt na całym terenie. Wyłącznie dzięki nim można tu przetrwać. Ludzie nie są w żaden istotny sposób zorganizowani, zwyczajnie silniejszy ma rację. Lecz choć ludziom krzepy mnie braknie, głównie rządzą tu potwory. W niewielu przypadkach można

mówić o „miastach". Istnieje kilka bardziej zaludnionych i ufortyfikowanych podziemnych skupiskach humanoidów. To raczej mieszanka wszystkich znanych ras, które w niepisanej umowie spotykają się w takich miejscach względnego rozejmu aby uzupełnić zapasy, pohandlować lub zdobyć informacje. Oczywiście jeśli nikomu nie przeszkadza, że płatnerzem jest ogr, trolle zajmują się udzielaniem pierwszej i ostatniej pomocy a gobliny służą za prężny mięsień wywiadowczy. Najczęściej siedziby te gnieżdżą się wokół portali – naturalnie (w znaczeniu bez ingerencji ludzkiej) zaistniałe i czynne luki teleportacyjne. Oczywiście jest ich całe mnóstwo rozsiane po całej krainie, lecz większość prowadzi w niebyt, do innych wymiarów lub z grubsza „nie tam, gdzie chciałbym być". Część z nich tworzy sieć wspólnie połączonych portali i właśnie one okazują się być wyjątkowo cenne.

Koczownicze plemiona północy nie zawsze były zmutowanymi oportunistami. W najciemniejszych wiekach, zaraz po uderzeniu dzikiej magii, krasnoludzko-ludzki lud stał na skraju całkowitego wyginięcia, dziesiątkowany przez głód i drapieżniki zrodzone z chaosu. Wszystko zmieniło się za sprawą Vor-Kraga, legendarnego wodza, którego krew wciąż krąży w żyłach najsilniejszych klanów. Gdy jego lud umierał, Vor-Krag zabił pierwszą, wypaczoną przez magię Chimerę i – ignorując jej toksyczność – pożarł wciąż bijące, zmutowane serce. Przeżył, a jego ciało, rozerwane gorączką, zaadaptowało się, zyskując nieludzką siłę. To on ukształtował dzisiejszą kulturę Deret Morr, ucząc przetrwania poprzez brutalne wchłanianie magii z ciał ofiar. Dziś jego gigantyczna, zmutowana czaszka stanowi makabryczny ołtarz w Cmentarzysku Chimer, a szamani wierzą, że duch Vor-Kraga wciąż krąży po Pętli Wczoraj, wiecznie polując na echa dawnych bestii.

Czarna gwardia

Jakby na niedomiar nieszczęść od pewnego czasu panuje tu pewna zorganizowana grupa zakutych w pełne zbroje humanoidów (nikt nigdy nie widział ich twarzy lub nie pożył dość długo, żeby o tym opowiedzieć). Wygląda na to, że służą jakiemuś tyranowi, który ma pewien cel i dąży do jego realizacji w każdy sposób – bezwzględnie, bezlitośnie i za nic mając innych.

Czarna Gwardia nie pojawiła się w Deret Morr znikąd, a jej cel jest o wiele mroczniejszy niż zwykły podbój. Legendy szeptane w Zaułku Szeptów mówią o **Vael'Khorze** – starożytnym istnieniu (być może jednym z wczesnych Eschenów, a może zapomnianym krasnoludzkim królu), które próbowało zapanować nad epicentrum uderzenia magii. Zamiast ujarzmić potęgę, Vael'Khor został z nią stopiony. Zbroje Czarnej Gwardii to w rzeczywistości nie rynsztunek bojowy, a runiczne klatki powstrzymujące ciała poddanych przed mutacją w czystą, niestabilną energię wybuchu. Ich Tyran, przebywający głęboko w Twierdzy Bez Twarzy, jest zaledwie cieniem dawnej istoty, powoli scalającym rozerwane fragmenty rzeczywistości. Jego jedynym celem jest wymuszenie na Deret Morr statycznego, absolutnego porządku. W krainie ulepionej z czystego chaosu i ciągłej mutacji, zaprowadzenie tego "porządku" oznacza całkowitą, systematyczną anihilację wszelkiego życia, które wymyka się jego kontroli.

Rzeźmistrzowie z Loży Szpiku

Dla zwykłych barbarzyńców zjadanie surowego mięsa chimer to desperacka walka o przetrwanie, przypłacana ryzykownymi, chaotycznymi mutacjami. Dla Loży Szpiku to prymitywne marnotrawstwo doskonałego surowca.

Loża to gildia rzeźników, alchemików ciała i "kucharzy", którzy opanowali sztukę kontrolowanej ewolucji. Odkryli, w jaki sposób filetować bestie, by oddzielić tkankę nasyconą czystym chaosem od tej, która daje pożądane właściwości. To oni jako jedyni w Deret Morr potrafią przyrządzić wywar lub posiłek, który gwarantuje określoną zmianę w organizmie, redukując ryzyko przypadkowego wyrośnięcia macek z czoła do rozsądnego minimum.

Rzeźmistrzowie są niezwykle dumni i uważają się za elitę Deret Morr (co mocno kontrastuje z otaczającym ich brudem i zaschniętą krwią na fartuchach). Zwykle noszą grube, skórzane fartuchy rzeźnickie oprawione w kości i kryształy, nierzadko nasączone alchemicznymi konserwantami. Sami posiadają bardzo specyficzne, celowe mutacje ułatwiające im pracę: wydłużone, niezwykle zręczne palce, dodatkowe oczy do oceny jakości mięsa w ciemności, czy kwasoodporną skórę dłoni. Gardzą Czarną Gwardią, uważając jej dążenie do zatrzymania mutacji za "zamach na kulinarny i ewolucyjny potencjał świata".

Loża nie miesza się w wojny terytorialne w Krux czy Skalnych Szczękach. Ich główną siedzibą jest Szkarłatny Ruszt – świetnie ufortyfikowany, luksusowy (jak na standardy tej krainy) poziom jaskiń nieopodal Rozstajów Wymiarów. Pachnie tu pieczonym mięsem, rzadkimi ziołami (sprowadzanymi za niebotyczne sumy przez portale) i silnymi odczynnikami. To neutralny grunt, gdzie przy jednym stole można spotkać zmutowanego wodza klanu i dezertera z Czarnej Gwardii.

W tajemnicy przed wszystkimi, arcymistrzyni **Fer-Vesh-Rin** wraz z kilkoma co bardziej ambitnymi Rzeźmistrzami próbuje dokonać niemożliwego – szukają sposobu na to, by fizycznie uchwycić, usmażyć i zjeść Niematerialnego, wierząc, że zapewni im to absolutną kontrolę nad pętlami czasu. Nic w tym dziwnego, skoro z zawartości żołądków upolowanych bestii (które zjadły zwiadowców lub uciekinierów) potrafią odczytać ruchy wojsk Czarnej Gwardii, zlokalizować zaginione artefakty, a nawet przewidzieć otwarcie nowych Dzikich Portali.

Kultura

Sposób mówienia: urywany, czasem nielogiczny (skutek pętli czasowych i chaosu), praktyczny i pozbawiony sentymentów. **Hierarchia wartości:** przetrwanie i adaptacja ponad czystością formy czy zasadami – "jem, więc żyję". **Charakterystyczne zachowanie:** łatwa akceptacja mutacji u siebie i innych, obojętność wobec tego, co "normalne" gdzie indziej. **Temperament:** Ryzykant, Prozaiczny. **Deryjczycy** otrzymują +1 Medycyna oraz +1 Wprawa.

Imiona męskie	Imiona żeńskie
Vor-Gath	Ru-Na
Krum-Mar	Skar-Na

Drak-Kor	Val-Ka-Rin
Thro-Mar-Kosh	Yl-Va
Skar-Nok	Thor-Da
Jur-Gal	Bru-Na
Vros-Tark	Kar-Ga-Ra
Khar-Gesh	Ger-Ta
Ru-Vor-Gath	Fre-Na
Bruk-Kar	Zo-Ra-Vesh
Gho-Rok	Hel-Grid
Var-Gos	Mor-Ga
Krag-Mar-Thar	Vas-Ta
Ul-Fang	Dag-Ga-Rin
Zor-Nakh	Sva-La

Nazwy miejsc

Krux – Główne osiedle na wiszących platformach nad magmą. Obecnie trawione krwawą wojną domową – zmutowane klany zrzucają się w przepaść, walcząc o przejęcie nielicznych stabilnych sejsmicznie kładek.

Rozstaje Wymiarów – Węzeł portali i ośrodek handlu. Choć wewnątrz panuje rozejm, miejsce to toczy otwartą, bezlitosną wojnę z Zaułkiem Szeptów o monopol na dystrybucję zapasów i wiedzę o portalach.

Zaułek Szeptów – Goblińska enklawa szpiegów. Aktywnie sabotują węzły w Rozstajach Wymiarów, by przejąć ich klientów, jednocześnie desperacko broniąc się przed karnymi ekspedycjami Czarnej Gwardii.

Trolli Lazaret – Brutalna strefa medyczna. Personel musiał się uzbroić, ponieważ znalazł się w otwartym konflikcie ze Szczurzym Tronem – zmutowane szczury regularnie kradną im odcięte kończyny i znieczulonych pacjentów.

Szczurzy Tron – Ogromne zbiegowisko krwiożerczych szczurów na wysypisku. Rojowisko to agresywnie poszerza terytorium, atakując pacjentów Lazaretu i sukcesywnie podkopując fundamenty Skalnych Szczęk.

Skalne Szczęki – Niestabilny tektonicznie targ. Rozerwał go konflikt wewnętrzny: podczas trzęsień ziemi rywalizujące bandy celowo wywołują zawały, by zgnieść konkurentów i zrabować ich mięso, ignorując przy tym inwazję szczurów.

Twierdza Bez Twarzy – Bastion Czarnej Gwardii. Obecnie prowadzi krwawą kampanię na dwa fronty: eksterminuje gobliny w Zaułku Szeptów oraz próbuje wybić bestie w Ostoi Tyranów, by poszerzyć swoją strefę wpływów.

Pętla Wczoraj – Jaskinia anomalii czasowych, w której resztki znów stają się świeżym mięsem. Miejsce neutralne tylko dlatego, że nikt przy zdrowych zmysłach nie chce tu przebywać zbyt długo.

Cmentarzysko Chimer – Ogromna pieczara krzyżujących się szlaków dzikich bestii. To naturalny teren łowiecki barbarzyńców, zbyt niebezpieczny, by którakolwiek frakcja mogła przejąć nad nim stałą kontrolę.

Wir Entropii – Teren, gdzie przestrzeń losowo zamienia się w ostre szkło lub pulsujące mięso. Absolutna ziemia niczyja, omijana przez wszystkich z wyjątkiem desperatów szukających skrótu.

Brama Pustki – Aktywny portal wymazujący z istnienia i pamięci każdego, kto do niego wejdzie. Przerażający fenomen natury, traktowany przez koczowników jak przeklęte tabu. Gdzie trafiają podróżni – nikt tego nie wie.

Szlak Żelaznych Butów – Sieć korytarzy będąca terytorium patrolowym Czarnej Gwardii. Ozdobiony szczątkami śmiałków, służy jako makabryczne ostrzeżenie przed zapuszczaniem się w pobliże Twierdzy.

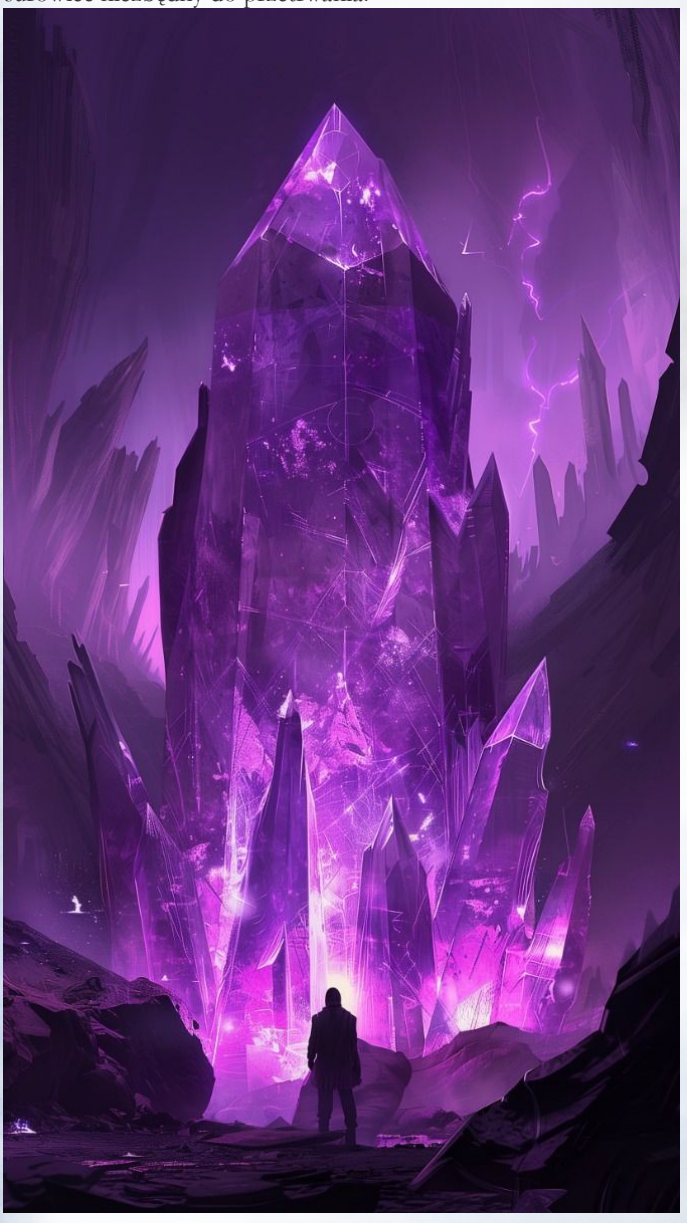
Echo Pierwszego Uderzenia – Krystaliczna grota na dnie świata, w której dzika magia wywołuje natychmiastowe mutacje. Pełni rolę chorego "miejsca pielgrzymek" dla najbardziej oddanych wyznawców chaosu.

Korytarze Zwierciadeł – Zniekształcony odcinek tuneli nasycony chronomancją. Przypadkowe spotkania z samym sobą z jutra doprowadzają podróżników do obłędu.

Ostoja Tyranów Zrujnowane leże wybitych olbrzymów, pełne czarnego żelaza. Teren ten jest obecnie zamieniony w bezlitosną strefę zgniotu przez nacierającą ze wschodu Czarną Gwardię.

Uriz Yield

Kraina Uriz Yield, położona we wschodniej części Północnego Lądu, jawi się jako najbardziej niepokojąca anomalia geologiczna i metafizyczna znanego świata. Terytorium to graniczy z C'kastell na północnym-wschodzie, potężnym masywem Wielkich Sztygów na wschodzie, dzikimi pustkowiami Tsbaga-Gryht na południowym-wschodzie oraz Kolonią Æstalońską na południu. Klimat jest tu surowy, lecz nie jest kształtowany przez pogodę, a przez nieustanną emanację energii z geologicznego fenomenu zwanego "Wykwitem". Ocalała populacja, składająca się głównie z ludzkich uchodźców oraz pragmatycznych grup krasnoludów i gnomów zwabionych unikalnymi minerałami, schroniła się w większości w "Podziemiach" – rozległej sieci dawnych kopalń i naturalnych jaskiń. Formalny ustrój polityczny nie istnieje; został wyparty przez bezwzględną, korporacyjną autokrację, która kontroluje surowiec niezbędny do przetrwania.



Wykwit

Głównym źródłem wszelkiej aktywności w regionie jest Wykwit. Jest to krystaliczno-biologiczny twór, wymykający się wszelkiej dotychczasowej klasyfikacji. Jego struktura, mieniąca się niepokojącymi odcieniami od ciemnego fioletu po blady, trupi róż, rozrasta się niczym gigantyczna, obca grzybnia. Jej epicentrum to "Wyłom" – olbrzymie pęknięcie lądu blisko górskiej granicy z C'kastell, skąd wyrasta największy znany monolit krystaliczny. Promieniście od Wyłomu rozciąga się sieć rozpadlin sięgająca na dziesiątki lub setki kilometrów. Wykwit aktywnie absorbuje i "trawi" magię z otoczenia. Poziom tła magicznego w Uriz Yield jest drastycznie obniżony, ponieważ Wykwit dosłownie żywi się osnową rzeczywistości, wyjaławiając magicznie krainę i jej mieszkańców.

Nurty

Największe zagrożenie stanowią jednak lotne opary Wykwitu. Są to subtelne, psychoaktywne wyziewy, które tworzą mgiełkę mieniącą się wszystkimi kolorami. Choć produkowane są nawet przez najmniejsze kolonie kryształów Wykwitu, to najintensywniejsze wyziewy tworzą się tuż przy Wyłomie. Formują tam dostrzegalną, falującą i iskrzącą kolumnę dymu unoszącą się ku niebu, gdzie rozszczepia się ona na wszystkie strony, tworząc odgałęzienia zwane "Nurtami". Te następnie, wraz z odległością, opadają w nieprzewidywalnych chwilach na powierzchnię ziemi, niczym nagły podmuch wiatru, który dostrzec można jedynie dzięki wielobarwnemu iskrzeniu się powietrza.

Wdychane przez istoty żywe, Opary nieuchronnie prowadzą do gwałtownych halucynacji i postępującego obłędu. Z wielu źródeł wiadomo, że dokonują one "rozszczepienia duszy". Wykwit zdaje się asymilować skradzione, złożone "cegiełki świadomości" stanowiące o jaźni ofiary, a na ich miejsce wprowadza własne, prymitywne "pustaki" – surogaty świadomości wypełnione jedynie prymitywnymi instynktami: bezmyślną agresją i głodem. Istoty, które przeszły ten proces, nazywane są "Przejętymi". Co istotne, nie są to byty nieumarłe. Pozostają biologicznie żywe, lecz są to już tylko potwory pozbawione jaźni, kierujące się wyłącznie instynktem. Włóczą się one po skażonej powierzchni, bezcelowo lub z furią atakując wszystko, co wykazuje oznaki życia. Przypominają dzikie zwierzęta lub, jak donoszą ludowe opowieści, zombie wałęsające się po cmentarzyskach.

Duchy Nurtu

W największych Nurtach oparów Wykwitu, których obecność można zobaczyć gołym okiem, krążą też inne rodzaje niematerialnych bytów. Te duchy zdają się nie tylko być eteryczne, ale są też pozbawione normalnych zmysłów. Za to świat materialny "widzą" poprzez emocje, takie jak strach czy radość. Emocje są też często ich pokarmem. Wszyscy nasi agenci, którzy zbliżyli się do Wykwitu, potwierdzają zanik odczuwalnych emocji – nie jest to zanik stały, lecz nagły i nieprzewidywalny, jakby ktoś posilał się ich odczuciami.

Czysta Esencja

W tajnych, silnie strzeżonych laboratoriach alchemicznych, ukrytych głęboko w Podziemiach, odłamki Wykwitu są przetwarzane w niezwykłą substancję – "Czystą Esencję". Nasze analizy wykazały, że posiada ona trojakie, potężne właściwości.

Po pierwsze, jest jedynym znanym antidotum, które tymczasowo chroni świadomość przed rozszczepieniem przez Opary. Po drugie, z racji swego magicznego pochodzenia, działa jak potężny (choć niestabilny) wzmacniacz zdolności magicznych u osób obdarzonych talentem. Po trzecie, jest silnie narkotyczna i wysoce uzależniająca.

Kartel Kryształowy

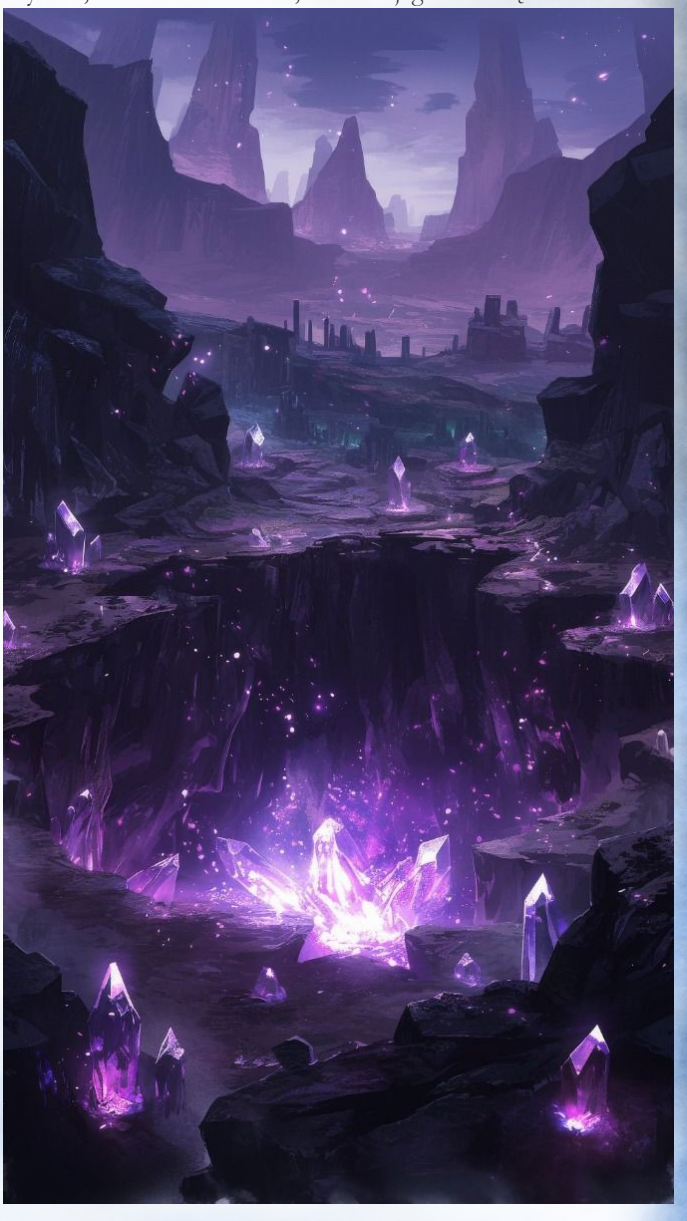
Ten cykl – zagrożenia, ochrony i uzależnienia – stworzył idealne warunki dla nowej formy tyranii. Całe Podziemia są obecnie kontrolowane przez bezwzględną organizację znaną jako "Kartel Kryształowy". Ta frakcja, założona przez wybitnych alchemików i bezdusznych kupców, sprawuje absolutny monopol na przetwarzanie odłamków i dystrybucję Czystej Esencji. Najtragiczniejszą klasą społeczną stali się "Kopacze" – górnicy pracujący bezpośrednio przy złożach Wykwitu. Są oni najbardziej narażeni na Opary, a przez to najbardziej uzależnieni od antidotum, które Kartel wydziela im jako zapłatę za niewolniczą pracę. Esencja stała się ich lekiem, narkotykiem, walutą i kajdanami. W bardziej zaawansowanych ośrodkach Podziemi, Kartel eksperymentuje podobno z "psionicznymi wszczepami świadomości" – formami przetworzonej Esencji wszczepianymi bezpośrednio do mózgu, mającymi tworzyć posłusznych i bardziej odpornych na Opary robotników. Tymczasem na powierzchni, skutki działania Wykwitu są katastrofalne; nie tylko zwierzęta ulegają przemianie w agresywne, zmutowane bestie, ale całe dawne osady ludzkie zamieniły się w hordy bezmózgich "Przejętych".

Struktura Kartelu Kryształowego jest ściśle hierarchiczna. Na jego czele stoi enigmatyczny Zarządca, którego tożsamość jest pilnie strzeżona. Pod nim znajduje się rada Mistrzów Alchemików (odpowiedzialnych za produkcję Esencji) oraz Egzekutorów (utrzymujących brutalny porządek). Niżej w hierarchii stoją Brygadziści, nadzorujący pracę Kopaczy. Władza w Kartelu jest autorytarna, lecz wewnętrznie niestabilna. Wewnętrzne spory o rangę, wpływy i dostęp do Czystej Esencji są na porządku dziennym. Intrygi, knowania i skrytobójstwa są preferowaną metodą awansu społecznego w tej korporacyjnej tyranii. Każdy Alchemik-Mistrz strzeże własnych sekretów rafinacji Esencji, a każdy Egzekutor buduje własną siatkę informatorów. Wszyscy oni zmuszają uzależnioną populację do niewolniczej pracy w kopalniach i laboratoriach, dążąc do maksymalizacji zysków.

Prawdziwy cel Kartelu jest jednak przerażający w swej prostocie i wykracza poza zwykłą chciwość. Organizacja nie dąży do zniszczenia Wykwitu – dąży do jego ekspansji. Kartel aktywnie poszukuje metod wzmocnienia i poszerzenia zasięgu tych Nurtów. Ich logika jest bezlitosna: im dalej sięgną magiczne Opary, tym więcej społeczności zostanie zagrożonych skażeniem, a tym samym drastycznie wzrośnie popyt na jedyne antidotum, które kontrolują wyłącznie oni.

Historia

Na początku nie było niczego poza dziką, wschodnią rubieżą Północnego Lądu i człowiekiem, którego ciekawość przewyższała jego ostrożność. **Elias Vorn**, geolog i badacz skamieniałości, dotarł do miejsca, które od tej pory miało być znane jako Wyłom – katastroficzne pęknięcie w skorupie ziemskiej, ziejące niczym świeża rana. Tam w dole, pośród spękanej ziemi i dymiących minerałów, ujrzał Wykwit. Początkowo określił to jako "ni skała, ni grzyb", lecz szybko potem dostrzegł prawdziwą krystaliczno-biologiczną naturę tego tworu, pulsującego nienaturalnymi barwami, który zdawał się pożerać rzeczywistość. Vorn, ujęty tym metafizycznym cudem, spędzał tygodnie, notując w swych dziennikach właściwości fizyczne, alchemiczne i skład, ale też... jego melodię.



Od samego początku pisał o spadku tła magicznego, o "głodzie bytu" Wykwitu. Później, gdy opary Wykwitu zaczęły wypełniać jego płuca, notatki stały się chaotyczne. Opisy gwałtownych halucynacji mieszały się z przebłyskami geniuszu. Odkrył, że Wykwit "trawi" świadomość, asymilując złożone cegiełki jaźni, by na ich miejsce wprowadzić prymitywne plomby instynktu. Lecz zanim jego umysł uległ całkowitej dekonstrukcji, w ostatnim przebłysku logiki, odkrył fundamentalną i makabryczną prawdę: odłamki tego samego kryształu, poddane alchemicznej obróbce, były jedynym znanym antidotum. Trucizna i lek w jednym. Elias Vorn przepadł, stając się pierwszym, wyższego rzędu Przejętym – bestią kierującą się już nie ludzkimi emocjami, lecz potężną, zimną logiką Wykwitu. Utracił siebie, ale

dzięki jego ostatnim notatkom, wiedza o śmiertelnym zagrożeniu i cenny, choć przeklęty, surowiec trafiły w ręce cywilizacji nieświadomej nadchodzącego zagrożenia.

Gdy ludzkość drżała na wieść o magicznej zarazie, **Baron Krestes Żagiew**, magnat z Kolonii Ætalońskiej, poczuł w tym jedynie zapach zysku. Dla niego katastrofa była jedynie nierozpoznanym rynkiem. Szybko zgromadził armię najemników, alchemików i inżynierów i, ignorując strefy kwarantanny, wtargnął do Uriz Yield. Nie tracił czasu na litość. Wykorzystując notatki Vorna, założył pierwsze, głęboko ukryte laboratoria alchemiczne. Tam, jego podlegli uczeni doprowadzili proces do perfekcji, destylując odłamki Wykwitu w cieknące światło, które nazwali Czystą Esencją. Był to płyn-paradoks: tymczasowa tarcza dla umysłu, potężny, choć niestabilny, wzmacniacz magiczny i kajdany uzależnienia.

Aby utrzymać produkcję, Żagiew stworzył system. Zwerbowani i przymuszeni siłą lub obietnicą uzależnieni górnicy – Kopacze – musieli pracować w skażonych tunelach. Esencja była ich jedyną walutą, lekiem i narkotykiem. Baron, łącząc alchemiczną wiedzę z brutalną egzekucją, powołał do życia Kartel Kryształowy – bezwzględną, korporacyjną autokrację. Z czasem przyjęła się też wybitnie pogardliwa nazwa "Żagiewnicy", której wymówienie na głos często jest śmiertelnym werdyktem.



Chciwość Barona Krestesa miała jednak straszliwe konsekwencje. Metody wydobywcze Kartelu, gwałtowne i niekontrolowane, były jak zadawanie ran śpiącemu olbrzymowi. Wykwit odpowiedział. Krystaliczna grzybnia rozrastała się w szaleńczym tempie. Nurty oparów stały się stałym elementem krajobrazu, a hordy Przejętych – niegdyś mieszkańców, teraz bezmózgich potworów – zaczęły zalewać całą powierzchnię krainy.

Gdy tyrania Kartelu zaciskała się, a powierzchnia umierała, nadzieja spoczęła na barkach **Matki Tilli**. Ta prosta, lecz niezwykle charyzmatyczna kobieta, odmówiła poddania się zagładzie. Zamiast walki o utracony świat, skupiła się na obronie tego, co pozostało. Zjednoczyła rozproszone masy ludzkie oraz pragmatycznych krasnoludów i gnomów, którzy widzieli, że Wykwitowi nie można stawiać czoła. Powódź zarazy musiała być odparta. Wskazała im drogę do dawnych, rozległych systemów kopalnianych i naturalnych jaskiń, zarządzając ich adaptacją. Pod jej wodzą wzniesiono **Labirium** – miasto pod ziemią, istny gąszcz tuneli i komnat, ostatni bastion normalności i schronienie. Była symbolem czystości i niezłomności w świecie skażenia.

Po wielu latach intensywnej pracy nad budowaniem ostoi ludzkości Matka Tilla zmarła w podeszłym wieku. Stało się to po sfinalizowaniu prac nad głównymi podziemiami, wyczerpana walką z beznadzieją, ale jej dziedzictwo było namacalne: fizyczne przetrwanie. Jednak nawet to schronienie nie było wolne. W dekadach, które nadeszły, po cichej eliminacji Barona Żagiewa przez jego własnych Egzekutorów i asymilacji Eliasza Vorna w pamięć Wykwitu, życie w Uriz Yield osiągnęło stabilizację ostatecznego horroru.

Zarządca **Neron**, enigmatyczny i wyrachowany gnom, przejął kontrolę nad działalnością Kartelu. Laboratoria alchemiczne w Labirium pracowały bez ustanku. Kartel przejął nie tylko kopalnie, ale i władzę absolutną, przekształcając schronienie Tilli w gigantyczny obóz pracy. Powierzchnia stała się królestwem Przejętych i mutacji, zaś Labirium – tyraniczną utopią, zasilaną uzależnieniem. Cykl życia toczył się już nie według pór roku, lecz według dystrybucji Czystej Esencji. Walka o przetrwanie zamieniła się w walkę o kolejną dawkę, a wolność w cenny, choć nierealny, sen. W tej ustabilizowanej tyranii, Kartel mógł skupić się na swym prawdziwym celu – ekspansji wpływów i produkcji. Plan Zarządcy był bezlitosny: im dalej sięgną Nurty, tym większy będzie popyt na ich antidotum, umacniając ich monopol i przygotowując podbój świata opartego na strachu i Esencji. Aby utrzymać wszystko w żelaznych ryzach, zmusił swoich podwładnych do prowadzenia doprawdy brutalnych i nikczemnych eksperymentów nad Przejętymi. W efekcie uzyskał coś na kształt prywatnego, kontrolowanego bestiariusza w arsenale swoich wojsk. Choć mały, sieje postrach wśród ludzi. Dzikim krzykom z najgłębszych laboratoriów nie ma końca, więc należy spodziewać się, że Neron szykuje kolejne makabryczne innowacje.

Bastiony

Na dalekich, południowych rubieżach kontynentu, gdzie Nurty Wykwitu dotarły stosunkowo niedawno, zagrożenie jest dość niewielkie, ale systematycznie narastające. Tamtejsze ludy, w przeciwieństwie do uchodźców w Labirium, nie mają dostępu do technologii rafinacji odłamków Wykwitu, a cała ich kultura z czasem przesiąkła głęboką nieufnością do mocy magicznej. Traktują magię jako formę skażenia, jako uleganie pokusie Esencji lub kapitulację przed wpływem wyziewów Wykwitu. Tradycyjni magowie nie mają tu życia, a każde inne, niekontrolowane użycie mocy jest surowo karane, uznawane za zdradę Harmonii, która jedyna gwarantuje przetrwanie.

Ich przetrwanie opiera się na prostym, brutalnym pragmatyzmie. Odkryli, że chaotyczna, psychiczna energia Nurtów jest wysoce wrażliwa na zorganizowane, harmoniczne wibracje dźwiękowe. Bronią się za pomocą ciągłego, rytualnego wysiłku: zgodnych śpiewów, transowego bębnienia i – w rzadszych przypadkach – gry na instrumentach. Większe osady i miasta poszły o krok dalej, wznosząc kamienne wieże z dzwonnicami rurkowymi – wysokie konstrukcje, obsadzone przez wyspecjalizowanych harmoników, wspieranych przez specjalnie skonstruowane Rezonatory. Wieże te emitują stałą, stabilną wibrację, która tworzy barierę ochronną, zdolną odepchnąć Nurty i stabilizującą umysły pobliskich mieszkańców.



Ich ostateczny cel jest radykalny i nieugięty. Cała energia i dyscyplina Bastionów kierowana jest ku jednemu celowi: otoczeniu Wyłomu i przeprowadzeniu masowego, zsynchronizowanego ataku dźwiękowego. Wierzą, że wspólnym, jednodźwięcznym uderzeniem o gigantycznej, wspomaganej Rezonatorami mocy harmonicznej, uda się zdestabilizować Wykwit i zniszczyć go całkowicie, raz na zawsze kończąc koszmar. Uważają, że tylko unicestwienie źródła zarazy gwarantuje powrót do normalności.

Mimo niechęci do magii, ich cel wymaga potężnej mocy. Dlatego też ich pragmatyzm stworzył wyjątek: istnieją specjalne, radykalne zakony, zwane **Inkrustatorami**. Działają oni w ścisłej tajemnicy, pod kontrolą **Almary** – przewodniczki tradycyjnie piastującej stanowisko **Starszej Melodii**. Zadaniem członków tego zakonu jest obróbka odłamków Wykwitu i inkrustowania ich bezpośrednio w niezbędne narzędzia i instrumenty. Te niestabilne fragmenty służą jako jednorazowe akumulatory many, zasilające **Rezonatory**. Korzystanie z tej Magii Odłamkowej jest ściśle limitowane do potrzeb obronnych i jest uważane za konieczne zło. Dlatego każdy, kto wstępuje w szeregi Inkrustatorów, wyrzeka się swojej rodziny, majątku, dotychczasowego imienia i jakichkolwiek indywidualnych pragnień. Tylko tak wielkie poświęcenie z własnej woli gwarantuje odporność na chaotyczny wpływ odłamków Wykwitu i w efekcie odpowiednie kwalifikacje do nieustannej pracy z nimi. O wiele lżejszymi wymogami charakteryzuje się druga część członków zakonu Inkrustatorów – **Harmonicy**. To osoby wyspecjalizowane w tonacjach dźwięków i ich rezonującej harmonii koniecznej do odpierania Nurtów Wykwitu. Oni mają prawo opuszczać surowe hale zakonu Inkrustatorów, by obsługiwać wieże z dzwonnicami i Rezonatory.

W szeregach Inkrustatorów wyróżnia się Sidor, rzemieślnik i inżynier. To on odpowiada za utrzymanie i kalibrację Rezonatorów, które stanowią technologiczną duszę obrony Bastionów. Jego rola jest krytyczna, ponieważ to mechaniczna precyzja, a nie emocjonalny śpiew, ma być gwarantem finalnego uderzenia na Wykwit. Sidor jest uosobieniem ich pogardy dla tradycyjnej magii; uważa, że precyzyjna inżynieria jest lepsza niż zmienna, ludzka wola. Jest chłodny, matematyczny i do szpiku kości podejrzliwy. Uważa Akarian za szarlatanów, którzy igrają z entropią, a każdego z uciekinierów z Labirium traktuje jako potencjalnie uzależnionego szpiega Kartelu. To właśnie Sidor jest odpowiedzialny za surowe kary dla każdego, kto użyje Esencji lub nieuprawnionej magii wewnątrz Bastionów. W kontaktach z nim szybko można odkryć, że jego fanatyczna precyzja i nieufność są równie niebezpieczne jak Wykwit, gdyby ktoś próbował przeszkodzić mu w dążeniu do zrealizowania wielkiego marzenia Bastionów.

Przybysze

Tym terminem – z braku lepszego słowa – są określane niezwykle rzadkie byty, "zrodzone" przez sam Wykwit, niczym roślina wydająca owoc. Wszystko wskazuje na to, że są one montowane nie z losowych, lecz z precyzyjnie wyselekcjonowanych, najdoskonalszych "cegiełek świadomości" zasymilowanych przez Wykwit na przestrzeni wieków. Przybysze posiadają niezrównany intelekt, wrodzone moce magiczne, często o charakterze psionicznym, zatem nikogo nie powinno dziwić, że są mistrzami podstępu oraz manipulacji. Co więcej, potrafią idealnie wtopić się w otoczenie, niezależnie czy są to dzikie ostępy, czy przeludnione miasta Labirium. Ich motywacje natomiast pozostają całkowicie nieznane. Krążą uporczywe plotki, jakoby jeden z Przybyszów przeniknął do ścisłej rady Kartelu Kryształowego i po cichu dążył do jego obalenia lub przejęcia. Czy jest to prawda, czy jedynie wyrafinowana propaganda jednego z Mistrzów Alchemików, by zdyskredytować rywala – tego nie wiemy. Bardziej trapiące pytanie brzmi: kto i jak mógłby odróżnić istotę zrodzoną z czystej świadomości od zwykłego humanoida? I jakie są ich dalsze plany wobec Uriz Yield?

Akarianie

Od niedawna słychać niepokojące wieści o grupie zwanej Akarianami. Mówi się, że składa się głównie z bardów, choć nie tylko. Należy przyjąć, że jest to zróżnicowana zbiorowość osób reprezentujących każdą możliwą społeczność. Łączy ich jedno: czynna kontrola nad Nurtami Wykwitu oraz niesamowite zdolności wykorzystania jego odłamków.

Podobno niegdyś byli oni ofiarami oparów; duszami, które przeszły rozszczepienie, lecz w jakiś sposób ich jaźń nie uległa całkowitemu zastąpieniu. Zamiast tego, ich umysły osiągnęły osobliwy stan ekwilibrium – równowagi i harmonii, która uczyniła ich odpornymi na psioniczne działanie Wykwitu, a następnie umożliwiła im manipulację Nurtami. W ich obecności gazowe wici Nurtów nie tylko ustępują, ale mogą być kierowane, a nawet używane do zdalnego sterowania Przejętymi. Akarianie opanowali zasadę rezonansu dźwiękowego w stopniu znacznie przewyższającym Bastiony z południa. Używają jej nie tylko do obrony, ale do projekcji woli. Ich metody obejmują nie tylko instrumenty muzyczne, ale także specjalnie nastrojone ostrza, mantry przypominające mnisi trening mentalny, a nawet milczącą, ciągłą koncentrację.

Ich działalność w krainie jest niejednoznaczna i stawia pod znakiem zapytania całą dotychczasową strategię przetrwania. Przypuszcza się, że Akarianie mają jeden z dwóch celów: całkowite zniszczenie Kartelu Żagiewników i jego monopolu na Esencję, albo przejęcie kontroli nad Wykwitem i użycie go jako broni o globalnym zasięgu. Jasnym jest, że Bastiony i ich wiedza ochrony przed Nurtami stanowi dlań obiekt zainteresowań. Czy przeniknęli już do wnętrza

Niestety, o wiele więcej zatrważających pytań spędza ludziom sen z powiek. Co stanowi o ich psychicznej odporności i kontroli nad Nurtami? Kto kieruje frakcją? Czy jest to sprytny Przybysz infiltrujący ich szeregi, osobnik z wrodzoną odpornością, czy może reinkarnacja samego Eliasa Vorna lub jego potomek, który odziedziczył część jego przeklętej wiedzy?

Kultura

Sposób mówienia: nerwowy, urywany, stale czujny na dźwięki i zapachy, które mogą być halucynacją. **Hierarchia wartości:** dostęp do Esencji ważniejszy niż niemal wszystko inne – to jednocześnie lek, waluta i kajdany. **Charakterystyczne zachowanie:** głęboka paranoja, nieufność nawet wobec bliskich, wyuczona zdolność funkcjonowania mimo stałego stresu. **Temperament:** Podejrzliwy, Chciwy. **Urizieldianie** otrzymują +1 Medytacja oraz +1 Podsłuchiwanie.

Imiona męskie	Imiona żeńskie	Nazwy miejsc
Gralt	Skara	Kruszarnia
Zarn	Vessa	Echo-Szyb
Borsk	Rynn	Słup Oparu
Krell	Mika	Rdzawe Rurowisko
Strop	Kreda	Wieża Dzwonów
Krat	Teska	Loch Neroński
Szyber	Gara	Zgrzytowisko
Klin	Żyła	Kamienny Chór
Tłok	Cynt	Filtrownia
Hrat	Eska	Rubież Sidora
Grot	Jessa	Puste Pole
Kafar	Thana	Fioletowa Blizna
Skal	Kora	Ostatnia Warta
Rels	Fiol	Sektor G-4
Dran	Kala	Martwy Szept

Podświat

Pod twardą skorupą skały macierzystej, dźwigającej wszystkie lądy i oceany, rozciąga się królestwo wiecznej ciemności – Podświat. To labirynt pradawnej skały, pocięty bliznami rozpadlin, jaskiń i tuneli wijących się w nieznane. Jedynym światłem jest tu zimny, bezduszny blask minerałów, efemeryczna poświata grzybni przyssanej do wilgotnych skał lub połyskujące wabiki przyczajonych w cieniach bestii. Świergot ptaków jest tu tak samo obcy, jak zapach pieczonego chleba i rżenie konia. Puste tunele wypełnia cisza przerywana złowieszczym dudnieniem pękającej skały, echami kapiącej wody, bezdusznego świstu wiatru i skowytem jakichś bestii czających się w mroku. Byłoby to jedynie terytorium najpotężniejszych czerwi skalnych, istot zdolnych kruszyć sam kamień, gdyby nie pewne geologiczne wynaturzenie, odmieniające kompletnie to nieprzyjazne środowisko - minerał zwany Âdrem, którego ozonowa woń przebija się nawet przez słodkawą zgniliznę grzybów padlinowych.

Splot Âdrowy

Niczym mistyczny układ krwionośny planety bądź korzenie pasożytniczego grzyba, żyły lśniącego Âdru przenikają skałę, sięgając ku samemu jądru świata. Albo i tam właśnie mają swoje źródło. To nie tyle minerał, co raczej skrystalizowana, pierwotna energia magiczna. Tworzy gigantyczną, pulsującą sieć, która jest fundamentem istnienia Podświata. Blask Âdru nie jest stały; mieni się on hipnotyczną feerią barw, reagując na niewidzialne fluktuacje magii, pulsuje powolnym, miarowym rytmem, który zdaje się być echem bicia serca samego świata. To właśnie obecność tych potężnych złóż kształtuje podziemny krajobraz. Rozsadza nawet najtwardsze skały, tworząc olbrzymie kawerny i plątaninę niestabilnych tuneli, które łączą te podziemne oazy życia ze sobą oraz – w nielicznych, strzeżonych miejscach – z Powierzchnią. Zupełnie jakby świat potrzebował głęboko pod ziemią własnych płuc, by zaczerpnąć tchu życia z powierzchni. Lub też, jak szepczą niektórzy, zapraszał w swoje progi śmiałków lub wabił nieostrożne ofiary. Choć żyły Âdru wydają się sięgać ku powierzchni, ku światłu słońca i księżyców, to właśnie one powodują jego cichą, niezauważalną śmierć. Kryształ Âdru pod wpływem silnego światła, choć nadal pulsuje w rytm prądów magii, traci zdolność rozrastania się i kruszenia skał.

Dzikie portale

Tam, gdzie koncentracja Âdru jest największa, jego nieukierunkowana moc spontanicznie rozdziera osnowę rzeczywistości, tworząc dzikie portale. Są to potężne, zdradliwe bramy energetyczne, niemal zawsze aktywne, a ich "dzikość" polega na całkowitej nieprzewidywalności – nigdy nie wiadomo, gdzie dokładnie na drugim końcu Podświata (lub nawet na Powierzchni) się pojawi, ani kiedy podróż dobiegnie końca – może trwać mgnienie oka lub całe dni. Każda istota może podróżować między nimi, ryzykując jednak zagubienie, trafienie w środek wrogiego terytorium lub nawet rozszczepienie przez niestabilną energię. Istoty władające magią lub naznaczone jej dotykiem mogą kontrolować w ograniczony sposób chaotyczność portali Âdrowych. Niezależnie od ryzyka, dla wielu są one jedyną drogą szybkiego przemieszczania się w labiryncie Podświata lub łatwą drogą wiodącą w inne, a czasem nawet lepsze życie. A innym razem w życie wieczne.

Serca Lochu i jego słudzy

Kluczem do istnienia życia są Serca Lochu – jedne z najdziwniejszych i najmniej zrozumiałych bytów w znanej rzeczywistości. Te enigmatyczne, pulsujące skupiska czystej magii rodzą się spontanicznie w pobliżu dzikich portali lub w miejscach o szczególnie silnej koncentracji Âdru. Zdają się być żywymi epicentrami mocy, być może gruczołami Podświata, uwalniającymi nadmiar magicznej energii w bardziej uregulowany sposób. Czy to zwierzę, istota myśląca, duch, czy zjawisko nadprzyrodzone - nie wiadomo.

Natomiast niezaprzeczalnym faktem jest ich życiodajna rola. Emanująca z Serc magia w jakiś niewytłumaczalny sposób umożliwia egzystencję w surowym środowisku – o ile żyły Âdru oczyszczają powietrze w jaskiniach, Serca tworzą sprzyjające warunki do wzrostu jadalnych, fosforyzujących grzybów i porostów, a nawet w niewytłumaczalny sposób oczyszczają wodę z metalicznego i gnilnego smaku. Bez miarowego uwalniania magicznej energii przez Serca, wszelkie życie w okolicznej grocie powoli umiera, stając się jałową, cichą i martwą jamą. Nic więc dziwnego, że te byty są uważane za najcenniejszy skarb Podświata.

Kolejną wielką tajemnicą jest, w jaki sposób Serca Lochu przyciągają do siebie małe, zwinne, humanoidalne stworzenia o wielkich, lśniących w ciemności oczach – **chochliki**. Czy to w ogóle możliwe, żeby Serca powoływały je do istnienia samą magią, skoro nie są tym, co uważamy za istoty rozumne? Niby nie da się temu zaprzeczyć, ponieważ te niewielkie istoty zdają się żywić wyłącznie rytmicznymi emanacjami magicznymi swojego Serca. Są z nim połączone tajemniczą, symbiotyczną więzią. Wydają się w niewytłumaczalny sposób rozumieć jego wolę lub instynktownie podążać za jego potrzebami. Wszelkie próby podporządkowania ich lub wytępienia spełzają na niczym, więc większość stworów po prostu pozostawia je w spokoju, pozwalając im wykonywać w sumie pożyteczne prace, nawet jeśli nie wiadomo, czyimi oczami i uszami chochliki naprawdę są.

Podkopce i Skałowieczni

Pośród istot, które uczyniły Podświat swoim domem, krasnoludy zajmują miejsce szczególne. Ich naturalna krzepa, niezłomność ducha i wrodzona zdolność widzenia w niemal całkowitej ciemności pozwoliły im szybko przystosować się do egzystencji pod ziemią. Sława potężnych krasnoludzkich siedzib, znanych jako **denny** - twierdz wykutych w sercach gór i wypełnionych po brzegi legendarnymi skarbami, wykracza nawet poza Podświat, wzbudzając zarówno podziw, jak i chciwość u powierzchniowców.

Jednak Podświat to nie tylko domena zdyscyplinowanych krasnoludów. Oprócz ich zamkniętych, homogenicznych społeczności, istnieje niezliczona ilość mniejszych, bardziej chaotycznych i rozsianych po całym Podświecie osad, znanych powszechnie jako **Podkopce** (czasem nazywane też **Lochami**, choć ta nazwa bywa uznawana za pogardliwą). Nazwa "Podkopiec" dobrze oddaje ich naturę – są to często rozrastające się organicznie kompleksy jaskiń i tuneli, stale rozbudowywane przez swoich mieszkańców. W przeciwieństwie do krasnoludzkich dennów, Podkopce cechuje zdumiewająca różnorodność. W

cuchnących wilgocią, oświetlonych migotliwym blaskiem Âdru lub fosforyzujących grzybów zaułkach, wśród stłumionych dźwięków odbijających się echem od skał, można spotkać wampira dobijającego targu z mrocznym elfem, ogra grającego w kości z nekromantą, goblina grającego piszczelami radosną kakofonię na żebrach związanego szkiela, trolla zaharowującego się przy kowadle w zadymionej kuźni, czy diablę zręcznie odlewające misterne elementy gnomiej biżuterii. Podkopce to kipiący tygiel ras, kultur, potrzeb i nieustających konfliktów.

W tak różnorodnej hałastrze nieuchronnie musi powstać jakaś forma władzy, by zapobiec stoczeniu się w totalną anarchię (lub pozostaniu w niej). Najczęściej na szczycie jest jedna, najsilniejsza, najsprytniejsza lub najbardziej bezwzględna postać – **Skałowieczny** (zwany też **Strażnikiem** lub Władcą Podkopca/Lochu). Zasady sukcesji? Brutalnie proste i zazwyczaj sprowadzające się do jednego: "Władzę dzierży ten, kto jest w stanie ją zdobyć i utrzymać". Choć brzmi to jak przepis na burdę w karczmie lub reguły sportowe orków, jest to dość uczciwe podejście, honorowane w wielu Podkopcach, jeśli nie we wszystkich nawet. Skałowieczny najczęściej otacza się grupą zaufanych (lub zastraszonych) popleczników i doradców, ale ich pozycja i przywileje są tak stabilne, jak łaska ich Strażnika. Zwykli mieszkańcy Podkopca cieszą się przeważnie dużą swobodą, ograniczoną jedynie wolą Skałowiecznego i wszechobecnym prawem silniejszego. Mogą nawet opuścić osadę przez dziki portal, jeśli tylko mają dość odwagi (i szczęścia, by trafić w bezpieczne miejsce) - lub jeśli zostaną o to “poproszeni” przez kogoś powołującego się na wspomniane uprzednio prawo silniejszego. Co dziwne intrygi polityczne, skrytobójstwa, matactwa i fałsz w każdej innej formie są tu rzadkością, budzą pogardę i są kojarzone z zepsutym i wypaczonym przez słońce światem powierzchniowców. Tutaj jawna kradzież jest legalna, jeśli okradziony nie zatłucze cię kamieniem ze strachu lub litości. Inną rzeczą jest, że mało kto próbuje zdobyć więcej, niż potrzebuje do przetrwania.

Zarządzanie Podkopcem to niewdzięczne i niebezpieczne zadanie - nie dość, że trzeba nieustannie przypominać podwładnym, kto tu jest Skałowiecznym, radzić sobie z wewnętrznymi tarciami, dbać o niezbędne surowce do przetrwania całego Podkopca, to jeszcze regularnie odpierać najazdy powierzchniowców, maszkaronów z Głębiny lub włamania innych, sąsiednich Podkopców. Dlatego nikogo nie dziwi, że są one najeżone pułapkami: zapadniami ukrytymi pod cienką warstwą pyłu, zamaskowanymi szpikulcami, korytarzami prowadzącymi donikąd lub wprost w paszczę jakiejś bestii, toczącymi się głazami uruchamianymi przez nieostrożnych intruzów i prymitywnymi, lecz skutecznymi magicznymi strażnikami. Ot, taki morderczy klimat.

Oprócz Skałowiecznych istotną funkcję w każdym Podkopcu pełnią **Rytualiści**, którzy w naturalny sposób wyłonili się spośród podwładnych studiujących sztuki magiczne. Są to wyspecjalizowani czarnoksiężnicy, wiedźmy lub poszukiwacze wiedzy tajemnej, którzy nauczyli się czerpać energię bezpośrednio z Serc Lochu oraz odprawiać potężne rytuały. Podobno dzięki nim są w stanie odkryć odległe, niezasiedlone Serca Lochu lub Dzikie portale, wykryć żyły cennych surowców, przewidzieć atak stworów z sąsiednich Podkopców, wyczarować złoto lub ogień z absolutnie niczego (tu często bywają nieszczęśliwe wypadki, bowiem te dwie inkantacje różnią się tylko jedną literą), a także zamienić kogoś w zupełnie innego stwora. Efekt rytuałów jest zdumiewający i zazwyczaj na ogromną skalę, ale wysiłek włożony w ich odprawienie wyczerpujący, dlatego Rytualiści swoje praktyki najczęściej odsypiają zdumiewająco długo. Zdarza się, że wysiłek związany z czarowaniem okazał się ponad ich siły, i rytualista budzi się w zupełnie innym miejscu niż to, w którym padł bez przytomności. Szczęśliwie zazwyczaj jest to jego własne leże, gdzie zaciągnęły go chochliki, rozsypując przy okazji całą zawartość kieszeni i sakw po korytarzach.

Relacje z Powierzchniowcami

Podświat nie jest monolitem, a jego relacje ze światem na Powierzchni oraz między poszczególnymi Podkopcami i dennami są niezwykle zróżnicowane i dynamiczne. Niektóre Podkopce, szczególnie te położone bliżej znanych przejść na Powierzchnię lub posiadające dostęp do stabilniejszych dzikich portali, prowadzą regularny handel. Wymieniają łupki Âdrowe, rzadkie minerały, egzotyczne grzyby, usługi najemników czy wyroby rzemieślnicze na towary z Powierzchni – żywność, zioła, meble, kolorowe tkaniny, broń, wiedzę czy magiczne komponenty niedostępne pod ziemią. Krasnoludzkie denny zawierają bardziej formalne umowy handlowe z sąsiadującymi królestwami na Powierzchni, choć ze względu na obustronny brak zaufania są one zazwyczaj opatrzone absurdalną liczbą paragrafów, klauzul i obostrzeń.

Jednak pokój jest w Podświecie towarem deficytowym. Choć wiele Podkopców (jeśli nie wszystkie) praktykuje nieregularne napady na sąsiadów, aby przejąć kontrolę nad żyłami Âdru, terytoria bogate w grzyby, źródła wody czy strategicznymi tunelami, to prawdziwa wojna toczy się z powierzchniowcami i Głębiną. Niektóre grupy z Podświata, jak gobliny czy echeni z bardziej agresywnych enklaw, prowadzą stałą wojnę partyzancką z osadami na Powierzchni, organizując najazdy po łupy i niewolników. Czasem te tlące się konflikty eskalują do otwartej wojny między potężnymi Podkopcami a królestwem na Powierzchni na wielką skalę. Takie wojny są krwawe i wyniszczające dla obu stron, często prowadząc do zniszczenia całych Podkopców lub trwałego zawalenia ważnych tuneli.

Istnieją wreszcie Podkopce, które świadomie wybrały drogę izolacji. Strzegą zazdrośnie swoich tajemnic i terytoriów, traktując każdego obcego jako potencjalne zagrożenie. Dostać się do nich lub nawiązać jakikolwiek kontakt jest niezwykle trudno i niebezpiecznie, a ich motywacje pozostają nieznane dla reszty Podświata.

Czeluść Szeptów

Podświat nie jest zjednoczonym państwem i nie posiada formalnej stolicy. Jednakże, jeśli można by wskazać jedno miejsce, które cuchnie życiem mocniej niż inne, byłaby to Czeluść Szeptów. To największy znany Podkopiec, gigantyczny kompleks jaskiń rozciągający się na wielu poziomach, wykuty wokół szczególnie potężnej i starej żyły Âdru. Sława Czeluści dociera do najdalszych zakątków Podświata, a jej nazwa jest synonimem handlu, kunsztu rzemieślniczego i niewyobrażalnych możliwości.

Powietrze w Czeluści jest gęste i ciężkie, przesycone mieszanką zapachów: metalicznej woni prastarego Âdru, dymem z odlewni, przenikliwego zapachu sfermentowanego grzybowego dziegciu uchodzącego tu za trunek pokroju piwa, odoru bijącego z klatek mykonideł i farm nietoperzy jaskiniowych. Jak w każdym innym Podkopcu nie istnieje tu ani dzień, ani nie nastaje pora snu. Każda istota odpoczywa, kiedy tego potrzebuje. Nieustanny gwar wypełnia komnaty i korytarze – targowanie się w bezliku tembr głosu, pokrzykiwania strażników, szczęk oręża i strzały bata, śmiech oprawców i krzyki ofiar, dzikie wrzaski goblinów po spożyciu zbyt wielu grzybków narkotycznych i nieznośnie radosne popiskiwania chochlików oraz, jak sama nazwa wskazuje, wszechobecne szepty – plotki, oferty, wróżby, inkantacje, groźby i tajemnice wymieniane w ciemnych zaułkach. Mówi się, że ich przyczyną jest niemała kolekcja pochwyconych Kamiennych Ech, które Skałowieczna trzyma w swoich prywatnych komnatach.

Czeluścią Szeptów rządzi (czy raczej próbuje zarządzać) enigmatyczna postać znana jako **Tkaczka Losu**, potężna wiedźma o nieznanym pochodzeniu, która podobno potrafi manipulować nićmi przeznaczenia (lub przynajmniej słabościami swoich podwładnych). Utrzymuje władzę dzięki dobrze wykształconym Rytualistom, rzetelnie wytrenowanej i opłaconej armii oraz przede wszystkim wiedzy, których szeptów słuchać. Dla większości są to przypadkowe zlepki słów o nieznanym pochodzeniu, być może z odległych krain i spoza czasu, a może i spoza znanej rzeczywistości. A jednak Tkaczka opanowała sposób, by wyłowić z nich cenną wiedzę. Jej rządy są autorytarne, ale zapewniają względny porządek w chaosie Czeluści, co jest doceniane przez kupców, rzemieślników i rytualistów. Jednak pod powierzchnią pozornej stabilności kłębią się konflikty. Różne frakcje – gildie złodziei, kulty religijne, gangi najemników – nieustannie walczą o wpływy w poszczególnych dzielnicach, a ich wojny często wylewają się na publiczne tunele. Co gorsza, główna żyła Âdru, serce Czeluści, zaczyna ostatnio wykazywać niepokojące oznaki niestabilności, powodując niekontrolowane wyładowania energii i otwieranie się małych, niebezpiecznych portali w przypadkowych miejscach. Szepty sugerują, że Tkaczka Losu desperacko szuka kogoś, kto zbada przyczynę tych anomalii, zanim dojdzie do katastrofy. Jakby tego było mało, w niższych, mniej strzeżonych poziomach Czeluści coraz częściej znikają mieszkańcy. Czy to sprawka jakiegoś stwora, który przedostał się z Głębiny, czy może działania tajnego kultu składającego mroczne ofiary? Nawet stojąc w najbezpieczniejszym miejscu tego Podkopca - komnacie samego Serca Lochu - da się wyczuć jakiś rodzaj paranoi i nieufności wdzierający się mimowolnie do umysłu. Tkaczka Losu, która tu często zagląda, zdaje się podejrzewać zdradę wśród swoich najbliższych doradców, co stwarza okazję dla tych, którzy potrafią działać dyskretnie. Kto wie, może wszechobecne i pozornie neutralne szepty mają swoją mroczną stronę, która rezonuje w pobliżu Serca Lochu.?. W tym narastającym chaosie, czy raczej pomimo niego, kwitnie rynek, gdzie można kupić i sprzedać niemal wszystko – od rzadkich komponentów alchemicznych i skradzionych artefaktów po zakazaną wiedzę i niewolników, co przyciąga zarówno desperatów, jak i tych, którzy szukają wyjątkowych okazji lub chcą robić nielegalne interesy.

Legowiska bestii

Nie wszystkie obszary Podświata zostały skolonizowane przez rozumne stwory. Ogromne połacie tuneli i jaskiń pozostają Legowiskami bestii – dzikimi, nieokiełznanymi terytoriami, gdzie jedynym prawem jest prawo kłów i pazurów, a inteligentne istoty są jedynie intruzami lub pożywieniem. Takie miejsca powstają w wyniku rozbicia dzikiego portalu, śmierci lub braku Serca Lochu lub są niezdatne do zamieszkania z innych powodów – wyziewów toksycznych gazów, gorąca bijącego od strumieni niestygnącej lawy, niestabilnymi polami żył Âdru lub bliskością Głębiny.

To właśnie tu kwitną najbardziej przerażające formy życia Podświata. Najgroźniejsze z nich to wcale nie gniazda czerwi skalnych, ani mantis głębinowych. W wielkich, wilgotnych kawernach lewitują **Beholdery** – groteskowe, meduzowate stwory z ohydnym cielskiem przypominającym setki gałek ocznych pływających wewnątrz półprzezroczystego, błoniastego worka i licznymi, chudymi mackami zwisającymi u dołu. Są to istoty o obcej inteligencji, terytorialne i bezustannie czuwające, które postrzegają wszystko inne jako zagrożenie lub potencjalnego niewolnika. Władają najsilniejszą naturalną psioniką znaną istotom rozumnym. Ich leża często usłane są skamieniałymi resztkami nieszczęśników, którzy wtargnęli do ich jaskiń. Nikt by się nie ośmielił zbliżyć, gdyby pozyskane trofea nie były tak okropnie wysoko cenione przez alchemików i czarnoksiężników.

Tunele i wąskie rozpadliny to ulubione miejsca łowów **Obsydianowych Arach**. To śmiertelnie groźne pająki wielkości cerbera. Ciała tych stworów pokryte są ciemnofioletowym, opalizującym pancerzem, twardszym od chityny. Ich najgroźniejsza broń jest zarazem powodem zapuszczania się grup śmiałków na ich terytoria, Arachy tworzą bowiem sieci tak mocne, że nawet ostry miecz ma kłopot z przecięciem pojedynczej nici. Choć czas osłabia ich strukturę, nadal są wyśmienitym materiałem do produkcji tkanin, a - po odpowiedniej obróbce alchemicznej - nawet tarcz i zbroi.

Gdzie indziej, w suchych i gorących jaskiniach przesyconych zapachem siarki, wiją swoje gniazda **Siarkowe Czubrychy**. Te wężowe, segmentowane bestie o żarzących się odwłokach polują stadnie, a swoje ofiary zaciągają do legowisk, gdzie budują makabryczne kokony z ich kości, spojonych stwardniałą, siarkową wydzieliną. Kokony te służą jako inkubatory dla ich larw, a wejście do gniazda Czubrychów to niemal pewna śmierć.

Cieniste Pełzacze tworzą rozległe, labiryntowe gniazda. Te duże, sześcionogie owady pokryte są czarnym, matowym, chitynowym pancerzem, który pochłania światło, czyniąc go niemal niewidzialnym w cieniu. Polują z zasadzki, kierując się wibracjami i ciepłem ofiar, a ich potężne szczękoczułki potrafią przegryźć nawet skórzaną zbroję. Choć śmiertelnie niebezpieczny w grupie, ich pancerze są lekkie, wytrzymałe i niezwykle cenione przez płatnerzy oraz skrytobójców, co czyni polowanie na te bestie ryzykownym, lecz potencjalnie opłacalnym zajęciem. Zapuszczenie się na ich terytorium bez odpowiedniej wiedzy lub ochrony to jak igranie z rozsierdzonym minotaurem. Czasem całe gniazda tych stworzeń stają się plagą, odpowiedzialną za serię tajemniczych zaginięć w odległych tunelach.

Jednak nie wszystkie stworzenia Domen Bestii są agresywne. Wszechobecne są tu **Mykonidła** – przedziwne organizmy, różnej wielkości grzyby o asymetrycznych i niepowtarzalnych kształtach groteskowo udających zwierzęta lub skałę. Jedno może wyglądać jak pełzający kapelusz, inne jak tocząca się kula pokryta pajęczymi nóżkami, a jeszcze inne jak bezkształtny kamień sunący po sklepieniu zaprzeczając grawitacji. Poruszają się bardzo powoli, czasem zastygając w bezruchu bez żadnego powodu, zdają się nie posiadać inteligencji ani agresji, a ich rola w ekosystemie Podświata jest niejasna. Starzy przepatrywacze powiadają, że rozchodzą się po Podświecie z tego samego powodu co szczury i karaluchy. Są zdecydowanie jadalne, choć "smaczne" to są podeszwy spasionego ogra w porównaniu z nimi. Tym niemniej w Podświecie nie gardzi się takim pokarmem, tym bardziej, że pewien gobliński piroman Kul-Bul-Gur opracował przepis na uzdatnienie ich do spożycia poprzez powolne opiekanie w sosie z rdzowych małży. Produktem ubocznym tegoż przepisu jest mydło, które niestety nie znalazło powszechnego zastosowania w Podświecie. Za to w Czeluści Szeptów kandyzowane Mykonidła faszerowane przejrzałymi grzybkami narkotycznymi i śluzem mantikory w panierce ze sproszkowanego Âdru są uważane za istny rarytas.

Podświat kryje też zjawiska bardziej niematerialne. W miejscach naznaczonych silnymi emocjami, traumatycznymi wydarzeniami lub potężną magią, w samej skale mogą powstawać **Echa Kamienia**. Nie są to istoty żywe, lecz psychiczne odciski przeszłości, manifestujące się jako ulotne zjawy, szepty, nagłe spadki temperatury lub wizje minionych zdarzeń. Mogą one skrywać fragmenty ważnych informacji lub ostrzegać przed niebezpieczeństwem, ale kontakt z nimi bywa dezorientujący, a dłuższa ekspozycja może prowadzić do szaleństwa lub opętania przez Echo. Niektórzy poszukują Ech, by odkryć lokalizację zaginionego artefaktu, inni próbują uspokoić gwałtowne Echo nawiedzające ważny szlak, a nieliczni zgłębiają mroczną sztukę celowego tworzenia lub niszczenia tych psychicznych pozostałości.

Nanoprosiaki to stworzenia niesforne i niefrasobliwe do granic tychże pojęć. Choć są malutkie i nie stanowią zagrożenia na dużą skalę, niosą w sobie chaos i nieokrzesane pokłady energii magicznej godne dzikiego portalu. Mają tendencję do pojawiania się dosłownie znikąd, podgryzania i przewracania wszystkiego i znikania, gdy tylko ktoś spojrzy. Jeśli wierzyć pewnemu schwytanemu złodziejowi z powierzchni, kiedyś jeden Nanoprosiak wysadził siebie i pół komnaty bibliotecznej, kiedy kichnął od kurzu. Podobno są gorsze niż szczury i gołębie (kimkolwiek są te "bie" i czemu są gołe).

Bogactwa Podświata

Rzecz jasna Podświat jest przepełniony różnego rodzaju rudami, kruszcami i minerałami, dlatego złoto, srebro, żelazo, miedź, rtęć, siarka, węgiel, sól, a nawet wszelkie kamienie szlachetne są tu tak popularne, że mają niską wartość. Rzecz się ma nieco inaczej z odłamkami Âdru, samorodkami Adamantyny i Obsydianu oraz bryłkami Spieku - te kruszywa są bardzo pożądane przez płatnerzy i alchemików, dlatego nie są zwykłym płaciwem, a towarem handlowym. Ale to nie jedyne cenione dobra materialne w Podświecie.

Bezpośrednio na żyłach Âdru często wyrasta gąbczasty, półprzezroczysty **Kryształowy Mech**, emitujący słabe, pulsujące światło w kolorze odpowiadającym aktualnym fluktuacjom magii. Jest on cennym składnikiem alchemicznym i - z braku drewna - głównym budulcem. Wystawiony na działanie silnego światła i temperatury, topi się i daje formować niczym ser kozi (smród również podobny), a kiedy wystygnie, staje się twardy tak samo, jak oscypki bojowe krasnoludów. Co prawda kruszeje od światła, dlatego smaruje się go smołą lub żywicą skalną, jeśli ma być użyty jako stempel czy podpora sufitu komnaty.

Tylko w pobliżu rozpadlin prowadzących do Głębiny można napotkać zygzakowaty, bladoróżowy porost skalny - **Głębinowy Dzwoler**. Jego właściwości narkotyczne są tak silne, że nawet mała porcja dodana do grzybowego dziegciu poprawia humor i ogranicza potrzebę snu na wiele powierzchniowych dni. Jest jednakże tak rzadki, że jedynie Skałowieczni i ich bezpośredni doradcy mają do niego dostęp.

Głębina

Pod najniższymi poziomami znanych Podkopców, w miejscach, gdzie nawet żyły Âdru zdają się zanikać, rozciąga się obszar owiany grozą i szeptami – Głębina. To nie tyle kolejny poziom Podświata, co raczej inna, mroczniejsza i bardziej obca rzeczywistość, królestwo niepojętych tajemnic i ciemności absolutnej. Dostęp do niej jest zdradliwie łatwy – w wielu miejscach skorupa ziemi pęka, tworząc gigantyczne, pionowe rozpadliny, ziejące czernią tak głęboką, że zdaje się ona wysysać dźwięk i ciepło. To są właśnie bramy do Głębiny.

Ile przeciętni śmiertelnicy nie są w stanie w tych ciemnościach nic dostrzec, tak istoty obdarzone silnymi magicznymi zmysłami są w rzadkich przypadkach zdolni dostrzec odległe echa magicznej poświaty gdzieś daleko w dole. Czym są - naturalnym fenomenem, efektem jakiegoś kataklizmu, umyślnym działaniem czy zwykłym urojeniem spowodowanym zbyt długim patrzeniem w czeluść - nikt tak naprawdę nie wie. Co kryje się zatem w jej bezdennym mroku? Żaden śmiertelnik, który zszedł na dół, nie powrócił by opowiedzieć, czego doświadczył. Panuje powszechne przekonanie, że jest tam po prostu zbyt głęboko, by ktokolwiek zdołał wspiąć się z powrotem o własnych siłach. Inni szepczą, że sama natura Głębiny więzi tych, którzy ośmielą się przekroczyć jej próg, lub zmienia ich w coś... innego. Skąd więc pewność, że cokolwiek tam istnieje?

Odpowiedź przyszła z mroku, budząc strach i fascynację. **Mroczne Anioły**, przerażające, nieludzko eleganckie w swej obcości istoty o półprzezroczystej, błękitnawej lub obsydianowej skórze, pod którą pulsują żyły wypełnione światłem przypominającym blask Âdru. Ich twarze są gładkie, pozbawione rysów – bez uszu, nosa czy ust – a oczodoły to dwie studnie wypełnione smolistą pustką, odbijające samą esencję Głębiny. Emanują potężną, często nieznanego rodzaju magią, są nadludzko silne, szybkie i inteligentne. Na ich plecach wyrastają karłowate, błoniaste skrzydła, najeżone ostrymi jak brzytwa kostnymi zadziorami – wyglądają bardziej jak narzędzia do wspinaczki i walki w ciasnych tunelach niż organ zdolny do lotu.

Te nieliczne Mroczne Anioły, które napotkano w górnych rejonach Podświata, zdają się czerpać energię z czystej magii lub - jak głoszą mrożące krew w żyłach plotki - ze strachu i

esencji życiowej tych, którzy choćby staną im na drodze. Niemal wszystkie noszą ślady dawnych, straszliwych walk – głębokie blizny, ślady przypaleń nieznanym ogniem, okaleczenia. Kto lub co byłoby w stanie zadać rany tak potężnym bytom? To kolejna z wielu tajemnic Głębiny. Mroczne Anioły są z natury małomówne, a ich cele i motywacje pozostają niejasne. Wydają się całkowicie pochłonięte studiowaniem magii (szczególnie tej związanej z Âdrem i samą Głębiną) oraz doskonaleniem swoich zabójczych umiejętności bojowych. Jeden z nich, potężny wojownik noszący długą, poszarpaną bliznę biegnącą od lewego, pustego oczodołu aż po łopatkę, znany w niektórych Podkopcach jako **Nevallorn**, miał kiedyś odezwać się telepatycznie do krasnoludzkiego Strażnika, z którym nawiązał coś na kształt niepewnego, taktycznego sojuszu lub przynajmniej ostrożengo paktu o nieagresji: "Światło pochodni. Rany oczu. Wasz loch. Kłująco nieprzyjazny." Od tamtej pory krąży uporczywa pogłoska o ich ekstremalnej wrażliwości na światło – być może światło dzienne na Powierzchni jest dla nich zabójcze jak najgorsza trucizna. Nikt jednak nie był na tyle lekkomyślny (lub głupi), by próbować to sprawdzić.

Legenda o Spętanym

Mroczne Anioły to nie jedyni nieproszeni "goście" z Głębiny. Znacznie częstszym, choć nie mniej przerażającym zjawiskiem, jest nagłe pojawienie się hordy ognistych pomiotów – bezmyślnych, brutalnie agresywnych istot zrodzonych z czystego płomienia i nienawiści. Wylewają się one z czarnych jak noc rozpadlin prowadzących do Głębiny, by siać zniszczenie. Niszczą wszystko na swojej drodze, zabijając bez litości każdą żywą istotę, czasem porywając nieszczęśników w głąb otchłani, zanim zostaną wybite lub przepędzone z powrotem w mrok przez obrońców Podkopca.

Prastara legenda Podświata, przekazywana szeptem przy dogasających paleniskach, powiada, że są to sługi niewyobrażalnie potężnego demona, znanego pod wieloma różnymi imionami, spośród których **Horne,** Rog i Rogaty Rozpruwacz są najpopularniejsze, koszmaru zrodzonego w ogniu i mroku, który eony temu został pokonany i uwięziony w najgłębszych, niedostępnych czeluściach Głębiny. Kto go spętał? Kiedy? Dlaczego? Tego legenda nie precyzuje. Niektórzy rytualiści sugerują, że to właśnie Mroczne Anioły były jego strażnikami lub tymi, którzy go pokonali – co mogłoby tłumaczyć ich tajemnicze blizny i niechęć do opuszczania Podświata. Wyobraźnia napędzana paranoją tych, którzy zbyt długo przebywali blisko Głębiny, podsuwa myśli, że to może być awatar samego Brod-Gara. Ale to tylko domysły i spekulacje snute w ciemnościach. Jedno jest pewne: ogniste pomioty wydają się zwiastunami czegoś strasznego, a ich pojawienie się zawsze budzi grozę w sercach mieszkańców Podświata. Być może uwięziony demon wciąż próbuje się uwolnić, a jego gniew znajduje ujście w postaci ognistych sług...

Kultura

Sposób mówienia: bezpośredni, bez owijania w bawełnę; intrygi i matactwa w mowie budzą otwartą pogardę jako "zepsucie ze świata powierzchni". **Hierarchia wartości:** prawo silniejszego połączone z jawnością – kradzież legalna, jeśli się uda, ale fałsz i podstęp są wstydliwe. **Charakterystyczne zachowanie:** naturalna otwartość na współistnienie z każdą rasą, bierze się tylko tyle, ile się potrzebuje. **Temperament:** Uczciwy, Zadziorny. **Kawernici** otrzymują +1 Empatia oraz +1 Językoznawstwo.

Imiona męskie	Imiona żeńskie
Brakar	Akia
Dorgath	Brilla
Fex	Drizza
Ghorbash	Kaelith
Khavan	Lura
Krell	Moria
Gruz	Naeri
Morzan	Nyx
Nargul	Shess
Rukk	Skara
Skarn	Varna
Thrum	Vex
Vorek	Xylia
Xarok	Yril
Zhar	Zira

Nazwy miejsc

Zapadlisko Kul-Bul-Gura – Niewielki, zadymiony Podkopiec goblińskiego piromana. Centrum eksportu grzybowego mydła i kandyzowanych Mykonideł.

Odwrócona Iglica – Potężna formacja czystego Âdru rosnąca w dół jaskini ku jeziorze magmy. Miejsce ciągłych walk rywalizujących Rytualistów.

Pajęczy Przesmyk – Stabilna droga na powierzchnię, strzeżona przez Obsydianowe Arachy karmione jeńcami z pobliskiego krasnoludzkiego denna.

Szklane Jezioro Gładkie jak lustro dno jaskini stopione podczas starcia Mrocznych Aniołów. Emituje stałe, błękitne światło.

Oślepione Denno – Zrujnowana twierdza krasnoludów, które dokopały się zbyt blisko Głębiny. Obecnie mordercze leże ognistych pomiotów.

Echo Zdrady – Ślepy zaułek, w którym stale odtwarza się Echo Kamienia przedstawiające morderstwo dawnego Skałowiecznego.

Grota Ślepego Wycia – Rozległa pieczara, w której specyficzna akustyka i zgęszczenie magii sprawiają, że echa dawnych okrzyków bojowych krążą w niej w nieskończoność.

Szyb Rozpaczy – Gigantyczna, ziejąca mrokiem rozpadlina prowadząca w stronę Głębiny, z której sporadycznie wydobywają się roje ognistych pomiotów.

Kryształowy Las – Wilgotna jaskinia gęsto porośnięta

Kryształowym Mchem, stanowiąca żerowisko Mykonideł i teren łowów alchemików z Czeluści Szeptów.

Kopalnia Skrwawionego Âdru – Opuszczone wyrobisko, w którym złoża Âdru zmutowały, tworząc krwistoczerwone odłamki wysysające manę z każdego, kto się do nich zbliży.

Labirynt Belzebóba – Sieć korytarzy wyżłobionych przez czerwie skalne, w których żyją dzikie, pozbawione Serca Lochu chmary zdezorientowanych chochlików.

Leże Tyranów Terytorium opanowane przez klaster Beholderów, otoczone szczelnym, naturalnym polem antymagicznym.

Bazar Cieni – Odizolowany, neutralny Podkopiec rządzony przez wampiry, w którym walutą za rzadkie artefakty nie jest kruszec, lecz krew i fragmenty wspomnień.

Wąwóz Sześciu Kowadeł – Zadymiona szczelina, w której zniewolone trolle bez wytchnienia kują pancerze pod dyktando Rytualistów.

Azyl Nevallorna – Ociosana ze skały, samotna wyspa na środku podziemnego jeziora, w której podobno medytuje najbardziej znany z Mrocznych Aniołów.

Krainy Dzikiego Lądu



Lustris

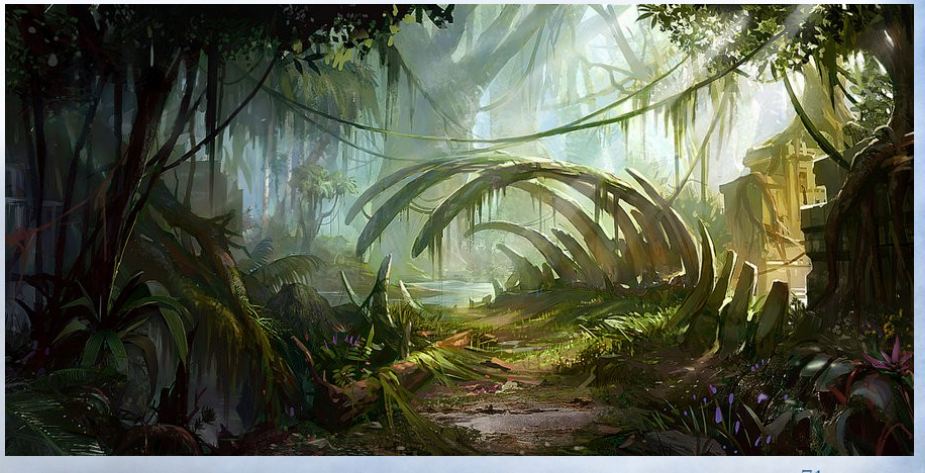
Lustris jest jedynym poznanym krajem północno-zachodniego kontynentu zwanego Nieznanym Lądem. Mimo to wiele informacji na jego temat nadal pozostaje nieodkrytych. Wiadomo, że dominuje tu humanoidalna rasa spokrewniona fizjonomicznie z gadami, choć prawdziwym władcą tego obszaru jest dzika dżungla. Spomiędzy tego zielonego i bzyczącego chaosu wznoszą się kamienne piramidy – miasta, w których mieszkają hassydzi – wężopodobne istoty o ogromnej mocy magicznej. Każdy z nich posiada własną budowlę oraz bezlik znacznie mniejszych budowli wokół, liczne sługi w postaci myrmidionów i reptilionów, a pełni władzę absolutną w swoim terytorium. Z zeznań obieżyświatów, którym udało się wrócić z tego państwa wynika, że w każdym państwie-mieście panują nieco inne warunki. Jedna cecha natomiast pozostaje wszędzie taka sama – władający hassyd posiada świadomość zbiorową względem swojego społeczeństwa. Oznacza to, że z przerażającą dokładnością wie, co się dzieje w jego rewirze oraz co się dzieje z jego poddanymi, ale również może wydawać im bezpośrednie polecenia nie wychodząc ze swego kamiennego pałacu.

Mimo bezspornej dominacji zielonoskórych i łuskowatych jaszczuroludów na terenie całego państwa można natknąć się na plemiona ludzkie. Są oni nie tylko zepchnięci na margines etniczny, ale również w niższe rejony łańcucha pokarmowego. Należy też otwarcie zaznaczyć, że Lustris to dzika kraina zamieszkała głównie przez zwykle głodne bestie. Mowa tu nie tylko o gigantycznych rozmiarów czmerehach – bestiach niewiele mniejszych niż słonie æstalońskie, ale z całą serią rogów pokrywających ich grzbiety i głowy – ale również o zabójczych białych termitach, psychotropowych grzybach, bezszelestnych panterach szablozębnych, bazyliszkach, toksycznych salamandrach i moskitach przenoszących najgorsze choroby. Nawet roślinność traktuje nieostrożnych wędrowców jako nawóz, a w przypadku Fingusów – jako pożywkę.

Piramidy hassydów zdają się być bardziej zorganizowane. Na najniższych piętrach znajdują się niecki rozrodcze wypełnione żółto-zielonym płynem. Wyżej w licznych komnatach i labiryncie korytarzy swoje kwatery mają myrmidiony, które o każdej porze dnia i nocy są gotowe bronić budowli. Tuż powyżej środka piramidy mieszczą się komnaty prywatne hassyda i jego służby. Szczytnie poziomy zajmują terradony – skrzydlate gady potrafiące także – w razie potrzeby – wozić na swoich grzbietach uzbrojone w dmuchawki i kamienie reptiliony.

Wyznawcy Wężowego Bóstwa

Najgroźniejszą odmianą gatunku reptilionów są fanatyczni wyznawcy Wężowego Bóstwa o nazwie tak skomplikowanej, że jedynie mieszkańcy Lustris są w stanie ją wypowiedzieć. Sam język lustyjski jest niezwykle kłopotliwy dla reszty świata, bowiem fonetycznie jest to zlepek żabiego skrzeku, pomruków i warkotów przerywanych mlaskaniem i terkotem. Czciciele Węża opanowali do perfekcji sztukę kamuflażu dzięki skórze pokrytej drobnymi łuskami zmieniającymi kolor na żądanie. To czyni ich wybitnymi zwiadowcami i szpiegami, ale też skrytobójcami. Dodatkowo posługują się różnymi truciznami żmij i skorpen. Podobno przewodzi im niezwykle uzdolniony magicznie reptilion zwany mniej więcej tak: **Q'uaCoat'l**. Nie jest jasne w jaki sposób pozyskuje poplecznków, czy to jego idee wyzwolenia ze świadomości zbiorczej i budowania własnej, czy to



jego zdolności psionicznego przejmowania kontroli nad słabszymi umysłami. Za wyzwoleniem spod umysłowej władzy hassydów stoi o wiele szersza myśl religijna. Wężowe Bóstwo stworzyło świat i istoty rozumne by oddawali hołd jemu, a nie uzurpatorskim hasysdom. Aby wszystkim mieszkańcom Lustrii o tym przypomnieć, zsyła swoje obfite i śmiercionośne błogosławieństwa na swoich wyznawców, co czyni ich tak niezwykle groźnymi.

Varanidzi

Dżungla jest niebezpieczeństwem samym w sobie. Tutaj wszystko jest pokarmem dla kogoś innego. Nawet rośliny podtrafią być podstępne i bezlitosne. Mowa tu nie tylko o Fingusach, które z urzekających swoim rozmiarem pąków kwietnych za dnia stają się niezwykle mobilnymi drapieżnikami w nocy, ale też o Lianach-dusicielach, Purchawkach rozsiewających chmury neurotoksycznych zarodników, Paprocie brzytwolistne i Krwawe orchidee. Najbardziej zaskakujące wydają się jednak niektóre odmiany drzew kauczukowych, które potrafią z dnia na dzień urosnąć od małej sadzonki do niemalże dorosłego drzewa. Siła ich korzeni i konarów jest tak ogromna, że rozsadza najwet najgrubszą skałę. Czasem wędrowcy wracający na wieczór do obozu ze zdziwieniem odkrywają, że zarósł całkowicie drzewami i krzkami. Za te niezwykłe zjawiska odpowiada grupa dzikich myrmidionów, niepowiązanych z żadną Piramidą. Reprezentują oni czystą siłę natury i żyją z nią w symbiozie. Wygląda na to, że ich celem jest przywrócenie dżungli jej pierwotnego, nieskalanego cywilizacją wyglądu, choć ich działania nie są jednoznacznie skupione na tym celu. Być może mają inne plany, być może to tylko subtelna prowokacja lub próba ukrycia czegoś znacznie większego?

Kultura

Sposób mówienia: zwięźle i czujnie, jakby każde zbędne słowo mogło zwabić drapieżnika; unika hałasu. **Hierarchia wartości:** przetrwanie w bezlitosnym łańcuchu pokarmowym ponad wszystko; nieufność wobec nieznanego, bo nawet roślina bywa tu wrogiem. **Charakterystyczne zachowanie:** instynktowna ostrożność i gotowość do natychmiastowej ucieczki lub walki. **Temperament:** Zachowawczy, Podejrzliwy. **Lustrisianie** otrzymują +1 Łowiectwo i +1 Akrobatyka.

Imiona męskie	Imiona żeńskie
Xa'patl	Ssi'lia
K'thak	Xa'ni
Ssli'th	K'tila
Zzash	Tla'xia
Q'tlan	Sse'ha
Ves'sik	Vess'na
Hss'tar	Cho'tla
Cho'tl	Itz'ni
Xir'xis	Q'ara
K'rox	Zzi'ra
Ssekh	Hss'a
Zlat'an	Maz'ni
Maz'tla	Zlat'ia
K'roq	R'thila
Teh'en	Tla'ka
Itz'la	Ssen'ta
Gor'rok	K'ra
Xa'hutek	Xir'a
Rax'ar	Vas'sa
Tla'tok	Q'ti'la

Nazwy miejsc

Wielka Piramida Słońca i Krwi – Największe z miast-państw hassyda. Dolne kondygnacje wypełnione są nieckami rozrodczymi, a na szczycie znajduje się tętniące życiem lądowisko terradonów.

Kotlina Czmerehów – Rozległa, bagnista dolina zdominowana przez stada gigantycznych, rogatych bestii. Stanowi główne, choć śmiertelnie niebezpieczne, tereny łowieckie dla uzbrojonych myrmidionów.

Szlak Białych Termitów – Pas martwej, ogołoconej do cna puszczy. To szlak wędrówek kolosalnych rojów zabójczych owadów, które w ciągu kilku minut potrafią ogołocić dorosłe drzewo kauczukowe lub nieostrożnego wędrowca.

Ogrody Iluzji – Z pozoru urzekająca polana pełna kolorowych storczyków. W rzeczywistości jest to pułapka usiana rzadkimi gatunkami purchawek, które wystrzeliwują chmury neurotoksycznych i psychotropowych zarodników na intruzów.

Ukryte Sanktuarium Q'uaCoat'l – Zakamuflowana wysoko w koronach drzew świątynia Czcicieli Węża. Prowadzą do niej ścieżki z lian tak cienkich i elastycznych, że nie sposób ich dostrzec z poziomu poszycia dżungli.

Grota Zmiennoskórych – Wilgotna jaskinia ukryta za wodospadem szlamu, wykorzystywana przez fanatycznych skrytobójców jako baza wypadowa i laboratorium do produkcji trucizn ze żmij oraz skorpen.

Zagajnik Fingusów – Wyjątkowo mroczny fragment dżungli, gdzie pąki drapieżnych roślin osiągnęły monstrualne rozmiary. Kiedy zapada noc, cała okolica staje się jednym wielkim, mobilnym żerowiskiem.

Matecznik Varanidów – Dzikie, pierwotne serce dżungli, w którym dzicy myrmidioni żyją w doskonałej, nierozerwalnej symbiozie z naturą, aktywnie broniąc terytorium przed ekspansją piramid.

Ruiny Pierwszych Ludzi – Porośnięte grubym mchem i dosłownie rozsadzone korzeniami szybko rosnących drzew kauczukowych resztki dawnego osadnictwa ludzkiego. Dziś gnieżdżą się tu toksyczne salamandry i bazyliszki.

Osada Wyrzutków (Błotna Przystań) – Prowizoryczna, ukryta na wysokich palach wioska zdesperowanych ludzi. Próbują tam przetrwać, ukrywając się na samym dnie bezlitosnego łańcucha pokarmowego Lustris.

Rzeka Jadu – Ciek wodny o gęstej, zielonkawej barwie okalający terytoria potężniejszych hassydów. Toksyczne opary unoszące się znad powierzchni zniechęcają większość drapieżników do zbliżania się do murów.

Skała Terradonów – Gigantyczny, strzelisty monolit skalny wyrastający ponad korony drzew. Służy zwiadowcom reptilionów jako doskonały punkt obserwacyjny i lęgowisko ich wierzchowców.

Komnata Zbiorowej Świadomości – Całkowicie wygłuszone

i odizolowane sanktuarium w centrum każdej piramidy, z którego hassyd wysyła telepatyczne rozkazy bezpośrednio do umysłów poddanych.

Bagna Szablozębnych – Cieniste trzęsawiska, na których polują bezszelestne pantery z kłami zdolnymi przebić kamienne pancerze. Zapuszczają się tam tylko najbardziej doświadczeni myśliwi.

Wąwóz Krwawych Orchidei – Rozpadlina o stromych zboczach gęsto obrośniętych pasożytniczymi kwiatami. Krew rannych drapieżników lub zrzuconych tu niewolników działa jak magnes na krwiożerczą florę.

Niższe Niecki Rozrodcze – Katakumby miast-państw wypełnione podgrzewanym, żółto-zielonym płynem, wokół którego nieustannie patrolują rzesze uzbrojonych w dmuchawki myrmidionów.

Szczyt Skrzeku – Miejsce rytualne Czcicieli Węża. Ze względu na barierę językową ludzcy osadnicy słyszą dochodzące stamtąd odgłosy jako nieprzerwany, kakofoniczny warkot i terkot wywołujący dreszcze.

Gąszcz Lian-Dusicieli – Obszar, na którym dżungla staje się niemal samoświadoma. Pnącza w tej części lasu aktywnie polują, reagując na każdy krok uciskiem na gardła i kończyny wędrowców.

Kopalnie Lśniącej Łuski – Skalne korytarze pod dżunglą, wydrążone niegdyś przez potężne insekty, a dziś służące reptilionom do pozyskiwania błyszczących minerałów i ozdób dla swoich bezlitosnych władców.

Ścieżka Symbiozy – Mistyczny, wytyczony przez Varanidów szlak, na którym splątane pędy i gałęzie samoistnie rozstępują się przed swoimi sojusznikami, błyskawicznie miażdżąc intruzów bez użycia konwencjonalnej broni.



Niezbadane terytoria

Cała północna część Dzikiego Lądu jest jedną wielką tajemnicą. Nikt, kto się tam udał, nie powrócił, by opowiedzieć, co widział. Marynarze, którzy pływają blisko wybrzeży tego obszaru, często wspominają o odległych rykach mrożących krew w żyłach. Niejeden widział siedząc na bocianim gnieździe wielgachne kreatury latające ponad palmami i górami. Mnożą się bujdy o niewyobrażalnych skarbach, których ani ludzkie oko nie widziało, ani krasnoludzka ręka nie wydobyła oraz o **smokach i olbrzymach**, które ich strzegą. Czy jest w nich choć trochę prawdy – nie wiadomo na pewno. Czy ta kraina rzeczywiście jest tak wroga, skoro z daleka wygląda na bujną i obfitą? Może ci, którzy mieli szczęście tam dotrzeć, doświadczyli takich wspaniałości, że postanowili nigdy nie wracać? Któż by się tego miał dowiedzieć?

Bóstwa

Charakter bóstw

Żadne z bóstw nie jest jednoznacznie „dobre" ani „złe" — każde ma w sobie oba pierwiastki, a ocena zależy wyłącznie od regionu / kultury, która je czci. Ten sam bóg bywa w jednej krainie łagodną Matką Naturą, a w innej bezlitosnym prawem stada, wedle którego słabi muszą ustąpić miejsca silnym. Ponieważ mowa tu o bytach przepotężnych, dlatego przejawy działań (te dobre i te złe) mogą być skrajne!

Anatemy

Każde bóstwo ma swoich przeciwników, których cele, poglądy i metody działań są bluźniercze, ohydne i nieskończenie irytujące. Z tego powodu będą starali się zniwelować ich działalność, kult i obszary aktywności. Konflikty te często nie są symetryczne, czyli nie zawsze jest odwzajemniona. Wojny i spory o charakterze religijnym zazwyczaj tworzą raczej siatkę agresji niż dwa proste fronty.

Polimorfizm

Panteon jest polimorficzny: to samo bóstwo bywa wyobrażane zupełnie inaczej i nazywane inaczej w różnych krainach. Czasem pod jedną nazwą kryją się dwa lub kilka bóstw. Spotkania postaci z różnych regionów może powodować niezwykle ciekawe sceny.

Dziedziny zainteresowań

Żadne dwa bóstwa nie współdzielą tego samego obszaru zainteresowań / dziedziny życia. Każde bóstwo ma swój trzon (rdzeń, nadrzędny wyznacznik) oraz kilka jego przejawów. Każde z bóstw ma swoich przeciwników, którzy mają skrajnie zdrożne motywacje i cele, co powoduję konieczność aktywnego zwalczania ich działań przez kult danego bóstwa. Jest to przyczyną wielu konfliktów na tle religijnym na małą i dużą, a nawet globalną skalę.

Ranga wyznawców

Każda postać gracza może być czcicielem dowolnego bóstwa, czy wielu bóstw. Po spełnieniu pewnych warunków może awansować na **Kultystę** wybranego bóstwa, co przełoży się na pewne korzyści oraz dodatkowe wytyczne zachowania, czyli ogrywania postaci. Może też jeszcze bardziej rozwinąć rangę wyznawcy do **Fanatyka**, co daje niepowtarzalne korzyści, ale też nakłada dodatkowe zobowiązania.

Rangi Kultysty i Fanatyka mogą przyznawać premie do umiejętności. W przypadku, kiedy ta premia miałaby spowodować przekroczenie limitu danej umiejętności, zamiast niej postać otrzymuje zdolność Wszechstronność. Jeśli tej zdolności nie może wykorzystać, premia przepada.

Wymagania i ograniczenia

Aby postać mogła poświęcić awans postaci na zwiększenie rangi kultu bóstwa musi albo osiągnąć co najmniej 10. poziom albo rozwinąć umiejętność Religia na poziom 6 lub wyższy albo grać profesją kapłana.

Po spełnieniu tych warunków, zamiast wykonywać zwykły Awans, gracz wpisuje na kartę postaci rangę „**Kultysta**" wraz z wybranym imieniem bóstwa i dodaje odpowiednią cechę Temperamentu. Jeśli już taką ma lub ma cechę przeciwstawną, musi najpierw wylosować nową w jej miejsce. Gdy miałby mieć ich łącznie 4, musi najpierw odrzucić jedną wybraną, aby zachować limit 3 cech Temperamentu. Jeśli nie może wykonać tego kroku (na przykład ma udowodnioną cechę przeciwstawną), wówczas nie może awansować na Kultystę tego bóstwa. W pozostałych przypadkach na koniec notuje bonusy do umiejętności, umiejętności natywne, zapisuje dodatkowe zaklęcia i zdolności specjalne.

Kolejne podniesienie rangi kultu może nastąpić dopiero po osiągnięciu poziomu 20. lub 10. w przypadku kapłana (poziom umiejętności Religia nie ma już żadnego znaczenia). Wymagane jest także udowodnienie cechy Temperamentu powiązanej z danym bóstwem. Od tej pory może poświęcić Awans na zmianę rangi Kultysty na **Fanatyka.** Tak samo w tym przypadku – notuje tę rangę na karcie postaci wraz ze wszystkimi konsekwencjami Łaski i Zobowiązania.

Każdy bohater może być Kultystą co najwyżej 2 różnych, ale nie przeciwnych bóstw, a tylko jednego z nich może być następnie Fanatykiem.

Popadnięcie w niełaskę

Kiedy Kultysta wykona działanie klasyfikujące się w opisie niełaski swojego bóstwa lub postąpi przeciwnie do powiązanej cechy Temperamentu, wówczas musi przetestować Spryt. Jeśli zda, jego odrażający akt umknął uwadze bóstwa i nie ponosi żadnych konsekwencji. Jeśli nie zdał, bóstwo natychmiast odbiera mu wszystkie przyznane przywileje (musi obniżyć poziom umiejętności, wykreślić natywność i usunąć poznane zaklęcia oraz natychmiast przełamać cechę Temperamentu). Dodatkowo musi zapisać na karcie postaci stan niełaski tego bóstwa. Jeśli postać dopuściła się wcześniej czynów niegodnych swego bóstwa, musi test Sprytu wykonać z Kością Karną za każdy taki akt.

Fanatyk, który wykona akt nieposłuszeństwa, czyli sprzeciwi się swojemu Zobowiązaniu, natychmiast popada w niełaskę bez testu Sprytu. Oznacza to natychmiastową utratę efektów (Łaska i Zobowiązanie). Traci wtedy zarówno rangę Fanatyka jak i Kultysty.

Przebłaganie niełaski

Postać, która popadła w niełaskę może próbować przebłagać swoje bóstwo dokonując wielkich czynów zgodnych z jego / jej charakterem, składając odpowiedni ofiary i dopełniając obrzędów. Jeśli postać odegra co najmniej 5 takich działań, przebłaga swoje bóstwo i załagodzi karę. W efekcie na powrót uzyska rangę Kultysty. Utracona ranga Fanatyka nie zostaje przywrócona – na nią trzeba sobie ponownie zasłużyć.



Anamron

Trzon: Sprawiedliwość

Aspekt: prawo, sąd, kara, honor, odwaga, obowiązek, przysięga, jawny sprzeciw.

Anatema: Ardessa (ślepa pasja ignoruje honor i przysięgi), Vesperos (samosąd).

Credo: "Sprawiedliwość nie toleruje wyjątków. Nigdy."

Wyobrażenia: Potężny wojownik o lwiej głowie i złotej grzywie, surowym spojrzeniu chłodnych, błękitnych oczu, zawsze z nagim mieczem "Chromyrem" w dłoni. W Paldrinie chłopi zwą go Perunem i wyobrażają go sobie jako grzmot bijący z jasnego nieba w obronie uciśnionych — bez lwiej głowy, za to z piorunem w dłoni. Efly Velavi czczą go pod nazwą Anamahiela — niezwykle wysokiego i smukłego mężczyzny o zawiązanych oczach z wagą w rednym ręku i smukłym ostrzem miecza w drugim. Krasnoludy i karły czczą go pod imieniem Kharadryan.

Domena i charakter: Anamron jest bogiem sprawiedliwości, prawa, osądu i odpowiedzialności za własne czyny. Jego jasna strona to obrońca słabych, gwarant uczciwego sądu i patron tych, którzy gotowi są ponieść konsekwencje własnych decyzji. Jego mroczna strona to bezlitosny sędzia, który nie zna litości dla winnych. Dla niego sprawiedliwość nie może być naginana ze względu na wygodę, sympatię czy okoliczności. Anamron patronuje prawu, sądom, przysięgom i uczciwemu osądowi. Nie patronuje wojnie, sile ani zwycięstwu. Wojownik może być jego wyznawcą, ale tylko dlatego, że walczy w imię sprawiedliwości.

Symbole i sługi: nagi miecz, waga, złota korona, lew, gryf, orzeł, piorun, kolor kobaltowy.

Ofiary i obrzędy: Dotrzymanie trudnej przysięgi, publiczne wyznanie winy i przyjęcie kary, uwolnienie niesłusznie oskarżonego, ofiarowanie broni pokonanego, lecz honorowego przeciwnika.

Niełaska: Niesprawiedliwy osąd, korupcja, celowe fałszywe oskarżenie, wykorzystywanie prawa przeciw niewinnym, naruszenie zasad walki oraz unikanie odpowiedzialności za własne czyny.

Kultysta: Obowiązkowa cecha temperamentu: Sprawiedliwy, dodatkowo: dowolne zaklęcie I Kręgu z domeny Aur rycerskich i +1 Wprawa.

Fanatyk: Błogosławieństwo Anamrona: raz na Fazę przygody, gdy jakiś śmiertelnik wyrządzi Fanatykowi krzywdę (fizyczną, słowną, materialną), ten dostaje Kość Premiową do wszystkich testów przeciwko temu konkretnemu śmiertelnikowi w testach, które mają zadośćuczynić sprawiedliwości. Zobowiązanie: Fanatyk musi reagować na oczywistą niesprawiedliwość (nawet względem kogoś innego), jeśli ma realną możliwość działania.

Odgrywanie: Fanatyk Anamrona nie musi być dobrym człowiekiem. Może być surowy, bezwzględny, a nawet przerażający. Musi jednak być konsekwentny i dotrzymywać obietnic za wszelką cenę.



Brod-Gar

Trzon: Siła

Aspekt: waleczność, szał, agresja, wytrwałość, rywalizacja, zwycięstwo, niezłomność, bieustępliwość, wyzwanie, przetrwanie.

Anatema: Ythëra (nieuchronność, zguba), Krebox (ucieczka)

Credo: „Upadek nie jest porażką — porażką jest nie walczyć dalej."

Wyobrażenie: Potężny, muskularny minotaur z ciała stworzonego z czarnej skały i ognia. Jego oczy płoną jak rozżarzone węgle, a z pęknięć skóry sączy się czerwone światło. Dzierży "Żargira" - przepotężny topór spowity w płomieniach, który wedle legend jest zdolny przeciąć nawet litą skałę. Escheni z C'kastell czczą go pod postacią Cremorii — ogromnej pajęczej bogini wojny o ośmiu ramionach. W Æstalonie znany jest jako Tyigur, bezkształtny ogień ukryty w czarnym prochu. W Paldrinie Inkwizycja i mieszczanie nazywają go Krwibogiem, Panem Mordu, a chłopi czczą go jako Swarożyca, bóstwo ogniska domowego.

Domena i charakter: Brod-Gar jest bogiem siły, przetrwania i waleczności. Jego jasna strona to patron tych, którzy podnoszą się po upadku, stawiają czoła przeciwnościom i nie pozwalają, by cierpienie odebrało im wolę życia. Jego mroczna strona to bezlitosny kult siły, w którym słabość jest winą, a cierpienie jedynie kolejnym sprawdzianem. Brod-Gar patronuje walce, rywalizacji, wysiłkowi, stawaniu czoła wyzwaniom choćby olbrzymim, hartowaniu ciała i ducha oraz pokonywaniu własnych słabości i ograniczeń. Nie patronuje okrucieństwu, rzezi ani zwycięstwu dla samego zwycięstwa. Wojownik może być jego wyznawcą, ale równie dobrze może nim być kowal, który przez trzy dni kuje broń bez snu, albo człowiek, który po utracie wszystkiego znajduje w sobie siłę, by zacząć od nowa.

Symbole i sługi: bycze rogi, płomień, pęknięta skała, pięść, popiół, minotaur, byk, salamandra, kolor burgundowy.

Ofiary i obrzędy: Zwycięstwo w pojedynku lub próbie siły, przetrwanie ekstremalnych warunków, wykonanie wyczerpującej pracy mimo bólu i zmęczenia, wykucie broni w ogniu jego imienia, powrót do walki po odniesionej porażce, stawienie czoła potężnemu przeciwnikowi lub trudowi.

Niełaska: Poddanie się bez walki, tchórzostwo, celowe okazywanie słabości dla uzyskania korzyści, porzucenie wysiłku przy pierwszej przeszkodzie, niszczenie własnego ciała lub ducha bez celu oraz wykorzystywanie przewagi wyłącznie do upokarzania słabszych.

Kultysta: Obowiązkowa cecha temperamentu: Nieustępliwy, dodatkowo: dowolne zaklęcie I Kręgu z domeny Piromancji i podwójny bonus z Atletyki do Wytrzymałości.

Fanatyk: Błogosławieństwo Brod-Gara: Fanatyk Brod-Gara może raz na Fazę przygody, gdy otrzyma obrażenia i/lub kontuzje, odmówić ich przyjęcia. Obrażenia zostają anulowane, a postać natychmiast może wykonać Reakcję. Zobowiązanie: Fanatyk nie może dobrowolnie wycofać się z próby, walki lub wysiłku, który rzeczywiście może ukończyć — dopóki ma realną możliwość dalszego działania.

Odgrywanie: Fanatyk Brod-Gara nie musi być brutalny ani agresywny. Może być spokojnym kowalem, wytrwałym podróżnikiem albo człowiekiem, który nigdy nie składa obietnic bez pokrycia. Musi jednak mieć w sobie upór, który każe mu podnieść się jeszcze raz, kiedy rozsądny człowiek zostałby już na ziemi, i który nieczego nie odpuści. Najważniejsze pytanie takiej postaci brzmi: „Ile jeszcze jestem w stanie wytrzymać?"



Sealena

Trzon: Prawda

Aspekt: wiedza, fakty, racjonalizm, logika, przejrzystość, szczerość, wyjawienie, odkupienie.

Anatema: Lenteal (maska, fałsz), Ythëra (los, przepowiednia).

Credo: „Prawda nie pyta, czy jest wygodna."

Wyobrażenie: Piękna, błękitnoskóra kobieta o srebrnych, falujących włosach i oczach przypominających spokojną taflę morza tuż przed sztormem. W dłoni dzierży mieniącą się srebrem i błękitem włócznię "N'vari" — broń, która sama wskazuje prawdę i odkrywa tajemnice. Jej szaty poruszają się, jakby nieustannie unosił je morski wiatr, nawet w bezruchu. Krasnoludy wyobrażają ją sobie jako smukłą kobietę z rybim ogonem, która nigdy nie kłamie, bo nie ma ust zdolnych wypowiedzieć fałsz. W Tsbaga-Gryht czczona jest jako Xyntya — surowa i gniewna pani sztormów, której prawda przychodzi wraz z lodowatym wichrem i nie pyta, czy ktoś jest na nią gotowy. Wędrowcy z Æstalonu, którzy nigdy nie widzieli oceanu, wyobrażają ją sobie jako głos słyszany w szumie wiatru nad wydmami — bo pustynia też potrafi objawić to, co ukryte pod piaskiem.

Domena i charakter: Sealena jest boginią prawdy, szczerości i poznania rzeczy takimi, jakie są. Jej jasna strona to patronka uczonych, negocjatorów i tych, którzy mają odwagę powiedzieć prawdę nawet wtedy, gdy jest niewygodna. Jej mroczna strona to bezlitosna demaskatorka, dla której żadna tajemnica nie zasługuje na ochronę, a prawda jest ważniejsza od uczuć, lojalności czy konsekwencji. Sealena patronuje szczerości, zdobywaniu wiedzy, ujawnianiu faktów, uczciwym negocjacjom i naprawianiu krzywd poprzez przyjęcie prawdy i odpowiedzialności. Nie patronuje plotce, manipulacji, świadomemu przemilczaniu prawdy dla własnej korzyści ani kłamstwu wypowiadanemu w dobrej wierze.

Symbole i sługi: fala, kropla, otwarte oko, chmura, delfin, ryba, albatros, wąż morski, kraken, kolor lazurowy.

Ofiary i obrzędy: Wyznanie trudnej prawdy, ujawnienie oszustwa lub spisku, rozwiązanie sporu poprzez szczere negocjacje, przekazanie wiedzy komuś, kto jej potrzebuje, przyznanie się do winy i naprawienie wyrządzonej krzywdy, ocalenie tonącego oraz wylanie pucharu wody lub wina do morza przed ważną podróżą.

Niełaska: Kłamstwo dla własnej korzyści, fałszowanie dokumentów lub świadectw, celowe ukrywanie prawdy przed kimś, kto ma prawo ją poznać, manipulowanie faktami, odmowa naprawienia krzywdy po poznaniu prawdy oraz składanie świadectwa, o którym wie się, że jest fałszywe.

Kultysta: Obowiązkowa cecha temperamentu: Prawdomówny, dodatkowo: dowolne zaklęcie I Kręgu z domeny Mistycyzmu i +1 Przekonywanie.

Fanatyk: Błogosławieństwo Sealeny: dowolne zaklęcie max III Kręgu z domeny Mistycyzmu oraz raz na Fazę przygody, po usłyszeniu odpowiedzi na zadane pytanie, Fanatyk może zażądać od MG informacji, czy odpowiedź była prawdziwa. MG odpowiada zgodnie z prawdą, choć może odmówić ujawnienia informacji, których postać nie ma możliwości poznać. Zobowiązanie: Fanatyk nigdy nie może świadomie skłamać. Jeżeli zostanie poproszony o odpowiedź na pytanie, musi udzielić odpowiedzi zgodnej z prawdą i możliwie pełnej w zakresie swojej wiedzy. Nie może świadomie pominąć istotnego faktu, jeśli jego pominięcie zmieniłoby sens odpowiedzi.

Odgrywanie: Fanatyk Sealenii mówi prawdę nawet wtedy, gdy prawda jest dla niego niewygodna, kosztowna lub niebezpieczna. Nie oznacza to, że musi mówić wszystko bez pytania — milczenie jest dozwolone, dopóki nie jest sposobem na udzielenie odpowiedzi wprowadzającej w błąd. Fanatyk powinien szukać prawdy, przyznawać się do własnych błędów i pomagać innym odkupić winy poprzez ich uznanie, zamiast ukrywania ich lub usprawiedliwiania. Najważniejsze pytanie takiej postaci brzmi: „Jaka jest prawda — i co należy z nią zrobić?"



Aureline

Trzon: Życie

Aspekt: natura, płodność, urodzaj, odrodzenie, cykl, dziedzictwo, instynkt, drapieżność, łowy.

Anatema: Morgiath (śmierć), s'Oran (mutacja, choroba).

Credo: „Z martwej ziemi wyrasta silniejszy las."

Wyobrażenie: Młoda, niezwykle atrakcyjna kobieta o smukłej sylwetce i pierwotną dzikością w pozie i dużych, zielonych i głębokich oczach. Jej skórę zdobią wijące się, drapieżne tatuaże. Zazwyczaj całkowicie naga lub z kilkoma paskami skromnej uprzęży, do której ma przytroczony "Drassil" – pulsujący własnym życiem łuk z drewna Wielkiego Drzewa Życia, który nigdy nie chybia i zdolny przywrócić ulatujące życie lub w jedną noc przekształcić opuszczone miasto w dziką puszczę. Zazwyczaj towarzyszy jej szaro-biały jednoroczec o smolistej grzywie. Aureline potrafi przybrać postać dowolnej żywej istoty. W Paldrinie chłopi czczą ją pod imieniem Mokosz, opiekunkę plonów i płodności, przedstawianą jako brzemienna kobieta z wieńcem kłosów na głowie. Wśród krasnoludów, gnomów i karłów znana jest po prostu jako Matka Natura, przybierająca postać starej kobiety splecionej z korzeniami i mchem lub wiekowej driady. Elfy Lunoru wierzą, że każde drzewo-dom, w którym mieszkają, jest małym odłamkiem jej ciała, dlatego nigdy nie ścinają żywego drewna.

Domena i charakter: Aureline jest boginią życia, jego rozwoju i nieustannego odradzania się. Jej jasna strona to opiekunka narodzin, płodności, wzrostu i istot, które potrzebują czasu oraz troski, by osiągnąć swój potencjał. Jej mroczna strona to bezwzględna siła natury, która nie uznaje ludzkiego przywiązania — stare ustępuje miejsca młodemu, słabe ginie, a życie rozwija się tam, gdzie znajduje ku temu sposobność. Aureline patronuje narodzinom, płodności, wzrostowi, dzikiej przyrodzie i naturalnemu odradzaniu się życia. Nie patronuje śmierci, nieumarłym, sztucznemu tworzeniu życia ani podporządkowywaniu natury ludzkim zachciankom. Nie jest boginią leczenia starych — choroba i śmierć również są częścią naturalnego cyklu.

Symbole i sługi: liść, nasiono, drzewo, krąg, jeleń, jednorożec, wilczyca, pantera, kolor jasno malachitowy.

Ofiary i obrzędy: Zasadzenie drzewa, pomoc przy narodzinach, ochrona młodego lub bezbronnego życia, przywrócenie życia jałowej ziemi, rozmnożenie rzadkiego gatunku, pozostawienie naturze miejsca odebranego jej przez cywilizację oraz świętowanie pierwszych plonów, skrócenie męk starych i chorych.

Niełaska: Bezmyślne niszczenie życia, bezcelowe tępienie zwierząt i roślin, zatruwanie ziemi i wody, tworzenie lub przywoływanie istot nienaturalnych (pierwotnych), bezpłodne niszczenie naturalnych siedlisk oraz próba podporządkowania całego życia jednej, niezmiennej formie.

Kultysta: Obowiązkowa cecha temperamentu: Dziki, dowolne zaklęcie I Kręgu z domeny Elementalizmu i +1 Natura.

Fanatyk: Błogosławieństwo Aureline: dowolne zaklęcie max III Kręgu z domeny Elementalizmu i raz na Fazę przygody, Fanatyk lub dotknięta przez niego młoda istota pierwotna, zostaje całkowicie uleczona a wszystkie negatywne stany fizyczne odrzucone (nie dotyczy pkt. Kontuzji). Zobowiązanie: Fanatyk nie może bez potrzeby odebrać życia istocie żywej ani dopuścić do zniszczenia życia, które może realnie ocalić lub ochronić.

Odgrywanie: Fanatyk Aureline dostrzega życie jako proces, a nie zbiór rzeczy, które należy zachować za wszelką cenę. Cieszy się narodzinami, wzrostem i odrodzeniem, ale potrafi również zaakceptować starzenie, rozkład i śmierć. Nie powinien traktować natury jako łagodnej i bezpiecznej — wie, że ta sama siła, która rodzi życie, potrafi je również bez wahania odebrać. Najważniejsze pytanie takiej postaci brzmi: „Czy to, co robię, pozwala życiu trwać?"



Lenteal

Trzon: Maska

Aspekt: tożsamość, ułuda, sen, iluzja, fałsz, fikcja, pozorne piękno, chwilowe natchnienie, ulotność.

Anatema: Habael (materia, stałość), Sealena (ujawnienie)

Credo: "Każda twarz jest równie prawdziwa, póki w nią wierzysz."

Wyobrażenie: Istota bez twarzy, której oblicze czasem zastępuje lustro, maska albo twarz obserwującego ją człowieka — nikt nie potrafi z pewnością opisać, jak wygląda naprawdę, bo sam prawdopodobnie nie ma jednej, stałej postaci. Nosi ze sobą maskę "Se'Gaal" — pustą, białą jak kość porcelanę bez rysów, którą pożycza wybranym śmiertelnikom. Kto ją założy, może przybrać dowolną twarz, ale jeśli nosi ją zbyt długo, sam zapomina, jak wyglądał, zanim ją włożył. Jego długi płaszcz nieustannie porusza się jak na wietrze, nawet w zupełnej ciszy. W Æstalonie czczony jest jako Seifios, władca wiatru, przybierający postać smukłego mężczyzny o zasłoniętej twarzy. W Paldrinie Inkwizycja zna go jako Władcę Losu, Milczącego Sługę. Aktorzy i wędrowne trupy z Bord e'Laux modlą się do niego przed każdym przedstawieniem jako do bezimiennego "Reżysera", który podpowiada, jak grać rolę, by nikt nie rozpoznał w niej kłamstwa.

Domena i charakter: Lenteal jest bogiem pozorów, masek, zmiennych tożsamości i rzeczywistości widzianej oczami obserwatora. Jego jasna strona to patron artystów, aktorów, marzycieli i tych, którzy muszą przyjąć cudzą twarz, by przetrwać. Jego mroczna strona to mistrz manipulowania percepcją, który zaciera granicę między prawdą a kłamstwem tak skutecznie, że ofiara sama przestaje wiedzieć, w co wierzyć. Lenteal patronuje iluzjom, przebraniom, teatrowi, sztuce odgrywania ról, snom i tworzeniu nowych tożsamości. Nie patronuje zemście, truciznom, intrygom wymierzonym w konkretnych ludzi ani bezpośredniej przemocy. Jego domeną jest to, co ktoś widzi i w co wierzy, nie to, co robi za kulisami. Nie patronuje manipulacji nastawionej na wymierną korzyść materialną lub odwet.

Symbole i sługi: maska, lustro, zasłona, dym, zamknięte oko, lis, kameleon, ćma, kolor ametystowy.

Ofiary i obrzędy: Udana mistyfikacja, przedstawienie odegrane przed nieświadomą publicznością, stworzenie nowej tożsamości, noszenie maski przez cały dzień, opowiedzenie snu nieznajomemu, namalowanie obrazu przedstawiającego coś, czego nie ma.

Niełaska: Niszczenie sztuki i wyobraźni, pogarda dla przebrań i masek, uporczywe odrzucanie wszystkiego, czego nie można zobaczyć lub udowodnić, ujawnianie cudzej ukrytej tożsamości bez powodu oraz wybudzanie kogoś ze snu lub koszmaru.

Kultysta: Obowiązkowa cecha temperamentu: Zwodniczy, dodatkowo: natywna Umiejętność — Blefowanie i +1 Skradanie się.

Fanatyk: Błogosławieństwo Lenteala: raz na Fazę przygody Fanatyk może magicznie stworzyć iluzję wokół własnej osoby, która całkowicie zmienia jego wygląd i ubiór. Wygląd iluzji nigdy nie będzie przypominał kogoś z okolicy, ani nikogo znanego oraz za każdym razem będzie to ktoś inny. Zobowiązanie: Fanatyk nie może dobrowolnie ujawnić swojej prawdziwej tożsamości komuś, kto jej nie zna. Nie może też dwukrotnie przedstawić się tej samej osobie tym samym imieniem, jeśli wcześniej świadomie przyjął wobec niej inną tożsamość.

Odgrywanie: Fanatyk Lenteala traktuje tożsamość jako coś, co można tworzyć, zmieniać i odgrywać. Nie musi być kłamcą — może uważać, że prawda jest jedynie jedną z wielu twarzy rzeczywistości. Powinien chętnie korzystać z przebrań, masek, pseudonimów i nieoczywistych rozwiązań, a jednocześnie pamiętać, że każda przyjęta rola może kiedyś stać się trudna do porzucenia. Najważniejsze pytanie takiej postaci brzmi: „Kim muszę się dziś stać?"



Gilan

Trzon: Wspólnota

Aspekt: braterstwo, gościnność, zabawa, radość, miłosierdzie, wzajemność, wymiana, handel, więzi społeczne, jednomyślność, podporządkowanie ogółowi, bogactwo.

Anatema: Morgiath (przemijanie, rozłąka), Brod-Gar (rywalizacja, agresja)

Credo: „Kto zamyka drzwi głodnemu, sam kiedyś zapuka głodny."

Wyobrażenie: Wiecznie pogodny, barczysty satyr o małych rogach i przyjaznym spojrzeniu, odziany jak gospodarz, z bursztynowym amuletem "Ambrosis" zawieszonym na rzemyku. Podobno ten, kto go posiada ma taki urok i charyzmę, że każdy chce go za przyjaciela i nigdy nie będzie głodny, dopóki nie zostanie sam. Karły wyobrażają go sobie jako krzepkiego gospodarza w fartuchu, który nigdy nie pozwoli odejść gościowi z pustym brzuchem, choćby musiał oddać własną kolację. W Urtanie czczony jest jako Cebrys, drobny bóg dożynek i świętowania plonów, przedstawiany jako faun o dziecięcym ciele z wieńcem z kłosów i winorośli na głowie. W Bord e'Laux, gdzie pamięta się jego dawną postać, znany jest jako Gilean, patron wielkich wypraw łowieckich i wspólnych biesiad, dosiadający jelenia o złotych porożach. Wędrowni kupcy z Æstalonu zostawiają dla niego pustą czarkę przy każdym rozbitym obozie, wierząc, że jeśli rano znajdą ją pełną, dzień przyniesie im uczciwych partnerów handlowych.

Domena i charakter: Gilan jest bogiem gościnności, wspólnoty i radości płynącej z dzielenia się z innymi. Jego jasna strona to wspaniały gospodarz, który nakarmi wędrowca, podzieli się ostatnim bochnem chleba i przypomni ludziom, że razem mogą mieć więcej niż każdy z osobna. Jego mroczna strona to bezwstydny hulaka, który nie uznaje granic, rozrzutnik marnujący wszystko na jedną noc zabawy i nadzorca, który wymaga od swoich poddanych wspólnoty i podporządkowania ogółowi bez względu na ich wolę. Gilan patronuje gościnności, ucztom, wspólnocie, świętom, targom i uczciwej wymianie. Nie patronuje samotności, skąpstwu, izolowaniu się od innych ani oszustwu wykorzystującemu cudzą potrzebę lub zaufanie. Jest bogiem majętności i bogactwa wspólnoty, ale nie jednostki — pieniądz ma dla niego wartość przede wszystkim wtedy, gdy pozwala coś kupić, podarować lub podzielić z innymi.

Symbole i sługi: dzban, stół, róg obfitości, piwo, moneta, faun, satyr, centaur, pies, kolor bursztynowy.

Ofiary i obrzędy: Ugoszczenie nieznajomego pod własnym dachem, zorganizowanie uczty dla całej społeczności, podzielenie się ostatnią porcją jedzenia, uczciwe zawarcie korzystnej dla obu stron wymiany, podarowanie komuś czegoś, czego naprawdę potrzebuje, oraz wspólne świętowanie ważnego wydarzenia.

Niełaska: Odmowa gościny potrzebującemu bez ważnego powodu, skąpstwo, chomikowanie dóbr wyłącznie dla siebie, oszustwo podczas uczciwej wymiany, celowe dzielenie społeczności oraz wykorzystywanie gościnności lub zaufania drugiego człowieka dla własnej korzyści.

Kultysta: Obowiązkowa cecha temperamentu: Rozrzutny, dodatkowo: natywna Umiejętność — Urok osobisty i +1 Przekonywanie.

Fanatyk: Błogosławieństwo Gilana: raz na Fazę przygody Fanatyk może uwspólnić jeden zasób ze swoimi towarzyszami, którzy wyrażają na to zgodę. Może to być Wytrzymałość, Mana, Złoto, dowolna Cecha lub Umiejętność. Przyjmuje się, że wszyscy mają wartość średnią tego zasobu (zaokrąglając w górę). Kiedy należy wydać lub zyskać ten zasób wszyscy wspólnie decydują z czyjej puli indywidualnej należy odjąć / dodać. Zobowiązanie: Fanatyk nie może odmówić gościny osobie, która zgodnie z miejscowymi zwyczajami ma prawo o nią poprosić. Nie może również świadomie oszukać kogoś podczas uczciwej wymiany ani wykorzystać zaufania osoby, która przyjęła jego gościnność.

Odgrywanie: Fanatyk Gilana najlepiej czuje się wśród ludzi. Chętnie dzieli się jedzeniem, pieniędzmi, opowieściami i własnym czasem, a samotność traktuje jako stan, który należy możliwie szybko zakończyć. Powinien szukać okazji do tworzenia więzi między ludźmi i pamiętać, że uczta jest dla niego czymś więcej niż zabawą — jest dowodem, że ludzie potrafią podzielić się tym, co mają, i cieszyć się tym razem. Najważniejsze pytanie takiej postaci brzmi: „Co możemy zrobić razem, czego nie zrobilibyśmy osobno?"



Morgiath

Trzon: Kres

Aspekt: przemijanie, rozłąka, brama, śmierć, czas, wieczność, pamięć, historia, wiedza utracona i zakazana, tajemnica.

Anatema: Aureline (życie, odrodzanie), Brod-Gar (siła, wytrwałość).

Credo: „Zapomnienie jest znacznie gorsze, niż śmierć. ”

Wyobrażenie: Szkielet odziany w podarty, czarny płaszcz, z ciężką klepsydrą zawieszoną u pasa — mówi się, że w jej piasku przesypuje się ostatnie ziarnko życia każdego śmiertelnika, choć nikt nie wie, w którym dokładnie momencie ono runie. Zazwyczaj ma też przy sobie opasły wolumen “Devnull”, do którego trafiają wszystkie zapomniane tajemnice. W jego pustych oczodołach czasem widać migoczące gwiazdy albo obrazy dawno minionych wydarzeń, jakby patrzył jednocześnie we wszystkie epoki naraz. W Paldrinie chłopi po cichu czczą go jako Welesa, boga zaświatów i strażnika bydła zmarłych, do którego modły zanoszą nie w kaplicach, lecz na rozstajach dróg o zmierzchu. W Tsbaga-Gryht znany jest jako Tifaan, surowy bóg śmierci o twarzy bez ust. Wśród Eschenów z C'kastell czczony jest jako Ceerves — ogromny kruk o pustych oczodołach, który pojawia się przy miejscach dawnych tragedii.

Domena i charakter: Morgiath jest bogiem śmierci, przemijania i tajemnic, które są ukryte przed światem. Jego jasna strona to strażnik pamięci o zmarłych, pośrednik ze zmarłymi i patron tych, którzy próbują zachować wiedzę minionych epok. Jego mroczna strona to bezwzględny kustosz zakazanej wiedzy, który uważa, że żadna tajemnica nie jest zbyt straszna, by jej nie poznać, a śmierć nie jest powodem, by przestać wykorzystywać ciało lub wspomnienia zmarłego. Morgiath patronuje pamięci, historii, grobom, rytuałom śmierci, przemijaniu, nieumarłym i wiedzy, której poznanie niesie realne zagrożenie. Nie patronuje życiu, uzdrawianiu, narodzinom, wiedzy zdobywanej dla samej chwały lub prestiżu, ani rozpowszechnianiu tajemnic i zakazanej wiedzy. Poznanie prawdy o świecie należy do Sealenii; Morgiath interesuje się tym, czego poznawać nie powinno się nigdy — i co mimo to zostało poznane.

Symbole i sługi: klepsydra, czaszka, zamknięta księga, posąg, trumna, ogarek, kruk, sęp, nietoperz, szkiele, kolor antracytowy.

Ofiary i obrzędy: Zachowanie pamięci o zmarłym, odnalezienie i spisanie zapomnianej historii, opieka nad opuszczonym grobem, przekazanie zakazanej wiedzy komuś gotowemu ponieść jej konsekwencje, ofiarowanie zegara lub klepsydry oraz odprawienie rytuału dla zmarłego, którego nikt już nie pamięta.

Niełaska: Niszczenie grobów i szczątków zmarłych bez powodu, wymazywanie pamięci o zmarłych, bezmyślne niszczenie ksiąg i archiwów, niszczenie wiedzy ze strachu przed jej konsekwencjami lub rozpowiadanie zakazanej wiedzy oraz profanowanie śmierci dla rozrywki lub zysku.

Kultysta: Obowiązkowa cecha temperamentu: Dociekliwy, dodatkowo: dowolne zaklęcie I Kręgu z domeny Nekromancji i +1 Historia.

Fanatyk: Błogosławieństwo Morgiatha: dowolne zaklęcie max III Kręgu z domeny Nekromancji oraz raz na Fazę przygody, gdy Fanatyk umrze, zostaje samoistnie wskrzeszony z pełną pulą Wytrzymałości i wyzerowanymi Kontuzjami, jednocześnie rozwijając przypadłość Klątwa kostuchy, lub tracąc połowę pkt. Doświadczenia z tej sesji. Zobowiązanie: Fanatyk musi zachować pamięć o zmarłych, których poznał, oraz nie może świadomie dopuścić do bezsensownego zniszczenia wiedzy lub pamiątek po minionych pokoleniach.

Odgrywanie: Fanatyk Morgiatha nie musi fascynować się śmiercią ani być ponurym nekromantą. Może być kronikarzem, grabarzem, archeologiem albo uczonym, który uważa, że przeszłość nigdy nie powinna zostać zapomniana. Powinien jednak traktować śmierć jako granicę, którą należy szanować, nawet jeśli sam jest gotów ją przekraczać w poszukiwaniu wiedzy. Najważniejsze pytanie takiej postaci brzmi: „Co pozostanie, kiedy nas już nie będzie?”



Vesperos

Trzon: Podstęp

Aspekt: cierpliwość, nadzieja, determinacja, sabotaż, intryga, zdrada, zemsta, oportunizm, poświęcenie, ofiara, strategia, ambicja, ukryty cel, plan.

Anatema: Anamron (prawo, sąd), Sealena (prawda, ujawnienie).

Credo: „Cierpliwość ostrzy zemstę, aż stanie się doskonała."

Wyobrażenie: Ogromny, choć szczupły człowiek o aparycji skorpiona z nieludzką twarzą i oczach przypominających czarne paciorki, zawsze skryty w mroku i nieruchomy, przyczajony dopóki nie nadejdzie właściwy moment. Jego najwierniejszy kompan "Rhy'slh" to sztylet, skryty w rękawie sfatygowanego płaszcza, który rani najmocniej nie na ciele, lecz na umyśle. Sączy truciznę, która dobiera objawy do najgłębszego lęku ofiary i doprowadza ją do upadku. Wśród elfów często przedstawiany jest jako Vespen - muskularny mężczyzna o cechach węża, który nigdy nie odwraca wzroku pierwszy. Escheni z C'kastell znają go jako L'th, Pana Ukrytego Żądła, zaś ludy z Tsbaga-Gryht czczą go jako Kar-Afrana — dwugłowego boga zdrady, którego jedna twarz zawsze patrzy w przeszłość, a druga w przyszłość ofiary. W Paldrinie krążą wśród przemytników i najemników plotki o bezimiennym "Panu Długu" — patronie tych, którzy czekają na odpowiedni moment do wyrównania rachunków.

Domena i charakter: Vesperos jest bogiem podstępu, odwetu, intryg i zwycięstw osiąganych dzięki strategii i cierpliwości. Jego jasna strona to patron słabszych, którzy nie mogą wygrać otwartą siłą i muszą polegać na planowaniu, nadziei, sprycie oraz odpowiednim momencie do działania. Jego mroczna strona to bezwzględny manipulator, który nigdy nie wybacza krzywd i potrafi poświęcić lata na przygotowanie odwetu. Vesperos patronuje zemście, tajnym planom, spiskom, sabotażowi, misjom samobójczym, truciznom oraz cierpliwemu dążeniu do celu. Nie patronuje iluzjom, sztuce, honorowej walce ani sprawiedliwości. Nie interesuje go, kto ma rację, ani co jest sprawiedliwe — interesuje go wyłącznie to, by oprawca został sowicie ukarany.

Symbole i sługi: żądło, pajęczyna, trucizna, sztylet, igła, skorpion, pająk, żmija, kolor szmaragdowy.

Ofiary i obrzędy: Doprowadzenie do upadku potężniejszego przeciwnika, udane zakończenie wielomiesięcznej intrygi, cierpliwe oczekiwanie na właściwy moment działania, otrucie wroga zamiast otwartego starcia oraz pozostawienie symbolu żądła przy dokonanej zemście.

Niełaska: Wybaczenie ciężkiej krzywdy bez próby jej naprawienia lub pomszczenia, ujawnienie własnego planu przed czasem, działanie pod wpływem gniewu, porzucenie zemsty w połowie drogi oraz otwarta konfrontacja wtedy, gdy istnieje skuteczniejsze rozwiązanie.

Kultysta: Obowiązkowa cecha temperamentu: Mściwy, dodatkowo: natywna Umiejętność — Skradanie się i +1 Zastraszanie.

Fanatyk: Błogosławieństwo Vesperosa: raz na Fazę przygody Fanatyk może wskazać osobę, która świadomie wyrządziła mu krzywdę (zraniła fizycznie, ośmieszyła, oskarżyła bezpodstawnie lub jawnie zignorowała). Do końca tej Fazy przygody otrzymuje Kość Premiową do wszystkich testów Reakcji i wykonywanych bezpośrednio przeciw tej osobie lub jej planom. Zobowiązanie: Fanatyk nie może całkowicie zignorować poważnej krzywdy wyrządzonej jemu lub osobie, którą uznaje za swoją. Musi podjąć próbę wyrównania rachunku — choć forma odwetu pozostaje jego wyborem.

Odgrywanie: Fanatyk Vesperosa nie jest szaleńcem rzucającym się do gardła przy pierwszej zniewadze. Wręcz przeciwnie — potrafi czekać miesiącami lub latami, jeśli dzięki temu zemsta będzie pełniejsza. Powinien myśleć kilka kroków naprzód, budować przewagę i pamiętać, że najcenniejsze zwycięstwa to te, których przeciwnik nie dostrzega aż do ostatniej chwili. Najważniejsze pytanie takiej postaci brzmi: „Jak sprawić, by przeciwnik sam wykonał krok ku własnej zgubie?"



Krebox

Trzon: Wolność

Aspekt: podróż, ucieczka, niezależność, swoboda, wybór, wolna wola, odkrywanie, wyzwolenie, autonomia.

Anatema: Gilan (wspólnota, podporządkowanie ogółowi), Anamron (przysięgi).

Credo: „Zatrzymać się, to stracić wolność."

Wyobrażenie: Uskrzydlona istota humanoidalna o głowie białego orła częściowo skrytej pod kapturem płaszcza wędrowca oraz długich, silnych, szponiastych ramionach i nogach, nieprzystosowanych do chodzenia — jakby ciało zaprojektowano wyłącznie do ruchu, nigdy do spoczynku. Nosi na sobie szeroki pas ze skóry zbuntowanego leviatana "Sshis-Quo-Tzuue", którego Sealena rozpłatała osobiście. Pas zawiera dostatecznie dużo mocy stwora, by posiadacz mógł latać i przenikać każdą materię bez wysiłku. W jego licznych kieszonkach poukładane są wszystkie klucze świata. Krebox zawsze ma szeroko rozpostarte skrzydła, które nigdy nie pozostają całkowicie nieruchome, a oczy pozostają lekko uchylone nawet we śnie, jakby wciąż wypatrywał drogi ucieczki. W niektórych kulturach przedstawiany jest jako wędrowiec bez twarzy, zawsze stojący na granicy miasta i dzikiej krainy. Karawaniarze z Æstalonu i koczownicy Tsbaga-Gryht, którzy nigdy nie widzieli ptaka takiego jak on, wyobrażają go sobie po prostu jako pustą drogę znikającą za horyzontem — bez twarzy ani ciała, tylko kierunek.

Domena i charakter: Krebox jest bogiem wolności, ruchu i uwalniania się od tego, co ogranicza, swobody wolnej woli. Jest patronem tych, którzy opuszczają dom, uciekają przed prześladowaniem, przekraczają granice i szukają własnej drogi. Jego jasna strona to obrońca niezależności, wolności wyboru i patron tych, którzy mają odwagę rozpocząć życie od nowa. Jego mroczna strona to nieustanny uciekinier, który każdą więź uważa za kajdany i każdą przysięgę za próbę zniewolenia. Krebox patronuje podróżom, ucieczkom, przekraczaniu granic, niezależności i odkrywaniu nowych miejsc. Nie patronuje przywiązaniu, zamknięciu, posiadaniu na własność dużych majątków ani podporządkowaniu się cudzej woli. Nie jest bogiem odwagi ani zwycięstwa — czasem największą wolnością jest po prostu odejść.

Symbole i sługi: otwarte drzwi, skrzydło, zerwany łańcuch, droga, jaskółka, koń, kolor indygo.

Ofiary i obrzędy: Dotarcie do miejsca, w którym nikt wcześniej nie postawił stopy, przekroczenie granicy bez zabierania ze sobą niczego, czego można się pozbyć, uwolnienie więźnia lub niewolnika, ofiarowanie mapy nieznanego szlaku, opuszczenie miejsca, które stało się więzieniem, oraz spędzenie nocy pod otwartym niebem.

Niełaska: Dobrowolne zniewolenie siebie lub drugiego człowieka, zamykanie kogoś bez absolutnej konieczności, pozostawanie w jednym miejscu wyłącznie ze strachu przed zmianą, gromadzenie dóbr, które zaczynają ograniczać swobodę oraz podporządkowanie własnego życia cudzej woli.

Kultysta: Obowiązkowa Groza: Uwięzienie, umiejętność natywna - Orientacja, dodatkowo: +1 Kroki.

Fanatyk: Błogosławieństwo Kreboxa: raz na Fazę przygody Fanatyk może wycofać się z dowolnej konfrontacji, dyskusji, miejsca lub zagrożenia. W trakcie odwrotu jest całkowicie ignorowany przez śmiertelników, może także opuszczać zamknięte pomieszczenia tak, jakby się teleportował. Zobowiązanie: Fanatyk nie może dobrowolnie pozostać uwięziony ani świadomie pozwolić, by ktoś został pozbawiony wolności, jeśli ma realną możliwość temu zapobiec. Nie może dwa razy spać w tym samym miejscu.

Odgrywanie: Fanatyk Kreboxa potrzebuje przestrzeni i możliwości wyboru. Nie oznacza to, że musi być samotnikiem — może podróżować z drużyną, kochać ludzi i mieć miejsce, które nazywa domem. Nie powinien jednak pozwolić, by przywiązanie zamieniło się w zależność, a bezpieczeństwo w klatkę. Gdy świat zaczyna wyznaczać mu jedną właściwą drogę, naturalnym odruchem jest sprawdzić, czy istnieje inna.



Habael

Trzon: Tworzenie

Aspekt: ład, hierarchia, struktura, materia nieożywiona, rzemiosło, inżynieria, powtarzalność, stałość, perfekcjonizm, stagnacja, reżim.

Anatema: s'Oran (chaos), Ardessa (emocje, obłęd).

Credo: "Pojedyncze uderzenia przekuwają żelazo w doskonałość."

Wyobrażenie: Krasnolud z misternie uczesaną brodą i bujnymi włosami, z monoklem i osmolonych dłoniach, który zdaje się jednocześnie być rzemieślnikiem wszystkich cechów. Zawsze towarzyszy mu młot "Taghir" — potężne narzędzie, emanujące czystą energią, które przy każdym uderzeniu na ułamek sekundy ukazuje kowalowi doskonały, gotowy kształt tego, co powinien stworzyć, choć nigdy nie robi tego za niego. Zawsze ma przy sobie resztę drobnych narzędzi, poukładanych w kieszeniach fartucha w porządku znanym tylko jemu. W Paldrinie czczony jest jako Swaróg — potężny, brodaty kowal-olbrzym pracujący przy wiecznym ognisku, którego iskry z kuźni stają się gwiazdami na nocnym niebie. Wśród krasnoludów przybiera postać sędziwego mistrza rzemiosła, którego broda spleciona jest z metalowych wiórów. W Æstalonie znany jest jako Hub a'Dvel, przedstawiany bez określonej postaci – tylko jako para dłoni wyłaniających się znikąd, by poprawić czyjąś niedoskonałą pracę.

Domena i charakter: Habael jest bogiem tworzenia, rzemiosła i nieustannego doskonalenia własnych umiejętności. Jego jasna strona to patron każdego, kto bierze surowy materiał i własną pracą nadaje mu wartość, oraz mecenas wynalazców, mistrzów i uczniów, którzy chcą stać się lepsi. Jego mroczna strona to bezwzględny perfekcjonista, który gardzi partactwem, nie uznaje wymówek i potrafi poświęcić tyle czasu, ile potrzeba do ukończenia dzieła. Habael patronuje rzemiosłu, nauce praktycznej, wynalazczości, naprawianiu i doskonaleniu istniejących rzeczy oraz tworzeniu dzieł, które mogą przetrwać swojego twórcę. Nie patronuje bezmyślnemu niszczeniu, porzucaniu pracy przy pierwszej trudności ani tworzeniu wyłącznie dla sławy czy zysku. Nie patronuje też tworzeniu kierowanemu wyłącznie emocją, bez dyscypliny i bez powtarzalności. Nie jest bogiem wiedzy jako takiej — interesuje go wiedza, którą można zamienić w działanie i dzieło.

Symbole i sługi: młot, kowadło, dłuto, menzurka, chochla, koło zębate, trójkąt równoboczny w kwadracie, kryształ, golem, bóbr, kret, mrówki, pszczoły, kolor spiżowy.

Ofiary i obrzędy: Ukończenie trudnego dzieła, naprawienie czegoś, co inni uznali za stracone, nauczenie drugiej osoby własnego rzemiosła, stworzenie narzędzia rozwiązującego konkretny problem, przekazanie własnego dzieła komuś, kto naprawdę go potrzebuje, oraz praca nad jednym projektem aż do jego ukończenia.

Niełaska: Celowe niszczenie cudzej pracy, porzucanie rozpoczętego dzieła bez próby jego ukończenia, tworzenie przedmiotów celowo wadliwych, odmowa przekazania wiedzy uczniowi gotowemu się uczyć oraz niszczenie dobrego narzędzia zamiast próby jego naprawy.

Kultysta: Obowiązkowa cecha temperamentu: Skrupulatny, dodatkowo: zdolność Mistrzostwo (raz na Fazę obozu postać może wykonawać Przerzut dowolnego testu rzemieślniczego) i podwójna premia do Podtrzymania z Metafizyki.

Fanatyk: Błogosławieństwo Habaela: Fanatyk może podjąć się jednocześnie 2 prac obozowych jeśli obie będą rzemieślnicze oraz raz na Fazę przygody Fanatyk może wykonać Przerzut testu dowolną liczbę razy, za każdym razem zyskując 1 Stresu, jeśli wynikiem nie jest 1. Zobowiązanie: Fanatyk nie może świadomie pozostawić rozpoczętego przez siebie dzieła niedokończonego, jeśli jego ukończenie pozostaje możliwe. Nie może również odmówić pomocy osobie, która szczerze próbuje naprawić własny błąd lub nauczyć się jego rzemiosła.

Odgrywanie: Fanatyk Habaela patrzy na świat jak na zbiór rzeczy, które można stworzyć, naprawić albo udoskonalić. Powinien interesować się tym, jak rzeczy działają, chętnie brać się za pracę własnymi rękami i traktować porażkę jako informację o tym, co należy poprawić. Nie musi być perfekcjonistą — ważniejsze jest przekonanie, że każde dzieło można wykonać lepiej niż poprzednim razem. Najważniejsze pytanie takiej postaci brzmi: „Jak mogę zrobić to lepiej?"



s'Oran

Trzon: Zmiana

Aspekt: chaos, choroba, brud, mutacja, rozkład, adaptacja, ewolucja, różnorodność, indywidualizacja.

Anatema: Habael (powtarzalność, ład), Aureline (cykl, odrodzenie).

Credo: „Rośnij. Zmieniaj się. Gnij."

Wyobrażenie: Zdeformowana, obandażowana, absurdalnie gruba postać o nieustannie zmieniających się proporcjach ciała, zawsze otoczona rojem owadów, które nigdy nie są dwa razy tego samego gatunku. Od zawsze mówi się, że dopóki miał "yl'Ril" - swoją uzdrawiającą opończę, wyglądał dostojnie i atrakcyjnie. Jednak podobno "zgubił ją" wśród śmiertelników, kiedy odkryto, że pozornie tylko leczy, a tak naprawdę jest źródłem jego wypaczenia, choroby i deformacji. Spod bandaży s'Orana wyrastają czasem dodatkowe kończyny, oczy lub pęcherze, które po chwili znikają lub pękają rozlewając śmierdzący wysięk, jakby jego ciało nie mogło zdecydować, czym chce się stać. W Paldrinie znany jest wyłącznie jako Plugawiciel, Pan Zarazy. W innych kulturach może przybierać postać chorego starca, pięknej kobiety pokrytej kwiatami albo bezkształtnej istoty, nieustannie przeobrażającej się na oczach wiernych. Wśród mutantów i wygnańców z Bläit krąży przekonanie, że każda nowa odmiana likantropii, wampiryzmu czy szczurołactwa to kolejny "eksperyment" s'Orana, testującego, ile form może przybrać śmiertelne ciało.

Domena i charakter: s'Oran jest bogiem zmiany, chaosu i przemiany, której nie sposób zatrzymać. Jego jasna strona to patron zdolności przystosowania się, odradzania po katastrofie i przekraczania ograniczeń własnej natury. Jego mroczna strona to bezmyślna siła rozkładu, która niszczy istniejący porządek tylko dlatego, że może. s'Oran patronuje chorobom, mutacjom, rozkładowi, ewolucji, adaptacji i przemianom wymuszonym przez okoliczności. Nie patronuje stabilności, zachowaniu niezmienionego stanu rzeczy ani leczeniu mającemu przywrócić ciało do jego poprzedniej formy. Nie jest bogiem śmierci — rozkład jest dla niego początkiem kolejnej przemiany, a nie końcem.

Symbole i sługi: dwie przecinające się spirale, gnijący kwiat, grzyb, oko otoczone żyłkami, robak, poczwarka, szczur, wąż, chimera, owady, kolor khaki.

Ofiary i obrzędy: Przyjęcie własnej choroby lub mutacji bez wstydu, przystosowanie się do życia w nowych i trudnych warunkach, hodowanie życia w miejscu skażonym lub opuszczonym, pozostawienie martwego ciała naturze zamiast jego zachowania oraz celowe poddanie się zmianie, której rezultat pozostaje nieznany, rozprzestrzenienie mutacji, plag lub chorób.

Niełaska: Próba zatrzymania nieuniknionej zmiany za wszelką cenę, oczyszczanie skażenia wyłącznie po to, by przywrócić miejsce do dawnego stanu, odrzucenie własnej przemiany ze wstydu lub strachu oraz niszczenie nowych form życia dlatego, że są obce lub odmienne, częste mycie, próba powstrzymania rozprzestrzeniania chorób.

Kultysta: Obowiązkowa cecha temperamentu: Chaotyczny, dodatkowo: dowolne zaklęcie I Kręgu z Biomancji i +1 Alchemia.

Fanatyk: Błogosławieństwo s'Orana: dowolne zaklęcie max III Kręgu z Biomancji oraz raz na Fazę przygody Fanatyk lub dotknięta przez niego organiczna istota może odrzucić stan Agonii i innych negatywnych stanów fizycznych jednocześnie przyjmując losową mutację z talii Traum. Zobowiązanie: Fanatyk nie może odrzucić świadomie zaoferowanej mu możliwości zmiany, jeśli jej przyjęcie nie oznacza pewnej śmierci. Nie powinien również bezmyślnie niszczyć czegoś tylko dlatego, że jest nowe, obce lub odmienne.

Odgrywanie: Fanatyk s'Orana nie musi być bezmyślnym nosicielem zarazy. Może być alchemikiem, lekarzem eksperymentującym na granicy etyki, mutantem szukającym miejsca w świecie albo człowiekiem, który po katastrofie nauczył się żyć na nowo. Powinien jednak traktować zmianę jako naturalną część istnienia i nie ufać rzeczom, które przez zbyt długi czas pozostają niezmienne. Najważniejsze pytanie takiej postaci brzmi: „Co się stanie, jeśli przestanę próbować być tym, kim byłem?"



Ythëra

Trzon: Fatum

Aspekt: przeznaczenie, los, przypadek, ryzyko, hazard, gra, przepowiednia, nieuchronność, zguba, bezwzględność, bezcelowość.

Anatema: Krebox (wolna wola, wybór), Vesperos (nadzieja, cel).

Credo: „Przeznaczenie nie gra w kości — ono jest kośćmi."

Wyobrażenie: Postać pozbawiona określonej płci i wieku, niezwykle szczupła z przesadnie długimi kończynami i zamkniętych lub odwróconych oczach i dłoniach wiecznie zajętych przędzeniem nici na kołowrotku. Przy pasie nosi kryształową kość do gry "Insferis" — nie rzuca się nią, by poznać przypadkowy wynik, lecz spogląda w nią, by zobaczyć to, co i tak miało się wydarzyć lub właśnie dzieje w dowolnym miejscu na świecie. Często przedstawiana jest też z zaklętym wrzesionem "Corritas", które jest zdolne całkowicie odmienić czyjś los lub przeszłość. Jedna nić z kołowrotka Ythëry prowadzi ku przyszłości, druga ginie w mroku, a żadna nie ma widocznego początku ani końca. W Argemund, mieście snów, znana jest jako Nyveth, Pani Snów. W innych kulturach przedstawiana bywa jako Hëra lub Uhaara - ślepa starucha, dziecko trzymające kłębek nici albo bezimienna tkaczka siedząca przy ogromnym krośnie. Hazardziści i najemnicy z Kolonii Æstalońskiej i Urtany noszą przy sobie własne, niemagiczne kości "na jej cześć", wierząc, że pocierając je przed rzutem, na chwilę pożyczają odrobinę jej wszechwiedzy.

Domena i charakter: Ythëra jest boginią losu i przeznaczenia – sił, które prowadzą wydarzenia ku określonemu końcowi, niezależnie od ludzkich pragnień i zmagań. Jej jasna strona to przewodniczka tych, którzy szukają swojego miejsca w świecie, patronka wróżbitów i tych, którzy potrafią zaakceptować rzeczy, których nie mogą zmienić. Jej mroczna strona to chłodna siła, dla której cierpienie pojedynczej osoby nie ma znaczenia wobec całego wzoru wydarzeń. Ythëra patronuje przepowiedniom, proroctwom, działaniu przypadku, nieuchronnym wydarzeniom i wyborom, których konsekwencje zmieniają bieg przeznaczenia. Nie patronuje tworzeniu własnego losu, świadomemu przeciwstawianiu się przeznaczeniu ani próbom cofnięcia tego, co już się wydarzyło. Nie jest boginią czasu — czas płynie, a Ythëra zna jedynie wzór, który z niego powstaje.

Symbole i sługi: nić, kołowrotek, szpula nici, zamglone zwierciadło, kość do gry, rozstaje dróg, sowa, Przybysze z Uriz Yield, kolor purpurowy.

Ofiary i obrzędy: Spisanie lub zachowanie prawdziwego snu lub przeczucia, zaakceptowanie przepowiedzianego wydarzenia mimo strachu, pozostawienie decyzji przypadkowi, ofiarowanie własnoręcznie utkanej tkaniny oraz podążenie drogą wybraną przez los zamiast tą, która wydaje się najbezpieczniejsza.

Niełaska: Próby oszukania przeznaczenia, wykorzystywanie wiedzy o przyszłości wyłącznie dla osobistej korzyści, świadome niszczenie lub przeciwdziałanie przepowiedni, której znaczenie zostało już poznane, oraz desperackie próby cofnięcia wydarzeń, które należą już do przeszłości.

Kultysta: Obowiązkowe Przekonanie: „Możesz rzucić kośćmi, one już znają wynik." Dodatkowo: dowolne zaklęcie I Kręgu z Psioniki i +1 Wykrywanie magii.

Fanatyk: Błogosławieństwo Ythëry: dowolne zaklęcie max III Kręgu z Psioniki oraz raz na Fazę przygody Fanatyk może, po wykonaniu rzutu przez dowolnego śmiertelnika, zdecydować, że wynik tego rzutu był „tym, co miało się wydarzyć". Może wtedy sam zdecydować, czy był sukcesem czy porażką albo rzucić Żetonem losu, który zdecyduje, czy był krytyczną porażką czy krytycznym sukcesem. Zobowiązanie: Fanatyk nie może świadomie próbować zmienić wydarzenia, które uważa za nieuchronnie przeznaczone. Jeśli otrzyma wiarygodną przepowiednię dotyczącą własnego losu, powinien potraktować ją poważnie, nawet jeśli prowadzi do jego zguby.

Odgrywanie: Fanatyk Ythëry nie musi być biernym fatalistą, który przy każdym problemie wzrusza ramionami i mówi „tak miało być". Może działać zdecydowanie i podejmować ryzyko — różnica polega na tym, że nie wierzy, iż jego decyzje stoją poza splotem losu. Powinien dostrzegać znaczenie przypadków, zbiegów okoliczności i pozornie nieistotnych wyborów. Najważniejsze pytanie takiej postaci brzmi: „Czy to ja wybrałem tę drogę, czy droga wybrała mnie?"



Ardessa

Trzon: Pasja

Aspekty: miłość, pożądanie, nienawiść, tęsknota, smutek, wena, obsesja, obłęd, zatracenie, cierpienie, izolacja, jednostka.

Anatema: Lenteal (pozory, ułuda), Gilan (wspólnota).

Credo: „Prawdziwa pasja usprawiedliwia każdy czyn, korzyść nigdy."

Wyobrażenie: Androgeniczna, kobieca postać o zniewalającej urodzie, hipnotyzującym i obezwładniającym wdzięku o oczach, których kolor zmienia się zależnie od tego, na kogo patrzy — nikt nie widzi ich takimi samymi barwami, co ktoś inny. Ubrana jest w karmazynową, aksamitną i nadzwyczajnie przykuwającą uwagę suknię, rękawiczki i kapelusz z piórem feniksa. Otacza ją zapach róż, dym świec i ledwie wyczuwalna woń spalonego papieru — jakby gdzieś w pobliżu ktoś właśnie palił list, którego nie potrafił wysłać. Nosi przy sobie fiolkę perfum "Auix du Madam" — jeśli ktoś by poczuł ich woń, pochłoną go uczucia tak żywe i nieodparte, że będzie w stanie poświęcić absolutnie wszystko inne, by pogrążyć się w nich aż do całkowitego zatracenia. Tam, gdzie się pojawia zazwyczaj słychać urzekającą i przejmującą muzykę, dlatego mówi się, że w jej posiadaniu jest też niegdyś zwykła lutnia "Melodia" podarowana przez jej śmiertelnego kochanka, która przesiąkła uczuciem Ardessy. Bogini zawsze pojawia się sama, nigdy w tłumie. W Paldrinie przedstawiana jest z rogami jako Rogaty Książę, Pan Bólu. W Bord e'Laux czczona jest jako Cielenne, Dama Uniesień, przedstawiana z lutnią o jednej, wiecznie drżącej strunie. W Argemund dzielnica Ardanlidde wzięła podobno swoje imię od niej — mówi się, że to tam jej wyznawcy najchętniej się objawiają.

Domena i charakter: Ardessa jest boginią namiętności — uczucia tak silnego, że potrafi podporządkować mu całe życie. Jej jasna strona to patronka zakochanych, artystów i wszystkich, którzy mają odwagę poświęcić się temu, co naprawdę kochają, wbrew reszcie świata. Jej mroczna strona to kusicielka prowadząca do obsesji, zazdrości, uzależnienia i samozniszczenia w imię jednego uczucia. Ardessa patronuje miłości, pożądaniu, twórczości, obsesji i osobistemu poświęceniu dla tego, co ma dla człowieka największe znaczenie. Nie patronuje chłodnej kalkulacji, obojętności, uczuciom udawanym dla korzyści ani działaniom podejmowanym wyłącznie z obowiązku. Nie jest boginią małżeństwa, rodziny ani wspólnoty — interesuje ją to, co płonie w pojedynczym sercu, niezależnie od tego, czy świat uważa to za piękne, czy destrukcyjne. Nie patronuje tworzeniu z czystego kunsztu technicznego, pozbawionemu prawdziwego uczucia.

Symbole i sługi: kwiat róży, płatek, świeca, serce, zdobiona obroża, wstążka, perfum, kot, łabądź, paw, kolor karmazynowy.

Ofiary i obrzędy: Stworzenie dzieła sztuki o ukochanej osobie, szczere wyznanie miłości lub twórczej pasji bez względu na konsekwencje, zachowanie pamiątki po utraconym uczuciu, poświęcenie czegoś cennego dla swojej obsesji oraz ukończenie dzieła, którego twórca nie byłby w stanie stworzyć bez silnych emocji.

Niełaska: Udawanie uczucia dla własnej korzyści, porzucenie ukochanej osoby lub dzieła życia wyłącznie dla wygody, tłumienie własnej pasji z powodu wstydu lub społecznych oczekiwań oraz świadome traktowanie najważniejszych dla kogoś uczuć jak rzeczy nieistotnej lub wymiennej.

Kultysta: Obowiązkowe Przekonanie: „Obojętność jest gorsza niż ból." Dodatkowo: dowolne zaklęcie z domeny Chanson i +1 Empatia.

Fanatyk: Błogosławieństwo Ardessy: raz na Fazę przygody Fanatyk może podporządkować swoje ciało i umysł jednej silnej emocji (gniew, współczucie, radość, smutek, …). Do końca tej Fazy przygody może podczas swoich działań powoływać się na tę emocję (o ile faktycznie pasuje), żeby uzyskać Kość Premiową, o ile działa w pojedynkę. Jeśli zadziała wbrew tej emocji, efekt dobiega końca. Zobowiązanie: Fanatyk nie może świadomie zaprzeczyć własnym najważniejszym uczuciom dla wygody, bezpieczeństwa lub społecznego oczekiwania. Jeśli coś naprawdę kocha, musi być gotów ponieść tego konsekwencje.

Odgrywanie: Fanatyk Ardessy powinien być postacią, dla której pewne rzeczy mają znaczenie większe niż rozsądek, bezpieczeństwo czy opinia innych. Nie musi być romantykiem ani artystą — jego namiętnością może być człowiek, sztuka, idea, rzemiosło, zemsta albo odkrycie. Ważne jest, by posiadał coś, dla czego naprawdę warto zapłacić wysoką cenę. Najważniejsze pytanie takiej postaci brzmi: „Co kocham tak bardzo, że jestem za to gotów poświęcić wszystko?"

Bestiariusz

Bestie

Bestie to grupa istot najbardziej zbliżona do Pierwotnych. Często bestiami są istoty, które wyewoluowały z pierwotnych bądź osiągnęły na tyle stabilny stan mutacji, aby móc stanowić odrębny gatunek. Wiele bestii ma charakter dzikich zwierząt co w parze ze swą wielkością stawia ich na pozycji godnych przeciwników dla oddziału ciężko-zbrojnych wojowników.



Niedźwiedź

Niedźwiedź to drapieżne zwierzę występujące w puszczach, tajgach oraz zalesionych rejonach górskich. Sierść ma barwę czarną bądź ciemnobrązową, choć niektóre jego podgatunki mogą mieć futro jaśniejsze. W pozycji wyprostowanej mierzy od 2 do 3 m. Waga poszczególnych osobników waha się między 200 a 780 kg. Jest wszystkożerny; żywi się nasionami, grzybami, dżdżownicami, ślimakami, jajami ptaków, miodem, poluje także na zwierzynę leśną, łowi też ryby. Niedźwiedzica wydaje na świat co dwa lata dwoje-troje młodych. Poród następuje zwykle zimą. Średnia długość życia na wolności wynosi 20-25 lat, natomiast krasnoludzkie Ursadony klanu Hylqan dożywają nawet do 40.

Zw	T	Int	W
5	7	4	4

Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.

Trofea: serce drapieżnika, skóra niedźwiedzia, pazury drapieżnika

Centaur

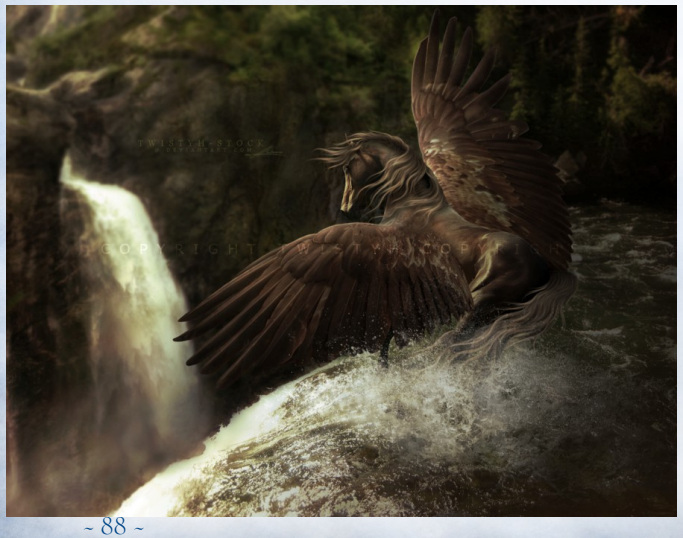
Centaur z wyglądu jest w połowie humanoidem a w połowie koniem. Łączy w sobie cechy obu istot – szybkość i dzikie serce zwierzęcia oraz mądrość i umiejętności właściwe człowiekowi. Sierść i grzywa najczęściej przyjmują odcienie brązu lub - rzadziej - szarości. Żyją stadnie głównie w lasach, dżunglach, puszczach i borach prowadząc koczowniczy tryb życia. Największa ich liczba znajduje się w Lunorze. Posługują się prostymi narzędziami do polowania lub w skrajnych przypadkach do walki – głównie w obronie swego plemienia. Rzadko budują schronienia a i wówczas są to jedynie prowizoryczne szałasy. Porozumiewają się własnym dialektem mającym korzenie w Sivianie, znają również Mowę wspólną. Cześć oddają bogini Aureline zwanej Tahïti, rzadziej Kreboxowi – Ýggtlasowi. Dożywają wieku 50-80 lat a dojrzałość osiągają po około 20 latach.

Zw	T	Int	W
6	5	4	4

Profesja: zwiadowca
Broń: luk, broń miotana, włócznia

Trofea: serce centaura, oko centaura





Pegaz

Obecna forma Pegaza powstała poprzez zmieszanie genów końskich z ptasimi. W wyniku tej ustabilizowanej mutacji całe ciało wyszczuplało a silne końskie nogi stały się smukłe i chude. Natomiast obręcz barkowa i klatka żebrowa wykształciły solidne mocowanie dla pierzastych skrzydeł. Pegaz jest nieco mniejszy niż koń i znacznie lżejszy. Jednak narowisty i dziki charakter drapieżnego ptaka jak i jadłospis jest wyraźnie silniejszy. Pegazy atakują niewielkie zwierzęta leśne lub polne z wysoka, tratując lub przygniatając je kopytami z siłą wynikającą z pikowania. Zamieszkują lasy, puszcze i bory oraz tereny górzyste, zazwyczaj w pobliżu zbiorników wodnych. Głównie występują na południowym kontynencie – w Elnorze, Lunorze i Æstalonie.

Zw	T	Int	W
7	5	3	4

Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Latanie: istota ta może latać wraz z pojedynczym jeźdźcem.



Trofea: pióro drapieżnika, włosie pegaza

Gryf

Gryfy to drapieżne ptaki z ciałem lwa oraz z głową, przednimi łapami i skrzydłami wielkiego orła. Dorosłe osobniki mierzą około 5 metrów długości a skrzydła osiągają rozpiętość nawet 7 metrów. Występują na terenach chłodnych i górzystych – w Tsbaga-Gryht, Paldrinie, południowej części Wschodniej Elnory i Bord e`Laux. Stworzenia te są z natury wyjątkowo dzikie – wręcz okrutne. Polują na średniego rozmiaru zwierzynę leśną, polną i górską. Znane są przypadki ataku na konie, woły czy nawet niedźwiedzie. Gniazda swoje zakładają wysoko w niedostępnych partiach górskich szczytów. Przeciętnie co 2 lata składają od 3 do 5 jaj, które wykluwają się po około 2 miesiącach. Powszechne wierzenia mówią, że można je udomowić zaraz po wykluciu. Gryfom przypisywanych jest wiele cech, m.in. szybkość, siła i czujność, a także waleczność, odwaga i wytrwałość. Z tego powodu gryfia podobizna często pojawia się w heraldyce rycerstwa.

Zw	T	Int	W
8	8	4	4

Rzadki gatunek: szansa spotkania tej istoty jest wyjątkowo mała

Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Latanie: istota ta może latać wraz z pojedynczym jeźdźcem.
Zaciekłość: w każdej Turze jedna wybrana istota wzbudza Nienawiść u Gryfa
Głupota heroiczna: Gryf jest odporny na Strach i Przerażenie a istoty wzbudzające te uczucia wywołują Nienawiść jak u Zabójcy (zob. str. 146)
Pierwszeństwo: Gryf zawsze ma stan Nadpobudliwy

Trofea: czaszka gryfa, serce gryfa, jajo drapieżnego ptaka, pióra drapieżnika, pazury drapieżnika.

Feniks

Feniksy to jedne z najbardziej tajemniczych stworzeń. Ptaki te pokryte są piórami koloru czerwonego, pomarańczowego a młodsze osobniki nawet żółtego. Charakterystyczny jest wyjątkowo długi ogon oraz zakrzywiony brązowy dziób. Wedle opowiadań świadków, śpiew Feniksów jest niezwykle miły, uspokajający i upajający a nawet hipnotyzujący. W sytuacjach zagrożenia natychmiast spowijają się płomieniami, które palą wszystko naokoło oprócz samego Feniksa. Zdolność ta jak dotąd nie znajduje wytłumaczenia w żadnym środowisku naukowym. Stworzenia te żywią się wyłącznie roślinami, owocami i korą drzew. Wbrew powszechnemu wyobrażeniu są uosobieniem łagodności, spokoju, powagi i dostojności. Groźne stają się wyłącznie w obronie swoich młodych. Dorosłe osobniki mierzą około 2 metrów długości a rozpiętością skrzydeł osiągają 2,5 metra. Długość żywota nie jest dokładnie znana – z pewnością jednak żyją kilkaset lat. Tuż przed śmiercią budują stosy z drewna i wonnych ziół, na których kładą się i doszczętnie spalają Po 3 nocach odradzają się z popiołów w postaci pisklęcia. Ich okres godowy zawsze poprzedza wyjątkowo upalne lato. Wówczas samice składają 3-4 jaja, z których wykluwają się młode po około 2 miesiącach. Dorosłość osiągają w wieku 10-12 lat. Ich ulubionymi terenami są tropikalne lasy, dżungle równikowe oraz tereny z aktywnymi wulkanami. Ze względu na swoją pacyfistyczną naturę oraz mały przyrost naturalny szansa spotkania Feniksa jest wyjątkowo mała.



Zw	T	Int	W
6	3	5	7

Rzadki gatunek: szansa spotkania tej istoty jest wyjątkowo mała

Spopielenie: po śmierci spala się na popiół, z którego odradza się po 3 dniach
Latanie: istota ta może latać.
Hipnotyzujący śpiew: wszystkie istoty w zasięgu słuchu zostają zahipnotyzowane jeśli nie Odeprą śpiewu Feniksa.
Aura ognia: w sytuacji zagrożenia istotę otacza płomień palący wszystko wokół.
Odporność na ogień: istota ta jest całkowicie odporna na ogień.
Magia: istota ma dostęp do Modlitw oraz zaklęć Piromancji bez zaklęć demonicznych.

Trofea: pióra Feniksa, jajo Feniksa

Jednorożec

Geneza mutacji Jednorożca nie jest jasna. Z całą pewnością wywodzi się z genów końskich. Jest jednak nieporównywalnie bardziej silny i wytrwały przy proporcjonalnie niedużo większych gabarytach. Drugą cechą charakterystyczną jest pojedynczy róg, ostry niczym miecz, wyrastający z środkowej części czoła, osiągający długość nawet metra. Legendy głoszą o antymagicznej aurze otaczającej te stworzenia oraz o uzdrawiających mocach drzemiących w rogu. Faktem jest, że są to bardzo łagodne i inteligentne zwierzęta roślinożerne. Cały szkielet Jednorożca zdaje się być częściowo połączony z minerałem najbardziej podobnym do obsydianu, przez co ma niesamowitą twardość, ale jednocześnie większą wagę. Najpewniej ten minerał nadaje tym istotom pewne magiczne moce. Liczba żyjących Jednorożców jest bardzo mała – z powodu wielu lat kłusownictwa lub też zwyczajnie skutecznie unikają kontaktów z ludźmi. Ich naturalnym środowiskiem są lasy, bory i puszcze. Widziano je z pewnością w Lunorze i Zachodniej Elnorze.



Zw	T	Int	W
6	5	5	6

Rzadki gatunek: szansa spotkania tej istoty jest wyjątkowo mała

Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Magia: może rzucać defensywne zaklęcia Elementalizmu i magii prostej.
Obsydianowy szkielet: testy obronne magii są wykonywane z Kością Premiową

Trofea: serce jednorożca, róg jednorożca

Czerw

Czerwie na pierwszy rzut oka wydają się być gigantycznych rozmiarów dżdżownicami. Jednak w tym momencie podobieństwa się kończą. Ciało czerwia całkowicie pokryte jest łuskami twardymi niczym stal. Długość ciała może sięgać nawet 300-400 metrów a średnica ciała – do 35 metrów. Średnia długość życia dochodzi do 280 lat. Głowa wyposażona jest jedynie w paszczę zamykaną przez trzy symetryczne szczęki. Jedynym zmysłem jakim dysponują jest wyczuwanie drgań sejsmicznych. Sztukę tę opanowały do takiego stopnia, że potrafią wyczuć karawanę idącą przez pustynię z kilkudziesięciu kilometrów. Jak dotąd znane są trzy gatunki tych niesamowitych stworzeń. Najlepiej znane – Czerwie pustynne, nazywane również Piaskalami, występują w północnym Æstalonie i południowym Maldenie. Polują na każdą nieuważną żywą istotę choć mogą również żywić się minerałami występującymi w skałach. Æstalońscy poskramiacze tych bestii – Fedyakini – opanowali sztukę kontrolowania tych olbrzymów, dzięki czemu mogą pokonywać na ich grzbietach duże odległości. Nieco mniejsze Czerwie skalne, zwane przez krasnoludy Ferragami, występują prawie we wszystkich większych łańcuchach górskich. Są popularnie wykorzystywane do drążenia w skale nowych tuneli. Najczęściej występujące i zarazem najmniejsze Czerwie wodne występują na rozlewiskach, bagnach, mokradłach i jeziorach.



Zw	T	Int	W
5	14	4	5

Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Elektrostatyczny: istota jest całkowicie odporna na błyskawice i pioruny
Elektryzujący: podczas poruszania się wytwarza pole wyładowań elektrycznych

Trofea: łuska drapieżnika, serce czerwia

Wilk

Ten gatunek drapieżnika z wyglądu jest podobny do psa. Zamieszkuje lasy, równiny, tereny bagienne oraz góry. Wataha, licząca przeważnie nie więcej niż 20 osobników, zajmuje terytorium wielkości 100-300 km². Dorosły wilk jest w stanie w dobę pokonać dystans kilkudziesięciu kilometrów. W stadzie funkcjonuje ściśle określona hierarchia, na szczycie której jest najsilniejszy z nich – samiec alfa. Żywią się głównie średniej i dużej wielkości ssakami kopytnymi (jelenie, dziki, sarny), nie gardząc mniejszymi zwierzętami, rybami czy padliną. Przy braku pożywienia, lub w okresie wychowywania młodych, zdarza im się atakować zwierzęta hodowlane.



Zw	T	Int	W
5	3	3	3

Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Lęk – ogień: istota odczuwa Lęk wobec każdego źródła ognia.

Trofea: futro, pazury i kły drapieżnika

Fingus

Z wyglądu Fingus do złudzenia przypomina roślinę mierzącą około 1,5 metra wzrostu o grubych, rozłożystych i płożących liściach oraz pojedynczej łodydze zakończonej przechylonym pąkiem kwiatowym. W istocie liście służą jako kończyny, dzięki którym stwór ten może przemieszczać się a pąk kwiatowy jest paszczą uzbrojoną symetrycznymi rzędami zębów. Za dnia nie wykazują zbytniej aktywności, jedynie kołyszą się się na wietrze lub wydłubią jakąś kość, której kwasy trawienne nie mogą pokonać. Nocą polują na małą zwierzynę (króliki, ptaki, gady). Niektóre gatunki wykształciły kosmki emitujące światło wabiące ofiary. Inne potrafią bardzo celnie wypluć chmurę silnie żrących zarodników ogłuszających cel nawet w promieniu kilkudziesięciu metrów, by potem pochłonąć go gdy będzie jeszcze w agonii. Wbrew bardzo zwierzęcemu zachowaniu rozmnażają się jak rośliny, kiełkując z ziarenek wielkości ziarna piasku. Ogromna ilość młodych rekompensuje znikomą przeżywalność. Gatunek ten można spotkać niemalże w każdym lesie i dżungli w strefie tropikalnej.



Zw	T	Int	W
2	2	1	7

Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Głupi do bólu: istota ta nieskalana jest inteligencją dlatego nie działają na nią żadne zaklęcia oddziałujące na umysł ani psychologia.
Gruczoły zarodnikowe: istota ta może wykonać specjalny atak dystansowy, w efekcie którego ofiara zostaje Zatruta i co Turę musi zdać Tężyznę lub zostanie Ogłuszona. Czas działania to 10 tur, które sumują się z kolejnymi.
Łatwopalny: obrażenia otrzymywane od ognia są podwajane.

Trofea: gruczoł zarodnikowy Fingusa (trucizna)

Satyr

Gatunek ten, zwany również faunami, jest z pewnością mutacją człowieka w kierunku kozła lub barana. Mimo tego oczywistego połączenia dwóch istot mieszanie biologiczne genów ludzkich i zwierzęcych nie daje szansy na powstanie satyra wbrew złośliwej lub prześmiewczej plotce. Dorosły satyr jest nieco wyższy niż przeciętny człowiek przez palcochodne zwierzęce nogi zakończone kopytami oraz zazwyczaj zakręcone rogi. Od pasa w dół ciała skóra pokryta jest futrem w odcieniach brązu lub szarości. Ogon długości do 1,3 metra służy utrzymaniu równowagi oraz zazwyczaj jest chlubą posiadacza. Typową cechą jest pacyfistyczne nastawienie do świata oraz nieufność wobec innych ras. Satyrzy tworzą społeczności wielkości do kilkuset osobników głównie w lasach z dala od osad innych ras. Domy budują, w miarę dostępności surowców, z kamienia lub drewna przeważnie na terenach pochyłych lub nawet stromych. Ze względu na raczej jarski jadłospis często uprawiają ziemię oraz hodują bardziej wymagające rośliny w tym także zioła. Wysoko rozwinięta kultura społeczna wykształciła wśród przedstawicieli niebagatelną ogładę i charyzmę a także upodobanie do biesiad i uczt wszelakiego rodzaju. Prócz opływającej w mitologię tradycji nierzadko spotykane są przypadki użytkowników magii. Najczęstszymi są druidzi, zaklinacze i kapłani Gileana (Luoses) lub Aureline (Tahïti,). Charakterystycznymi cechami satyra są talent do snucia opowieści, muzykalność i słabość do alkoholu. Najczęściej spotykane są w lasach w pobliżu górskich szczytów Elnory i Lunoru.



Zw	T	Int	W
5	4	4	4

Profesja: zwiadowca, bard, złodziej, zmiennokształtny, zaklinacz, kultysta Gileana lub Aureline
Broń: łuk, proca, miecz

Biesiadnik: otrzymuje ±2 do wszystkich testów podczas biesiadowania.
Urok osobisty: istota otrzymuje ±2 do wszystkich testów społecznych.
Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.

Trofea: czaszka satyra, serce pacyfisty



Ogr

Przedstawienie tego humanoidalnego gatunku mają z pewnością głębsze korzenie niż obecnie wiadomo. Faktem jest, że mimo znacznego podobieństwa do człowieka, poza wzrostem i ogólną wielkością, są znacznie mniej rozwinięci Intuicjialnie. Wstępna obserwacja pozwala zauważyć pewne uwstecznienie w ewolucji – zmniejszona czaszka oraz mózg, splaszczony nos oraz krótsze palce. Jeśli wierzyć bardom przybywającym z okolic Niezbadanych krain, jest to kara bogów za arogancję, okrucieństwo i pyszność tej rasy. Wedle legend, onegdaj Ogry, obdarzone adekwatnym rozumem do swoich rozmiarów, wznosiły kamienne fortece na górskich szczytach a ich postęp technologiczny pozwolił im konstruować niesamowite maszyny. Lecz w swej ambicji postanowili zbudować wehikuł, który zabierze ich w zaświaty, do siedziby bóstw. Tego samego dnia spadł z nieba ognisty deszcz. Kataklizm zrównał z ziemią ich ojczyznę a Ogry pozbawione domów, wiedzy i umiejętności rozpoczęły tułaczkę po wszystkich możliwych zakątkach świata szukając swojego miejsca. Obecnie o Ograch wiadomo z pewnością, że są znacznie silniejsze niż wskazywałoby ich dwu czy dwu i pół metrowy wzrost. Mają także talent do wszelkiego typu machin i konstrukcji. Ponadto są często grubiańskie, chamskie i okrutne. Ich słabością z pewnością jest jedzenie. Krążą plotki, że każdego Ogra można przekupić odpowiednio przyrządzoną i doprawioną baraniną. Przeważnie podróżują w nielicznych grupkach szukając zarobku i strawy jako najemnicy lub bandyci.

Zw	T	Int	W
4	8	2	4

Profesja: najemnik
Broń: ogromny topór lub młot – używany jednorącz

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Fobia – ogień: istota odczuwa Strach przed ogniem.
Siłacz: dowolna broń może być używana jednorącz, mimo to zdolności dotyczące Dwuręczności mogą mieć zastosowanie.
Gruboskórny: gdy PW Ogra spadną poniżej 50%, otrzymuje on jedynie połowę obrażeń.

Trofea: kciuk ogra (2)

Aracha

Ten gatunek nie pozostawia wątpliwości co do swej genezy. Cztery pary haczykowatych odnóży pozwalają Arachom przemieszczać się po każdej powierzchni. Niemal dwumetrowy odwłok, zakończony gruczołem przędnym, wystrzeliwuje klejącą sieć na odległość kilkunastu metrów jest wystarczającym powodem, aby uznać tę bestię za groźną. Ponadto paszcza uzbrojona jest nie w zębiska lecz w igły ze żrącym kwasem służące do wstrzykiwania śmiertelnej trucizny oplątanym ofiarom. Te gigantycznych rozmiarów pajęczaki polują na każdą żywą istotę, która zapuści się wystarczająco głęboko do podziemi. Ich wyłupiaste czarne ślepia zdolne są dostrzec ruch nawet w zupełnych ciemnościach. Arachy mierzą nawet do 4 metrów długości jak i szerokości. Żyją dość krótko – nie więcej niż 20 lat – a większość czasu spędzają w przyczajeniu i bezruchu. Co kilka lat składają około tuzina jaj, z których po około półrocznym okresie inkubacji wykluwają się młode. Od wyklucia prowadzą samotny żywot, rzadko polują w niedużych grupach. Spotkać można je jedynie w jaskiniach i podziemiach, gdzie panuje mrok. Mimo swego drapieżnego usposobienia, wykazują raczej tchórzliwą postawę, szczególnie wobec ognia i światła. Unikają otwartej walki – oplątują swe ofiary i atakują, gdy będą już bezbronne. Ciekawostką jest, iż nie mają zębów. Żywią się wysysając płynne, strawione przez kwas wnętrzności ofiar.



Zw	T	Int	W
7	4	4	3

Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Lęk – światło: istota odczuwa Lęk wobec każdego źródła światła.
Łatwopalny: obrażenia otrzymywane od ognia są podwajane.
Tchórz: istota ta jest wyjątkowo podatna na Strach – musi testować Opanowanie kiedy otrzyma Trafienie krytyczne, sojusznik polegnie lub rzuci się do ucieczki.
Pajęczyna: istota może miotać pajęczą sieć jak zaklęciem Pajęczyna (V).
Pełzacz ścienny: istota może poruszać się po każdej powierzchni.
Ultrawizja: ta istota widzi tak, jakby znajdowała się pod wpływem czaru Ultrawizja (V).
Galopada: stwór może dzięki swoim kończynom przez 3 Tury biec dwukrotnie szybciej, o ile w poprzednich 3 Turach nie biegł.

Trofea: gruczoł przędny, gruczoł kwasowy (trucizna), ślepię arachy (4)

Psimorf

Istoty te opisywane jako „lewitujący mózg porośnięty oczami w meduzowej galarecie" niewiele różnią się od stanu faktycznego. Psimorfy w większości zbudowane są z tkanki mózgowej z oczami bez powiek rozłożonymi nierównomiernie na całej powierzchni. Górna okrągła część ich ciała jest chroniona przez ledwo dostrzegalną błonę utrzymującą także odpowiednią wilgoć dla niezliczonych gałek ocznych. Dolna jest smuklejsza zakończona wieloma zwisającymi mackami neuronowymi. Służą one za organy percepcyjne w głównej mierze, ale również jako namiastka kończyn.



Ciekawostką jest, że Psimorfy nie posiadają ani jednego mięśnia – ciałem poruszają wyłącznie myślą i siłą własnej woli. Tłumaczy to też ich naturalną zdolność lewitacji i manipulacji umysłami ofiar. Przeważnie podróżują małymi grupkami liczącymi od kilku do kilkudziesięciu osobników. Choć na pozór ospałe i powolne w prawdzie są wyspecjalizowanymi drapieżcami, choć może niezbyt agresywnymi. Żywią się wyłącznie mózgami ofiar. Również swoje jaja składają implantując je bezpośrednio przez oczodoły nosicieli. Nosiciel larwy pierw traci kontrolę nad własnym ciałem – wykonuje niekontrolowane ruchy – a następnie po kilkunastu dniach popada w obłęd. Wyklucie młodego Psimorfy poprzedzone jest całkowitą zapaścią nosiciela a po kilku godzinach natychmiastowo i brutalnie kończy jego żywot rozrywając czaszkę i jednocześnie uwalniając się od resztek ciała ofiary. Cały swój 19-22 letni żywot spędzają w podziemiach, z dala od rażącego i wysuszającego światła słonecznego.

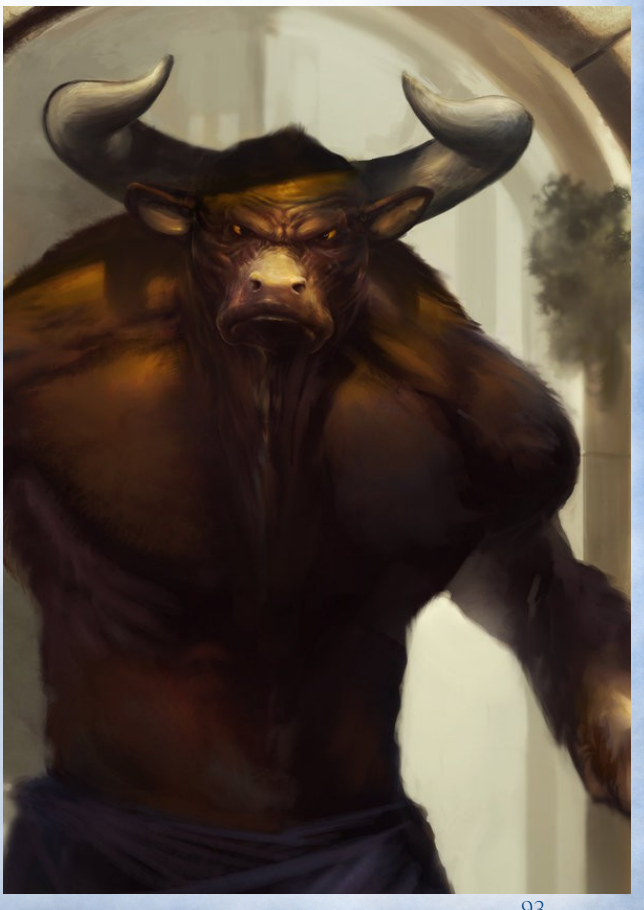
Zw	T	Int	W
4	2	6	6

Wstręt – światło: istota odczuwa Wstręt wobec każdego źródła światła.
Łatwopalny: obrażenia otrzymywane od ognia są podwajane.
Obserwator: istota widzi wszystko dookoła.
Psionik: postać w naturalny sposób włada magią umysłu i ciała – istota ma pełen dostęp do Psioniki (wraz z Lewitacją) i może zaklęć tych używać jak zdolności.
Adept magii: istota zna zaklęcia Magii prostej oraz Mistycyzmu.

Trofea: oko Beholdera (12), mózg psionika

Minotaur

Genotyp Minotaura jasno wskazuje na hybrydę genów byka i humanoida. Dolne kończyny zakończone kopytami, skóra porośnięta sierścią, czaszka byka wraz z masywnym porożem oraz niebywała muskulatura to główne cechy odziedziczone po zwierzęcym praprzodku. Nie są jednak jaroszami, podobnie jak ludzie, oraz charakteryzują się także porywczością i niekiedy ludzką lekkomyślnością. Nie ma żadnego dowodu na to, że ich rasa została stworzona przez Brod-Gara jak wierzą Minotaury. Są jednak w większości jego wyznawcami, czasem kultystami. W pełni zgadzają się z ideą rywalizacji propagowaną przez bóstwo. Społeczność tej rasy zbudowana jest o prostą zasadę hierarchii – silniejszy ma rację. Najlepszy i zarazem najsilniejszy wojownik staje na czele plemion. Miasta dzielą się na dwie lub więcej dzielnice, które prowadzą ze sobą odwieczną konkurencję. Każda dzielnica tworzy klan, którego członkowie każdego cyklu stają w szranki na arenie. Ten który wygra bój zostaje ogłoszony Taurenem, czyli mistrzem walk i ma prawo rzucić wyzwanie władcy miasta, aby po jego pokonaniu zająć jego miejsce. Prócz Brod-Garara Minotaury wierzą także, że pod przywództwem Wielkiego Wodza zjednoczą wszystkie klany i ruszą na podbój kontynentu. Prawdą jest, że klany potrafią nie żywiąc najmniejszej urazy łączyć się w czasie zagrożenia. Jednak natura wiecznej rywalizacji nie tylko utrzymuje ich przyrost naturalny na na niskim poziomie, ale również zapobiega zjednoczeniu w czasie pokoju i wyruszeniu na wojnę przeciwko reszcie świata. Obecnie istnieje uzasadnione przekonanie, że Minotaury są wyśmienitymi rzemieślnikami jak i nieustraszonymi żeglarzami. Głównie rezydują w Qin'Drenie we wschodniej części znanego lądu. Żyją 60-80 lat, dorosłość osiągając około 17 cyklu życia.



Zw	T	Int	W
5	8	3	5

Profesja: najemnik, fechmistrz lub kapłan
Broń: ogromny topór lub miecz – używany jednorącz

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Siłacz: dowolna broń może być używana jednorącz, mimo to zdolności dotyczące Dwuręczności mogą mieć zastosowanie.
Furia: gdy PW Minotaura spadną poniżej 50% może wykorzystać wszystkie Akcje na atak
Zimnokrwisty: istota jest odporna na Strach i Przerażenie oraz inne sytuacje grozy.

Trofea: róg minotaura (2)

Gigant



Giganty, zwane także Olbrzymami, są istotnie kolosalnych rozmiarów humanoidami. Wysokość dorosłego osobnika może dochodzić do 24 metrów. W większości przypadków dorosły człowiek dosięga im ledwo do kolan. Tego typu gabarytów istota wymaga adekwatnej przestrzeni, dlatego zamieszkują pustkowia i tereny niezamieszkane. Głównie występują na Niezbadanych ziemiach oraz północnym kontynencie. Ich siedliskami są jaskinie w pobliżu lasów. Głównymi pozycjami w jadłospisie są duże zwierzęta górskie i leśne jak bawoły, niedźwiedzie, gryfy, ale nie gardzą także innym rodzajem mięsa jakie są w stanie upolować lub złapać w sidła – ogry, zielonoskórzy czy mutanci. Przeważnie prowadzą koczowniczy tryb życia, rzadko tworząc grupki po kilka osobników, częściej występują parami lub samotnie. Giganty nie wykazują agresywnego stosunku względem innych ras, nie licząc przypadków kiedy są głodne. Unikają kontaktów z cywilizacjami „malutkich" humanoidów będąc często w przeszłości uciemiężonymi sojusznikami lub wręcz suwerennymi robotnikami. Istotnie ich siła budzi respekt wśród wielu dumnych ras, które zdają się widzieć „lepsze zastosowanie ich możliwości". Prawdą jest, że Giganty są indywiduami z natury odludnymi i aspołecznymi.

Zw	T	Int	W
8	13	2	5

Profesja: zbrojny (bez profesji)
Broń: pień drzewa, dyszel od wozu, głaz, łańcuch

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Siłacz: dowolna broń może być używana jednorącz, mimo to zdolności dotyczące Dwuręczności mogą mieć zastosowanie.
Naturalny pancerz: otrzymywane obrażenia są dodatkowo redukowane o [T].
Zmiażdżenie: każdy wykonany atak jest wykonywany przeciwko wszystkim istotom na obszarze o promieniu 3 metrów.

Trofea: ząb giganta (12),

Rój

Wiele gatunków owadów oraz niektóre ssaki występuje wyłącznie w dużych grupach, u których obserwuje się tak zwaną „świadomość zbiorową". Rój takich istot wykazuje tym większą inteligencję i koordynację ruchową, im większa ilość istot składa się na Rój. Pomimo iż pojedynczy owad czy gryzoń nie jest wart najmniejszego przejęcia w starciu nawet dla goblina, cały Rój może być groźnym przeciwnikiem dla niejednego zbyt lekkomyślnego awanturnika. Najczęściej spotykane Roje to insekty (muchy, mady, osy, szerszenie, szarańcza, komary, pszczoły, pająki czy skorpiony) lub ssaki (szczury, myszy i nietoperze) a rzadziej płazy i gady (żaby, węże). Naturalnym środowiskiem są nie tylko tereny naturalne ale również gęsto zaludnione lub niezbyt bogate miasta i wsie.

Zw	T	Int	W
5	2	1	1

Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Lęk – ogień: istota odczuwa Lęk wobec każdego źródła ognia.
Świadomość zbiorowa: cechy i inne atrybuty sumują się po połączeniu Rojów tego samego gatunku.
Obserwator: istota widzi wszystko dookoła.
Łatwopalny: obrażenia otrzymywane od ognia są podwajane.
Nadpobudliwy: istota ta może w każdej Turze dodatkowo przemieścić się o [Zw] metrów.
~ Latanie: istota ta może latać.
~ Kamuflaż: skóra stapia się z otoczeniem dając ±2 do testów Maskowania.
~ Gruczoł jadowy: każde skuteczne nieparzyste trafienie z ogona powoduje Zatrucie i ofiara co Turę musi zdać Tężyznę lub zostanie Sparaliżowana. Czas działania to 1 doba.



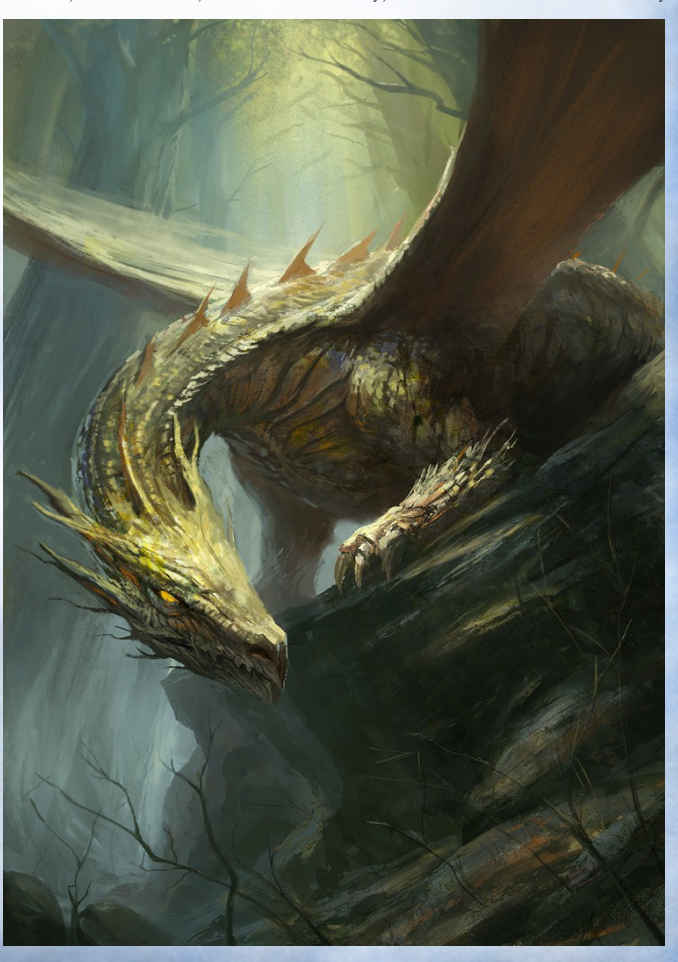
Smok



Opiewane w niezliczonych legendach i pieśniach Smoki w pełni zasługują na ten hołd. Najbardziej przypominające z wyglądu olbrzymie gady są także istotami niezwykle inteligentnymi. Mierzą od około 15 do 30 metrów długości licząc wraz z ogonem. Mają dwie pary gadzich kończyn zakończonych czterema pazurzastymi palcami, paszczę z ostrymi jak brzytwa kłami, grzbiet porośnięty zrogowaciałymi łuskami oraz błoniaste skrzydła pozwalające im na swobodne latanie. Cała ich skóra poza podbrzuszem jest porośnięta łuskami grubszymi i twardszymi niż zbroja płytowa. Do tego dochodzi jeszcze naturalna zdolność ziania ogniem.

Słusznie od wielu pokoleń uważane za największe możliwe zagrożenie były niesłusznie uznane winnymi zbrodni, których nie popełniły. Po wielu latach polowań na te wspaniałe stworzenia, głównie ze względu na trofea, odeszły. Najprawdopodobniej wyniosły się na Niezbadane ziemie, gdzie żyją być może nawet do teraz. Cykl ich życia trwać może 180 – 220 lat. Jak ich gadzi przodkowie rozmnażają się przez składanie jaj. Co kilka lat samica składa 2-3 jaja, z których po 11 miesiącach wykluwa się młode. Przez całe życie rosną, przez co wyjątkowo stare osobniki mogą nabrać niebywałych rozmiarów. Wraz z wiekiem przybywa im także rozumu i waleczności. Krążą legendy o uwielbieniu złota i klejnotów przez przedstawicieli tego gatunku. Nie jest to najwyraźniej ich cechą ogólną a jedynie jednostkową. Wszak jak po rozumnej istocie można się spodziewać każdy Smok może miewać swoje własne słabości, upodobania, żądze, ambicje czy zwyczajnie hobby. Wśród legend także można zasłyszeć o agresywności jaką żywią wobec pierwotnych. Cóż, żal jest całkowicie usprawiedliwiony latami prześladowań, lecz – jak wcześniej – nie jest to cecha ogólna każdego osobnika.

Znane są różne odmiany tych stworzeń. Czerwone są jednymi z większych i bardziej zaciekłych smoków. Największe i zarazem najgroźniejsze są czarne. Zielone z kolei uznawane są za najłagodniejsze. Istnieją także mniej znane błękitne żyjące w wodzie, które zatraciły zdolność ziania ogniem na poczet zamrażającego oddechu. Niezależnie od odmiany Smoki są stworzeniami wyjątkowo rzadkimi i, choć wielu słono by zapłaciło za smocze łuski czy serce, nadal nie wiadomo gdzie mają swoje terytoria.



Zw	T	Int	W
7	20	7	7

Rzadki gatunek: szansa spotkania tej istoty jest wyjątkowo mała
Profesja: Zabójca

Latanie: istota ta może latać wraz z kilkoma jeźdźcami.
Odporność na ogień: istota ta jest całkowicie odporna na ogień.
Elektrostatyczny: istota jest całkowicie odporna na błyskawice i pioruny
Zimnokrwisty: istota jest odporna na Strach i Przerażenie oraz inne sytuacje grozy.
Zionięcie: smok może zionąć ogniem na odległość [T] metrów i promieniu [Int] metrów.
Ryk bitewny: stwór ten wywołuje Przerażenie wśród wrogich istot mniejszych od siebie.
Naturalny pancerz: otrzymywane obrażenia są dodatkowo redukowane o [T].
Zmiażdżenie: każdy wykonany atak jest wykonywany przeciwko wszystkim istotom na obszarze o promieniu 3 metrów.
Ogon drapieżcy: ogon stwora jest traktowany jak broń miotana o zasięgu 5 metrów, która nie wymaga kontaktu wzrokowego z celem a jego atak nie wymaga Akcji.
Adept magii: istota zna zaklęcia Magii prostej oraz Polimorfii (zielony), Piromancji (czerwony) lub Nekromancji (czarny).
Rozumna bestia: bestia ta jest wyjątkowo inteligentna, dzięki czemu można się z nią porozumiewać jak z humanoidem.
Instynkt przetrwania: istota może zmodyfikować każdy rzut ochronny o ±1.

Trofea: serce smoka, pazur smoka (12), łuski smoka (6 skrzyń), ślepię smoka (2), gruczoł ogniowy, kły smoka (12), smocza krew (30 butli).

Zielonoskórzy

Zielonoskórzy to grupa istot, które najprawdopodobniej ewoluowały lub zmutowały z płazów bądź gadów. Charakteryzują się bezpłciowością i jajożyworodnym sposobem rozmnażania oraz zmiennocieplnością. Występują niemalże na każdym kontynencie, jednak lubują się w obszarach ciepłych, zalesionych z dostępem do zbiorników wodnych. Wszak nazwa odzwierciedla faktyczne zabarwienie większości osobników, nie jest to ścisła reguła. Niektóre gatunki mają kolor nieco odbiegający od oliwkowo-zielonego – morski, czasem wręcz niebieski a nawet szaro-brązowy.

Goblin

Typowy goblin mierzy około półtora metra wzrostu, ma spiczasto-błoniaste uszy oraz znacznie wydłużony nos i dolną szczękę. Skóra ma barwę zieloną lub oliwkową szarzejącą wraz z wiekiem. Są istotami rozumnymi, choć z pewnością niezbyt inteligentnymi. Ich obecność jest łatwa do zaobserwowania, ponieważ wytwarzają zapach równie intensywny co nieprzyjemny. Braki nadrabiają natomiast przebiegłością i talentem do bezszelestnego poruszania się. Co dziwne mają także niezwykłą jak na swój gatunek smykałkę do handlu a szczególnie złotem i kamieniami szlachetnymi. Dlatego można je spotkać w miastach Elnory w roli kupców, złotników i jubilerów. Częściej jednak występują jako szkodniki plądrujące zbiory, bandyci napadający na karawany, złodzieje i rzezimieszków wszelakiej kategorii. Przypisuje się im także wyjątkowe tchórzostwo, złośliwość i chciwość. Typowym dla tego gatunku jest jajożyworodny sposób rozmnażania. Dorosłe osobniki składają co dwa – trzy lata błoniaste jajo, z którego po kilku godzinach wykluwa się młody goblin – idealny pod względem fizjonomii klon rodzica. Zaledwie po kilku tygodniach potomek jest w pełni samodzielny choć jeszcze nie w pełni rozwinięty. Genetycznie przekazywana wiedza pozwala osiągnąć dorosłość w niespełna rok od wyklucia. Dziedziczone są podstawowe umiejętności i zachowania. Przeciętnie gobliny dożywają wieku 30-40 lat, mimo ciągłego tępienia tego gatunku przez inne rasy. Często gromady goblinów występują wraz z orkami lub ogrami pełniąc funkcję zwiadowców lub zajmując się typowymi pracami obozowymi. Tworząc niezależną gromadę zajmują zazwyczaj naturalne schronienia leśne jak jaskinie, rozpadliny lub czasem wykopując podziemne nory.



Zw	T	Int	W
4	3	3	3

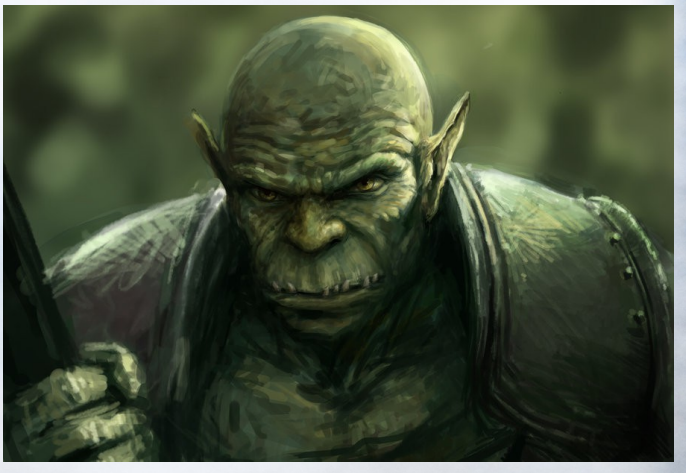
Profesja: zwiadowca, złodziej
Broń: proca, nóż

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Tchórz: istota ta jest wyjątkowo podatna na Strach – musi testować Opanowanie kiedy otrzyma Trafienie krytyczne, sojusznik polegnie lub rzuci się do ucieczki.

Trofea: język goblina

Ork

Orki przez długi czas nie były uznawane za istoty rozumne przez swój dość barbarzyński sposób traktowania innych ras. W istocie ich agresywny stosunek wynika z bardzo rozwiniętego poczucia własnego terytorium oraz ochrony własnych osad. Dorosły ork ma posturę rosłego człowieka o zielonkawej nieowłosionej skórze i zazwyczaj mocno powiększonej dolnej szczęce. Pod wieloma względami podobne są do płazów. Rozmnażają się bezpłciowo przez składanie bezskorupowych jaj, z których po kilku godzinach lub dniach wykluwają się młode. Mają także tendencję do przyjmowania temperatury otoczenia. Dlatego naturalnym ich środowiskiem są ciepłe obszary z dostępem do słodkiej wody. Średnia długość ich życia to 50 lat wynikająca z wojowniczego trybu życia. Pojedyncze osobniki dożywają dwukrotnie dłuższego wieku. Młode osiągają dorosłość już po kilku latach wyjątkowo szybkiego wzrostu. Orki grupują się w plemiona, przy czym każde ma swoją nazwę, kastową hierarchię społeczną oraz oznakowane totemami terytorium, na środku którego budują swoje osady. Każde plemię ma swojego wodza – zazwyczaj najsilniejszego wojownika – oraz szamana, który pełni rolę przywódcy duchowego oraz doradcy wodza. Dalej w hierarchii znajduje się kasta wojowników, która stanowi trzon plemienia i podlega bezpośrednio wodzowi oraz niezbyt liczna kasta kapłanów składająca się także z osobników dysponujących magią ognia lub nekromancją. Najniższa rangą jest kasta budowniczych podległa zarówno kapłanom jak i wojownikom. Domostwa budują na ogół z drewna i kości pokonanych bestii. Osady otaczane są palisadami lub zasiekami. Na uwagę zasługują liczne ozdoby a zwłaszcza rzeźbione totemy z czaszkami. Wedle wierzeń orków pozwalają one łączyć się kapłanom z przodkami, którzy chronią plemię i obdarzają mądrością. Nierzadko w osadach orków tolerowane są inne spokrewnione rasy jak gobliny czy trolle.



Zw	T	Int	W
4	6	4	4

Profesja: zabójca pierwotnych/bestii, kapłan, potępieniec, zaklinacz
Broń: topór, włócznia, tarcza, zbroja skórzana

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.

Trofea: kieł orka (2)

Troll

Te istoty słyną wręcz z niespotykanie raptownej zdolności regeneracji. Faktem jest, że odcięta kończyna odrasta całkowicie w godzinę. Dorosły troll mierzy od 2,4 do 2,8 metra wzrostu. Jest przy tej wielkości wyjątkowo chudy – szczególnie „małpie" ramiona sięgające do kolan. Przy tej posturze zadziwiającym jest fakt, że trolle są wiecznie głodne i jedzą kiedy i co tylko mogą – od surowego mięsa, przez padlinę aż po rośliny, nawet trujące. Ten niezwykły metabolizm jest ściśle związany z regeneracją, choć ciężko stwierdzić czy jest jej skutkiem czy przyczyną. Część ciała pokrywa futro – głównie wzdłuż linii kręgosłupa do głowy włącznie. Twarz mają smukłą, wydłużoną w kształcie trójkąta. Z ust wystają w różnym kierunku dwa symetryczne kły długości od 30 do 40 cm. Błoniaste trójpalczaste dłonie zakończone są zakrzywionymi pazurami umożliwiającym szybkie poruszanie się po drzewach. Ich naturalnym terytorium są podmokłe lasy, trzęsawiska i moczary. Prócz sławetnej regeneracji trolle dysponują także wybitną umiejętnością nurkowania i pływania. Podmokłe terytoria są także miejscem rozrodu. W specyficzny dla tego gatunku sposób dorosłe osobniki składają co kilka lat błoniaste jajo, z którego po kilku godzinach lub dniach wykluwa się młode. Istota potomna jest miniaturową wersją rodzica, która całkowitą samodzielność i dorosłość osiąga w wieku 3 lat. Z biegiem czasu ciało trolla kamienieje – prawdopodobnie w wyniku wszystkożerności. W efekcie stare osobniki niemalże całkowicie pokryte są warstwą podobną kamieni, stają się znacznie cięższe i wolniejsze. W końcu prawie przestają się poruszać i zapadają w głęboki sen. Trudno ustalić długość życia przedstawicieli tego gatunku, ponieważ nie ma bezpiecznego sposobu sprawdzenia czy wybrana skała jest zwykłą skałą czy śpiącym wygłodniałym trollem. Szacuje się jednak, że dożywają przynajmniej 190 lat a w stanie aktywnym spędzają nie mniej niż połowę tego czasu. Ciekawą pogłoską jest odmiana zwana Trollkinami. Mówi się, że w odróżnieniu od swych kuzynów tworzą plemiona o wysoce rozwiniętej wierze i magii psionicznej posługujące się pewnymi kryształami do wzmacniania swych zdolności.



Zw	T	Int	W
6	6	3	5

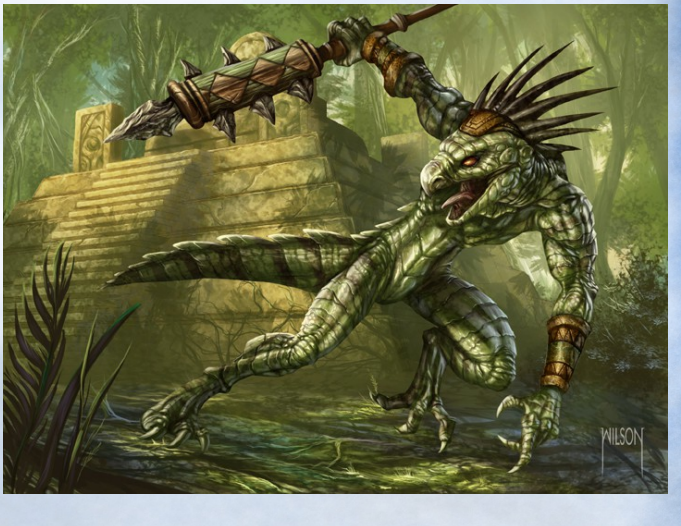
Profesja: zwiadowca
Broń: pazury, oszczep

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Trollowa regeneracja: w każdej Turze istota regeneruje K20 Wytrzymałości co pozwala na natychmiastowe odzyskanie przytomności oraz odrastanie kończyn.
Aquatyczny: istota może pływać i nurkować tak, jakby woda była naturalnym środowiskiem.

Trofea: żołądek trolla (2), kieł trolla (2)

Reptilon

Na pierwszy rzut oka łatwo zaobserwować pewne podobieństwo do zwyczajnej żaby. Reptiloni posiadają jednak znacznie zręczniejsze kończyny pozwalające im nie tylko z łatwością wspinać się na drzewa czy swobodnie pływać, ale również operować narzędziami i bronią jak dmuchawka lub nóż. Wielkością nie przekraczają jednego metra. Dzięki tak niedużym gabarytom mają możliwość dosiadania większych ptaków jako wierzchowców lub zwierząt wielkości psa lub – w bardziej ekstremalnych przypadkach – bazyliszka. Wykluwają się z błoniastych jaj nie dłużej niż po kilku godzinach od ich złożenia. Żyją około kilkunastu lat przeważnie kończąc swój żywot w paszczy jakiejś bestii. Tworzą wraz z Myrmidonami i Hassydami rozbudowane cywilizacje na terenach tropikalnych dżungli Lustris. Ich głównym zadaniem w społeczeństwie jest patrolowanie terytorium, łowy i zwiady na terytoriach zajmowanych przez klan innego Hassyda. Przez wzgląd na swoją niewielką inteligencję służą również w sposób wyłącznie magiczny za oczy i uszy użyczając własnego ciała tym, którzy potrafią za nich myśleć. Na szczególną uwagę zasługuje odmiana tych stworzeń, która potrafi zmieniać kolor skóry tak, aby dopasowała się do otoczenia. W istocie te kreatury potrafią niemalże zniknąć z pola widzenia. Najpewniej u podstawy tego gatunku leżą kameleony, choć nic nadto o tym nie świadczy.



Zw	T	Int	W
5	3	2	4

Profesja: zwiadowca
Broń: dmuchawka, luk, nóż

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Aquatyczny: istota może pływać i nurkować tak, jakby woda była naturalnym środowiskiem.
Kamuflaż: skóra stapia się z otoczeniem dając ±2 do testów Maskowania.
Tchórz: istota ta jest wyjątkowo podatna na Strach – musi testować Opanowanie kiedy otrzyma Trafienie krytyczne, sojusznik polegnie lub rzuci się do ucieczki.
Wybitny jeździec: istota ta może dosiadać wszelakiego typu Zwierząt i Bestii o Tężyźnie przynajmniej 3.

Trofea: ślepie Reptilona (2)

Myrmidon

Wielkością i muskulaturą Myrmidoni dorównują rosłym minotaurom, choć ich kończyny zostały przystosowane do swobodnego przemieszczania się pod wodą jak i po lądzie. Głowa znacznie przypomina przygarbione gadzie pyski a większą część ciała za wyjątkiem brzucha i stawów pokrywają twarde zrogowaciałe płytki tworząc ich naturalną zbroję. Kiedy Myrmidon osiąga wiek dorosłości, dostaje pozwolenie na wytworzenie sobie broni – przeważnie jest to włócznia lub zakrzywiony miecz. Ten gatunek nie wykazuje zainteresowania w niczym, co nie jest walką lub łowami. Wykonują rozkazy Hassydów jako podległe istoty.



Zw	T	Int	W
5	7	3	4

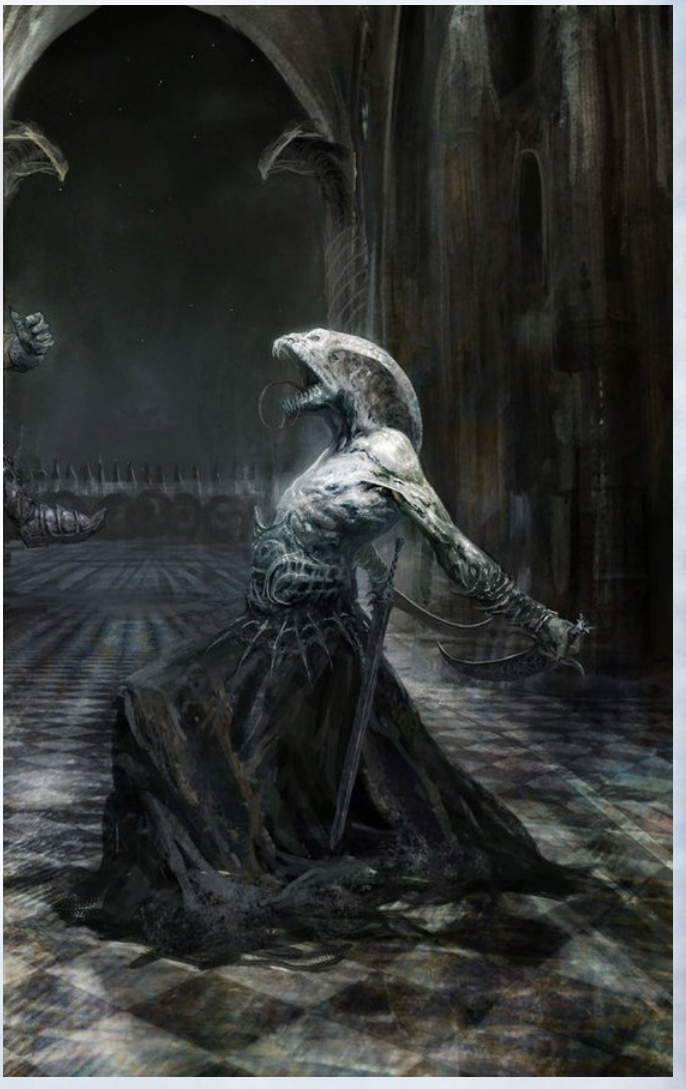
Profesja: zabójca bestii
Broń: włócznia, halabarda, wielki miecz

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Aquatyczny: istota może pływać i nurkować tak, jakby woda była naturalnym środowiskiem.
Zimnokrwisty: istota jest odporna na Strach i Przerażenie oraz inne sytuacje grozy.
Wybitny jeździec: istota ta może dosiadać wszelakiego typu Zwierząt i Bestii o Tężyźnie przynajmniej 7.

Trofea: ślepie Reptilona (2)

Hassyd

Sylwetką przypomina węża o długości dochodzącej do 4 metrów. Skóra jest pokryta wyjątkowo twardymi łuskami a w górnej części tułowia znajduje się para odnóży (ramion) – u niektórych osobników szczątkowych. Pierwotnie służyły do rozdrabniania lub chwytania pokarmu. W obecnej formie Hassydzi korzystają z tych kończyn jedynie do rzucania zaklęć lub wydawania poleceń. Ten gatunek został bowiem obdarzony wysoką inteligencją, wyższymi procesami myślowymi oraz szczególnym upodobaniem do magii dominującej umysły istot niższych. Choć zatraciły umiejętność mówienia, bynajmniej nie stali się akomunikatywni. Siłą swej woli wnikają do umysłów ofiar i toczą niewypowiedziane rozmowy telepatyczne. Legendy o ich zdolnościach głoszą, iż lewitacja stała się dla nich tak naturalna jak pływanie dla ryb a przenikanie do umysłów podwładnych tak powszechne jak oddychanie. Poprzez swą wybitnie dominującą postawę wykształcili niezrównane zdolności przywódcze oraz militarne. W społeczeństwach lustriańskich zielonoskórych zajmują stanowiska dowódców, wyroczni i kapłanów. Przy czym ich głównym zajęciem jest rywalizacja o stanowisko. Na szczycie hierarchii stoi (unosi się) jeden Hassyd o najsilniejszym i najbardziej podstępnym umyśle. Zwany jest Verafinem, co oznacza król-mag-kapłan i jest dyktatorem wszystkich Reptilonów, Myrmidonów i innych bestii zamieszujących jego piramidę. Budzi on respekt i grozę wśród pobratymców z jednej strony a z drugiej wzbudza też żądzę przejęcia władzy. Bój jednak odbywa się przeważnie pomiędzy armiami Verafinów, od wieków pałających żądzą zdobycia dominacji nad innymi piramidami.



Zw	T	Int	W
4	4	7	5

Profesja: Potępieniec, Kapłan
Broń: sztylet, kły z jadem

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Aquatyczny: istota może pływać i nurkować tak, jakby woda była naturalnym środowiskiem.
Psionik: postać w naturalny sposób włada magią umysłu i ciała – istota ma pełen dostęp do Psioniki (wraz z Lewitacją) i może zaklęć tych używać jak zdolności.

Trofea: ślepie Reptilona (2), jad Hassyda (trucizna)



Wywerna

Wywerna to gatunek skrzydlatych gadów, których praprzodkiem z pewnością był pterodaktyl. Przednie błoniaste kończyny pierwej przystosowane były do wspinania i szybowania wśród wysokich drzew dżungli,. Dopiero później w pełni rozwinęły umiejętność latania nie tracąc chwytnych palców, ale zatracając zdolność pływania i nurkowania. W obecnej formie Wywerna może osiągać rozpiętością skrzydeł do kilkunastu metrów i dorównuje temu rozmiarowi także długością ciała. Ogon tego gada jest zakończony zrogowaciałym kolcem sączącym truciznę, którą Wywerny używają do osłabienia swoich ofiar przed złapaniem i pożarciem. Ich terytoria łowów to tropikalne lasy, i dżungle. Legowiska zakładają w niedostępnych partiach gór i skalnych urwisk. Co 4-5 cykli składają najczęściej 8-11 jaj, przy czym najtrudniejszy okres to pierwszych kilka miesięcy, gdy młode nieprzekraczające długością 1 metra są wystawione na atak ze strony innych drapieżników. Podobnie jak u skorpionów, trucizna jest mocniejsza u młodych Wywern i słabnie wraz z wiekiem. Najstarsze osobniki dożywają 50 lat. Przez wzgląd na swoje typowo zwierzęce uosobienie stają się wierzchowcami dla ras humanoidalnych jak Orki czy Myrmidony. Występują głównie w strefie równikowej, choć można je także spotkać w strefie zwrotnikowej północnego kontynentu.

Zw	T	Int	W
5	6	3	4

Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Latanie: istota ta może latać wraz z pojedynczym jeźdźcem.
Ogon drapieżcy: ogon stwora jest traktowany jak broń miotana o zasięgu 3 metrów, która nie wymaga kontaktu wzrokowego z celem a jego atak nie wymaga Akcji.
Gruczoł jadowy: każde skuteczne nieparzyste trafienie z ogona powoduje Zatrucie i ofiara co Turę musi zdać Tężyznę lub zostanie Odurzona. Czas działania to 1 doba.

Trofea: gruczoł jadowy Wywerny (trucizna)

Bazylisz

Geneza tego gatunku nie jest jasna. Wśród swych praprzodków z pewnością znajduje się jakaś forma jaszczura lub warana. Jednak jakie źródła zapoczątkowały wszelakie zmiany w fizjonomii pozostają tajemnicą. Wiadomo, że dysponują czterema parami kończyn i zwinnym ogonem, które umożliwiają nie tylko chodzenie ale także wspinanie się. Mimo swego ociężałego wyglądu Bazylisze potrafią zaskoczyć krótkotrwałym sprintem po skalnej ścianie lub w gąszczu drzew. Narządy percepcyjne zostały zachowane w szczątkowej formie. Za to przedstawiciele tego gatunku rozwinęły zdolności tworzenia iluzji oraz petryfikacji wrogów. W niewytłumaczony dotąd sposób ma to jakiś związek z gruczołami produkującymi toksyny w paszczach tych stworzeń. Terytoria ich żerowania przeważnie znakuje wyniszczenie, uschnięta roślinność i wypalona ziemia. Ich naturalnym środowiskiem są jaskinie lub skały na terenach o gorącym klimacie. Przeciętnie żyją do 25-30 lat. Jaja składają co dwa cykle od począwszy od ósmego.

Zw	T	Int	W
4	6	3	4

Rzadki gatunek: szansa spotkania tej istoty jest wyjątkowo mała

Zimnokrwisty: istota jest odporna na Strach i Przerażenie oraz inne sytuacje grozy.
Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Psionik: istota w naturalny sposób włada magią umysłu i ciała – istota ma pełen dostęp do Psioniki i może zaklęć tych używać jak zdolności.
Neurotoksyny: w każdej Turze Bazylisz może nie tracąc Akcji rzucić zaklęcie Petryfikacja (V) tak, jakby to była zdolność magiczna. W przypadku porażki, ofiara jest Sparaliżowana do końca następnej Tury. Ponadto wybrany atak w walce wręcz również wywołuje Paraliż.
Instynkt przetrwania: istota może zmodyfikować każdy rzut ochronny o ±1.
Galopada: stwór może dzięki swoim kończynom przez 3 Tury biec dwukrotnie szybciej, o ile w poprzednich 3 Turach nie biegł.
Pełzacz ścienny: istota może poruszać się po każdej powierzchni.

Trofea: ślepie bazyliszka (2), gruczoł kwasowy



Nieumarli



Nieumarłymi zwane są istoty, których ciało umarło, ale zostało przywrócone do egzystencji poprzez magię lub chorobę hemorficzną. Istoty nieumarłe często nie posiadają własnej woli lub zastała ona znacznie ograniczona. Są jedynie marnymi sługami, kukiełkami, przedłużeniem woli tego, który je przywołał do żywych. Oznacza to, że jako takie nie są złe, o ile złe również nie są intencje ich stwórcy. Opowieści w krzywdzący sposób jednak przedstawiają je jako bezmyślne kreatury przesiąknięte złem do szpiku kości. Podczas gdy, w istocie, wina za ich zachowanie spoczywa na barkach człowieka, który wykorzystuje ich w swych niecnych celach.

Zombie

Zombie na pierwszy i każdy następny rzut oka przypomina ludzkie truchło, które powinno gnić albo rozpaść się od uszkodzeń a mimo to, porusza się i wykazuje ważniejsze funkcje życiowe. Może za wyjątkiem myślenia. Zombie są istotami niezwykle powolnymi i niezdarnymi. Nadrabiają tę wadę jednak siłą i maniakalnym wręcz uporem. Jeśli można mówić o resztach instynktu, to sprowadza się to do poczucia nieustannego głodu. Zombie puszczone luzem szukają jedynie pożywienia a żywią się mięsem każdej jakości, nawet padliną.

Zw	T	Int	W
2	5	3	3

Broń: improwizowana lub miecz

Humanoid: istota ta jest humanoidem.
Głupi do bólu: istota ta nieskalana jest inteligencją dlatego nie działają na nią żadne zaklęcia oddziałujące na umysł ani psychologia.
Ożywiony trup: istota ożywiona jest częściowo odporna na uszkodzenia, otrzymuje połowę obrażeń z broni nienasyconej z wyjątkiem `1`, kiedy otrzymuje pełne obrażenia.
Martwiak: stwór jest odporny na choroby i trucizny .
Odrażający: stwór ten jest odrażający, wywołuje Wstręt.

Trofea: brak

Szkiel

Szkiele zwane również kościejami to ożywione ludzkie szkielety. W żaden sposób nie wykazują własnej woli a nawet instynktu. Pozostawione bez rozkazu leżą w totalnym bezruchu niczym nie odróżniając się od zwykłego martwego truchła. Wykonają jednak bez wahania każde polecenie, nawet samobójcze. Ich główną bronią jest strach, w który wpędzają każdego śmiałka na ich drodze. Istoty te wywołują koszmary na jawie u każdego żywego humanoida. Zazwyczaj nawet osoba, która powołała ich do tego nędznego żywota, niechętnie znosi ich towarzystwo. Z drugiej strony nie wymagają absolutnie niczego w swojej egzystencji, co sprawia, że idealnie sprawdzają się w roli strażników tajemnic, skarbów i krypt bogatych rodzin.

Zw	T	Int	W
4	4	3	3

Profesja: najemnik
Broń: miecz, tarcza

Humanoid: istota ta jest humanoidem.
Głupi do bólu: istota ta nieskalana jest inteligencją dlatego nie działają na nią żadne zaklęcia oddziałujące na umysł ani psychologia.
Ożywiony trup: istota ożywiona jest częściowo odporna na uszkodzenia, otrzymuje połowę obrażeń z broni nienasyconej z wyjątkiem `1`, kiedy otrzymuje pełne obrażenia.
Martwiak: stwór jest odporny na choroby i trucizny.
Koszmarny: stwór ten wywołuje Strach wśród humanoidów.

Trofea: ludzka czaszka



Wampir

Wampir jest efektem końcowym choroby hemorficznej, która zmienia krew osobnika w taki sposób, by ciało wyschło ale nie rozpadło się. Szpik kości wampira produkuje „czarne krwinki", które zmieszane z krwią powodują zakonserwowanie ciała i umysłu, znacznie poprawiają zdolność odbudowy uszkodzonej tkanki organicznej i nawet kośćca. Ta modyfikacja jednak równocześnie hamuje naturalny proces produkcji czerwonych krwinek. W efekcie po dłuższym czasie istota zasypia, dosłownie zasycha i sztywnieje, lecz nie umiera. Regularne uzupełnianie braku czerwonej krwi w organizmie utrzymuje wampira w stanie aktywnym. Jedną z konsekwencji wynikającej ze zmiany struktury biologicznej jest znacznie zwiększona szybkość i zwinność. Drugą raptowna regeneracja pomniejszych obrażeń. W skrajnych przypadkach długowiecznych wampirów odbudowa kostna jest wykorzystywana do natychmiastowego wydłużenia i utwardzenia palców u dłoni tak, aby pełniły rolę szabli. Kolejną konsekwencją jest wyjątkowa łatwopalność ciała wampira. Pomimo łatwo zauważalnych zmian zewnętrznych umysł zostaje w nietkniętej formie. Przeobrażony wampir zachowuje zdolności i umiejętności swojego poprzednika. Znane są powszechnie przypadki, w których przedstawiciele tego gatunku byli władni magii. Historia mówi także, że przez wieki wykształciły się całe rodziny z rodowodem. Legendarne wampirze rody zapoczątkowane zostały najczęściej przez jakiegoś wpływowego arystokratę, wojownika czy czarodzieja zarażonego wampiryzmem. Istoty czystej krwi, które przeżyły jego ugryzienie dołączyły do swego oprawcy oddając mu hołd za potęgę nieśmiertelności. W ten sposób tworzyły się pierwsze rody, które z biegiem wieków zostały owiane niesamowitymi historiami. Do dziś przetrwał æstaloński ród von Carsteinów znany ze swoich dworskich intryg, żeński ród Lahmia z Bordelaux i Elnory specjalizujący się w magii psionicznej i nekromancji. Innym znanym rodem głównie ze swej brutalności jest Strigoi bytujący na północnym kontynencie – ich członkowie to najczęściej zmutowane ciała ludzkich zabójców przekształcone w bestialskie wampiry.



Zw	T	Int	W
7	6	5	5

Profesja: dowolna – najczęściej Zaklinacz lub Zabójca pierwotnych lub Bestii
Broń: zęby i szablo-pazury lub miecz długi

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Łatwopalny: obrażenia otrzymywane od ognia są podwajane.
Ożywiony trup: istota ożywiona jest częściowo odporna na uszkodzenia, otrzymuje połowę obrażeń z broni nienasyconej z wyjątkiem `1`, kiedy otrzymuje pełne obrażenia.
Martwiak: stwór jest odporny na choroby i trucizny.
Koszmarny: stwór ten wywołuje Strach wśród humanoidów.

Trofea: ząb wampira (2)

Ghoul

Ghoul jest wynikiem nieleczonego kanibalizmu – choroby hemorficznej zwanej potocznie ghoulizmem. Zmienia ona ofiarę tak, że w jej żyłach zaczyna płynąć trucizna, ciało zaczyna chorować a skóra ropieć. Osoba zarażona odczuwa silny głód, który utrzymuje się mimo obfitych posiłków. Chory nie zważa na jakość strawy – nawet padlina jest akceptowalna i jak się okazuje w zupełności wystarczająca. Drugim efektem przemiany w Ghoula jest całkowita odporność na trucizny i choroby, które zwyczajnie nie wywołują żadnego dodatkowego efektu. Ghoule mają tendencję do żywienia się podczas jeszcze trwającej bitwy. Z jednej strony jest to wynik wiecznego głodu i słabej woli. Z drugiej strony pozwala im to prawie natychmiast zregenerować wszelakie uszkodzenia ciała. Istotnie metabolizm Ghoula pozwala im niemalże natychmiast strawić pokarm dzięki czemu w mgnieniu oka ich ciało się zrasta i regeneruje. Naturalna zdolność regeneracji została u tych osobników jednak wstrzymana. Ulubioną ich siedzibą są kanały i jaskinie w pobliżu wsi lub miast, gdzie żerują.



Zw	T	Int	W
5	5	3	3

Profesja: najemnik
Broń: improwizowana lub pazury i kły

Humanoid: istota ta jest humanoidem. Czasem rozumnym.
Kanibalizm: istota odczuwa nieustanny głód; jedzenie wywołuje natychmiastową regenerację utraconych PW a nawet kończyn.
Martwiak: stwór jest odporny na choroby i trucizny.
Odrażający: stwór ten jest odrażający a w efekcie wywołuje Wstręt.

Trofea: ręka ghoula (2)



Lich

Lich (również lisz, licz) to umarła istota posługująca się magią wskrzeszona za pomocą zaklęcia z dziedziny nekromancji. Choć truposz nie posiada własnej woli i wykonuje bezwiednie rozkazy swego stwórcy, posiada pewną szczątkową wiedzę i umiejętności posługiwania się magią ze swego życia oraz tego, co doświadczyli po jego zakończeniu. W zasięgu ich możliwości znajdują się zaklęcia z przeklętej dziedziny magii – Vis Tenabre. Liche są potężnymi przeciwnikami, gdyż mogą posługiwać się magią jak Uczeni, jednak nie mają tym samym ich słabości i ograniczeń.

Zw	T	Int	W
4	4	6	5

Profesja: Uczony – Zaklinacz, Potępieniec lub Kapłan
Broń: improwizowana lub miecz

Humanoid: istota ta jest humanoidem.
Ożywiony trup: istota ożywiona jest częściowo odporna na uszkodzenia, otrzymuje połowę obrażeń z broni nienasyconej z wyjątkiem `1`, kiedy otrzymuje pełne obrażenia.
Martwiak: stwór jest odporny na choroby i trucizny.
Mroczna magia: Lich ma dostęp do zaklęć Vis Tenabre.
Koszmarny: stwór ten wywołuje Strach wśród humanoidów.

Trofea: ludzka czaszka

Wright

Wright to inna odmiana umarłej istoty przywróconej do egzystencji za pomocą nekromancji. W tym przypadku jest to stwór o umiejętnościach bitewnych. Najczęściej jest to wskrzeszony rycerz bądź egzekutor, zabójca lub najemnik. W każdym przypadku mierzenie swych sił przeciwko Wrightowi jest aktem niesamowitej odwagi – jeśli śmiałek przeżyje – lub głupoty – w pozostałych przypadkach. Jak każdy ożywieniec Wright spełnia wolę swego stwórcy jak i każde jego polecenie.

Zw	T	Int	W
4	7	4	5

Profesja: Egzekutor lub Zabójca
Broń: miecz dwuręczny, miecz długi, tarcza, ciężka zbroja

Humanoid: istota ta jest humanoidem.
Głupi do bólu: istota ta nieskalana jest inteligencją dlatego nie działają na nią żadne zaklęcia oddziałujące na umysł ani psychologia.
Ożywiony trup: istota ożywiona jest częściowo odporna na uszkodzenia, otrzymuje połowę obrażeń z broni nienasyconej z wyjątkiem `1`, kiedy otrzymuje pełne obrażenia.
Martwiak: stwór jest odporny na choroby i trucizny.
Koszmarny: stwór ten wywołuje Strach wśród humanoidów.

Trofea: ludzka czaszka



Desendanci

Desendanci to istoty, które zeszły na niższy poziom egzystencji, byty bezcielesne z innego wymiaru lub świata, bądź też takie, które zaistniały wyłącznie dzięki magii.. Są zawłaszczonym ciałem istoty żywej lub przybraną formą w tym wymiarze istoty z innej wyższej płaszczyzny istnienia.



Imp

Impy to nieduże stworzenia o demonicznej naturze. Wielkością porównywalne są z karłem lub ludzkim dzieckiem. Odróżnia je w pierwszej kolejności para błoniastych skrzydeł pozwalających na szybowanie a czasem nawet latanie. Palcochodne dwustawowe nogi Impów zakończone są trzema pazurami z przodu i jednym z tyłu, dłonie wyglądają podobnie. Ogon pełni funkcję dodatkowej kończyny do utrzymywania równowagi, głównie w powietrzu. Głowa wyposażona jest w parę rogów i choć wyglądają masywnie, służą raczej do ozdoby, nie mają praktycznego zastosowania. Z charakteru są wyjątkowo psotliwe, złośliwe, samolubne i zadziorne. Innymi słowy Impy to uosobienie chaosu i wcielenie entropii. Mimo to są sługami demonów, wykonują ich polecenia na swój pokręcony sposób. Przeważnie spotykane są wespół z ich demonicznymi panami lub niedaleko od nich podczas zwiadów lub dostarczania informacji. Ciężko jest określić długość ich żywota, albowiem przyzywane są do tego świata podczas rytuałów a są odsyłane z powrotem do zaświatów wraz ze swym panem.

Zw	T	Int	W
4	3	4	3

Profesja: Potępieniec
Broń: sztylet i bardzo obraźliwe słowa

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Latanie: istota ta może latać.
Odporność na ogień: istota ta jest całkowicie odporna na ogień.

Trofea: język Impa

Demon

Demony to skrzydlate istoty głównie humanoidalne, choć o nieustalonych rozmiarach. W ich żyłach płynie ogień a oczy płoną gniewem. Potężne osobniki mogą dorównywać rozmiarami dwukondygnacyjnemu budynkowi. Ich moc magiczna przewyższa każdego śmiertelnika a w walce są godnym przeciwnikiem nawet dla smoków. To i tak niepozorny wygląd w porównaniu z tym, do czego są zdolni. Ich celem jest opanowanie każdego świata, zniewolenie tak ciał jak i dusz istot słabszych. A że wszystkie inne rasy uznają za słabsze, to stawia ich cel w bardzo przejrzystych barwach. Na ich nieszczęście nie posiadają swojego ciała, zniewalają ciało każdego głupca, który będzie miał czelność zawrzeć demoniczny pakt. Zadowalają się nawet zawładnięciem orężem, licząc, że któryś „bohater" odkryje jego potęgę i postanowi ją uwolnić, ku swej rychłej acz nieświadomej zgubie. Demony pałają żądzą władzy i potęgi, co często staje się przyczyną ich wygnania z powrotem do zaświatów.



Zw	T	Int	W
6	6	6	6

Profesja: Potępieniec oraz jednocześnie Zabójca pierwotnych
Broń: ogromny topór, młot i/lub bicz

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Latanie: istota ta może latać.
Odporność na ogień: istota ta jest całkowicie odporna na ogień.
Aura ognia: w sytuacji zagrożenia istotę otacza płomień palący wszystko wokół.
Żądza mocy: w walce Intuicja tej istoty wzrasta do 10 a wszystkie zaklęcia mają moc rytuałów po nieparzystych wynikach Koncentracji.
Żądza władzy: w walce Tężyzna tej istoty wzrasta do 20 a Zwinność do 10.
Żądza zemsty: istota żywi Nienawiść względem wszystkich istot niedemonicznych.
Zimnokrwisty: istota jest odporna na Strach i Przerażenie oraz inne sytuacje grozy.
Ryk bitewny: stwór ten wywołuje Przerażenie wśród wrogich istot mniejszych od siebie.
Siłacz: dowolna broń może być używana jednorącz, mimo to zdolności dotyczące Dwuręczności mogą mieć zastosowanie.
Niszczyciel: każde niewybronione trafienie istoty humanoidalnej oznacza jej śmierć.

Trofea: serce demona, krew demona (6 butli), oko demona (2)

Cerber

Cerbery zwane także ognistymi ogarami, to dwugłowe kreatury wyglądem najbardziej zbliżone do psa. Ich skóry nie pokrywa jednak sierść a wnętrzności wypala gorejący olej. Istoty te stworzone są z czystego ognia lub lawy. Ich celem zazwyczaj jest szybki zwiad lub dostarczenie informacji. Stronią od wody, która zaskakująco działa na nie niczym ogień – parzy i zwęgla w większej ilości. Za to wykazują całkowitą niewrażliwość na ogień i wysoką temperaturę. Ich agresywna i złośliwa natura, każe im przy każdej nadarzającej się okazji atakować pojedyncze zwierzęta i nieuzbrojonych ludzi.



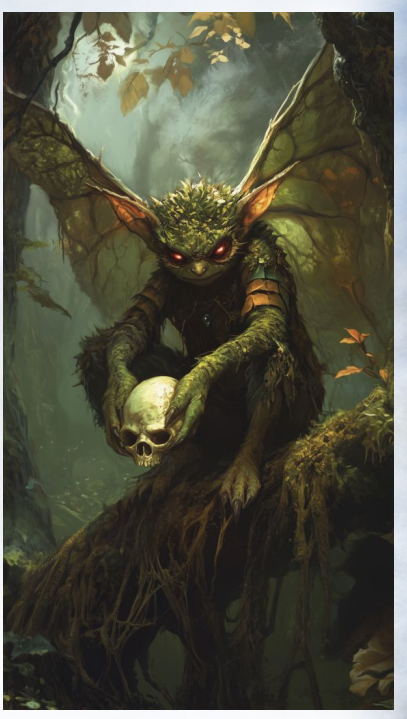
Zw	T	Int	W
5	4	3	3

Odporność na ogień: istota ta jest całkowicie odporna na ogień.
Koszmarny: stwór ten wywołuje Strach wśród humanoidów.
Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Lęk – woda: istota odczuwa Lęk wobec każdego źródła wody.

Trofea: węgiel

Chochlik

Chochliki to istoty powołane do istnienia z czystej magii. Krążą spekulacje, że bogowie odczuwając brak należnej im czci ze strony śmiertelników, z odmętów chaosu wyłowili ten gatunek jako swoich nowych lojalnych wyznawców. Brak dowodów na poparcie tej teorii sugeruje jednak, że powstały one jednak przez przypadek, z kaprysu samej magii. Zwane są także skrzatami, leprechaunami lub gremlinami. Mierzą one zaledwie 40-60 cm wzrostu. Występują praktycznie wszędzie – od gór w północnych rubieżach, przez leśne tereny zwrotnikowe aż po morskie czeluści i twoją spiżarnię. Kaprysy wirów magii rzadko powtarzają się w swej twórczości dlatego nietrudno napotkać osobniki skrzydlate, kopytne, eteralne, zielone, żółte, czerwone, etc. Jako istoty napędzane czystą magią słyną z nieograniczonej żwawości, wesołości, nieustannego płatania psot i figli, ale również pracy – kiedy zostaną złapane i ujarzmione. Nie tworzą żadnych społeczeństw. Chyba, że „banda rozwrzeszczanych łobuzów" łapie się w tej kategorii. Cechują się dziecinną łatwowiernością i naiwnością oraz lekceważącym stosunkiem do odpowiedzialności. Długość tak wiedzionego żywota może trwać do 4 lat. W chwili naturalnej „śmierci" zwyczajnie znikają.



Zw	T	Int	W
3	2	3	3

Profesja: Złodziej, Bard
Broń: proca

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Adept magii: istota może rzucać zaklęcia Magii prostej tak, jakby były zdolnościami magicznymi.

Trofea: pukiel włosów Chochlika

Archon

Archony, zwane także Dżinami, to starożytne istoty, które przeszły drogę ascendacji, weszły na wyższy poziom egzystencji. Ich ciała tworzy czysta energia skupiona siłą ich woli. Historia mówi, że onegdaj mogli stać się równi bogom, lecz tej okazji nie wykorzystali. Wybrali życie wśród śmiertelników, pod postacią pół-ludzkich ciał a nadal posiadając ogromną moc istot o wyższym poziomie świadomości. Czy zostały na ziemi ponieważ przegrały bitwę o nieśmiertelność, czy może dobrowolnie powróciły by pełnić pieczę nad maluczkimi — nie wiadomo. Z wielu zakątków tego świata można usłyszeć historie jak „człek gorejący jasnym i pełnym mocy płomieniem" wyswobodził niejednego nieszczęśnika z poważnych tarapatów.



Zw	T	Int	W
11	7	9	9

Rzadki gatunek: szansa spotkania tej istoty jest wyjątkowo mała

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Elektrostatyczny: istota jest całkowicie odporna na błyskawice i pioruny
Zimnokrwisty: istota jest odporna na Strach i Przerażenie oraz inne sytuacje grozy.
Spirytualistyczny pancerz: duchowa ochrona pozwala wykonać rzut ochronny równy Tężyźnie przeciwko każdemu atakowi, również z atutem Zaskoczenia a otrzymywane obrażenia fizyczne są redukowane do 50%.
Mistrz magii: istota zna wszystkie zaklęcia. Unika jednak Vis Tenabre, Nekromancji i Piromancji. Ponadto może rzucać 2 zaklęcia w ramach 1 Akcji.
Absorpcja mocy: każde zaklęcie rzucone w okolicy przywraca 2 Many.
Instynkt przetrwania: istota może zmodyfikować każdy rzut ochronny o ±1.

Trofea: serce descendanta

Żywiołak

Żywiołak to istota zrodzona z magii. Są żywiołem spętanym w określonej formie posiadającym wolę swego stwórcy. Wizualnie przypominają sylwetkę humanoidalną, choć sam jej kształt jest bardzo dynamiczny. Nie potrafią się komunikować w zwyczajny sposób, nie postrzegają również świata w identyczny sposób jak Pierwotni. Znacznie dokładniej dostrzegają temperaturę obiektów, ich stan skupienia i skład, za to nie rozróżniają żadnych kolorów. Każdy żywiołak jest w stanie swobodnie władać materią ściśle związaną ze swym żywiołem. Gdy znajdzie się całkowicie w żywiole przeciwnym do własnego, zostaje natychmiast rozproszony. Każdy przyzwany żywiołak może przyjąć jeden z trzech stopni spętania żywiołu, czyli „wielkości". Najmniejsza forma rozmiarem jest zbliżona do karla lub dziecka, średnia przypomina roslego człowieka, największa jest postury ogra lub minotaura. W parze z wielkością idzie również moc władania żywiołem.



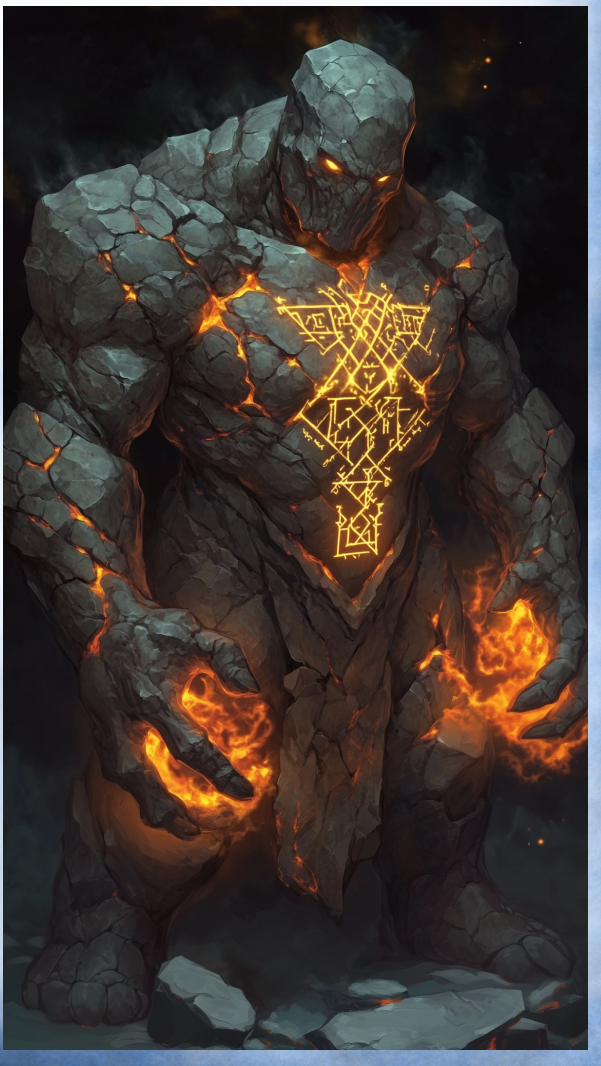
Zw	T	Int	W
4	4	4	4

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Pomniejszy żywiołak: żywiołak ma wszystkie cechy zmniejszone o 50% oraz może rzucać zaklęcia z jedynie I Kręgu.
Żywiołak właściwy: żywiołak może rzucać zaklęcia z maksymalnie III Kręgu.
Większy żywiołak: żywiołak ma wszystkie cechy zwiększone o 50%, może rzucać zaklęcia z maksymalnie V Kręgu.
Żywioł powietrza: żywiołak jest Eteralny, może latać i jego Zwinność wzrasta o 50% a Tężyzna spada o 50% oraz może rzucać zaklęcia Podmuch oraz Głosy tak, jakby to były zdolności magiczne.
Żywioł ognia: żywiołak jest całkowicie odporny na ogień, otacza go aura ognia oraz może rzucać zaklęcia Płomień i Kula ognia tak, jakby to były zdolności magiczne.
Żywioł wody: żywiołak jest odporny na elektryczność, może w każdej chwili zamrozić się podnosząc swój minimalny rzut parowania do 9, natychmiastowo rozmrozić oraz rzucać zaklęcia Skroplenie i Wodospad tak, jakby to były zdolności.
Żywioł ziemi: żywiołak znajduje się pod wpływem zaklęcia Granitowiara, jego Zwinność spada o 50% a Tężyzna wzrasta o 50%, będąc na naturalnym terenie może transportować się natychmiastowo do widocznego miejsca oraz miotać kamieniami jak katapulta.

Trofea: brak

Golem

Golemem jest każdy ożywiony przy pomocy magii przedmiot lub substancja, która nie posiada własnej woli a jest jedynie przedłużeniem woli swego stwórcy. Przeważnie Golemy są tworzone przez uczonych potrzebujących sługusów, którzy nie zadają niewygodnych pytań. Albo którzy w ogóle nie zadają pytań, tylko bez chwili zastanowienia wykonają każde polecenie. Anatomia golemów wykazuje że podczas rytuału stworzenia nie zmieniają w żaden sposób substancji, która jest użyta jako budulec. Jedynie układają ją w żądaną strukturę, formę lub kształt. Jedynie moc magii podtrzymuje Golema w obserwowanej formie. O ile stwórca Golema nie musi porozumiewać się z nim werbalnie, każda inna istota może. Pewną niedogodnością z pewnością jest fakt, że ten typ istot nie jest w stanie mówić, z oczywistego powodu – nie posiada organów do tego zaprojektowanych przez naturę. Ciekawostką pozostaje fakt, że kiedy umiera stwórca, Golem nie rozpada się. Czyżby ta część woli i świadomości uczonego nadal w nim rezyduje? Potrzeba przeprowadzić dokładniejsze badania, jednak tego typu eksperymenty mogą nie spotkać się z aprobatą cywilizowanego świata.



Zw	T	Int	W
3	5	3	3

*** Pomniejszy golem:** golem ma wszystkie cechy zmniejszone o 50%.
*** Większy goelm:** golem ma wszystkie cechy zwiększone o 50%.
Antropomorf: golem przyjmuje właściwości fizyczne (ale nie magiczne) substancji lub przedmiotu, z którego jest stworzony (np. *Naturalny pancerz* gdy stworzony ze skały, *Odporność na ogień* gdy stworzony z magmy, etc)

Trofea: serce golema

Mutanci

Mutanci to grupa istot, którą charakteryzuje znaczne zróżnicowanie a czasem niepowtarzalność poszczególnych osobników. Drugim wyznacznikiem, a za zarazem konsekwencją pierwszego, jest sposób powstawania – mutanci nie mają możliwości rozmnażania a powstają jedynie przez zmutowanie osobników z innego rodzaju. Mutacje mogą mieć charakter trwały, cykliczny lub chwilowy. Spora część tego typu istot powstała poprzez inwazyjny kontakt z substancją zwaną Mutagenem lub w wyniku choroby zmieniającej genotyp organizmu.

Szczurołak

Ten typ istot powstaje poprzez długotrwały kontakt wszędobylskich szczurów z mutagenem. Jak się okazuje ciekawskie i bez krzty rozsądku gryzonie wykazują wyjątkową podatność na wypaczającą moc mutagenu. W istocie ich deformacja trwa przez niecały miesiąc po czym ich organizmy stają się z jednej strony uzależnione od tej substancji a z drugiej nie wykazują dalszej deformacji. Szczurołak w szczytowej formie osiąga wzrost krasnoluda lub karła. Przy czym niewątpliwie jest szybszy i zręczniejszy od obu tych ras. Ani siłą, rozumem ani odwagą nie mogą konkurować z cywilizowanymi rasami, lecz przebiegłością i podstępnymi sztuczkami są w stanie wyrządzić szkód na masową skalę. Posługują się nie głównie lecz wyłącznie truciznami, zasadzkami, podstępem, bronią i konstrukcjami batalistycznymi oraz magią. Rzadko uciekają się do walki w zwarciu, częściej po prostu uciekają. Nie jest znana ich ogólna liczba, gdyż ukrywają się w kanałach, jaskiniach i podziemiach. Muszą jednak być wystarczającą liczną społecznością ponieważ dzielą się na klany o różnych specjalizacjach. Żyją krótko i kończą żywot równie nagle co brutalnie. Wszystko to dlatego, że są powszechnie uznawane za plagę, zakałę świata i pomioty s'Orana.



Zw	T	Int	W
5	3	3	3

Profesja: Skrytobójca, Złodziej, Biomanta
Broń: sztylet, sztylet i sztylet oraz trucizna.

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Tchórz: istota ta jest wyjątkowo podatna na Strach – musi testować Opanowanie kiedy otrzyma Trafienie krytyczne, sojusznik polegnie lub rzuci się do ucieczki.
Nadpobudliwy: istota ta może w każdej Turze dodatkowo przemieścić się o [Zw] metrów.
Zręczny ogon: istota ta może posługiwać się ogonem jak dodatkową ręką.
Spaczeniec: istota jest całkowicie odporna na trucizny, kwas, choroby i mutagen.

Trofea: ogon szczurołaka

Driada

Na pozór mistyczne stworzenia jakimi są Driady, okazują się być mutantami, których deformacja może być odwrócona siłą woli. Zdrewniałe ciało, zielonkawa lub szaro-brązowa skóra z wieloma wyrastającymi w niesymetryczny sposób gałązkami bez mała upodabnia te istoty do drzew o niecodziennym kształcie. Biorąc pod uwagę fakt, że większość czasu spędzają w bezruchu łatwo jest nie zauważyć ich obecności. Gdy się zbudzą, mogą na powrót przyjąć ludzką – czy ogólnie humanoidalną – postać, by móc się sprawnie poruszać i komunikować. Nazywa się je „duchami leśnymi", gdyż jedynymi miejscami ich występowania są tereny zalesione. Pełnią w nich rolę obserwatorów a informacje potrafią przekazywać na znaczne odległości poprzez wiatr, szum drzew i śpiew ptaków, jeśli wierzyć opowieściom. W czasach zagrożenia lasu lub ich mieszkańców Driady budzą się i przyjmują kształt bardziej przypominający golema z drzew, kamieni i mchu. Zostawione w spokoju mogą trwać w stanie biernym przez dziesiątki a może nawet setki lat, korzystając jedynie z dobrodziejstwa promieni słonecznych i wody w glebie. Istnieje teoria, że mogą replikować się poprzez rozsiewanie nasion. Teorię tę równie ciężko obalić co udowodnić.



Zw	T	Int	W
6	4	4	4

Profesja: Zmiennokształtny

Humanoid: istota ta jest humanoidem.
Kamuflaż: skóra stapia się z otoczeniem dając ±2 do testów Maskowania.
Łatwopalny: obrażenia otrzymywane od ognia są podwajane.
Naturalny pancerz: otrzymywane obrażenia są dodatkowo redukowane o [T].

Drzewiec

Drzewce to olbrzymie istoty humanoidalne, których mutacja ma charakter natychmiastowy i odwracalny. Wielkością i gabarytami odpowiadają wielowiekowym drzewom, które w stanie biernym do złudzenia przypominają. Gdy się zbudzą – a to czynią wyjątkowo rzadko – natychmiastowa mutacja przekształca je w adekwatnych rozmiarów istotę humanoidalną. Obdarzone wielką siłą mogą rozprawić się z każdym intruzem swego leśnego terytorium. Dysponują również magią ochronną, co czyni z nich wyjątkowo trudnych przeciwników. Jak większość „leśnych duchów" nie stanowią zagrożenia dla nikogo, oprócz chciwych kłusowników, drwali i tych, co chcą w jakikolwiek inny sposób zakłócić naturalny cykl ich ekosystemu. Mówi się, że są pradawnymi druidami, którzy w ten szczególny sposób osiągnęli nieśmiertelność. Bardziej prawdopodobnym wydaje się być, że są dalszym etapem mutacji Driad.



Zw	T	Int	W
5	12	5	6

Profesja: Rycerz, kultysta Aureline

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Kamuflaż: skóra stapia się z otoczeniem dając ±2 do testów Maskowania.
Łatwopalny: obrażenia otrzymywane od ognia są podwajane.
Naturalny pancerz: otrzymywane obrażenia są dodatkowo redukowane o [T].
Instynkt przetrwania: istota może zmodyfikować każdy rzut ochronny o ±1.
Zimnokrwisty: istota jest odporna na Strach i Przerażenie oraz inne sytuacje grozy.
Zmiażdżenie: każdy wykonany atak jest wykonywany przeciwko wszystkim istotom na obszarze o promieniu 3 metrów.
Adept magii: istota zna zaklęcia Magii prostej oraz Polimorfii.

Trofea: drewno, dużo drewna

Mantikora

Mantikora to połączenie wielu zwierzęcych genów w jednym organizmie. Jednak z wyglądu bardziej przypomina połączenie konkretnych części ciała różnych gatunków. Najczęściej wyobrażenia Mantikory wspominają lwią paszczę, ogon skorpiona, kolce jeża, łuski gada oraz skrzydła nietoperza. Jakkolwiek by nie wyglądał ten typ istot cechą wspólną jest agresywność, głód powodujący nieustanną potrzebę łowów. Wypuszczone luzem Mantikory szukają bezpiecznego schronienia przeważnie w jaskiniach w wysokich górach lub trudno dostępnych urwiskach. Tam najczęściej przywlekają swoje ofiary na żer. Ponieważ nie wybrzydzają w jadłospisie, nieraz leża tych stworzeń obfitują w skarby i artefakty nieszczęśników, którzy próbowali zgładzić potwora. Mutacje jakie przeszły Mantikory w trakcie procesu tworzenia jest wyjątkowo inwazyjna, co sprawia, że czas ich życia jest niezwykle krótki. Jednak w ciągu kilkunastoletniego żywota zjadają wystarczającą ilość trzód, by wyprawić oddział zbrojnych z lokalnego zamku w celu „spacyfikowania potwora".



Zw	T	Int	W
6	8	4	4

Rzadki gatunek: szansa spotkania tej istoty jest wyjątkowo mała

Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Latanie: istota ta może latać.
Zaciekłość: w każdej Turze jedna wybrana istota wzbudza Nienawiść u Mantikory.
Pierwszeństwo: Mantikora zawsze ma atut Pierwszeństwa.
Nadpobudliwy: istota ta może w każdej Turze dodatkowo przemieścić się o [Zw] metrów.
Spaczeniec: istota jest całkowicie odporna na trucizny, kwas, choroby i mutagen.
Ogon drapieżcy: ogon stwora jest traktowany jak broń miotana o zasięgu 5 metrów, która nie wymaga kontaktu wzrokowego z celem a jego atak nie wymaga Akcji.
Ryk bitewny: stwór ten wywołuje Przerażenie wśród wrogich istot mniejszych od siebie.
Furia: gdy PW Mantikory spadną poniżej 50% jej Zwinność i bazowa ilość ataków zwiększa się o 50%.
Gruczoł jadowy: każde skuteczne nieparzyste trafienie z ogona powoduje Zatrucie i ofiara co Turę musi zdać Tężyznę lub zostanie Sparaliżowana. Czas działania to 1 doba.

Trofea: gruczoł jadowy Mantikory (trucizna), kieł mantikory (4)

Hydra

Hydra to jedno z niewielu nieznanych stworzeń. Niezbyt często spotykana poza Astil Uzo, gdzie upadłe elfy – lub odrodzone jak mówią o sobie – hodują je dla własnego użytku. Widywane poza północnym kontynentem niosą wraz z armią elfów jedynie śmierć i zniszczenie. Te stwory wielkością dorównują trzykondygnacyjnej kamienicy. Siedem paszcz połączonych z tułowiem wężowym cielskiem, dwie pary potężnych acz krótkich łap i grzechoczący ogon – w ten sposób są najczęściej opisywane. Nie jest to jednak reguła, jak w przypadku większości mutantów. Jedną z groźniejszych ich broni jest kwas, którym mogą zionąć niczym smok ogniem. Nieszczęśnicy, którzy nie zdążą uciec przed tym zabójczym atakiem pierw odczuwają niewyobrażalny ból, skóra bowiem rozpuszcza się i z ich ciała spływa. Kwas przeżera się przez resztę ciała zostawiając jedynie białe kości po zaledwie kilku minutach.



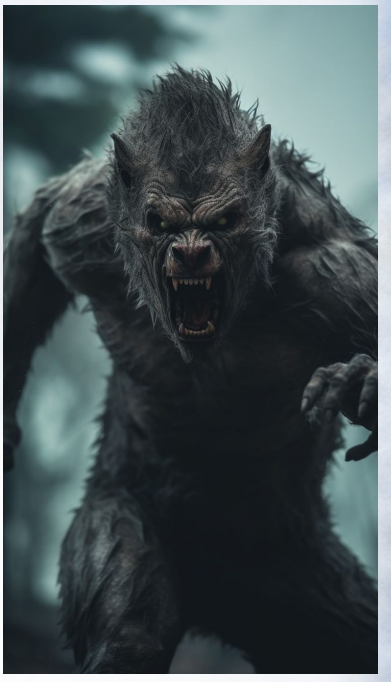
Zw	T	Int	W
7	15	3	5

Rzadki gatunek: szansa spotkania tej istoty jest wyjątkowo mała

Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Spaczeniec: istota jest całkowicie odporna na trucizny, kwas, choroby i mutagen.
Ogon drapieżcy: ogon stwora jest traktowany jak broń miotana o zasięgu 5 metrów, która nie wymaga kontaktu wzrokowego z celem a jego atak nie wymaga Akcji.
Zimnokrwisty: istota jest odporna na Strach i Przerażenie oraz inne sytuacje grozy.
Zionięcie: Hydra może zamiast zionąć kwasem w linii prostej na odległość [T] metrów zadając [T + K20] obrażeń oraz Zatruwając.
Naturalny pancerz: otrzymywane obrażenia są dodatkowo redukowane o [T].
Instynkt przetrwania: istota może zmodyfikować każdy rzut ochronny o ±1.

Trofea: gruczoł kwasowy Hydry (trucizna), czaszka Hydry (7)

Wilkołak



Ten rodzaj mutacji jest o tyle nietypowy, co cykliczny. Powszechnie znana przypadłość transformacji ciała ludzkiego w kreaturę o cechach wspólnych z wilkiem w noc z pełnią księżyca. Mniej znanym faktem jest, że podwójna pełnia silniej uaktywnia zwierzęce instynkty pozostawiając mniej czynnika ludzkiego. Choroba prowadząca do tej mutacji zwana jest likantropią a jej nosiciel – likantropem. Nie każdy nosiciel musi podlegać okresowym przemianom. Niektóre czynniki mogą jednak uaktywnić proces przemian, na przykład kontakt z Wilkołakiem. Fizycznie ten typ mutantów jest znacznie silniejszy od przeciętnego człowieka i boleśnie agresywniejszy. W czasie fazy zwierzęcej instynkt bierze górę nad ludzką świadomością. Głód zmusza Wilkołaka do polowania. Nierzadko ofiarą padają ludzie lub trzoda hodowlana, choć w większości przypadków okoliczne zwierzęta leśne wystarczają w zupełności.

Zw	T	Int	W
5	6	4	4

Humanoid: istota ta jest humanoidem.
Zwierzę: po niezdanym teście Woli wykonuje losowy Ruch lub Akcję.
Wstręt – ogień: istota odczuwa Wstręt wobec każdego źródła ognia.

Trofea: serce likantropa



Zwierzolud

Zwierzoludy to głównie ludzie, którzy urodzili z się ze zwierzęcą mutacją części ciała. Głowa kozy lub barana, rogi, ogon, kopyta, futro lub sierść to typowe objawy tej mutacji. Te „potwory" najczęściej giną z rąk wieśniaków w kilka godzin po narodzinach. W części przypadków matka, chcąc uchronić swe nienaturalne lecz nadal własne potomstwo przed niechybną zgubą wyprowadza je w głąb lasu i tam zostawia w nadziei, że jakoweś duchy leśne zaopiekują się niemowlęciem. Prawda jest taka, że dorosłe Zwierzoludy tylko czekają na takich nowych członków stada. Owszem, z pewną, choć niklą, dozą rodzicielskich uczuć dorastają młodzi mutanci. Stadem dowodzi zawsze najsilniejszy i najbardziej zuchwały samiec. Dowodzi przeważnie 20-30 osobnikom, choć w rzadkich przypadkach stado może nawet przekraczać 100 sztuk. Głównym zadaniem takich grup jest walka partyzancka na obrzeżach miast i wsi, napadanie na podróżujących kupców, wieśniaków i umykanie zbyt silnym oddziałom wysłanym, by ich przetrzebić.

Zw	T	Int	W
4	5	3	4

Profesja: Zbrojny (bez profesji)
Broń: topór, tarcza

Humanoid: istota ta jest rozumnym humanoidem.
Tchórz: istota ta jest wyjątkowo podatna na Strach – musi testować Opanowanie kiedy otrzyma Trafienie krytyczne, sojusznik polegnie lub rzuci się do ucieczki.



Mechanika gry

RPG

Definicja

Obecnie można spotkać wiele różnych interpretacji, czy nawet definicji, czym w zasadzie jest gra RPG. Niektóre gry komputerowe mogły omylnie nakierować graczy, że „erpegiem" jest bieganie po mapie i wyżynanie w pień całych zastępów potworów z piekła rodem pod warunkiem, że towarzyszy temu jakiś rozwój postaci, sprzętu lub ogólnie rozumianej bazy. W **In Nomine Ascentis** przyjmujemy inne główne składowe:

- **Fabuła**
  Ustalony jeden z graczy (Mistrz Gry, MG) przedstawia wcześniej przygotowany scenariusz (przygodę) w fikcyjnym świecie zawierającym magię, w którym główną rolę pełnią postacie graczy (Bohaterowie Gry, BG).

- **Role indywidualne i drużyna**
  Każdy z pozostałych graczy wciela się w wymyśloną przez siebie postać i odgrywa przypisaną jej rolę. Wszystkie postacie tworzą drużynę, która wspólnie odkrywa świat oraz współpracując stara się przejść przez scenariusz tak, aby osiągnąć jego cel lub swoje osobiste. W niektórych z nich może pojawić się wątek rywalizacji między graczami, zdrady lub innych negatywnych interakcji, lecz w szerszej perspektywie takie sytuacje muszą być zdominowane przez kooperację.

- **Rozwój**
  W trakcie gry postacie graczy zyskują doświadczenie, które służy im do ulepszania swoich postaci. W trakcie przygód mogą pojawić się wydarzenia, w wyniku których postacie utracą część swoich możliwości – jednak te sytuacje muszą być zdominowane przez rozwój.

- **Zabawa**
  Dobra zabawa to sedno i myśl przewodnia każdej gry, zwłaszcza RPG, a nierzadko jest ona ignorowana. Niektórzy gracze świetnie się bawią w aurze strachu, inni wolą przygody z przymrużeniem oka lub otwarcie humorystyczne, a jeszcze inni wolą trudy i znoje świata dystopijnego. Ważnym, wręcz kluczowym elementem RPG jest, aby wszyscy gracze się dobrze bawili, nie pomijając Mistrza Gry.

Jak grać w Tę grę?

Fundamentalnym założeniem **In Nomine Ascentis** jest równomierne wyważenie podążania za główną osią fabularną przygotowaną przez Mistrza Gry i podążania za wątkami postaci graczy. Te dwie składowe tworzą żagle rozgrywki, a mechanika jest kadłubem trzymającym wszystko razem. Fikcja jest sterem, co oznacza, że to deklaracje graczy i żyjący świat opisywany przez MG decydują, co się ma wydarzyć.

System daje graczom narzędzia, aby raz na jakiś czas mogli robić „fajne rzeczy", a czasami nawet epickie. Mistrz Gry również jest wyposażony, by tak zarządzać światem, żeby rozgrywka była satysfakcjonującym wyzwaniem i jednocześnie emocjonującą, osobistą historią bohaterów.

Konwencja rozgrywki będzie zdeterminowana przez krainę, w której odbędzie się przygoda. Każdy region zachęca do odmiennego stylu i klimatu gry. Północny Ląd jest dedykowany do ogólnie ujętego dark fantasy z większym naciskiem na zarządzanie zasobami, podczas gdy Południowy Ląd sprzyja heroic lub nawet high fantasy.

Ze względu na możliwość awansowania bohaterów na bardzo wysoki poziom (50+) i nagrody po ukończeniu przygód, zaleca się kontynuowanie gry tą samą drużyną bohaterów kolejnej przygody, najlepiej w innym regionie. W ten sposób gracze wraz z ich postaciami zwiedzą świat i doświadczą różnych konwencji.

Walki rozgrywane są na makiecie z figurkami w skali 32 mm lub na mapie taktycznej. Ważne negocjacje społeczne rozgrywane są na planszetce negocjacji, na której jest tabela wypowiedzi oraz tory porażki i sukcesu.

Pryncypia

Pierwsza Zasada:
Mistrz gry ma zawsze rację w kwestii fikcji.

Kiedy dochodzi do sytuacji gry gracz, bądź gracze, mają inne wyobrażenie świata fikcyjnego niż MG, może dojść do sporu. Choć przygody (świat wyobrażony) mogą być zarówno stresujące i niebezpieczne, w żadnym wypadku sesja (świat rzeczywisty) nie powinna. Dlatego, aby uniknąć mniej lub bardziej zdominowanych przez emocje dyskusji, wprowadzona została Pierwsza Zasada jasno określająca bieg wydarzeń świata wyobrażonego. Uargumentowana jest ona kilkoma czynnikami: pracą włożoną przez MG w przygotowanie sesji i zaprojektowanie przygody, faktami (jawnymi lub niewypowiedzianymi) związanymi z przedmiotem dyskusji i jego roli w grze, ostatecznie też z powodu konieczności jednoznacznego określenia biegu wydarzeń w świecie wyobrażonym. Ta zasada powinna być stosowana jedynie w ostateczności, gdy ani mechanika systemu nie rozwiązuje sporu ani nie da się go rozwiązać umową społeczną między graczami.

Druga Zasada:
Wynik `1` podczas testu zawsze oznacza sukces, natomiast wynik `10` zawsze oznacza porażkę.

Z założenia ten system jest zbudowany na bazie kości dziesięcio-ściennej. Oznacza to, że gdy w wyniku działań Bohaterów Gry należało będzie wykonać test jakiegoś atrybutu postaci, sprowadzi się to do rzutu kością o dziesięciu ściankach (K10) ponumerowanych od `1` do `10`. Wynik rzutu informuje jak dane zadanie okazało się trudne. W celu ustalenia spójnej interpretacji wyników, przyjmuje się, że im bliżej `1` tym łatwiej postać poradziła sobie z zadaniem (łatwiejsze zadanie). Z kolei im bliżej wyniku `10` (`0`) tym większą trudność postać napotkała podczas tego działania (trudniejsze zadanie). Druga zasada mówi, że niezależnie od wartości atrybutu postaci, wynik `1` zawsze oznacza sukces, nawet jeśli postać ma zerową wartość testowanego atrybutu. Natomiast wynik `10` (lub `0` - w zależności od użytej kości) zawsze oznacza porażkę, nawet gdy wartość testowanego atrybutu wynosi 10. Jedynie Pierwsza Zasada ma prawo zignorować tę zasadę.

Trzecia Zasada:
Słowo wypowiedziane wchodzi w grę.

Każde słowo wypowiedziane przez graczy wywiera efekt w grze. Przykładowo, gdy gracz powie, że jego postać wykonuje jakąś akcję, to tak się dzieje niezależnie od opinii innych graczy. Jeśli chwilę później zmieni zdanie, czas nie może być cofnięty, ani wykonanie akcji odwołane. Kryje się tu także pewna subtelność. Mianowicie, w ścisłym

znaczeniu tej zasady postać podejmuje próbę wykonania opisanej czynności, ponieważ jej efekt zależy od Mistrza gry lub testu. Ta zasada ma na celu zahamowanie psucia klimatu i ułatwienie odgrywania swoich ról. Jedynie dwie wcześniejsze zasady mogą zignorować tę zasadę.

Atrybuty

Tak jak Mistrz Gry potrzebuje Scenariusza, tak gracze potrzebują dokładnych opisów swoich postaci. Każdy Bohater gry ma pewne uzdolnienia, pod pewnymi względami jest lepszy lub gorszy od innych, niektórzy potrafią czarować, inni warzyć mikstury. Wszystko to dobrze jest zebrać na jednej kartce opisującej postać. Tym właśnie jest Karta Postaci. Zawiera ona ogólne informacje o imieniu, wyglądzie, zachowaniu czy profesji postaci jak i cechy opisujące budowę fizyczną i mentalną postaci, wprawę w posługiwaniu się bronią, poziomy opanowania umiejętności i ekwipunek. Dla pewnego zorganizowania tych danych zaproponowana została przykładowa Karta Postaci. Nie jest to jednak żadne ograniczenie. Jeśli gracz postanowi stworzyć inną Kartę Postaci, nic nie stoi na przeszkodzie. Wystarczy, że taka karta będzie zawierała wszystkie niżej wymienione składniki. Ich kolejność ani wygląd nie ma znaczenia. Jako że podczas systematycznie granych sesji Karta Postaci często ulega zmianom, ot choćby dopisywanie zdobytego doświadczenia czy ekwipunku, warto wypełniać ją przy pomocy ołówka. Wówczas łatwiej zmazać „wypitą" miksturę czy „wydane" złoto niźli skreślać wszystko lub nadpisując.

Cechy główne i pochodne

Zwinność

Cecha główna. Zwinność [Zw] określa szybkość, gibkość, zręczność, zdolności manualne postaci, płynność i koordynację ruchów oraz refleks. Dotyczy to głównie umiejętności obchodzenia się z subtelnymi mechanizmami jak pułapki, czy zamki, ale także zdolności akrobatycznych i kuglarskich. Od tej cechy zależy kolejność wykonywania Tur w Rundzie, prędkość przemieszczania się, czyli zasięg ruchu w ciągu Tury oraz szanse na uniknięcie ciosów w walce.

Refleks

Cecha pochodna. Refleks [Ref] określa czas reagowania na zdarzenia oraz wpływa na uniki. Jest to jeden z dwóch sposobów ochronienia postaci przez ciosami wrogów. Polega na przewidywaniu ruchów wroga i zwinnym odsuwaniu się od nich. Wysokość tego atrybutu zależy bezpośrednio od Zwinności postaci oraz od bonusu z umiejętności Akrobatyka, a także bonusów z ekwipunku.

Kroki

Cecha pochodna. Kroki [Krk] określa maksymalną liczbę metrów (cali na makiecie), którą postać może pokonać podczas pojedynczej Akcji bez żadnych utrudnień ruchu. Można tę cechę rozumieć jako „kroki" lub „punkty ruchu", które są wydawane podczas przemieszczania się. Wysokość tego atrybutu zależy bezpośrednio od Zwinności postaci, ale inne zasady mogą zmieniać jego wartość.

Tężyzna

Cecha główna. Tężyzna [T] określa siłę postaci, muskulaturę, kondycję, udźwig, odporność fizyczną i wytrwałość w przyjmowaniu ciosów. Od wartości Tężyzny zależy skuteczność parowania oraz szanse na przeżycie śmiertelnych ran oraz odporność na choroby i urazy fizyczne. Wpływa także na limit Wytrzymałości.

Hart

Cecha pochodna. Hart [Hrt] to odporność na wszelkie fizyczne uszkodzenia – upadki, choroby oraz ciosy wrogów. Jest drugim sposobem uchronienia postaci przed atakami wrogów w walce. Ten styl polega na parowaniu ciosów wroga posiadaną bronią, tarczą czy nawet fragmentami pancerza. Bazowo zależy od Tężyzny postaci oraz bonusu z umiejętności Atletyka, a także bonusów z ekwipunku.

Intuicja

Cecha główna Intuicja [Int] odzwierciedla instynkt, wrodzoną (acz nie nabytą) inteligencję postaci, kreatywność, chytrość, zdolność podejmowania decyzji, szybkość uczenia się i pojętność, zdolność łączenia faktów i wysnuwania wniosków oraz pamięć. Wpływa na moc zaklęć.

Spryt

Cecha pochodna. Spryt [Spr] głównie jest wykorzystywany podczas testów logicznych, łamigłówek oraz wszelakiej magii. Określa także stanowczość, siłę charakteru, pewność siebie, zdecydowanie, kontrolę języka ciała i mimikę twarzy, umiejętności aktorskie. Bazowo zależy od Intuicji postaci oraz bonusu z umiejętności Koncentracja.

Wola

Cecha główna. Wola [W] odzwierciedla siłę woli, odwagę, upór, hart ducha, wiarę w przekonania, samodyscyplinę, zdolności aktorskie, a także jej stabilność mentalną. Wyższa wartość tej cechy daje graczowi większą kontrolę nad swoją postacią w sytuacjach kiedy liczy się stoicyzm, opanowanie i determinacja. Wpływa także na wielkość początkowej puli Many, szybkość odzyskiwania punktów Many oraz czas trwania zaklęć.

Opanowanie

Cecha pochodna. Opanowanie [Opn] oznacza jej odwagę, dyscyplinę i morale oraz powściągliwość na znieważenia, oskarżenia i prowokacje. Zdając test Opanowania postać neguje efekty Lęku, Strachu, Przerażenia, Paniki, Wstrętu, Awersji i innych efektów oddziaływających na stan psychologiczny postaci. Bazowo zależy od Woli postaci oraz bonusu z umiejętności Zimna krew.

Podtrzymanie

Cecha pochodna. Podtrzymanie [Pdt] to cecha potrzebna do przedłużania trwania zaklęć na kolejne Tury. Nie ma innego zastosowania. Bazowo zależy od Woli postaci oraz bonusu z umiejętności Medytacja.

Inteligencja i charakter

Należy zwrócić uwagę na brak cechy określającej mądrość postaci, jej elokwencję, sposób wypowiadania się, intelekt czy charakter. W tym przypadku zdajemy się całkowicie na gracza, dzięki czemu może odgrywać swoją postać tak, jak chce. W innym przypadku mogłoby dochodzić do niepotrzebnych konfliktów między sposobem odgrywania postaci, a jej wartością liczbową.

Atrybuty zmienne

Wytrzymałość

Wytrzymałość odzwierciedla umiejętność ignorowania bólu i dolegliwości fizycznych, w tym zmęczenie organizmu oraz wolę działania. Gdy punkty Wytrzymałości postaci spadną do 0, postać zyskuje stany Nieprzytomność i Powalenie.

Mana

Mana jest mentalną wytrzymałością postaci. Służy głównie Uczonym do rzucania zaklęć. Większa ilość Many oznacza możliwość rzucenia większej ilości zaklęć pod rząd. Niewystarczająca liczba pkt. Many uniemożliwia rzucenie zaklęcia i skorzystanie ze zdolności, które jej wymagają.

Stres

Stres jest zmęczeniem mentalnym, szokiem psychicznym, roztrzęsieniem, wypaleniem, które utrudnia skupienie myśli. Im większy stres, tym częściej będzie trzeba przerzucać zdane testy (zob. str. 126). Gdy ten tor zostanie całkowicie zapełniony postać uzyskuje na stałe losową Traumę mentalną.

Redukcja obrażeń

Redukcja obrażeń daje postaci możliwość zignorowania części lub wszystkich otrzymanych obrażeń. Najczęściej ma ten atrybut zastosowanie podczas walki lub zderzeń i upadków. Zazwyczaj wynika z posiadanej zbroi, mikstur i zaklęć.

Kontuzje

Kontuzje to uszkodzenia fizyczne, dysfunkcje kończyn, zachwianie w koordynacji. Aktualna ilość punktów Ilość punktów Kontuzji może ulec zwiększeniu po otrzymaniu obrażeń w walce, niefortunnego upadku, w efekcie pułapki, etc. Za każdym razem, gdy osiągnie wartość progową, gracz musi wylosować kartę z talii Urazów.

Doświadczenie

Podczas przygód postać uczy się, poznaje, odkrywa – słowem: zdobywa doświadczenie. Później ta wiedza przekłada się na umiejętności różnego rodzaju. Rozwój postaci podzielono na etapy. Każdy taki etap (poziom doświadczenia) wymaga zdobycia określonej ilości punktów Doświadczenia. Gdy je zdobędzie – postać awansuje na wyższy poziom (zob. str. 130. Limit Doświadczenia potrzebnego do osiągnięcia następnego poziomu jest zależny od aktualnego poziomu.

Poziom postaci

Poziom doświadczenia postaci, oznaczany przez [poz], informuje o zdobytym Doświadczeniu, opanowanych umiejętnościach i zdolnościach. Im wyższy poziom, tym więcej postać potrafi. W przypadku tego atrybutu limit nie jest potrzebny – przyjmuje się, że nie ma górnego ograniczenia.

Reputacja

Nie jest to atrybut wyrażony pojedynczą liczbą, jak pozostałe. W tym przypadku jest to lista wartości z etykietami. Etykieta wskazuje kogo lub czego dotyczy dana wartość Reputacji (np. kraina Lunor lub frakcja Synów Sukina lub wędrownego kupca Tymariona i jego niewolników). Wartość liczbowa oznacza nastawienie względem postaci – im większa liczba, tym lepsza relacja. Wartości mogą w tym przypadku być liczbami ujemnymi, co oznacza złe stosunki i zwiastują kłopoty.

Umiejętności

Centralną część Karty postaci stanowi spis wszelakich dostępnych umiejętności i ich aktualny poziom. Nie może on być niższy niż 1 ani wyższy niż 10, przy czym gracze mogą rozwijać podczas Awansu poziom Umiejętności swoich postaci jedynie do wartości 7 (lub 8 w przypadku Umiejętności natywnych). Ze względu na Drugą zasadę, nie ma potrzeby wpisywania wartości `1` przy każdej z nich. Lepiej jest zanotować jedynie wartości tych, które zostały rozwinięte. Szczegółowy opis wszystkich Umiejętności można odnaleźć na stronie 169.

Atrybuty miękkie

Oprócz opisu liczbowego, każda postać jest określona za pomocą atrybutów miękkich (zwanych też Flagami postaci) – cech **Temperamentu**, **Relacji**, **Grozy**, **Przekonania**, **Pragnienia** i **Brzemienia**. Dzięki nim łatwiej będzie graczowi wcielić się w tę postać, a także sprawiają, że postać jest mniej nijaka, wyróżniająca się i unikatowa oraz bardziej zapada w pamięć. Czasami na potrzeby narracji Flagami są także: wyznawane bóstwo, geneza i kultura, rasa, profesja i płeć.

Mechanicznie te atrybuty mogą pomagać lub przeszkadzać w trakcie gry. Sprowadza się to do zadeklarowania przez gracza, że chce wykorzystać któryś atrybut miękki podczas testu. Musi uzasadnić, dlaczego ten atrybut ma znaczenie w teście. Jeśli cały stół (gracze oraz MG) nie mają zastrzeżeń co do sensowności wytłumaczenia, wówczas gracz może zastosować **±1 do wyniku testu**. Gracz może przykładowo powołać się na swoją cechę „Ostrożny", aby zmodyfikować wynik testu umiejętności Skradanie się o ±1. W niektórych przypadkach MG może zgodzić się na większy bonus lub nawet **Kość Premiową**, jeśli związek atrybutu miękkiego jest solidnie uzasadniony. Mogą też być sytuacje, w których Flaga ewidentnie przeszkadza w podjętym działaniu (ponownie decyduje cały stół). Groza, Brzemię i Przekonanie w naturalny sposób tworzą takie utrudnienia, ale również można znajdować powiązania z innymi atrybutami miękkimi. W tej sytuacji gracz powinien wykonać test z dodatkową **Kością Karną**, ale najprawdopodobniej będzie się wiązać z pozyskaniem Żetonu Losu na koniec sesji. Jeśli Graczowi bardzo zależy na sukcesie w takim teście, może wykorzystać posiadany Żeton Losu lub wynegocjować z Mistrzem Gry „kupno" sukcesu za Żeton Fatum – co się odwlecze, to nie uciecze.

Powoływanie się na swoje atrybuty miękkie skutkuje na koniec sesji dodatkowymi nagrodami, m.in. **pkt. Doświadczenia**. Zatem warto z tego korzystać, nawet na niekorzyść testu, zwłaszcza, że może to prowadzić do bardzo interesujących scen. Każdy Gracz powinien notować użycia zgodne i przeciwne do swoich Flag oraz sprawdzać po sesji, które z nich użył, aby uzyskać dodatkowe PD. Powołanie się na 1 atrybut miękki daje 3 pkt Doświadczenia, na dwa różne – 6 pkt Doświadczenia, a na co najmniej 3 różne – 10 pkt Doświadczenia. Ponadto powołanie się na atrybut w sposób, który utrudnia lub uniemożliwia wykonanie zadania, skutkuje uzyskaniem **Żetonu Losu**.

Reputacja

Reputacja postaci jest atrybutem miękkim, jednak wymaga nieco szerszego wyjaśnienia. Na Karcie postaci przeznaczono więcej miejsca na ten atrybut, ponieważ każda postać może mieć różne wartości dla różnych obszarów, frakcji czy postaci. Przykładowo może być znana w mieście Targvald (posiada Reputację w tym obszarze +2), ale u lokalnego handlarza ziołami może mieć zszarganą opinię przez kradzież lub oskarżenie przed władzami o oszustwo (Reputacja -3). W sytuacji, kiedy postać będzie rozmawiać z dowolnym mieszkańcem miasta Targvald oprócz ów handlarza może dodać do wyniku testu maksymalnie +2 z racji swojej Reputacji. Jeśli to zrobi, a test się nie uda i wypadnie **Krytyczna porażka lub wynik `10`**, jego Reputacja okazuje się być fikcyjna i traci 1 pkt Reputacji do minimum ±0. Nadal wartość Reputacji wynosi +1 po feralnej rozmowie. Natomiast, kiedy nasz bohater postanowi wejść w interakcję społeczną z rzeczonym handlarzem ziołami, musi zmniejszyć swój wynik testu o 3 pkt, co również wynika z racji swojej Reputacji. W tym przypadku Krytyczna porażka nie pogarsza opinii postaci, ale za to **Krytyczny sukces podnosi** wartość Reputacji o 1 pkt do max ±0.

Kiedy postać gracza wykona prośbę lub **przysługę** dla postaci niezależnej, zyskuje 1 pkt Reputacji u niej. Jeśli był to przedstawiciel frakcji, zyskana Reputacja dotyczy całej frakcji. Działa to w obie strony – postać może poprosić o przysługę postać niezależną lub frakcję, którą reprezentuje, poświęcając odpowiednią liczbę pkt Reputacji. Dlaczego nie 1? Gdy cała drużyna wykona przysługę, wszyscy jej członkowie zyskują pkt Reputacji. Zatem analogicznie prośba o przysługę, która będzie korzystna dla całej drużyny, może kosztować więcej niż 1 pkt Reputacji. W tym przypadku liczy się suma, więc kilka postaci może obniżyć swoją wartość Reputacji o 1 pkt, aby spełnić warunki prośby. Postacie mogą też zażądać wykonania przysługi nie mając wystarczającej liczby pkt Reputacji groźbami, szantażem, czy innymi brudnymi zagrywkami. Wówczas nadal płacą koszt schodząc z wartością Reputacji na liczby ujemne. Ujemne wartości mogą zwiastować **kłopoty**. Mistrz Gry może wykorzystać ujemne pkt Reputacji na wprowadzenie zagrożenia lub utrudnienia, np. nasłać zbójów lub donieść komuś ważnemu w lokalnym kontekście. Każde stworzenia zagrożenia lub utrudnienia, które bohaterowie przezwyciężą, powoduje odzyskanie pkt Reputacji. Ich liczba zależy od sytuacji i ostatecznie od decyzji Mistrza Gry.

Obszar percepcji

Każdy zmysł postaci ma swój indywidualny obszar, który pozwala pozyskać informacje o zjawiskach w nim zachodzących. Dzięki takiej świadomości postać może podjąć odpowiednie działanie, by uniknąć zagrożenia, pozyskać potrzebne dobra, skorzystać z przedmiotu lub konstruktu, skomunikować się z inną istotą, itp. W grze najczęściej przydaje się to w walce. Każdy z walczących chce pozostać w bezpiecznej strefie poza wzrokiem przeciwników, a jednocześnie chce ich widzieć, żeby móc ich pokonać. Tak więc obszar widoczności to półkula znajdująca się bezpośrednio przed postacią, przy czym każdy obiekt naturalnie wyłącza z tej strefy inne obiekty znajdujące się za nim. Zasięg tej półkuli jest ograniczony ilością światła – może się wahać między 2 metrami w ciemną noc, do kilku kilometrów w słoneczny dzień. Słuch tworzy strefę kulistą wokół postaci o zróżnicowanym promieniu – od 2 metrów w hałaśliwym otoczeniu po kilkadziesiąt metrów w cichym miejscu. Węch jest uzależniony od kierunku przepływu powietrza. W ogólnym przypadku jest to stożek o rozpiętości 30º skierowany w stronę, z której wieje wiatr. W przypadku jego braku, jest to obszar całego pomieszczenia lub kula o promieniu 2m wokół postaci. Dotyk i smak nie mają tak powszechnego zastosowania. Jest jeszcze zmysł poznawczy dotyczący magii (umiejętność Wykrywanie), dzięki któremu postać może uzyskać informację o lokalizacji pobliskich źródeł magii, jak zaklęte przedmioty, postacie władające magią lub miejsca, gdzie zostało niedawno rzucone zaklęcie. Obszar ten tworzy kula wokół postaci o nieskończonym promieniu, lecz im dalej od postaci, tym silniejsze źródła magii jedynie jest w stanie wykryć. Wszystkie te obszary dodane do siebie tworzą Obszar percepcji, który w walce oznacza, których istot i działań postać jest świadoma. Zatem podczas walki postać jest świadoma wszystkich przeciwników przed sobą, jeśli ich widzi, oraz wokół siebie, jeśli ich słyszy lub czuje. Oznacza to, że wróg stojący bezpośrednio za plecami postaci jest w jej obszarze percepcji, chyba że nie zaatakował jej do tej pory i udał mu się test skradania.

Testowanie

Testowanie wprowadza czynnik losowy do gry, który z jednej strony urozmaica rozgrywkę oraz umożliwia faktyczny rozwój postaci, a z drugiej strony odzwierciedla i rozstrzyga wydarzenia w świecie fikcyjnym (wyobrażonym). Wynik rzutu można interpretować jako trudność zadania, którego podejmuje się ta postać w tym konkretnym miejscu i w tym czasie. Wartość testowanego atrybutu z kolei odpowiada wiedzy, umiejętnościom i doświadczeniu postaci wykonującej zadanie. Mistrz Gry ma prawo modyfikować trudność testu dając przykładowo –1 do testowanego atrybutu ze względu na „niewystarczające oświetlenie" lub +2 z powodu „niezwykłej prostoty zamka". Pamiętajmy przy tym, że RPG to gra, zabawa, a nie rywalizacja MG z resztą graczy.

Test zwykły

Podstawowym terminem powszechnie używanym w grach RPG jest testowanie. Polega ono na rzuceniu kością 10-ścienną i porównaniu wyniku z wartością testowanego atrybutu. Jeśli wynik nie przekroczy wartości atrybutu (lub w myśl Drugiej Zasady wypadło `1`), test uznany zostaje za zdany. Jeśli wyrzucona wartość będzie większa od testowanego atrybutu (w szczególności wynik `10`), test jest oblany.

Z biegiem czasu postacie będą nabywać nowych zasad, dzięki którym między wypuszczeniem kostki z ręki, a rozstrzygnięciem, czy test został zaliczony, sporo rzeczy może się zmienić. Wszystkie modyfikatory należy stosować w tym samym porządku.

Kość Karna, Kość Premiowa

Przed wykonaniem rzutu należy dobrać dodatkową kość, jeśli zasady mówią o kości karnej, podobnie w przypadku kości premiowej. Wszystkie kości należy wyrzucić z ręki jednocześnie. Następnie, gdy wszystkie się zatrzymają, gracz musi odrzucić najkorzystniejszy wynik (najniższy) za każdą kość karną, jaką użył. Potem musi odrzucić dowolną wybraną kość, za każdą kość premiową, której użył.

Przerzut

Jeśli zasady mówią o przerzucaniu kości, to moment na odpowiednią decyzję następuje zaraz potem. Kości przerzucone również mogą zostać przerzucone, dopóki pozwalają na to zasady. Kości Premiowe i Karne nie podlegają przerzutom.

Odrzut

Następnym krokiem jest zdecydowanie o ewentualnym poświęceniu (odrzuceniu) kości, aby uzyskać w ten sposób inne korzyści – o ile gracz ma prawo zastosować tę regułę.

Wynik rzutu

Niektóre zasady mówią o wyniku rzutu. Jest to, co widać na wierzchnich ściankach kości użytych podczas testu, zanim zastosujemy inne zasady pozwalające modyfikować widoczne wartości.

Modyfikatory

Jeśli jakieś zasady pozwalają graczowi modyfikować wyniki rzutów o ±1, ±2 lub więcej, to jest to kolejny krok. Oznaczenie ±3 oznacza, że wynik rzutu można zwiększyć o co najwyżej 3 (do maksymalnie 10) albo zmniejszyć o co najwyżej 3 (do minimum 1). Teraz ma miejsce porównanie ich z testowanym atrybutem i wcielenie w grę wszystkich konsekwencji testu.

Wynik testu

Wynik testu, czyli różnica testowanego atrybutu i zmodyfikowany wyniku rzutu K10 informuje jak bardzo test się powiódł lub jak mocną był porażką. Przykładowo jeśli podczas testu Spostrzegawczości o wartości 7 wypadło 4, wówczas Wynik testu wynosi +3. Gdyby wynikiem rzutu było 8, wtedy Wynik byłoby równy –1. Wyniki większe lub równe 0 są uznawane za **Sukces**, a ujemne za **Porażkę**. Wyniki –5 i niższe nazywane są **Krytyczną porażką**, natomiast +5 i wyższe to **Krytyczny sukces**.

Test przeciwstawny

W przypadku dwóch postaci wykonujących przeciwne czynności (np. Skradanie przeciwko Nasłuchiwaniu lub Blefowanie przeciwko Empatii) każda z nich musi wykonać test swojego atrybutu. Postać, która lepiej zdała swój test wygrywa i jej zamierzony efekt wchodzi w grę. Aby rozstrzygnąć, która postać lepiej zdała swój test, należy porównać Wynik testów (każda musi odjąć wynik testu od testowanego atrybutu). Większy wynik wygrywa. Remisy rozstrzygane są na korzyść postaci wykonującej czynność (nawiązując do przykładu, będzie to ta postać, która się skradała lub blefowała).
Jeśli żadna postać nie zdała testu, również porównujemy Wynik obu testów (wartości ujemne) i wygrywa większy wynik (dla przypomnienia: –1 jest większe niż –2). Dla odmiany remisy w tym przypadku są rozstrzygane na niekorzyść postaci wykonującej czynność.

Zasady zaawansowane

Kolejne rodzaje testów raczej nie będą potrzebne w ciągu kilku pierwszych godzin gry. Początkujący gracze mogą je pominąć i sięgnąć do nich dopiero wtedy, kiedy zajdzie taka potrzeba.

Test grupowy

W teście grupowym dwie lub więcej postaci wykonują jednocześnie dokładnie jeden test tego samego atrybutu, każda swojej wartości tego atrybutu. Wszystkie porażki liczą się zawsze jako –1 niezależnie od wyniku rzutu i wartości atrybutu. Wszystkie te Wyniki testów cząstkowych są sumowane. Jeśli owa suma osiągnęła lub przekroczyła stopień trudności, wówczas test grupowy się powiódł. Przykład: 3 postacie wykonują grupowy test Tężyzny o stopniu trudności 5 (bardzo trudny przy 3 postaciach). Wyniki to 3/4, 7/5 i 1/4, czyli 1 – 1 + 3 = 3 < 5, czyli test jest oblany.

Grupowy test przeciwstawny

Grupowy test przeciwstawny nie ma stopnia trudności. Każda grupa wykonuje test grupowy i wyniki obu grup są porównywane. Remisy nie są rozstrzygane na korzyść żadnej z grup.

Test wieloetapowy

Test wieloetapowy nie kończy się po uzyskaniu pojedynczego sukcesu lub porażki. Test taki powtarza się dopóty, dopóki ilość sukcesów lub porażek nie osiągnie zadanego progu. Test wieloetapowy kończy się sukcesem, gdy ilość sukcesów w testach składowych jako pierwsza osiągnie określony próg.
Przykładowo w trój-etapowym teście Tężyzny gracz uzyska kolejno: porażkę (pierwsza), sukces (pierwszy), sukces (drugi), porażkę (druga) i sukces (trzeci), wówczas test jest zakończony sukcesem, ponieważ ilość sukcesów składowych osiągnęła wartość 3 przed porażkami.

Test przeciwstawny wieloetapowy

Działa tak samo, jak zwykły test wieloetapowy z tą różnicą, że sukcesy i porażki składowe są wyznaczane na podstawie testów przeciwstawnych.
Przykładowym przeciwstawnym wieloetapowym testem Tężyzny może być siłowanie się na rękę.

Grupowy test wieloetapowy

Działa tak samo, jak zwykły test wieloetapowy z tą różnicą, że sukcesy i porażki składowe są wyznaczane na podstawie testów grupowych.
Przykładowym grupowym testem wieloetapowym może być próba nasycenia przedmiotu zaklęciem przez kilku uczonych.

Grupowy test przeciwstawny wieloetapowy

Działa tak samo, jak zwykły test wieloetapowy z tą różnicą, że sukcesy i porażki składowe są wyznaczane na podstawie przeciwstawnych testów grupowych.
Przykładowym grupowym testem przeciwstawnym wieloetapowym może być wieloosobowe przeciąganie liny (Tężyzna vs Tężyzna) lub negocjacje graczy z radą miasta (Blefowanie vs Empatia lub Przekonywanie vs Przekonywanie).

Testowanie umiejętności

Najczęściej w trakcie rozgrywki gracze będą proszeni o przetestowanie jakiejś umiejętności. Czasem będzie to test zwykły (np. Spostrzegawczość w celu przeszukania pomieszczenia), a czasem test przeciwstawny (np. Zastraszanie przeciw Opanowaniu). W pierwszym przypadku MG opisuje efekt testu zgodnie z wynikiem. Im wyższy wynik, tym lepiej postać zrealizowała podjęte działanie, a im niższy, tym bardziej dotkliwe konsekwencje wynikną z fiaska.

Wybór umiejętności

Niekiedy nie jest jednoznaczne którą umiejętność należy testować. W rozmowie gracz może wypowiedzieć kwestię, która będzie równie dobrze pasować do Przekonywania co Uroku osobistego. Jeśli MG nie ma konkretnego powodu, dla którego powinna być wybrana jedna z tych umiejętności, powinien się zgodzić na propozycję gracza, co do wyboru testowanej umiejętności. Celem tego jest, aby akcja szła wartko na przód zamiast grzęznąć w meandrach mechanicznych.

Modyfikatory

Jest wiele czynników, które mogą wpływać na wynik testu. **Reputacja** może zarówno ułatwiać jak i utrudniać osiągnięcie zadowalającego rezultatu. Innym czynnikiem są **Atrybuty miękkie**, na które gracz może się powołać, by uzyskać +1 do wyniku lub – w niektórych przypadkach – Kość premiową. **Warunki otoczenia**, sytuacyjne to kolejna kategoria modyfikatorów, które mogą mieć zastosowanie podczas konkretnych testów. Te zazwyczaj są uzgadniane z Mistrzem Gry przed wykonaniem rzutu. Ich efekt może być o wiele szerszy niż proste +1 / –1 do wyniku. **Atuty, Stany i Psychologia** pozyskane przez postać mogą wpływać na jej zakres możliwości, a zatem i na wyniki testów. Ostatecznie także wszystkie rzucone **zaklęcia**, wypite **mikstury** i **przedmioty magiczne** są właśnie stosowane w tym celu, by zmieniać szanse na powodzenie w testach.

Fazy gry

Prowadzenie awanturniczego trybu życia jest wyczerpujące zarówno na ciele jak i na umyśle. I mowa tu nie tylko o postaciach, ale też o graczach. Co pewien czas warto zatem zwolnić na chwilę, dać graczom i ich postaciom odetchnąć, przemyśleć aktualny stan rzeczy, zastanowić się nad kolejnymi ruchami, spróbować przewidzieć, co może wydarzyć się dalej i przygotować się na to. Należy założyć, że na każdej sesji powinna pojawić się co najmniej jedna Faza przygody i jedna Faza obozu. Nie ma limitu na ich ilość, ani kolejność występowania, choć w typowym przypadku nie ma sensownego powodu, by robić dwie Fazy obozu jedna po drugiej. Można przyjąć, że na pojedynczej sesji trwającej 3 godziny czasu rzeczywistego wystąpią 3 sceny w Fazie przygody oraz jedna scena Faza obozu. Kolejność jest tu bez znaczenia.

◇

Faza przygody

W tej fazie bohaterowie są rzuceniu w wir przygody. Scena po scenie realizowane są założenia scenariusza bądź wątków postaci. Każda decyzja prowadzi do kolejnych scen, zmian środowiska i konsekwencji swoich działań. Postacie są w ciągłym zagrożeniu ze strony świata zewnętrznego. Wykorzystywane są mechaniki Podróży, Eksploracji, Negocjacji i Potyczek.

Faza obozu

Jest to moment odpoczynku, regeneracji postaci, odpowiedni czas i miejsce na rozmowę między postaciami, poruszenie wątków postaci graczy lub bohaterów niezależnych wędrujących razem z drużyną. Jest to także okazja dla postaci rzemieślniczych do zanurzenia się w swój rewir zainteresowań. W tej fazie postacie nie czują bezpośredniego zagrożenia ze strony świata zewnętrznego. Dzięki temu mogą zajmować się takimi rzeczami jak naprawa ekwipunku, uzupełnianie amunicji, a także rzemieślniczymi z pewnymi ograniczeniami. Dzięki temu mogą zajmować się **Zadaniami Przestojowymi**.

Zadania przestojowe

W czasie Fazy obozu gracze mogą deklarować chęć realizacji różnego typu zadań i czynności – rzemieślniczych, alchemicznych, treningu, nauki, czy jeszcze innych. Wiele z takich projektów będzie wiązało się z wymaganiami, jak na przykład **składniki** lub surowce, czy księgi wiedzy oraz czasem potrzebnym na realizację. Z założenia te zadania zakończą się sukcesem, nie jest powiedziane jedynie jak dużo zajmą czasu. Jasnym jest, że prostsze przedsięwzięcia da się zrealizować szybciej, a bardziej skomplikowane dłużej. Do kontrolowania postępu będą służyły **Zegary zadania**. Każde zadanie należy omówić z MG, żeby określić wymagania oraz ilość etapów zegara. Przykładowo wykucie sztyletu, miecza długiego lub dwuręcznego będzie wymagało sztabki stali (pół dla sztyletu, całej dla miecza długiego i 2 sztabek dla miecza dwuręcznego) oraz odpowiednio 2, 3 lub 5 etapów Zegara zadania. Kiedy gracz zgromadzi odpowiednie zasoby, może przystąpić do zapełniania Zegara zadania. Podczas każdej Fazy obozu może wykonać test powiązanej umiejętności. Sukces oznacza istotny postęp, czyli zapełnienie odpowiedniego wycinka Zegara projektu. Porażka nie zmienia stanu postępu. Krytyczna porażka oznacza utratę zasobów i wstrzymuje realizację zadania do chwili uzupełnienia ich. Kiedy zegar zostanie zapełniony, wówczas Zadanie przestojowe zostaje zakończone. **Intensywne zadania** będą wymagały wielu testów podczas jednej Fazy obozu i mogą zakończyć się pełnym sukcesem lub częściowym. Każdy gracz może równocześnie podjąć się więcej niż jednego projektu jednocześnie, ale tylko nad jednym z nich może pracować podczas pojedynczej Fazy obozu. Warunki obozowania mają też znaczenie. W miejscu ucywilizowanym (duża osada, miasto) z dostępem do sprzętu (kuźnia, aparatura alchemiczna, kręgi przywołań) ułatwiają prace nad znaczną częścią zadań, podczas gdy dzicz i warunki naturalne utrudniają, choć bywają i wyjątki odwrotnej sytuacji. Generalnie w warunkach korzystnych (najczęściej – ucywilizowanych) postacie mogą korzystać ze zdolności przyspieszających i ułatwiających realizację zadań (np. dodanie 2 sukcesów do zegara postępu w wyniku Krytycznego sukcesu w teście albo ochrona zasobów przed zniszczeniem w wyniku Krytycznej porażki), natomiast w warunkach nieprzyjaznych nie mają zastosowania.

Rodzaje zadań

W czasie każdej Fazy obozu postacie mogą podejmować zadania z poniższego zakresu lub własne – uzgodnione z Mistrzem Gry.

- **Kowalstwo, płatnerstwo**
  Naprawa ekwipunku, produkcja amunicji, wytwarzanie przedmiotów z metalu. Składniki: sztabki żelaza, miedzi, stali, minerały. Test: umiejętność Kowalstwo. Zegar postępu zadania od 1 do 10 w przypadku najtrudniejszych lub najżmudniejszych zadań dla każdego przedmiotu.
  ★ Wykucie sztyletu lub miecza krótkiego – pół sztaby stali + zegar 2-etapowy,
  ★ Wykucie miecza dwuręcznego – 2 sztaby stali + zegar 5-etapowy
  ★ Ostrzenie broni – osełka i olej lniany + zegar 1-etapowy – dodaje 1 obrażenie do wszystkich Trafień do następnej Fazy obozu
  ★ Wzmocnienie pancerza – arkusze utwardzonej skóry, nity, metalowe paski + zegar 1-etapowy – zwiększa Redukcję obrażeń pancerza o 1 pkt. przy Draśnięciach do następnej Fazy obozu
  ★ Konstrukcja pułapki – sprężyna, linka, dźwignia + zegar 1-etapowy – stworzenie łatwej w zastawieniu pułapki, sideł, samostrzałów lub alarmów.

- **Gotowanie**
  Postać może zająć się przygotowaniem smacznej i sycącej potrawy dla siebie, swoich sojuszników lub nawet na sprzedaż. Składniki: kawał mięsa, woda, tłuszcz, warzywa. Test: umiejętność Gotowanie. Zegar postępu zadania od 1 do 2 w przypadku najbardziej

złożonych receptur. Proste potrawy zwiększają pulę (czyli wartość maksymalną, a nie aktualną) Wytrzymałości lub Many o bonus z umiejętności Gotowanie do następnej Fazy obozu. Złożone potrawy dają Żeton Losu albo redukują 2 pkt. Stresu albo zwiększają jednocześnie pule Wytrzymałości i Many. Wybiera gracz i ten sam wybór dotyczy wszystkich członków drużyny.

- **Rymarstwo**
  Naprawa uszkodzonego ekwipunku, produkcja skórzanych przedmiotów. Składniki: skóry zwierzęce, rzemienie, metalowe ćwieki, nity i sprzączki. Test: umiejętność Rymarstwo. Zegar postępu zadania od 1 do 8 w przypadku najbardziej złożonych przedmiotów.

- **Zwoje i księgi**
  Spisanie lub przepisanie zaklęcia na zwój lub do magicznej księgi i nasycenie pergaminu Maną za pomocą czaru Synergia, minerału Âdr lub kadzidła z Riodranu. Złożenie i oprawienie księgi na zaklęcia. Wymagane składniki to pergamin, skóra do oprawienia księgi, pióro i atrament. Test: umiejętność Kaligrafia. Każde przepisane zaklęcie to zegar 1-etapowy.

- **Rytuał**
  Intensywne zadanie, które wymaga konkretnych składników, rzucenia zaklęcia i podtrzymania go na tyle długo, aby nasycić nim obiekt rytuału. W ten sposób można tworzyć własne artefakty (zob. Rytuały str. 186).

- **Alchemia**
  Wymaga najczęściej jednoetapowego zegara postępu, ale też konkretnych składników (zob. Zioła str. 228). Obróbka każdej sztuki ziela lub receptury wymaga osobnego zegara Zadania. Test: umiejętność Alchemia.

- **Tresura**
  Postać może pogłębić więź z chowańcem lub wytresować go w konkretnym zadaniu. W efekcie chowaniec otrzymuje 1 pkt. umiejętności, który może przeznaczyć na rozwój swoich zdolności specjalnych lub atrybutów. Test: umiejętność Natura. Wymaga zegara 5-etapowego.

- **Trening / nauka**
  Postać może czytać woluminy z wiedzą lub trenować konkretną umiejętność. W efekcie uzyskuje 1 pkt. umiejętności, który może przeznaczyć na rozwój wybranej umiejętności. Te o wartości 5 lub wyższej nadal wymagają 2 pkt. umiejętności, aby je rozwinąć. Zegar 8-etapowy. Test: cecha Intuicja.

- **Handel**
  Postać może dokonać handlu z lokalnymi humanoidami. Podczas kupna przedmiotów cena jest zależna od marży rynku – do ustalenia z MG, w ogólnym przypadku są to ceny z podręcznika. Podczas sprzedaży przedmiotów wartość przedmiotów jest o połowę mniejsza.

- **List**
  Postać może napisać i wysłać list do postaci, z którą ma relację. Istnieje duża szansa, że gołąb wróci z odpowiedzią do czasu następnej Fazy obozu. W ten sposób można uzyskać wskazówki, przekazać informacje, rozkazy lub wyrażać atrybuty miękkie postaci. Zegar 1 lub 2-etapowy.

- **Kult**
  Postać może oddać cześć swojemu bóstwu, składać ofiary lub poświęcić się żarliwym modlitwom o wstawiennictwo lub błogosławieństwo bądź odkupić Niełaskę. Test: umiejętność Religia. Zegar 10-etapowy, efekt ustalany z Mistrzem Gry.

- **Sztuka i rekreacja**
  Obcowanie z kulturą, sztuką i pięknem natury pozwala zabliźniać rany na duchu. Nawet zwyczajnie beztrosko spędzony wieczór w karczmie czy noc w burdelu pozwala przeciwdziałać zszarganym nerwom, choć wymaga to najczęściej monet. W efekcie postać obniża swój Stres o 1 pkt. Test: brak. Zegar 1, 2 lub 3-etapowy (w zależności od poświęconej liczby złotych monet – minimum 30 / 20 / 10).

- **Bratanie się**
  Spędzanie czasu pośród pospólstwa, rozmawianie z lokalnymi mieszkańcami i rozpowszechnianie opowieści o swoich poczynaniach i o sobie samym. Wraz rosnącą famą Reputacja postaci wzrasta o 1 pkt. w okolicy. Test: dowolna umiejętność społeczna za wyjątkiem Emaptii. Zegar 2-etapowy.

Podróże

Role

Podróż przez dzikie tereny nie jest niczym prostym, ani przyjemnym. W lasach i górach czyhają drapieżniki i bandyci, na przełęczy łatwo lawinę lub skręcenie kostki, nawet postój w źle wybranym miejscu może zakończyć się zatruciem lub utratą ekwipunku. Aby uniknąć przykrych wydarzeń, drużyna musi przygotować się odpowiednio i roztropnie podejmować decyzje.

Na czas podróży przydzielane są role: Przewodnika, Myśliwego, Ochroniarza i Mędrca poszczególnym członkom. Jedna osoba może pełnić kilka ról, ale łatwiej jest, gdy członkowie drużyny podzielą się tymi odpowiedzialnościami po równo. Każda rola ma przypisaną odpowiedzialność za pewien aspekt podróżowania przez nieucywilizowane tereny, a co za tym idzie również listę przydatnych umiejętności.

Przewodnik

Głównym zadaniem Przewodnika jest poprowadzenie drużyny możliwie najkrótszą i najbezpieczniejszą trasą do celu. Oznaczać to może kontaktowanie się z napotkanymi istotami, odczytywanie map, drogowskazów, rozpoznawanie punktów orientacyjnych, gwiazd. Niewypełnienie tej roli może skutkować narażeniem drużyny na niebezpieczeństwo, zabłądzenie i wydłużenie podróży. Najbardziej przydatne atrybuty to: Orientacja oraz wszystkie umiejętności Społeczne.

Myśliwy

Myśliwy jest odpowiedzialny za zapewnienie drużynie jedzenia i wody pitnej oraz odpowiednie przygotowanie posiłków. Niedopełnienie tych obowiązków może skutkować głodem i brakiem sił w czasie dalszej wędrówki, a nawet ciężkim zatruciem. Najbardziej przydatne atrybuty to: Podsłuchiwanie oraz wszystkie umiejętności Surwiwalowe.

Ochroniarz

Obowiązkiem Ochroniarza jest nie tylko miecz baczenie na zagrożenia czyhające na przemierzanych terenach, ale również podczas postojów i noclegu w dziczy. Choć rozdziela warty, sam czuwa nieustannie.

Najbardziej przydatne atrybuty to: Czujność i wszystkie umiejętności Bojowe.

Mędrzec

Rola Mędrca dotyczy głównie wydarzeń o charakterze magicznym, rozpoznawanie zagrożeń spoza świata materialnego, pomoc medyczna, wynajdywanie rozwiązań trudnych i nietypowych sytuacji oraz ogólna wiedza o świecie, dzięki której łatwiej będzie radzić sobie w trudach podróży. Najbardziej przydatne atrybuty to: Wykrywanie magii i wszystkie umiejętności Wiedzy.

Przemierzanie świata

Przebycie drogi z punktu A do punktu B można załatwić zwykłym „Dotarliście". O wiele ciekawiej jest pokrótce dowiedzieć się, co się wydarzyło po drodze. Być może ktoś skręcił kostkę pokonują skalne urwisko lub zyskał przedmiot udzielając pomocy wędrownemu handlarzowi. Takie podejście odda również o wiele lepiej charakter wyprawy, która była czymś niebagatelnym, biorąc pod uwagę, w jaki sposób wyglądały wędrówki po świecie bez wielu obecnie powszechnych udogodnień.

Każdą podróż należy podzielić na odpowiednią ilość fragmentów – metryką może być ilość dni lub tygodni wędrówki. Dla każdego takiego fragmentu należy wylosować jedno Zagrożenie podróży. Zbyt duża liczba takich wydarzeń może niepotrzebnie rozwodnić przygodę, więc nie należy przesadzać. Idealnie jest zapytać graczy o decyzję, jak chcą podejść do podróży:

- **Bezpiecznie**
  Jeśli postacie wolą trzymać się często uczęszczanych, bezpiecznych traktów z wieloma postojami, to wydłużą swoją podróż jednocześnie zmniejszając ryzyko napotkania Zagrożenia podróży każdego dnia.

- **Szybko**
  Jeśli postanowią zminimalizować czas podróży, wówczas idą na przełaj, często przez dzikie ostępy, gdzie roi się od niebezpieczeństw, co oznacza większe ryzyko wystąpienia Zagrożenia podróży, ale mniej potencjalnych okazji.

- **Wyważenie**
  Drużyna usiłuje znaleźć złoty środek między czasem podróży, a bezpieczeństwem, co przekłada się na średni czas podróży i średnie ryzyko wystąpienia Zagrożenia podróży. To podejście może być nieosiągalne, kiedy

Zagrożenia podróży

Pojedyncze wydarzenie powinno być zbudowane wedle pewnego uniwersalnego schematu – opisanego poniżej. Ważnym podczas tworzenia Zagrożeń podróży jest, aby drużyna mogła dalej podróżować oraz nie rozdzieliła się, ponieważ wtedy byłby to temat na osobną sesję, a tego chcemy uniknąć w tych przerywnikach podróży.

1. MG opisuje okoliczności zetknięcia się z wydarzeniem, sposób jego zauważenia, uświadomienia sobie zagrożenia. Zagrożeniem może być:
   - niebezpieczne ukształtowanie terenu,
   - niesprzyjające warunki pogodowe lub atmosferyczne,
   - napotkanie wrogich istot,
   - napotkanie lokalnych rozumnych humanoidów,
   - ślady rytuałów lub mrocznej magii,
   - miejsce kultu nieznanych bóstw,
   - choroba lub zatrucie członków drużyny,
   - anomalia magiczna

   Idąc przez stary, dębowy las zauważacie kilka dużych kamieni z wyrytymi runami. Wyglądają na stare, zatarte i nieaktywne glify strażnicze.

2. MG przedstawia zagrożenie, problem lub konsekwencje zignorowania zdarzenia.
   Runy zdają się w niejasny sposób oddziaływać na wasze zmysły. Czujecie wibracje w środku głowy, co wywołuje ból i dezorientację.

3. MG wskazuje Rolę osoby, która ma kluczowe znaczenie do rozstrzygnięcia tego zagrożenia oraz kluczową Umiejętność bądź Cechę. Jedna inna postać może zadeklarować pomoc w teście.
   Proszę, aby Mędrzec wykonał test Metafizyki lub Religii.

4. Gracz, którego postać pełni wskazaną w tej podróży Rolę, wykonuje test kluczowej Umiejętności / Cechy. Jeśli postać pomagająca zdała swój test kluczowej Umiejętności / Cechy, wówczas postać o wskazanej Roli może zmodyfikować wynik swojego testu o ±1.
   Np. Postać pomagająca testowała Religię i zdała na +2, dzięki czemu główna postać ma ±1 do swojego rzutu. Teraz główna postać wykonuje test Metafizyki i wynikiem jest –1, ale dzięki ±1 może zamienić ten wynik na ±0, więc udaje się zdać.

5. MG interpretuje wynik testu. Wynik powinien być interpretowany co najmniej w 4 progach: krytyczny sukces (+5 lub większy), sukces (+4 do ±0), porażka (–1 do –4) oraz krytyczna porażka (–5 i gorzej).
   - W przypadku krytycznego sukcesu drużyna może zyskać niewielką korzyść, np. zapasy żywności, losowy skarb, skrócenie czasu podróży albo nawet wskazówkę dotyczącą fabuły.
   - W przypadku sukcesu korzyści i straty powinny wychodzić na zero. Np. utrata 3K10 monet, ale pozyskanie pochodni lub solidnej liny; albo brak strat i zysku.
   - W przypadku porażki drużyna powinna odczuć jej negatywne skutki, np. wszyscy otrzymują status Wyziębienie / Zmęczenie lub tracą 2K4 pkt. Wytrzymałości.
   - W przypadku krytycznej porażki, konsekwencje powinny być surowe, np. główna postać wykonująca kluczowy test ma złamaną rękę, a cała drużyna traci wszystkie zapasy lub zyskuje po 2K4 pkt Stresu.

Istnieje wiele sposobów wylosowania lub wygenerowania wydarzeń podczas podróży. Istnieją w internecie dedykowane narzędzia do tego celu stworzone – można się nimi posiłkować lub zatrudnić do tego sztuczną inteligencję.

Negocjacje

Jedną z podstawowych czynności, jakich postacie będą się podejmować w trakcie gry, są negocjacje społeczne. Mowa tu o wszelakich dyskusjach, przesłuchaniach, rozmowach dyplomatycznych a nawet targowaniu się. Ogólnie chodzi o sytuacje, w których mamy dwie strony i każda z nich ma swoje odmienne cele. O ile cena piwa w karczmie nie jest na tyle istotna, by sięgać po kości, to pertraktacje z nadzorcą

niewolników, szambelanem, czy kapitanem straży – owszem, może być. Jest kilka sposobów rozwiązania tej sytuacji. Jeśli gracze wolą podejście aktorskie, nie ma żadnych przeszkód, by całkowicie odegrać to pozostając w swoich rolach i nie sięgać po mechanikę. Drugą opcją jest załatwienie pojedynczym testem, jeśli gracze nie chcą tonąć w szczegółach na kolejne minuty gry. Jeśli natomiast jest to kluczowy test w scenie, finałowej być może, wówczas podejście bazujące na mechanice wydaje się właściwe.

Prawo głosu

W pełnym wariancie gracze oraz wszystkie inne postacie biorące udział w tej rozmowie wykonują test Sprytu i na podstawie jego wyników ustalana jest kolejność, w jakiej mogą się wypowiadać się. Postać o najwyższym wyniku uzyskuje **Prawo głosu**, czyli uwagę wszystkich zgromadzonych i może wygłosić swoje racje i punkt widzenia. Kolejną osobą z Prawem głosu będzie ta, która miała najwyższy wynik spośród pozostałych postaci biorących udział w dyskusji. Każda postać może zrezygnować z wzięcia udziału, lecz decyzja ta nie podlega zmianie.

Zegary postępu, Stawka i kolejność Prawa głosu

Mistrz gry powinien na początku określić poziom trudności Negocjacji. Może to zrobić w tajemnicy lub jawnie, przy czym ten drugi sposób będzie dla graczy zdecydowanie bardziej jasny i emocjonujący. Poziomem trudności nie jest pojedyncza liczba, lecz 2 niezależne zegary postępu – jeden **Zegar Sukcesu** i drugi **Zegar Porażki**. Wartości powinny wahać się między 3 (relatywnie prosta Negocjacja), 5 (średnia trudność) i 7 (dość trudna). Pokazują one, ile trudu wymaga rozstrzygnięcie dyskusji na korzyść strony graczy oraz jak łatwo będzie zakończyć dyskusję niepowodzeniem. Reputacja drużyny może wpłynąć na wartość początkową Zegarów. Ostatnim wymaganym przygotowaniem jest ustawienie **Stawki** na początkową wartość 1 oraz fabularne wyjaśnienie, co każda ze stron osiągnie, gdy dyskusja zakończy się jej sukcesem.

Przebieg negocjacji

Postać z Prawem głosu wybiera **Metodę**, czyli jedną z umiejętności społecznych (Przekonywanie, Blefowanie, Zastraszanie, Manipulacja lub Urok osobisty; w tym przypadku Empatia nie gra roli), oraz **Ton** swojej wypowiedzi - uległy, neutralny lub nachalny. Jej zadaniem jest wypowiedzieć zdanie (lub kilka zdań) pasujących do wybranego zestawu. Następnie gracz wykonuje test tej umiejętności. Jeśli ułożona przez gracza wypowiedź nie pasuje do wybranego tonu lub umiejętności, Mistrz Gry może zarządzić wykonywanie testu bardziej odpowiedniej umiejętności. Następnie dowolna osoba z przeciwnej strony wykonuje test Sprytu lub Opanowania (wybiera testujący) i porównywane są wyniki, jak podczas zwykłego testu przeciwstawnego. Jeśli test zakończył się sukcesem strony graczy, Zegar Sukcesu przesuwa się o aktualną wartość Stawki pól na przód, czyli na początku o 1. W przeciwnym przypadku Zegar Porażki przesuwa się o wartość Stawki pól na przód oraz każde następne użycie tej samej pary Metody i Tonu zostaje **Spalone**, czyli obarczone będzie dodatkową Kością karną (może się kumulować w przypadku wielokrotnej porażki przy użyciu tej samej Metody i Tonu). Po rozpatrzeniu wyniku testu Prawo głosu zostaje przekazane do kolejnej osoby.

Zasady zaawansowane ★

Kolejne zasady są rozszerzeniem zasad podstawowych i należy je wprowadzać stopniowo po opanowaniu podstaw Negocjacji.

Podniesienie stawki

Gracz może przed wykonaniem rzutu zdecydować się na podniesienie Stawki. Musi wtedy fabularnie uzasadnić takie działanie, na przykład dodając pełne odpowiedniej emocji zakończenie wypowiedzi. Oznacza to, że konsekwencje sukcesu i porażki zostają zwiększone, co Mistrz Gry musi jasno ustalić z graczami jeszcze przed wykonaniem testu. Mechanicznie wartość Stawki zostaje zwiększona o 1, co oznacza, że zegary postępu będą się przesuwać o jedno pole więcej po każdym teście, czyli szybciej osiągnięty zostanie sukces lub porażka. Gracz może także zdecydować się na podniesienie Stawki natychmiast po wykonaniu rzutu bez rozpatrywania jego efektów. Wówczas może wykonać przerzut, kosztem 1 pkt. Stresu, a następnie wybrana kombinacja metody i tonu zostaje Spalona niezależnie od wyniku.

Argumenty

Jeśli gracze dysponują informacjami dotyczącymi tematu dyskusji bądź rozmówcy, postać z Prawem głosu może użyć jednej z takich informacji, aby lepiej uargumentować swój punkt widzenia lub trafić w czuły punkt rozmówcy i w efekcie zwiększyć swoje szanse na sukces. W tym celu musi w swojej wypowiedzi przed wykonaniem testu zawrzeć taką informację, wpleść ją w wybraną Metodę i Ton. W praktyce gracz uzyskuje podczas swojego testu ±1, ±2, etc lub Kość Premiową (decyduje Mistrz Gry na podstawie siły argumentu oraz jak dobrze gracz ubrał sens argumentacji w słowa). Każdy taki Argument jest jednorazowy i powoływanie się na niego wielokrotnie nie daje żadnych dodatkowych efektów.

Kompromisy

Jeśli Negocjacja jest kluczowym elementem przygody, Mistrz Gry może zdecydować się dodać progi kompromisów. W tej sytuacji po przekroczeniu połowy zegarów postępu ustalane są dodatkowe konsekwencje, które należy rozpatrzeć po osiągnięciu tej wartości, nawet jeśli dany zegar nie osiągnie swojego końca. Przykładowo, jeśli gracze starają się dowieść swojej niewinności w sprawie morderstwa, gdzie Zegar Porażki ma 7 pól, osiągnięcie 4-go pola na tym zegarze oznaczać będzie, że mimo iż gracze przekonali sędziego o braku udziału w tej zbrodni (udało się ostatecznie osiągnąć Sukces), i tak zostanie na nich nałożona relatywnie mniejsza kara (np. grzywna) za błąkanie się po cudzej posiadłości.

◇

Negocjacje		Ton		
		Uległy	Neutralny	Nachalny
Metoda	Przekonywanie	Sugestia	Oczekiwanie, przekupstwo	Żądanie, rozkaz
	Blefowanie	Żart	Zmyślanie, podstęp	Oszczerstwo, kłamstwo
	Zastraszanie	Porada	Ostrzeżenie	Groźba, szantaż
	Manipulacja	Błaganie, litość	Obietnica	Oskarżenie
	Urok osobisty	Pochlebstwo	Flirt	Ośmieszenie

Eksploracja

Eksploracja jest fundamentalną częścią gier RPG, jeśli nie najważniejszą, bowiem to dzięki niej zdobywają nowe **informacje** i odkrywają **świat** oraz fabułę. Jest to proces, w którym postacie graczy wkraczają na nowe obszary, poznają nowe miejsca i postacie, odkrywają tajemnice, znajdują przydatne przedmioty, ale również napotykają niebezpieczeństwa i kłopoty. Celem eksploracji jest zatem nie tylko odkrywanie fizycznych aspektów świata gry, ale także rozwijanie fabuły, zrozumienie historii świata bądź scenariusza i rozwijanie drużyny poprzez zdobywanie doświadczenia i zasobów.

Zarys sytuacji i deklaracje

W pierwszej kolejności MG opisuje pobieżnie całą **lokację**. Może zwrócić uwagę na oczywiste sprawy jak meble znajdujące się w pomieszczeniu, silny smród dochodzący ze strony beczek pod ścianą, oświetlenie i dobrze słyszalne dźwięki oraz istoty znajdujące się w danej lokacji. Opisuje także **obiekty uwagi**, czyli przedmioty, istoty i zjawiska przyciągające uwagę oraz potencjalne przejścia do innych lokacji. Może także od razu zasugerować, na co zwracają swoją uwagę postacie, gdyż tej wiedzy gracze mogą nie mieć. Po wstępnie przedstawionej sytuacji, gracze po kolei mogą deklarować co ich postacie chciałyby zbadać. Kolejność jest swobodna w tym przypadku. Ważne jest jedynie, by wszyscy gracze chcący wykonać jakieś działanie mieli ku temu sposobność. Można przyjąć, że wszystkie te działania wykonywane są równocześnie, zatem jeśli jedna postać uruchomi pułapkę w efekcie swoich działań, nie przeszkodzi to innym wykonać swoich czynności.

Testy i konsekwencje

W części przypadków działania postaci będą prowadzić do mniej lub bardziej ryzykownych zdarzeń. Wówczas MG może poprosić o wykonanie testu umiejętności bądź cechy. Wybór należy ostatecznie do prowadzącego, lecz gracze mogą sugerować inne atrybuty argumentując to w jaki sposób chcą wykonać to działanie. Wynik każdego testu może prowadzić do sukcesu i efektywnie do pozyskania informacji lub zdobycia przedmiotu. Należy mieć na uwadze, że porażki w testach mogą prowadzić do zmiany sytuacji, która uniemożliwi ponowne wykonanie testu tej samej ani żadnej innej postaci. Przykładowo, jeśli gracz postanowił otworzyć kufer przy łożu szlachcica i test się nie powiódł, w konsekwencji hałas może sprowadzić strażników, którzy zmuszą całą drużynę do natychmiastowego opuszczenia pomieszczenia. W pierwszej chwili taka fabularna konsekwencja może wydawać się nieskorelowana z wyzwaniem otwarcia zamka wytrychem, lecz pamiętajmy, że jest to wyłącznie projekcja świata wyobrażonego, uproszczenie zdarzenia w świecie fikcyjnym.

Ograniczenia

Chociażby przez wzgląd na wartkość samej gry należy zwracać uwagę na upływający czas. Zbyt długie eksploracje mogą powodować znużenie u niektórych graczy. W świecie fikcyjnym również czas nie jest nieskończony (poza paroma przypadkami zapewne).

Wpływ na świat

W wyniku działań postaci, świat gry może się zmieniać. Być może nie od razu. Jeśli zostanie zniszczony lub skradziony jakiś przedmiot, komuś zostanie udzielona kluczowa informacja, może to wywołać sekwencję zdarzeń, o których bohaterowie się nie dowiedzą lub zauważą jedynie dalsze pochodne. Dlatego w wyniku eksploracji może ulec zmianie między innymi **Reputacja** drużyny, **Stres** postaci, pula **Fatum** prowadzącego oraz cała różnorodność zdarzeń fabularnych.

Potyczki

Tura, Runda

W trakcie sesji gracze będą w mniejszym lub większym stopniu aktywnie udzielać się w różnych sytuacjach. Jedni mogą lepiej prowadzić konwersacje z bohaterami niezależnymi, inni włamywać się, etc. Dlatego nie ma potrzeby ustalać, co robią wszystkie postacie w każdym momencie. Natomiast będą również także sytuacje, w których każda postać będzie próbowała zrobić jak najwięcej jak najszybciej – np. w walce. Wówczas konieczne będzie ustalenie sprawiedliwego przydziału czasu i kolejności wykonywania działań. W takiej sytuacji postęp fabuły podzielony jest na bardzo małe jednostki czasu – Rundy. Każda Runda składa się z Tur każdej z postaci biorącej udział w takiej sytuacji. **W każdej Turze każda postać ma prawo wykonać dwie różne Akcje**. Tylko niektóre Akcje można wykonywać wielokrotnie w tej samej Turze, a w specyficznych przypadkach wykonanie jednej wyklucza możliwość wykonania konkretnej innej. W ogólnym przypadku Runda dobiega końca w momencie, gdy wszystkie postacie (zarówno gracze jak i wrogowie) wykonają swoje Tury.

Kolejność Tur w Rundzie

W najprostszej wersji gracze mogą ustalić między sobą w jakiej kolejności chcą wykonać swoje Tury. Następnie wszystkie Tury wykonują wrogowie i potem znów gracze, znów wrogowie, itd. Może się okazać, że np. gracze wpadli w zasadzkę wrogów, wtedy Tura przeciwników poprzedzi Turę graczy, a kolejne Tury będą występować naprzemiennie. Najbardziej sprawiedliwym sposobem ustalenia kolejności, jest **test na Refleks** (postaci i przeciwników) i ustawienie kolejności wedle wysokości wyniku. W przypadku remisów (np. kiedy gracz i wróg mają +1), pierwszy wykona swoją turę ten, kto ma wyższą Zwinność, a jeśli to nie rozstrzyga o kolejności, wówczas należy ustalić kolejność losowo. W przypadku, kiedy więcej niż 1 postać gracza wykonują swoje Tury po sobie, mogą każdą Akcję wykonać w dowolnej kolejności postaci, czyli np. pierwszą Akcję postaci A, potem pierwszą i drugą Akcję postaci B, a na koniec drugą Akcję postaci A.

Początek Tury

Podtrzymanie zaklęć

W pierwszej kolejności postać powinna podjąć próbę Podtrzymania rzuconych wcześniej zaklęć, o ile posiada takowe. Jest to test [W + bonus z Metafizyki – ilość podtrzymywanych zaklęć]. Wartość bazowego Podtrzymania jest zapisana na Karcie postaci. Jeśli wynik testu jest większy niż testowana wartość, należy albo rozproszyć jedno z posiadanych zaklęć za każdy punkt powyżej wartości atrybutu, o ile wynik testu przewyższył testowaną wartość, albo zapłacić 1 Many. Na

wyniku `10` należy rozproszyć przynajmniej jedno zaklęcie.

Psychologia i Stany

Postać będąca pod wpływem Paniki (zob. str. 124), Lęku, Strachu lub Przerażenia (zob. str. 178) musi wykonać test Opanowania. Efekt jest zależny od posiadanego stanu i wyniku testu.
Jeśli od końca ostatniej Tury sojusznik uciekł, zginął lub stracił przytomność, postać musi wykonać test Opanowania, tak jakby był pod wpływem Przerażenia ze wszystkimi tego konsekwencjami. Niezależnie od wyniku testu ten chwilowy stan Przerażenia zostaje zniesiony na koniec bieżącej Tury,

Postać będąca pod wpływem Wstrętu, Agresji lub Nienawiści (zob. str. 178) musi wykonać test Opanowania. Efekt jest zależny od posiadanego stanu i wyniku testu.

Wszelkie inne testy wynikające ze stanów fizycznych, efektów psychologicznych oraz zaklęć powinny zostać wykonane na początku Tury.

Akcja

Ruch ∞

O ile postać nie znajduje się pod wpływem żadnego Stanu uniemożliwiającego ruch, może:

- przejść lub przebiec w wybranym kierunku o co najwyżej [Zw] metrów. Istnieje szereg czynników wpływających na możliwości przemieszania się – zob. „Warunki terenu i sytuacyjne" str. 124. Wykonując tę Akcję można pozbyć się niektórych stanów (np. Powalenie), o ile nie ma dodatkowych warunków;
- przeskradać się co najwyżej [Zw / 2] metrów;
- kucnąć lub schować się za czymś / kimś. Jeśli przeciwko Akcjom dystansowym znajduje się za Częściową osłoną, jest traktowana jakby miała Pełną osłonę, bądź Częściową osłoną – gdy nie posiada tego atutu. Bonus wynikający z osłony stosuje się również do testu Maskowania;
- skoczyć na co najwyżej [Zw / 2] metrów w dal lub wzwyż. W następstwie tej Akcji możliwe jest, że trzeba będzie rozpatrzyć Upadek lub Zderzenie (zob. str. 124);
- wspiąć się lub przepłynąć co najwyżej [Zw / 2] metrów.

Wykonanie tej Akcji może wywołać Reakcję (zob. str. 124).
Tę Akcję można wykonywać wielokrotnie w Turze.

Interakcja z otoczeniem ∞

Gracz może zdecydować się na udzielenie pomocy ciężko rannej istocie. W efekcie postać, której jest udzielona pomoc, otrzymuje Kość Premiową podczas najbliższego testu Tężyzny stanów Nieprzytomny lub Agonia. Alternatywnie może także użyć przedmiotu (jednego lub więcej – zależy od sytuacji) znajdującego się w zasięgu rąk postaci. Często dotyczy to też części ekwipunku, która znajduje się przy pasie (jak artefakt, mikstura czy zwój) lub też jest niesiona przez postać w sposób łatwo dostępny (np. na plecach, w bucie). Może to również dotyczyć przedmiotu w pobliżu postaci. W praktyce Akcją może być: wypicie jednej z mikstur przy pasie (wypicie dwóch napojów nie może odbyć się w tym samym czasie) albo też przesunięcie dźwigni na ścianie.
Wykonanie tej Akcji może wywołać Reakcję (zob. str. 124).
Tę Akcję można wykonywać wielokrotnie w Turze.

Atak – Walka

Jeśli w zasięgu pięści lub trzymanej broni, która jest gotowa do działania, oraz w obszarze percepcji postaci znajduje się jakiś przeciwnik, postać ma prawo zaatakować go w celu pozbawienia przytomności lub zabicia. Dotyczy to także broni dystansowej. Ta sytuacja została opisana w dziale „Walka wręcz i dystansowa" (zob. str. 123).
Wykonanie tej Akcji wyklucza każdy inny Atak w tej samej Turze.

Atak – Magia

Postać posiadająca dostęp do magii lub zdolności magicznych może wykonać ten atak. Ta sytuacja został opisana w dziale „Rzucanie zaklęć" (zob. Str. 123). Wykonanie tej Akcji może wywołać Reakcję (zob. str. 124).
Wykonanie tej Akcji wyklucza każdy inny Atak w tej samej Turze.

Zasady zaawansowane ★★

Powyższe rodzaje Akcji powinny wystarczyć do rozegrania kilku pierwszych godzin gry. Kolejne Akcje polecane są dla graczy, którzy opanowali podstawy wykonywania Akcji i szukają kolejnych sposobów wykonania swojej Tury.

Atak – Warta

W tym trybie postać nie wykonuje żadnej czynności od razu, lecz oczekuje dogodnego momentu rozglądając się bacznie dookoła (pole widzenia nie ogranicza się jedynie do obszaru przed postacią, lecz rozszerza się do 360°). W efekcie postać może wykonać dowolny Atak lub Manewr tuż przed, po lub zamiast pierwszej nadarzającej się Reakcji (zob. str. 124) albo na koniec całej Rundy. Niewykorzystana Warta pozostaje aktywna aż do początku następnej Tury postaci. Wykonanie tej Akcji wyklucza każdy Atak w tej samej Turze.

Manewr – Pchnięcie

Postać może spróbować przewrócić przeciwnika lub staranować go, o ile nie ma on Przewagi wielkości. Atakujący i Obrońca wykonują przeciwstawny test Hartu. Jeśli test wygra Atakujący, cel zostaje odepchnięty od Atakującego na odległość K3 metrów albo uzyskuje stan Powalony po wykonanym ruchu.

Manewr – Po oczach

Postać może spróbować chwilowo oślepić przeciwnika, o ile nie ma on Przewagi wielkości. W tym celu Atakujący i Obrońca wykonują test przeciwstawny Sprytu. Jeśli test wygra Atakujący, cel uzyskuje stan Oślepienie do końca swojej najbliższej Tury.

Manewr – Wymyk

Postać może spróbować zmienić pozycję swoją lub przeciwnika, o ile nie ma on Przewagi wielkości. W tym celu Atakujący i Obrońca wykonują test przeciwstawny Refleksu. Jeśli test wygra Atakujący, zamienia się z celem miejscami albo może obejść go z dowolnej strony pozostając w odległości 0 – 1 metra od niego albo przemieścić przeciwnika wokół siebie tak, by pozostał w odległości 0 – 1 metra.

Manewr – Chwyt

Postać może spróbować złapać przeciwnika, o ile nie ma on Przewagi wielkości. W tym celu Atakujący i Obrońca wykonują test przeciwstawny Tężyzny. Jeśli test wygra Atakujący, oboje uzyskują stan Unieruchomienia do początku następnej Tury Atakującego lub do zdanego testu Tężyzny przez Obrońcę (każdy test wymaga poświęcenia przez niego Akcji).

Manewr – Zastraszenie

Postać może spróbować zastraszyć jednego lub więcej przeciwników niezwiązanych walką w zwarciu z nikim prócz postaci wykonującej ten Manewr. W tym celu Atakujący i Obrońcy wykonują test przeciwstawny

Zastraszania przeciw Opanowaniu. Każdy przeciwnik, który przegra ten test uzyskuje do końca swojej najbliższej Tury stan Strach bądź Lęk - jeśli wynik testu Atakującego był ujemny. W pozostałym przypadku Manewr nie odnosi żadnego skutku.

Manewr – Skupienie

Postać poświęca chwilę, aby przemyśleć następny ruch. W efekcie podczas najbliższej swojej Akcji lub Reakcji może przerzucić pierwszy wynik rzutu `10` lub krytyczną porażkę.

Manewr – Zmiana broni

Pozwala postaci zmienić używaną broń, dobyć lub odłożyć tarczę na plecy, przeładować broń dystansową. Upuszczenie trzymanych w rękach przedmiotów nie wymaga poświęcenia Akcji, za to wymagające większej precyzji lub siły czynności – jak schowanie broni lub rzucenie jej w przeciwnika – owszem. Przyjmuje się, że zmiana używanej broni i dobycie innej zajmuje jedną całą Akcję.

Ruch w walce

Ruch a rodzaje terenu

Kiedy postać chce się poruszyć po zwykłej płaskiej powierzchni, może przemieścić się o 1 metr za każdy 1 pkt. posiadanej Zwinności w ramach każdej poświęconej Akcji na tę czynność. Sytuacja zmienia się, gdy postać jest pod wpływem stanu Powalenie, znajduje się na Trudnym terenie, wspina się, pływa, skacze, skrada się lub próbuje przemieścić się w inny sposób, niż zrobiłaby to w normalny sposób. W takich sytuacjach postać może przemieścić się o 1 metr za każde 2 posiadane pkt. Zwinności. Jeśli występuje więcej niż 1 czynnik utrudniający ruch, na przykład postać skrada się przez oblodzoną powierzchnię (teren trudny), wówczas koszt przemieszczenia wzrasta odpowiednio, czyli w przytoczonym przykładzie postać może przemieścić się o 1 metr za każde 3 pkt. posiadanej Zwinności. Innymi słowy aby określić maksymalny zasięg ruchu postaci, należy podzielić jej Zwinność przez koszt przemieszczenia się o pojedynczy metr, zaokrąglając zawsze w górę. Kolejny przykład: człowiek o Zw = 4 chce wspiąć się na szczyt kamienia obrośniętego gęstymi krzakami (teren trudny). Koszt ruchu w takich warunkach to 1 metr za każde 3 pkt. Zwinności. Jego zasięg ruchu to 4 / 3 = 2 metry zaokrąglając w górę. Gdyby ten człowiek był pod wpływem Krępowania ruchów obniżających jego Zwinność o 1, 2 lub 3 pkt., wówczas mógłby przemieścić się jedynie o 1 metr. Czterokrotne Krępowanie ruchów pozbawiłoby go możliwości przemieszczania się.

Skoki

W nieco osobny sposób należy omówić skakanie, gdyż można wykonać skok na przeciwnika, zeskakiwać z wyższych miejsc na niższe, przeskakiwać przeszkody oraz wskakiwać na wyższe miejsca. W takich przypadkach skok liczy się jako pojedyncze utrudnienie ruchu (zwiększa koszt przemieszczenia się o 1). Jeśli postać wykonuje skok z miejsca lub w stanie, które z innego powodu utrudnia ruch, wówczas te koszty sumują się. Skoki na inną postać wymagają przeciwstawnego testu Zwinności (z możliwym atutem Zaskoczenia w uzasadnionych przypadkach). Jeżeli któraś z istot ma Przewagę wielkości, test wykonuje z Kością Premiową. Jeśli postać, na którą wykonano skok, przegrała ten test, wtedy należy potraktować ją tak, jakby upadła z wysokości 1 metra (zob. „Warunki terenu i sytuacyjne" str. 124). W przeciwnym przypadku, postać skacząca rozpatruje Upadek z 1 metra. Jeśli postać skacze z wyższego miejsca, każdy metr przewagi wysokości należy dodać do rozpatrywanego Upadku. Przeskakiwanie przez inne istoty tej samej wielkości lub większe jest równoznaczne z wykonaniem skoku na tę istotę.

Wspinaczka

Teren trudny zazwyczaj wynika z przeszkody, która zagradza lub ogranicza swobodę ruchu. Aby ją pokonać postać musi się na nią wspiąć bądź przeskoczyć. W tym pierwszym przypadku dystans jaki postać musi pokonać mierzy się sumując odległość „na płasko" oraz „w górę / w dół". Przykładowo, jeśli gracz deklaruje, że chce wejść na wóz oddalony o 2 metry, którego podłoga jest mniej więcej na wysokości 1 metra, wówczas kosztuje go to 3 pkt. ruchu. Gdyby na wozie znajdowały się beczki lub snopy słomy, wówczas ruch po wozie kosztowałby nie 1 a 2 pkt ruchu. Wejście na gałąź drzewa (teren trudny) znajdującego się na wysokości 2 metrów, kosztowałoby 4 pkt. ruchu. Postać wykorzystująca zdolność „Sprint" z racji poświęcenia wszystkich Akcji na Ruch może wykorzystać dodatkowe pkt. ruchu na zwiększenie zasięgu wspinaczki, skoku, etc.

Walka – atak i magia

Walka wręcz i dystansowa

1. Atakujący najpierw określa cel każdego ataku i następnie wykonuje test Wprawy albo odpowiedniego Stylu walki (wybiera przed rzutem). Jeśli Atakujący dysponuje więcej niż 1 atakiem oraz ma w zasięgu więcej niż 1 przeciwnika, może rozdzielić ataki wedle uznania.
2. Obrońca wykonuje test Refleksu (unika) albo Hartu (paruje) - wybiera przed rzutem.
   Broń dystansowa obniża te atrybuty o połowę z racji atutu Zaskoczenie. Dwuręczna broń dystansowa daje także Kość Karną w przypadku testu Refleksu.
3. Jeśli atakujący zdał swój test i to lepiej niż obrońca, wówczas atak zadaje obrońcy obrażenia oraz 1 pkt Kontuzji. Żeby sprawdzić, kto zdał lepiej swój test należy porównać Wyniki testów (od wartości testowanego atrybutu odjąć wynik testu, wyższy wynik wygrywa).
4. Ilość zadanych obrażeń wynika z używanej broni. Zazwyczaj jest to Tężyzna + wynik rzutu określoną kością. Zdolności i ekwipunek mogą modyfikować zadawane obrażenia.
5. Obrońca zmniejsza aktualną ilość pkt. Wytrzymałości o liczbę otrzymanych obrażeń (do min. 0), przy czym pancerz obrońcy może redukować tę liczbę.
6. W przypadku remisu oraz w przypadku, gdy żadna postać nie zdała swojego testu, lecz Obrońca nie zdał bardziej, wówczas mamy do czynienia z Draśnięciem, które zadaje połowę obrażeń (zaokrąglając w górę) i najczęściej nie wywołuje bezpośrednio dodatkowych efektów (jak. np. uzyskanie stanu lub punków Kontuzji).
7. W chwili, gdy obrońca przekroczył wartość progową Kontuzji musi natychmiast wylosować kartę z talii Urazów i zastosować jej odpowiedni efekt.
8. Jeśli Wytrzymałość obrońcy spadła do 0 lub niżej, natychmiast otrzymuje stany Nieprzytomny oraz jest traktowany jak pokonany, co może wywołać Panikę u sojuszników.

Rzucanie zaklęć

1. Rzucający wybiera zaklęcie i określa precyzyjnie jego cel zgodnie z opisem.
2. Następnie wykonuje test Koncentracji oraz sprawdza Wynik testu (może mieć wpływ na efekt zaklęcia).
3. Jeśli test się powiódł, wówczas musi obniżyć posiadane punkty Many o Krąg rzucanego zaklęcia (jeśli zabraknie pkt. Many należy użyć pkt. Wytrzymałości) i następnie należy rozpatrzyć efekt zaklęcia.
4. Jeśli test się nie powiódł, rzucający może zdecydować się zwiększyć posiadany Stres o 1 punkt, aby pomimo porażki wcielić efekt

zaklęcia do gry. W tym przypadku test jest traktowany jakby wynikiem było ±0.

5. W przypadku części zaklęć ich opis pozwala wykonać test obronny. Każdy cel wykonuje osobny test przeciwstawny przeciw testowi Koncentracji w pkt. 2. W przypadku, gdy test Koncentracji się nie powiódł (Wynik testu ma wartość ujemną), ale zaklęcie weszło w grę kosztem Stresu (pkt. 4.), test obronny jest wykonywany przeciwko wartości ±0.
6. W chwili, gdy Stres osiągnęło wartość maksymalną, gracz musi natychmiast wylosować kartę z talii Traum ograniczoną do Traum psychologicznych i zastosować jej efekt oraz skasować wszystkie posiadane punkty Stresu.

Zasady zaawansowane ★★

Kolejne zasady – **Reakcja**, **Reakcja magiczna** oraz **Warunki terenu i sytuacyjne** – mogą wydawać się zbyt skomplikowane w ciągu kilku pierwszych godzin gry. Należy je wprowadzić po dobrym opanowaniu podstawowych zasad walki.

Reakcja



Podczas walki dochodzi do sytuacji kiedy postać popełni kardynalny błąd, wykonuje bardzo nieostrożny manewr lub w inny sposób narazi się na szwank. Wówczas postać reagująca (R), ma prawo wykonać Reakcję przeciwko postaci wykonującej Akcję (A), o ile postać A jest w zasięgu broni postaci R, postać R jest świadoma wykonywanej Akcji przez postać A (znajduje się w jego obszarze percepcji) oraz gdy zachodzi przynajmniej jeden z warunków:

- postać A uzyska wynik `10` podczas testu Ataku bronią białą lub bez broni przeciwko postaci R,
- postać A użyje broni dystansowej,
- postać A rzuci zaklęcie,
- postać A wykona Interakcję z otoczeniem (np. użyje mikstury, zwoju, bądź dźwigni),
- postać A wykona Ruch.

W ramach Reakcji postać może wykonać Atak - Walka lub dowolny Manewr. Aby móc wykonać Atak, postać A musi być w zasięgu broni postaci R (ten warunek może nie być spełniony, gdy postać R walczy bez użycia broni). Reakcja może być wykonana zarówno przed wykonaniem swojej Tury jak i po niej. Każda postać może wykonać co najwyżej jedną Reakcję w ciągu pojedynczej Tury. Żadna Reakcja nie może wywoływać kolejnych Reakcji w sposób łańcuchowy.

Akcja i Reakcja są wykonywane równocześnie w czasie. Oznacza to, że efekty obu tych działań wchodzą do gry niezależnie od siebie. Jeśli Reakcja wpływa znacząco na stan postaci wykonującej Akcję, to zostaje ona zastosowana natychmiast po skończeniu danej Akcji.

Reakcja magiczna

W chwili, gdy inna istota rzuca zaklęcie, niektóre postacie mogą wykorzystać swoją Reakcję, by utrudnić rzucenie zaklęcia. W tym celu przeciwko testowi Koncentracji rzucającego zaklęcie należy przeciwstawić test Metafizyki. W przypadku, gdy wygra rzucający, zaklęcie wchodzi do gry bez zmian, W przeciwnym przypadku zaklęcie wchodzi do gry bez Przesycenia oraz tak, jakby Wynikiem testu rzucającego było ±0, o ile test Koncentracji zakończył się sukcesem, bądź zostaje całkowicie zakłócone (nie udaje się) – w przypadku porażki w teście Koncentracji rzucającego. Postać wykonująca Reakcję magiczną nie może w tej samej Turze wykonać ani kolejnej Reakcji magicznej, ani zwykłej. Jeśli wykonała już w tej Turze zwykłą Reakcję, nie może wykonać Reakcji magicznej.

Warunki terenu i sytuacyjne

Przewaga wysokości

Postaci, która zajmuje istotnie wyższą pozycję (stoi wyżej na schodach lub walczy z wierzchowca) łatwiej jest wyprowadzać silniejsze ciosy, gdyż sprzyja jej grawitacja. Dzieje się to także podczas obrony – ciosy wyprowadzane z dołu łatwiej sparować. W efekcie podczas walki każda istota znajdująca się wyżej od swoich przeciwników otrzymuje +1 Tężyzny podczas walki. Dodatkowo otrzymuje +1 Wprawy w testach Ataku – Walka. Ponadto zasięg efektywny broni dystansowej i zaklęć wzrasta o 1 metr za każdy metr przewagi wysokości nad celem.

Przewaga wielkości

Postacie znacznie większe wzbudzają strach w istotach od siebie znacznie mniejszych. W tym przypadku liczy się zarówno Tężyzna jak i wysokość lub ogólna wielkość. Jeśli zatem postać walczy z istotą od siebie znacznie wyższą (np. ogr, troll, myrmidion) lub większą (mantikora, wywerna, hydra), wówczas uzyskuje wobec niej stan Strach, dopóki się nie opanuje. Postać z Przewagą wielkości dodatkowo otrzymuje Kość premiową w testach Manewrów.

Przewaga liczebna

Gdy postać zostaje otoczona w walce w zwarciu przez co najmniej 3 wrogów, wówczas wszyscy atakujący mogą zmodyfikować wynik każdego testu ataku o ±1 przeciwko otoczonemu celowi.

Teren trudny

Niektóre rodzaje terenu – jak rzeka, chaszcze leśne, śliski tunel – znacznie utrudniają przemieszczanie się. Postać musi poświęcić o 1 więcej Krok ze swojej puli, aby przemieścić się o każdy metr. W zwyczajnym przypadku będzie to oznaczać, że za każdym razem, gdy postać chce przemieścić się przez 1 metr terenu trudnego, musi poświęcić 2 metry ze swojego zasięgu ruchu. W przypadku skradania się czy innych rodzajów utrudnień ruchu zwiększenie kosztu ruchu kumuluje się.

Teren niedostępny

Niektóre rodzaje terenu – jak ściany budynków, skała, zamknięte drzwi – uniemożliwiają przemieszczanie się. Nie stanowią natomiast żadnej przeszkody dla istot eterycznych (niematerialnych). Teren niedostępny

najczęściej ogranicza także obszar percepcji (wzrok).

Osłona

Istota kryjąca się za rogiem budynku, beczką lub trzymaną tarczą staje się trudniejsza do trafienia. Jeśli cel ataku przesłonięty jest częściowo dowolnym obiektem, otrzymuje modyfikator ±1 podczas testów ochronnych. Całkowita osłona – jak pień dużego drzewa, filar lub pawęż – zwiększają ten modyfikator do ±2. Więcej szczegółów można znaleźć w dziale Atuty (zob. str. 178).

Atak z ukrycia

Jeśli atakujący od początku swojej Tury pozostaje poza obszarem percepcji postaci będącej celem, wówczas atakujący uzyskuje atut Zaskoczenie (zob. str. 178). Zazwyczaj ma to zastosowanie w przypadku, gdy atakujący podkradnie się do celu. Jeśli w pierwszej swojej Akcji zaatakuje przeciwnika, wówczas jest on już świadomy jego obecności, więc kolejna Akcja nie ma atutu Zaskoczenie.

Odsłonięty

Postacie, które nie mają ani Częściowej osłony, ani Pełnej osłony względem postaci wykonującej Akcję, nic też nie blokuje linii wzroku Atakującego, ani nie prowadziły walki w zwarciu w tej Turze są traktowane jako oflankowane i otrzymują stan Cel łatwy (zob. str. 178) względem ataków dystansowych.

Oświetlenie i hałas

Szereg umiejętności postaci jest zależnych od zmysłu wzroku i słuchu. Mistrz Gry ma prawo (a nawet powinien) uwzględnić to podczas testów odpowiednich umiejętności. Dobrze oświetlone miejsce, np. plac miejski w słoneczny dzień, może dawać premię +3 do Spostrzegawczości, podczas gdy strych z niewielkim świetlikiem w pochmurny dzień może dawać -3. W skrajnych przypadkach postacie mogą nawet uzyskać stan Oślepienie, kiedy wchodzą z oświetlonego pomieszczenia do ciemnej piwnicy lub odwrotnie – gdy pojawi się nagle silne źródło światła. Podobnie się ma rzecz w przypadku słuchu – poziom hałasu może dawać modyfikator z zakresu od -3 do +3 podczas testów umiejętności.

Panika po pokonaniu

W sytuacji, gdy któryś z sojuszników zostanie pokonany (ucieknie, straci przytomność lub zostanie zabity) a przeciwników jest co najmniej 2 razy więcej (po odliczeniu postaci wyłączonych z walki), pozostali członkowie grupy muszą wykonać test Opanowania. Każda postać, która uzyskała porażkę, uzyskuje stan Strach względem wrogów (w efekcie krytycznej porażki – Przerażenie) do czasu zmniejszenia tej różnicy.

Bratobójczy ostrzał

Gdy postać decyduje się zaatakować z dystansu przeciwnika będącego w bezpośrednim kontakcie z innymi istotami lub gdy przesłaniają one linię strzału, może trafić kogoś innego niż zamierzony cel. Dzieje się to w sytuacji, gdy postać uzyskała ujemny Wynik testu i atak nie zakończył się Draśnięciem. W przypadku wielu sąsiadujących istot nowy cel tego ataku wybiera się losowo.

Upadki

W wyniku upadku postać otrzymuje K3 pkt. obrażeń za każdy 1 metr wysokości oraz 1 pkt. Kontuzji za każde pełne 3 pkt. otrzymanych obrażeń. Pancerz może zredukować ilość traconych pkt. Wytrzymałości, a w ten sposób pośrednio także pkt. Kontuzji. Ponadto postać uzyskuje stan Powalenie. W większości przypadków udany test Refleksu pozwala uniknąć Upadku i tym samym jego konsekwencji.

Zderzenia

Zderzenia postaci z innym dużym obiektem (np. inna postać lub spadająca beczka) rozpatruje się jak Upadek z wysokości 1 metra. W szczególnych przypadkach zderzenie może się kumulować z Upadkiem, na przykład w sytuacji, gdy na kogoś zostanie zrzucona skrzynia z wysokości 3 metrów ponad głową – wówczas otrzymuje on 3K3 obrażeń z Upadku oraz dodatkowe K3 ze Zderzenia. W tej sytuacji należy potraktować to jako jeden rzut w celu ustalenia liczby Kontuzji.

Rodzaje potyczek

Starcie

Jest to najprostszy, najzwyklejszy wariant, w którym obie strony rozpoczynają walkę bez utrudnień i bez ułatwień. Wykorzystywany jest teren na normalnych warunkach. Pokonanie istoty następuje w wyniku utraty przytomności, ucieczki poza obszar walki lub śmierci.

Zasadzka

W tym wariancie, jedna strona jest nieświadoma czyhającego zagrożenia. Atakujący testują Refleks podczas ustalania kolejności Tur z Kością Premiową, a obrońcy z Kością Karną. Ponadto w pierwszej Rundzie atakujący otrzymują zdolność Nadpobudliwy, a broniący się stan Dezorientacja. Kolejne Rundy przebiegają zwyczajnie.

Oblężenie

Głównym elementem terenu jest bariera w dowolnej formie. Po jednej jej stronie znajdują się obrońcy, na których korzyść działa bariera, a po drugiej – atakujący i mają przewagę liczebną lub siły ognia.

Przechwycenie

W obszarze walki znajduje się obiekt zainteresowania dla obu stron. Celem tej potyczki jest dotarcie do niego, przechwycenie i zabezpieczenie przed przeciwnikami. W przypadku jednej ze stron może oznaczać to zniszczenie tego obiektu. W innym przypadku może to wymagać poświęcenia odpowiedniej liczby Akcji lub zdania testu wieloetapowego.

Dominacja

W obszarze walki znajduje się (nieparzysta) liczba obiektów zainteresowania wraz z obszarem kontroli (np. o średnicy 3 metrów / 3"). Wygrywa ta strona, której uda się utrzymać kontrolę nad większością tych obiektów przez pełną Turę.

Ewakuacja / Pościg

Jedna ze stron (lub obie) musi przedostać się z punktu A do punktu B w określonej liczbie Rund, zanim wydarzy się coś katastrofalnego. Na początku każdej Rundy (lub po określonym czasie) obszar walki się kurczy, zmienia albo nakładany jest negatywny stan środowiskowy (np. pożar, trujący gaz, zawalenie stropu). Zwycięstwo nie wymaga zabicia wrogów, a dotarcia do "strefy bezpiecznej".

Polowanie

Potyczka, w której celem jest zneutralizowanie jednego, konkretnego i niezwykle mobilnego przeciwnika (np. głównego antagonisty lub uciekającego kuriera z planami), podczas gdy reszta wrogów (miniony) próbuje go zasłonić i utrudnić pościg. Cel potyczki ignoruje standardowe zasady starcia – jego priorytetem jest ucieczka z mapy. Przeciwnicy poboczni odradzają się lub wchodzą na mapę falami.

Żywa tarcza

W klasycznym ujęciu to ochrona niezwykle cennej osobistości, może to być np. powolny golem, wóz z cennym ładunkiem lub ranny sojusznik. Obiekt eskortowany porusza się automatycznie na początku Rundy o stałą odległość lub wymaga poświęcenia Akcji gracza, by iść naprzód. Obrońcy mogą otrzymywać bonusy taktyczne (np. Kość Premiową do obrony), jeśli znajdują się w strefie 1 metra od obiektu eskorotwanego, przejmując na siebie wymierzone w niego ataki.

Dywersja

Asymetryczna potyczka, w której jedna strona (mniej liczna) musi wykonać określoną interakcję z elementami otoczenia, a druga (silniejsza / liczniejsza) próbuje im w tym przeszkodzić. Atakujący wygrywają, jeśli zdadzą test wieloetapowy na 2-3 różnych obiektach (np. przecięcie lin podtrzymujących most). Walka z obrońcami to tylko tło i kupowanie czasu – zabicie wszystkich wrogów jest niemal niemożliwe z powodu posiłków, więc liczy się spryt, odwracanie uwagi i sprawne zarządzanie Akcjami.

Kontuzje i Urazy

Za każdym razem, gdy postać uzyska wystarczającą ilość punktów Kontuzji, by osiągnąć jeden z progów (wypełnić wszystkie puste kwadraty przed wypełnionym kwadratem), musi wylosować kartę z talii Urazów i zastosować odpowiednią jej sekcję. Efekt Ten (o ile nie jest opisany inaczej) utrzymuje się dopóty, dopóki postać nie zredukuje wszystkich punktów Kontuzji z danego progu. Przykładowo: człowiek (o progach □□□■ □□□■ □□□□■), który już ma 2 pkt. Kontuzji, gdy uzyska trzeci punkt, musi wylosować Uraz i będzie on trwał do czasu, aż zredukuje pkt. Kontuzji do 0. Natomiast mając 4 pkt. Kontuzji (a co za tym idzie posiadając już 1 Uraz), po uzyskaniu kolejnych 2 pkt. Kontuzji, postać musi wylosować drugą kartę Urazu i zastosować efekt drugiej sekcji i będzie on trwał aż do momentu zredukowania pkt. Kontuzji do 3 bądź niżej.

Stres

Zyskiwanie punktów Stresu utrudnia wykonywanie wszystkich czynności. Za każdym pierwszym razem, kiedy podczas testu wypadnie liczba mniejsza bądź równa liczbie posiadanego Stresu za wyjątkiem wyniku `10`, kość należy **przerzucić**. Dotyczy to również Kości Premiowych i karnych. Jeśli ponownie wypadnie liczba mniejsza lub równa Stresowi – nie ma konieczności przerzucania jej (z powodu Stresu). Ponadto jeśli postać zapełni cały swój pasek Stresu, natychmiast musi wylosować kartę z talii Traum ograniczoną do Traum psychologicznych i zastosować jej efekt. Następnie może skasować wszystkie posiadane punkty Stresu.

Utrata przytomności

Utrata przytomności następuje najczęściej w chwili, gdy pkt. Wytrzymałości postaci spadną do 0 lub poniżej. Postać traci świadomość, upuszcza trzymane przedmioty, przewraca się, a gracz traci nad nią kontrolę i jest traktowana jako pokonana, co może wywołać Panikę wśród swoich sojuszników w obszarze ich percepcji. W swoich kolejnych Turach postać może podjąć próbę odzyskania przytomności. W tym celu musi zdać trójetapowy test Tężyzny (jeden test na Turę). W przypadku sukcesu zamienia stan Nieprzytomny na Powalenie i Dezorientacja. Jeśli ma ujemną liczbę pkt. Wytrzymałości, zeruje liczbę pkt. Wytrzymałości i zyskuje także stan Wyczerpanie do czasu ich pełnego zregenerowania. W przypadku porażki liczniki sukcesów i porażek zerują się, a postać może ponownie przystąpić do wykonywania testu.

Ogłuszanie

Kiedy podczas ataku bez broni lub bronią z właściwością „broń obuchowa" wynikiem testu jest krytyczny sukces, natomiast przeciwnik w teście obronnym uzyska krytyczną porażkę, wówczas atakujący może wybrać:

- albo cel otrzymuje obrażenia i pkt. Kontuzji w zwykły sposób
- albo cel zyskuje stan Nieprzytomny, co natychmiast eliminuje go z walki i jest traktowany jako pokonany do czasu odzyskania przytomności.

Zasada ta ma zastosowanie tylko w przypadku istot humanoidalnych oraz gdy cel nie ma przewagi wielkości nad atakującym.

Ucieczka

W sytuacji, gdy postać biorąca udział w walce zostanie bardzo mocno przestraszona, jest szansa, że postanowi uciec. Wówczas gracz traci kontrolę nad swoją postacią, a ta całą swoją Turę przeznacza na opuszczenie pola walki i schowanie się gdzieś. Istota, która rzuciła się do ucieczki i nie opanuje się przez 2 kolejne Tury z rzędu, jest traktowana jako pokonana, toteż może wywołać Panikę wśród swoich sojuszników w ich obszarze percepcji. W kolejnych Turach może nadal podejmować próbę opanowania Przerażenia. Aby się wówczas otrząsnąć musi zdać trójetapowy test Opanowania. Gdy się to uda, pozbywa się całkowicie stanów Przerażenie, Strach oraz Lęk i może wrócić na pole bitwy, pojawiając się na brzegu obszaru walki. W pierwszej Turze, w której powróciła na pole bitwy, może wykonać tylko 1 Akcję.

Śmierć

Jeśli ilość punktów Kontuzji postaci przekroczy trzeci próg, wówczas postać może uzyskać stan Agonia. W tym stanie wykonuje trój-etapowy test Tężyzny (co Turę musi testować Tężyznę zliczając ilość zdanych i oblanych testów). Jeśli test zakończy się sukcesem (tzn. szybciej uzyska 3 sukcesy niż 3 porażki), zamienia stan Agonia na Nieprzytomny. Jeśli natomiast test zakończy się porażką (tzn. uzyska prędzej 3 porażki niż 3 sukcesy), zamienia stan Agonia na Śmierć. Jeżeli w czasie trwania stanu Agonia inna postać udzieli pomocy, w następnych Turach postać otrzymuje Kość premiową podczas testów Tężyzny tego stanu albo może zmodyfikować wynik testu Tężyzny o bonus z umiejętności Medycyna. Jeśli w trakcie trwania Agonii postać otrzyma kolejne obrażenia, otrzymuje Kość karną podczas najbliższego testu Agonii. Stan śmierci nie jest permanentny, lecz jest duża szansa, że podczas przywracania postaci do żywych mogą wystąpić trwałe powikłania (w przypadku rytuału wskrzeszenia postać losuje kartę z talii Traum).

Odwrót taktyczny

Może się zdarzyć, że gracze uznają, że nie są w stanie wygrać potyczki lub straty będą zbyt dotkliwe, by kontynuować starcie. W dowolnej chwili (o ile nie przerwie to wykonywania czyjejś Akcji) mogą wspólnie postanowić wykonać taktyczny odwrót, czyli uciec z pola bitwy. Decyzja ta musi być jednogłośna, inaczej postacie, które się wyłamią będą zdane na łaskę wrogów. W efekcie wszystkie postacie – łącznie z tymi, które zostały pokonane – opuszczają walkę. Jednakże nie bez konsekwencji. Drużyna musi rozliczyć Reakcję od każdego niepokonanego przeciwnika, ale nie więcej niż po 2 na każdego niepokonanego członka drużyny. Wszystkie testy Nieprzytomności i Agonii muszą być dokończone. Jeśli przynajmniej jedna postać po rozliczeniu Reakcji pozostaje niepokonana, wówczas można założyć, że udziela pomocy potrzebującym, przez co postacie mogą użyć Kości Premiowej. Dodatkowo każdy traci 1 pkt Reputacji w tym rejonie (lub innej bardziej pasującej) oraz zyskuje 1 pkt Stresu. Mistrz Gry zyskuje 2 Żetony Fatum.

Podtrzymanie zaklęć poza walką

Postacie, które mają rzucone zaklęcia mogą przedłużyć efekt ich działania na dłuższy czas niż walka czy inna sytuacja dekoncentrująca. Nie oznacza to, że muszą co chwilę testować Podtrzymanie. Poza sytuacjami dekoncentrującymi postać czarująca musi zapłacić 1 pkt.

Many za przedłużenie każdego zaklęcia o jedną godzinę. Ten efekt można stosować tak długo, jak postać pozostaje skoncentrowana, tzn kiedy zasypia automatycznie rozprasza wszystkie trwające zaklęcia.

Odpoczynek

Podczas każdej godziny odpoczynku postać może przywrócić sobie 1 pkt. Wytrzymałości (co najwyżej 8 pkt. na dobę) oraz 1 pkt. Many (również co najwyżej 8 pkt. na dobę). Udzielenie pomocy (np. obmycie ran, zatamowanie krwawienia) zwiększa łączną ilość zregenerowanych pkt. Wytrzymałości w ciągu całej doby o bonus z umiejętności Medycyna postaci udzielającej pomocy (zwiększa się także limit dobowy). W przypadku kilku osób udzielających pomocy tylko najwyższy bonus jest brany pod uwagę. Podobnie umiejętność Medytacja zwiększa łączną ilość regenerowanej własnej Many o bonus z tej umiejętności (również zwiększa limit). Jeśli postać ma ujemną liczbę pkt. Wytrzymałości i/lub Many, musi zregenerować w pierwszej kolejności pulę o najniższej wartości. Jeśli postać nie ma ujemnych pkt. Wytrzymałości ani Many, może wymienić 12 pkt. zregenerowanej Wytrzymałości / Many, aby pozbyć się 1 pkt. Kontuzji / Stresu. Nocleg w cywilizowanych warunkach, gdzie nie ma potrzeby troszczenia się o ataki dzikich zwierząt, ciepło i dach nad głową, zwiększa limity zregenerowanych pkt. Wytrzymałości i Many do 12, a koszt zredukowania Kontuzji i Stresu o 2. Reasumując:

	Wytrzymałość	Mana
W dziczy	6 + bonus z Medycyny 12 Wytrzymałości = 1 Kontuzja	6 + bonus z Medytacji 12 Many = 1 Stres
W warunkach cywilizowanych	10 + bonus z Medycyny 10 Wytrzymałości = 1 Kontuzja	10 + bonus z Medytacji 10 Many = 1 Stres

Tworzenie postaci

Postać gracza

Zwyczajowo w trakcie przygody każdy gracz utożsamia się z jedną postacią. Żeby postać mogła współistnieć w wymyślonym świecie musi zostać ubrana w liczby i statystyki. Do tego służy Karta postaci. Opisuje ona postać pod względem wyglądu, zachowania, umiejętności, zdolności, znanych języków, zaklęć, posiadanych przedmiotów, etc. Wskazuje również poziom doświadczenia postaci, który stanowi wyznacznik jej rozwoju. W tym rozdziale znajdują się wskazówki jak uzupełnić Kartę postaci tak, aby stworzyć bohatera gotowego do gry.

Kreatywność gracza

Poniższa procedura jest przeznaczona dla osób, które nie mają jasno sprecyzowanej wizji swojej postaci. Gracze, którzy mają konkretny pomysł na postać mogą z większą swobodą podejść do tworzenia bohatera. Jeśli wszyscy będą się dobrze bawić, dopuszczalne jest nawet kreowanie własnych ras i profesji. Należy jednak pamiętać, że zawyżanie statystyk jest zachowaniem niedojrzałym i w konsekwencji statystyki przeciwników mogą być adekwatnie zmienione, więc należy tego unikać, aby zachować balans gry.

Zdublowane zasady

Może się zdarzyć, że z jakiegoś powodu postać miałaby otrzymać jakąś konkretną umiejętność jako natywną z 2 (lub nawet więcej) powodów. Albo miałaby otrzymać zasadę specjalną z kilku źródeł. W takich przypadkach zamiast zdublowanej zasady otrzymuje zasadę specjalną **Wszechstronność**, którą można otrzymać z wielu źródeł bez konfliktu. Może się zdarzyć, że zdublowana zasada jest niekorzystna dla postaci – wtedy otrzymuje **ułomność** w wybranej przez siebie grupie umiejętności (które tej ułomności wcześniej nie miały).

Zasady zaawansowane ★

Dla osób, które mają już pewne doświadczenie na polu gier RPG, zalecane jest bardziej szczegółowe rozrysowanie swojej postaci. Natomiast gracze tworzący swoją pierwszą postać mogą pominąć poniższe kroki:

3. Kultura, 4. Geneza, 5. Temperament, 6. Przekonania, 7. Groza, 8. Brzemię, 9. Pragnienie, 11. Relacje, 17. Plotki, 18. Reputacja, 19. Żeton Losu.

1. Rasa

Następną czynnością jest wybór rasy. O ile nie ma żadnych ograniczeń na dostosowanie rasy do profesji, o tyle należy kierować się rozumem a nie wyobraźnią. Jeśli komuś odpowiada egzotyczne połączenie, absolutnie nic nie stoi na przeszkodzie. Gracz powinien liczyć się natomiast z naturalnymi konsekwencjami wynikającymi z takiego połączenia. Jaki by wybór nie był, rasa jest drugim wyznacznikiem dalszego rozwoju bohatera. Ma on wpływ na Cechy fizyczne i umysłowe. Opis wszelakich ras znajduje się w dziale „Rasy" (zob. str. 134).

- zapisz na Karcie Postaci **Cechy** wynikające z wybranej rasy,
- zaznacz odpowiednie progi na torze **Kontuzji**,
- zaznacz limit **Stresu**,
- zapisz wszystkie **Zasady specjalne** wynikające z wybranej rasy.

2. Płeć

Kolejnym wyborem, choć może już mniej znaczącym acz fabularnie istotnym, jest płeć. W myśl zasad nie ma ona decydującego wpływu na grę – system przewiduje równouprawnienie. Mistrz Gry niekoniecznie, ale to już kwestia indywidualna. Do wyboru są tradycyjne dwie możliwości, co w obecnych czasach może już nie być takie oczywiste. Każda z nich niezależnie od wcześniejszych wyborów oferuje dodatkową umiejętność natywną.

- Kobieta: umiejętność natywna – **Empatia**
- Mężczyzna: umiejętność natywna – **Orientacja**

3. Kultura

Wybierz i zanotuj miejsce urodzenia (zob. „Świat str. 7). Wystarczy sama nazwa krainy, ale doprecyzowanie nazwy miejsca nada postaci więcej „miąższu". Jeśli w opisie krainy jest określona Kultura, zanotuj w nagłówku Karty postaci odpowiednie umiejętności i cechy charakteru.

4. Geneza

Wylosuj 2 karty z Talii Genezy, odrzuć jedną wybraną i zapisz na Karcie Postaci swoje pochodzenie oraz wynikające z niej zmiany. Zanotuj koniecznie kim byli ci, którzy wtedy byli ci bliscy.

5. Temperament

Wylosuj 3 karty z Talii Temperamentu, odrzuć jedną wybraną i zapisz na Karcie Postaci prawą cechę temperamentu z jednej karty oraz lewą cechę z pozostałej karty. Wymyśl krótką historyjkę, w której objawił się twój temperament oraz kto, prócz ciebie, brał w niej udział – dzięki temu łatwiej będzie się wczuć w tę postać.

6. Przekonania

Wylosuj 3 karty z Talii Przekonań, wybierz jedną. Doprecyzuj i zapisz, w co wierzy twój bohater. Możesz alternatywnie wymyślić własne Przekonanie (motto klanu, stare porzekadło, tradycja przodków lub nawet kłamstwo, dzięki któremu łatwiej ci żyć).

7. Groza

Wylosuj 3 karty z Talii Grozy i wybierz jedną. Zapisz, czego twoja postać boi się najbardziej na świecie. Jeśli jest ku temu jakieś uzasadnienie, zanotuj je również.

8. Brzemię

Wylosuj 3 karty z Talii Brzemienia i wybierz jedną. Doprecyzuj i zapisz, jakie Brzemię dźwiga postać. Jest to najważniejsza część opisowa postaci, motorem jej działań i powodem podejmowania ryzyka.

9. Pragnienie

Wylosuj 3 karty z Talii Pragnienia i wybierz jedną. Doprecyzuj i zapisz, co Twoja chciałaby osiągnąć dla siebie. Status społeczny, uznanie w czyichś oczach, pozyskać wspaniały artefakt, przejąć władzę lub zwierzchnictwo nad jakimś regionem lub budowlą, okiełznać potężną magię lub doprowadzić do upadku lub zniszczenia organizacji lub osoby?

10. Relacje

Wymyśl i opisz 2 osoby, które są dla Twojej postaci znaczące. Jedna w pozytywnym znaczeniu (np. ktoś z rodziny, przyjaciel z dzieciństwa, mentor) i druga w negatywnym (np. konkurent, zwierzchnik, lokalny oprych).

11. Profesja

Profesja to „planowany zawód" postaci. To głównie ona ma wpływ na dalszy rozwój bohatera, jego zachowanie i możliwości. Dobrze jest wybrać taką profesję, by uzupełnić umiejętności drużyny. Spis wszystkich profesji znajduje się na początku działu „Postacie" (zob. str. 145). Wybór profesji niesie za sobą pewne zasady specjalne dotyczące

Zdolności, Wprawy lub Umiejętności oraz limit maksymalnej Wprawy. Należy je również zapisać na karcie postaci.

- zapisz na Karcie Postaci wszystkie **Zasady specjalne** wynikające z wybranej profesji.

Jeśli to możliwe, zanotuj kto był / jest dla ciebie idolem / mistrzem, w czyje ślady chcesz pójść.

12. Umiejętności

Oprócz umiejętności przypisanej profesji i rasie, każda postać zaczyna przygody z pewną wiedzą z różnych dziedzin. Dlatego każda nowa postać dodatkowo otrzymuje:

- **12 umiejętności** wybranych dowolnie o początkowej wartości podanej przy opisie danej Umiejętności (zob. str. 169).
- **1 umiejętność natywna** spośród wybranych w poprzednim kroku.

Umiejętności Akrobatyka, Atletyka, Koncentracja i Zimna krew zwiększają odpowiednio **Refleks, Hart, Spryt i Opanowanie** dzięki bonusowi z umiejętności. Atletyka i Medytacja zwiększają pulę Wytrzymałości i Many, dzięki przypisanym im Zdolnościom.

13. Punkty Wytrzymałości i Many

Każda postać rozpoczyna grę z pewną, niezbyt dużą, ilością punktów Wytrzymałości oraz Many. Te liczby są ustalane na podstawie odpowiednio Tężyzny i Woli postaci.

- Maksymalna Wytrzymałość = 10 + Tężyzna
- Maksymalna Mana = 10 + Wola

Podczas uzupełniania karty postaci należy pamiętać, że te liczby stanowią górny limit punktów Wytrzymałości i Many a nie ich aktualny stan. W trakcie gry postać będzie je traciła i odzyskiwała, lecz ich bieżący stan nie może przekroczyć określonych w powyższy sposób wartości. Wraz z rozwojem postaci te limity będą mogły się zwiększać również w oparciu o odpowiednią Cechę.

14. Ekwipunek

Postać zaczynając grę powinna być w stanie w pełni skorzystać z posiadanych umiejętności, wprawy czy zdolności specjalnych. Do tego będzie bardzo często potrzebowała odpowiedniego ekwipunku. Każda postać zaczyna grę z 10 **przedmiotami** z listy przedmiotów podstawowych oznaczonych symbolem ✱ w rozdziale Ekwipunek na str. 215 oraz dowolną liczbą spoza tej listy (po uzgodnieniu z MG). Warto pamiętać m. in. o:

- **broń** pasująca do posiadanej Wprawy lub Stylu walki
- **zbroja**, tarcza lub tunika
- koc, plecak lub torba, kubek, pochodnie, hubka i krzesiwo, lina, etc.

Dodatkowo każda postać zapisuje sobie **3K6 monet** lub innej lokalnej waluty.

15. Zaktualizuj atrybuty

Postać zaczyna grę na poziomie pierwszym, potrzebując 23 pkt. Doświadczenia do Awansu. Sprawdź i zastosuj:

- Zasady specjalne wynikające z Profesji,
- Zasady specjalne wynikające z Rasy,
- wartości umiejętności wynikające z ekwipunku,
- Cechy pochodne wynikające z umiejętności.

16. Informacje o postaci

Na sam koniec trzeba nadać postaci imię. Tak, trzeba. Dodatkowo można opisać wygląd i cechy szczególne, taki jak wzrost, tatuaże, kolor włosów czy oczu.

17. Plotki

Opcjonalnie możesz podać kilka plotek na swój temat. Część prawdziwych, część fałszywych. Dzięki temu inne postacie będą miały o czym pogadać na początku gry i naturalnie zainicjować więź lub istniejące relacje w drużynie.

18. Reputacja

W zależności od scenariusza, który będziesz grać, MG może dać ci punkty Reputacji względem frakcji lub osób, z którymi twoja postać miała do czynienia. Możesz dodać od 1 do 3 różnych reputacji, ale ich suma powinna wychodzić +1.

19. Żeton Losu

Gracz, który tworzy postać na zasadach zaawansowanych, rozpoczyna grę z jednym Żetonem Losu.

Doświadczenie i rozwój postaci

Przyjmuje się, że postacie graczy otrzymują 10 pkt. Doświadczenia za każdą godzinę aktywnej gry. Nie jest to w żaden sposób uzależnione od ilości rozwiązanych zagadek, pokonanych przeciwników, czy przekonanych postaci niezależnych. Nie jest też uwzględniane który gracz jest bardziej aktywny, a który mniej. Również nie ma w tej rachubie znaczenia, kto lepiej wcielał się w rolę. Jest to zwyczajna, równa miara dla wszystkich, baza.

Po zakończeniu sesji gracze mogą wspomnieć sytuacje, w których wykorzystali swoje atrybuty miękkie „na plus" lub „na minus". Powołanie się na jeden atrybut miękki daje 3 dodatkowych pkt. Doświadczenia, na dwa różne – 6 pkt. Doświadczenia, a na co najmniej 3 różne – 10 pkt. Doświadczenia. Nie ma znaczenia, ile razy gracz skorzystał z każdej z nich, ani czy je popierał, czy negował. Ważne jest tylko ile różnych atrybutów miękkich zostało wywołanych.

Ponadto powołanie się na atrybut w sposób, który działa wyraźnie na niekorzyść gracza lub całej drużyny, skutkuje uzyskaniem Żetonu Losu na koniec sesji (zob. str. 129). Polecam ten krok wykonać wspólnie, przedyskutować wszystkie sceny, w których powołano się na jeden z atrybutów miękkich postaci i doradzić MG, ile i jakie dodatkowe korzyści gracz może otrzymać. Po kilku sesjach będzie też możliwość uzyskania Dowodu temperamentu lub Przełamania temperamentu – każde z tych pojęć wiąże się z pewnymi korzyściami (zob. dział Ewolucja psychologiczna na str. 130).

Oprócz tego MG może przyznać wybranym graczom dodatkowe pkt Doświadczenia, Żetony Losu i/lub pkt Bohaterstwa za wkład w sesję. Może to być uargumentowane sposobem odgrywaniem swojej roli, klimatyczny sposób mówienia lub współtworzenie opowieści. Może też nagrodzić za przygotowanie do gry, punktualność lub tworzenie miłej atmosfery.

Łączna suma dodatkowych korzyści (względem Doświadczenia zdobytego za czas gry) nie powinna przekraczać: 15 pkt Doświadczenia, 2 Żetonu Losu i 1 pkt Bohaterstwa.

Żetony Losu

Żetony Losu to bardzo pomocne narzędzie w rękach gracza. Dzięki nim można dodać Kość Premiową do swojego testu (przed rzutem) lub zmodyfikować wynik testu o ±1 (po wykonaniu rzutu). Mogą uratować przed poważnymi konsekwencjami, dlatego są bardzo cenne. Zdobyć je można na kilka sposobów. Jednym z nich jest wykorzystanie jednego z posiadanych atrybutów miękkich na swoją niekorzyść uzyskując Kość Karną podczas testu lub zaniechanie testu przyjmując porażkę. Niezależnie od wyniku tego testu, gracz uzyskuje wówczas Żeton Losu na koniec sesji. Innym sposobem jest Przełamanie temperamentu (zob. str. 130).

Awansowanie

Rozwój postaci

Wraz ze zdobywaniem doświadczenia, postacie zdobywają więcej różnorodnych umiejętności. Od opanowania nowych zaklęć, przez poznanie ruchów w walce a na umiejętności tworzenia magicznych przedmiotów skończywszy. Wszystko to dzieje się stopniowo. Początkowo postacie rozwijają się gwałtownie. Później nieco wolniej, gdyż opanowanie kolejnej zdolności wymaga więcej treningu. Tak więc rozwijanie postaci zostało podzielone na Poziomy. Przykładowo postać na poziome 1. jest młoda i niewiele umie, a postać na poziomie 40-tym potrafi bardzo wiele, choć z pewnością jeszcze nie wszystko.

Warunki awansowania i wymagane punkty Doświadczenia

Gdy postać uzbiera odpowiednią ilość Punktów doświadczenia, mówi się, że „awansuje na wyższy poziom". Warunkiem awansu z 1. na 2. poziom jest uzbieranie 23 PD (Punktów Doświadczenia). Znacznie więcej PD trzeba uzbierać postacią na poziomie 40., by awansować na 41. Przepis na potrzebną ilość PD jest prosty i zawsze ten sam. Wymagana ilość PD to 20 + 3 × obecny poziom. Oznacza to, że postać będąca na 3. poziomie potrzebuje 29 PD, by awansować z 3. na 4.

Etap 1

Pierwsze czynności związane z Awansowaniem postaci są czysto organizacyjne i nie dają graczowi wiele możliwości.

- odjęcie od aktualnych punktów Doświadczenia ilości wymaganych na Awans,
- zwiększenie poziomu postaci o jeden wyższy niż obecnie,
- zaktualizowanie wymaganych punktów Doświadczenia na Awans do:
  20 + 3 × obecny poziom,

Etap 2

Druga część Awansowania daje graczowi szeroki wachlarz możliwości. Przekraczając progi 10. poziomu, 20. oraz 30. dochodzą kolejne drogi rozwoju postaci. Może to się wydawać skomplikowane, ale wraz ze zdobywaniem nowych poziomów postaci, również świadomość samego gracza się poszerza, więc nigdy postać nie powinna przerosnąć możliwości gracza. W ogólnym przypadku gracz ma do dyspozycji jedną opcję rozwoju postaci spośród:

- **Umiejętności**
  Większość awansów będzie skupiać się umiejętnościach. Gracz ma prawo podnieść wartości dwóch różnych umiejętności o wartości 4 lub niższej o 1 punkt każdą. Dotyczy to posiadanych umiejętności, czyli o wartości większej niż bazowe 1.
  W przypadku zdecydowania się na przeznaczenie jednego z pkt. umiejętności na nową umiejętność (czyli tych o wartości 1), jej nowa wartość bazowa będzie równa połowie powiązanej Cechy (zaokrąglając w górę).
  Alternatywnie może zwiększyć wartość jednej dowolnej umiejętności o wartości 5 lub większej o 1 pkt. Ostateczna wartość nie może przekroczyć 7 (lub 5 w przypadku umiejętności z ułomnością), a w przypadku umiejętności natywnych – 8 (lub 6 dla umiejętności ułomnych).
  Uwaga! Limit poziomu umiejętności jest bezwzględny, co oznacza, że żadna inna zdolność, czar, zioło czy inny sposób zwiększenia poziomu umiejętności nie może przekroczyć tego limitu.
  Podniesienie wartości umiejętności do poziomu 4, 6 lub 8 oznacza także natychmiastowy dostęp do odpowiedniej Zdolności.

- **Magia**
  Jeżeli postać ma dostęp do Magii (lub szeroko pojętych zdolności magicznych jak np. Chanson), może również przeznaczyć Awans na opanowanie nieposiadanego jeszcze zaklęcia spośród dostępnych swojej profesji. Zaklęcia i zdolności magiczne II Kręgu są dostępne dopiero, gdy postać osiągnie 10. poziom. Czary III Kręgu są dostępne od poziomu 20. i analogicznie Krąg IV od poziomu 30., a Krąg V od 40. poziomu.

- **Bóstwo**
  Dla graczy nie bojących się pewnych ograniczeń w prowadzeniu swojego bohatera dostępne są także kulty bóstw (zob. str. 74). W ramach Awansu postać może stać się kultystą wybranego bóstwa, jeśli osiągnęła poziom 10. Jeżeli postać już jest kultystą i osiągnęła poziom 20. (10. w przypadku Kapłana) może stać się fanatykiem tego samego bóstwa.

Ewolucja psychologiczna

Za każdym razem, gdy podczas gry któryś z flag postaci – cech temperamentu, brzemienia, pragnienia, grozy lub przekonania – zostanie wywołana, czy to przez gracza, współgracza, czy MG, czy mechanicznie, czy fabularnie, trzeba rozstrzygnąć, czy postać postąpiła zgodnie z nią, czy przeciwnie. W obu przypadkach wiąże się to z dodatkowymi korzyściami na koniec sesji (np. pkt. Doświadczenia). Dobrze jest prowadzić licznik zachowań „na plus" i „na minus" dla każdego z tych atrybutów miękkich, bowiem gdy osiągną one wartości progowe, mówimy o Ewolucji psychologicznej postaci. Zapisuj na karcie postaci przy każdej fladze symbole „+" i „–", aby śledzić postępy.

Dowód temperamentu

Kiedy postać **5 razy** postąpi zgodnie z danym atrybutem w sytuacji, która nie jest jednoznaczna, wówczas udowodniła ten atrybut w pełni, ugruntowała swoje zachowanie. Nie ma więcej sensu poddawać tego atrybutu próbom – postać już je przeszła. Dzięki temu na stałe może przenieść ten atrybut jako Dowód temperamentu. Od tej pory może powołać się na dowolny ze swoich dowodów charakteru, aby otrzymać **±1** podczas dowolnego testu – o ile sensownie uzasadni związek Dowodu temperamentu z okolicznościami podejmowanego testu. Może go także łamać, aby uzyskiwać Żetony Losu bez wizji utraty tej cechy temperamentu. Gracz musi ustalić nową wartość dla atrybutu, który został udowodniony (w jego miejsce), o ile nie osiągnął limitu (czyt. dalej).

Przełamanie temperamentu

Natomiast kiedy postać **3 razy** postąpi wbrew któremuś ze swoich Atrybutów miękkich, następuje Przełamanie temperamentu. W tym przypadku również wykreśla ten atrybut ze swojej karty postaci, lecz nie wpisuje jej w innym miejscu i nie może się na niego powoływać, by uzyskać dodatkową kość. Przełamanie temperamentu daje za to **2 Żetony Losu** na koniec sesji (zamiast 1 wynikającego z zagrania przeciw temu atrybutowi). Również i w tym przypadku gracz musi wybrać lub wylosować nową wartość dla przełamanego atrybutu.

Przełamanie Brzemienia

Kiedy dochodzi do przełamania Brzemienia postać standardowo otrzymuje 2 Żetony Losu na koniec sesji, ale nie losuje nowego Brzemienia. Tę czynność wykonuje dopiero po zakończeniu przygody a przed następną. Czas pomiędzy przygodami jest wypełniony sprawami przyziemnymi, zwyczajnymi i sprzyja powstawaniu nowych wątków „za kulisami" stołu sesyjnego. Gracz losuje nowe Brzemię na tych samych zasadach, co podczas tworzenia postaci, czyli wybiera 1 z 3 losowych kart (z pominięciem tej, którą przełamał).

Limity

Każda postać może mieć co najwyżej 3 Dowody dla swoich cech Temperamentu, 2 Dowody dla Przekonań oraz 1 Dowód dla Grozy. Ponadto Przełamane atrybuty miękkie nigdy nie mogą być wybrane ponownie. W sytuacji, gdy postać osiągnie któryś z tych limitów, gracz nie wybiera już kolejnych wartości dla atrybutu w tej kategorii – jego postać wyklarowała się, jaka jest i pozostałe atrybuty miękkie w danej kategorii nigdy nie będą tak istotne, by odgrywały kluczową rolę w jej postępowaniu.

Zakończenie przygody

Kiedy grupa zakończy przygodę, oprócz zwykłych korzyści po zakończeniu sesji, Mistrz Gry może przydzielić dodatkowe nagrody – punkty Doświadczenia, Reputację, tytuł, przedmiot lub posiadłość – w zależności od okoliczności zakończenia przygody oraz w zależności do tego, które postacie przeżyły, które wsławiły się swoimi czynami. Każdy gracz (niezależnie od tego, czy jego postać przeżyła) powinien otrzymać co najmniej 1 **Żeton Losu**. Jeśli cała drużyna planuje kontynuować swoje wojaże, wtedy prócz indywidualnych Żetonów Losu, Mistrz Gry może przyznać drużynie 1 **Punkt Bohaterstwa** do wykorzystania w następnej przygodzie.

Punkt Bohaterstwa

Taki punkt pozwala jednemu z członków drużyny opisać i wykonać dowolne działanie (jedną całą Turę w walce, negocjacjach lub rzemiośle) w iście epicki sposób – jakby każdy test kończył się Krytycznym Sukcesem. Aby efekt wszedł w grę wszyscy pozostali gracze muszą się na to zgodzić. Mistrz Gry może na zasadzie dyskusji z graczem wykonującym akt bohaterstwa uzgodnić rozmach jego działań tak, aby zachować wyważony stosunek epickości do realizmu.



Postacie

Rasy

Ludzie – Południowcy



Ludzie to niewątpliwie najpopularniejsza rasa humanoidalna. Występują praktycznie wszędzie – od mroźnej północy przez tropikalne dżungle równikowe aż po same podziemia. Żyją około 75 lat. Dorosłość osiągają w wielu 16 – 18 lat. Z natury są niezwykle adaptacyjni, dzięki czemu mogą szybko dostosować się do warunków panujących w danym rejonie. Zwykle są otwarci na kontakty z innymi rasami, nie żywią żadnych uprzedzeń. Ludzie nie są wybitni w jakimś konkretnym zawodzie – potrafią wszystko toteż zajmują się wszystkim po trochu. Nie są ani specjalistami ani beztalenciami pod żadnym względem.

Społeczeństwo jest podzielone wedle majętności i władzy. Często liderem społeczności jest król na czele rycerstwa lub magnaterii. Jemu podlegają właściciele ziemscy, do których należy sprawowanie władzy w określonym obszarze królestwa. Im podległe jest rycerstwo, szlachta, akolici, chłopi oraz cechy rzemieślnicze. Piastowane stanowisko często jest dziedziczone w linii męskiej. Rządy prowadzone w ten sposób są bardzo statyczne i skuteczne mimo dynamicznych zmian w społeczeństwie.

Rola w grze

Ludzie nie mają natywnych profesji wynikających z cech tej rasy. Nie mają ani zalet ani też wad innych ras. Równie dobrze sprawdzają się w każdej roli – od Zbrojnych przez Zawadiaków po Uczonych włącznie. Szeroki wachlarz umiejętności początkowych daje im możliwość rozwinięcia wielu z nich na wysoki poziom już na początkowym etapie gry.

Wcielanie się w postać

Z dość oczywistych powodów ludzie jako jedyni nie mają żadnych zachowań, które należałoby wymuszać lub unikać. Każdy sposób odgrywania człowieka będzie odpowiedni. To oraz dość uniwersalny zestaw atrybutów czyni tę rasę idealną dla mniej doświadczonych graczy.

Cechy rasowe	
Zwinność	4
Tężyzna	4
Intuicja	4
Wola	4

Progi Kontuzji, limit Stresu
□□□■ □□□■ □□□□■
□□□ □□□ □□□ □■■

Zasady specjalne

Wszechstronność

Postać zaczyna z jedną dodatkową dowolną umiejętnością o wartości 3 niezależnie od Cech.

Adaptacja

Postać znacznie lepiej dostosowuje się do warunków otoczenia. Gracz może zastosować drugi etap Awansowania Postaci zaraz po jej stworzeniu.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Manipulacja, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tej umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tej umiejętności również o 1.

Ludzie - Dureteni



Dureteni to miano, jakim nazywają się ludy Północnego Lądu. Ich skóra jest potwornie blada lub nawet wpadająca w odnień błękitu. Żyją dość krótko – średnio do około 60 lat – ze względu na niesprzyjające warunki środowiska. Dorosłość osiągają w wielu 14 – 16 lat. Przeważnie są znacznie lepiej zbudowani niż ich południowi kuzyni, co jest wynikiem konieczności dostosowania się do zimnych i groźnych terenów Północnego Lądu. Często zaskakują determinacją i odwagą. Jednak obce są im wynalazki technologiczne i dziedzina magii, która wedle ich wierzeń jest oznaką zagrożenia.

Ich zgromadzenia zwą się pvergami – niewielkimi osadami, najczęściej ogrodzonymi palisadą lub nawet murem kamiennym w przypadku większych skupisk. Każdemu pvergowi przewodzi „Ojciec", którego stanowisko przechodzi na nasilniejszego duretena, który odważy się wyzwać go na pojedynek i pokonać. Pomiędzy pvergami panuje najczęściej jawna wrogość lub – w najlepszym przypadku – neutralność. Nic więc dziwnego, że młodzi dureterni są przyjmowani jako dorośli, kiedy upolują własnoręcznie dziką bestię. Zyskują wówczas szacunek współplemieńców oraz prawo spłodzenia potomka. Dotyczy to w równej mierze mężczyzn jak i kobiet.

Rola w grze

Dureteni świetnie nadają się do roli Zbrojnych w pierwszej linii frontu. Doskonale radzą sobie z trzymaniem wrogów w ryzach powstrzymując ich od przedostaniem się do reszty drużyny jak i w eliminowaniu słabszych przeciwników. W czasie podróży najczęściej pełnią rolę Wartownika.

Wcielanie się w postać

Odgrywanie postaci tej rasy nie różni się zbytnio od zwykłego człowieka. Jedynym urozmaiceniem odgrywania takiej postaci może być modulowanie tempa głosu w taki sposób, aby początek wypowiedzi był powolny a końcowy fragment szybszy. Zamiast udzielać pełnych odpowiedzi dureteni raczej kiwają głową lub wydają odgłosy pomrukiwania.

Cechy rasowe

Zwinność	4
Tężyzna	4
Intuicja	3
Wola	5

Progi Kontuzji, limit Stresu

□□□■ □□□■ □□□□■

□□□ □□□ □□□ □■■

Zasady specjalne

Biegłość – broń drzewcowa

Postać w czasie potyczki otrzymuje tymczasowo +1 pkt. Wprawy lub Stylu walki, jeśli używa dowolnej broni drzewcowej .

Adaptacja

Postać znacznie lepiej dostosowuje się do warunków otoczenia. Gracz może zastosować drugi etap Awansowania Postaci zaraz po jej stworzeniu.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywną umiejętność Czujność, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tej umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tej umiejętności również o 1.

Elfy Velavii

Elfy to jedna z dominujących ras humanoidalnych. Cechują się smukłą budową ciała, ruchami pełnymi gracji – wręcz tanecznymi. Podobnie jest w przypadku ich mowy – jest wyjątkowo melodyjna wedle innych ras, choć czasem może również powolna. Przeciętny elf nieznacznie przewyższa człowieka, choć w takim porównaniu posturą wydaje się być bardziej wątły. Ani kobietom ani mężczyznom nie rosną brody a ich skóra jest lekko blada i delikatna. Twarze mają wąskie a oczy delikatnie skośne. W efekcie elfy są bardzo piękną rasą o nieco zniewieściałym wizerunku, wedle żartobliwych określeń. Rzadko zdarza się by elf ścinał włosy, wszak długie i zadbane włosy stanowią o mądrości i wiedzy właściciela. Przeciętna długość życia elfów wynosi około 110 lat a dorosłość osiągają w wieku 18 – 24 lat. Z całą pewnością elfy mają niepodważalny talent do polityki, retoryki, dyplomacji oraz magii.



Od czasu Ery Wielkiej Schizmy elfy dzielą się na trzy główne rody – Velavii, Helvetii oraz Eschenii. Ród Velavii, czyli „elfów śmiałych, dobrych, doskonałych", osiedlił się w Elnorze. Są rodem otwartym na handlowe i dyplomatyczne stosunki międzynarodowe. Chwali się Elnorańskich marynarzy, rzeźbiarzy i magów wszelakiego rodzaju. Helvetii, czyli rodzimy odłam elfów, zamieszkuje ojczyste lasy Lunoru. Opanowali oni do mistrzostwa sztukę strzelania z łuku oraz kamuflażu. Trzeci odłam, Eschenii, to elfy odrodzone z popiołów przez Brod-Gara. Kraina Astonis, która od wielu lat cierpi od wojen i plag jest ich domem. Wykorzystują oni swą wiedzę i umiejętności na polach bitew – zarówno skuteczność posługiwania się kuszą jak i magią.

Społeczeństwo elfów Velavi podzielone jest na Domy. Każdy Dom wyróżnia herb oraz nazwa założyciela. Początkowo jedna rodzina tworzy Dom, ale z biegiem lat staje się to raczej zbiór elfów o wspólnych przodkach i podobnych celach. W obrębie domu każdy elf zajmuje odpowiednią pozycję dla jego dokonań, majątku i umiejętności politycznych. Ten, kto ma silną pozycję ma większy wpływ na pozostałych. Status każdego elfa w Domu jak i status Domu w państwie nie jest stały. Jedno wydarzenie, jedna intryga potrafi zmienić cały układ zależności i wpływów. Polityka elfów to wyjątkowo grząski grunt dla niewtajemniczonych. A choć wydaje się to system równie wiekowy co przewrotny – należy oddać to elfom – sprawdza się od wielu pokoleń.

Rola w grze

Elfy są w stanie bardzo zaskoczyć skutecznością w posługiwaniu się orężem czy magią. Nie są jednak wytrwałym członkiem drużyny. Dlatego najlepiej czują się na tyłach drużyny w roli Uczonego lub jako wsparcie. W czasie podróży rewelacyjnie nadają się na Przewodników lub Myśliwych.

W cielanie się w postać

Minimalna ilość gestykulacji i mowy ciała, ograniczona mimika, nieczęste ruchy głową. Melodyjny głos, powolne wymawianie słów z wyraźnym akcentem. Wysoka kultura słowa, wyszukane słownictwo.

Cechy rasowe

Zwinność	5
Tężyzna	3
Intuicja	5
Wola	3

Progi Kontuzji, limit Stresu

□□■ □□□■ □□□□■■

□□□ □□□ □□□ □□■

Zasady specjalne

Biegłość – miecze

Postać w czasie potyczki otrzymuje tymczasowo +1 pkt. Wprawy lub Stylu walki, jeśli używa dowolnego miecza.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywna umiejętność Spostrzegawczość, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tej umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tej umiejętności również o 1.

Duma

Raz dziennie (raz na sesję) gracz może wykonać przerzut testu dowolnej umiejętności. Jeśli wówczas test się nie powiedzie, zyskuje 1 pkt. Stresu.

Elfy Helvetii

Elfy to jedna z dominujących ras humanoidalnych. Cechują się smukłą budową ciała, ruchami pełnymi gracji – wręcz tanecznymi. Podobnie jest w przypadku ich mowy – jest wyjątkowo melodyjna wedle innych ras, choć czasem może również powolna. Przeciętny elf nieznacznie przewyższa człowieka, choć w takim porównaniu posturą wydaje się być bardziej wątły. Ani kobietom ani mężczyznom nie rosną brody a ich skóra jest lekko blada i delikatna. Twarze mają wąskie a oczy delikatnie skośne. W efekcie elfy są bardzo piękną rasą o nieco zniewieściałym wizerunku, wedle żartobliwych określeń. Rzadko zdarza się by elf ścinał włosy, wszak długie i zadbane włosy stanowią o mądrości i wiedzy właściciela. Przeciętna długość życia elfów wynosi około 110 lat a dorosłość osiągają w wieku 18 – 24 lat. Z całą pewnością elfy mają niepodważalny talent do polityki, retoryki, dyplomacji oraz magii.



Od czasu Ery Wielkiej Schizmy elfy dzielą się na trzy główne rody – Velavii, Helvetii oraz Eschenii. Ród Velavii, czyli „elfów śmiałych, dobrych, doskonałych", osiedlił się w Elnorze. Są rodem otwartym na handlowe i dyplomatyczne stosunki międzynarodowe. Chwali się Elnorańskich marynarzy, rzeźbiarzy i magów wszelakiego rodzaju. Helvetii, czyli rodzimy odłam elfów, zamieszkuje ojczyste lasy Lunoru. Opanowali oni do mistrzostwa sztukę strzelania z łuku oraz kamuflażu. Trzeci odłam, Eschenii, to elfy odrodzone z popiołów przez Brod-Gara. Kraina Astonis, która od wielu lat cierpi od wojen i plag jest ich domem. Wykorzystują oni swą wiedzę i umiejętności na polach bitew – zarówno skuteczność posługiwania się kuszą jak i magią.

Elfy Helveti nadal zamieszkują puszcze Lunoru i oddają cześć drzewom. Każdy młody helvetii wchodzący w dorosłość sadzi swoje drzewo i się z nim związuje duchowo. Kiedy elf umiera, jego duch na zawsze łączy się z drzewem. Helveti tak właśnie tłumaczą fenomen olbrzymich drzew, z czego niektóre liczą sobie po kilka wieków! Niestety, kiedy drzewo uschnie podczas gdy jego duchowy przyjaciel nadal żyje, taki elf jest uznany za odrzuconego przez las, a zatem i przez społeczeństwa helvetii. W bardzo rzadkich przypadkach młodym zakazuje się sadzenia swojego duchowego drzewa jako kara za przewinienia. Ponadto wynieśli sztukę tatuowania skóry do niebywałego poziomu. Krążą wręcz legendy o magicznej ochronie jaką dają im te dzikie malowidła.

Tradycyjnie starsi wioskowi i liderzy konklawe każdego dnia zbierają manę od mieszkańców i ceremonialnie przekazują ją opiekunom lasu. Te w zamian za to obdarzają elfy obfitymi plonami, ciepłem nawet w mroźne zimowe dni oraz schronieniem. Dzięki tej symbiozie lasy Lunoru stały się synonimem niezdobywalnej twierdzy i kwintesencją nieprzyjaznych warunków dla tych, którzy mają niecne intencje.

Rola w grze

Elfy są w stanie bardzo zaskoczyć skutecznością w posługiwaniu się orężem czy magią. Nie są jednak wytrwałym członkiem drużyny. Dlatego najlepiej czują się na tyłach drużyny w roli Uczonego lub jako wsparcie. W czasie podróży rewelacyjnie nadają się na Przewodników lub Myśliwych.

Wcielanie się w postać

Minimalna ilość gestykulacji i mowy ciała, ograniczona mimika, nieczęste ruchy głową. Melodyjny głos, powolne wymawianie słów z wyraźnym akcentem. Wysoka kultura słowa, wyszukane słownictwo.

Cechy rasowe

Zwinność	5
Tężyzna	3
Intuicja	5
Wola	3

Progi Kontuzji, limit Stresu

□□■ □□□■ □□□□■■

□□□ □□□ □□□ □□■

Zasady specjalne

Biegłość – łuki

Postać w czasie potyczki otrzymuje tymczasowo +1 pkt. Wprawy lub Stylu walki, jeśli używa dowolnego łuku.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywną umiejętność Podsłuchiwanie, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tej umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tej umiejętności również o 1.

Ochronne tatuaże

Kiedy postać otrzyma trafienie, które sprowadziłoby pkt. Wytrzymałości do 0, może wykonać test Zwinności, aby zachować 1 pkt. Wytrzymałości.

Elfy Eschenii

Elfy to jedna z dominujących ras humanoidalnych. Cechują się smukłą budową ciała, ruchami pełnymi gracji – wręcz tanecznymi. Podobnie jest w przypadku ich mowy – jest wyjątkowo melodyjna wedle innych ras, choć czasem może również powolna. Przeciętny elf nieznacznie przewyższa człowieka, choć w takim porównaniu posturą wydaje się być bardziej wątły. Ani kobietom ani mężczyznom nie rosną brody a ich skóra jest lekko blada i delikatna.



Twarze mają wąskie a oczy delikatnie skośne. W efekcie elfy są bardzo piękną rasą o nieco zniewieściałym wizerunku, wedle żartobliwych określeń. Rzadko zdarza się by elf ścinał włosy, wszak długie i zadbane włosy stanowią o mądrości i wiedzy właściciela. Przeciętna długość życia elfów wynosi około 110 lat a dorosłość osiągają w wieku 18 – 24 lat. Z całą pewnością elfy mają niepodważalny talent do polityki, retoryki, dyplomacji oraz magii.

Od czasu Ery Wielkiej Schizmy elfy dzielą się na trzy główne rody – Velavii, Helvetii oraz Eschenii. Ród Velavii, czyli „elfów śmiałych, dobrych, doskonałych", osiedlił się w Elnorze. Są rodem otwartym na handlowe i dyplomatyczne stosunki międzynarodowe. Chwali się Elnorańskich marynarzy, rzeźbiarzy i magów wszelakiego rodzaju. Helvetii, czyli rodzimy odłam elfów, zamieszkuje ojczyste lasy Lunoru. Opanowali oni do mistrzostwa sztukę strzelania z łuku oraz kamuflażu. Trzeci odłam, Eschenii, to elfy odrodzone z popiołów przez Brod-Gara. Kraina Astonis, która od wielu lat cierpi od wojen i plag jest ich domem. Wykorzystują oni swą wiedzę i umiejętności na polach bitew – zarówno skuteczność posługiwania się kuszą jak i magią.

Eschenі uchodzą za rasę podstępną i przerwotną. Nie jest to bezzasadne. Jednakaże są wyjątki. Część tych wygnanych elfów postanawia opuścić swój ojczysty kraj, aby uwolnić się od tyranii i wyzysku. Żywot eschenów nie jest łatwy nawet poza Północnym Kontynentem, toteż starają się najczęściej upodabniać do swoich kuzynów Velavii, co nie jest trudne ze względu na zbliżony wygląd.

Rola w grze

Elfy są w stanie bardzo zaskoczyć skutecznością w posługiwaniu się orężem czy magią. Nie są jednak wytrwałym członkiem drużyny. Dlatego najlepiej czują się na tyłach drużyny w roli Uczonego lub jako wsparcie. W czasie podróży rewelacyjnie nadają się na Przewodników lub Myśliwych.

Wcielanie się w postać

Minimalna ilość gestykulacji i mowy ciała, ograniczona mimika, nieczęste ruchy głową. Melodyjny głos, powolne wymawianie słów z wyraźnym akcentem. Wysoka kultura słowa, wyszukane słownictwo.

Cechy rasowe	
Zwinność	5
Tężyzna	3
Intuicja	5
Wola	3

Progi Kontuzji, limit Stresu

□□■ □□□■ □□□□■■

□□□ □□□ □□□ □□■

Zasady specjalne

Biegłość – kusze

Postać w czasie potyczki otrzymuje tymczasowo +1 pkt. Wprawy lub Stylu walki, jeśli używa dowolnej kuszy.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywną umiejętność Wykrywanie magii, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tej umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tej umiejętności również o 1.

Z popiołów

Kiedy postać umrze i zostanie spalona, zostaje zrekonstruowana i wskrzeszona mocą paktu z boginią Cremorią. Musi standardowo wylosować Traumę.

Półelfy



Półelfy to istoty humanoidalne, których jeden z rodziców był elfem, a drugi człowiekiem. Dziedziczą część cech ludzkich i część elfich, choć nie istnieją żadne reguły określające zmiany wyglądu. W większości przypadków jednak można stwierdzić, że przewyższają ludzi gibkością i zręcznością, ale nie dorównują im siłą. Przeciętna długość życia wynosi około 80 lat a dorosłość osiągają w wieku lat 21.

Zamieszkują głównie Elnorę i Æstalon. Nie tworzą własnych społeczeństw. Chętniej zakładają rodziny w dużych skupiskach miejskich, gdzie spotykają się wszystkie rasy. Wówczas są traktowani na równi z innymi rasami. W mniejszych miastach mogą napotykać na odrzucenie lub nawet wrogość ze względu na „brak czystości rasy".

Rola w grze

Półelfy bardzo dobrze pełnią rolę Zawadiaków – bezszelestnych złodziei, skrytobójców czy charyzmatycznych bardów. Dobrze radzą sobie także jako Uczeni. Prócz zdolności do docierania tam, gdzie inni nie dają rady, natura wymusiła na nich talent do dyplomacji, negocjacji oraz pokrewnych umiejętności społecznych. W czasie podróży najchętniej zajmują rolę Obozowego.

Wcielanie się w postać

Półelfy łączą z natury cechy ludzi i elfów, przy czym nie ma reguły na to które z nich będą dominujące. Można uznać, że najbardziej popularnymi cechami wyróżniającymi półelfy są nieufność, samowolność, stoicyzm, skrytość i racjonalność. Najczęściej lękają się samotności, dzieci, osób o czystej rasie.

Cechy rasowe

Zwinność	5
Tężyzna	3
Intuicja	4
Wola	4

Progi Kontuzji, limit Stresu

□□□■ □□□■ □□□■■

□□□ □□□ □□□ □□■

Zasady specjalne

Wszechstronność

Postać zaczyna z jedną dodatkową dowolną umiejętnością o wartości 3 niezależnie od Cech.

Adaptacja

Postać znacznie lepiej dostosowuje się do warunków otoczenia. Gracz może zastosować drugi etap Awansowania postaci zaraz po jej stworzeniu.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywną umiejętności Blefowanie i Maskowanie, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Krasnoludy

Krasnoludy to jedna z dominujących ras humanoidalnych. Mieszkają głównie w podgórskich siedzibach, zwanych „denami", rozlokowanych po wszystkich łańcuchach górskich na każdym z kontynentów. Chętnie osiedlają się także wśród innych ras, gdzie ich rzemiosło jest wysoce doceniane.

Jedną z pierwszych rzeczy, które przykuwają uwagę w wyglądzie krasnoludów, jest ich niski wzrost. Zwykle nie przekraczają oni półtora metra, co sprawia, że wydają się być mniejsi od większości innych ras. Prawda jest jednak taka, że mimo swojego skromnego wzrostu, krasnoludy są niezwykle silne i odporne, co czyni ich wyjątkowo niebezpiecznymi przeciwnikami w walce. Bulwiasty nos jest niezwykle charakterystyczny dla tej rasy, podobnie jak gęste krzaczaste brwi. Także oczy krasnoludów są równie intrygujące. Mają ledwo dostrzegalne tęczówki i olbrzymie czarne źrenice doskonale kontrastujące z ich bladą skórą, co nadaje im intensywny, wręcz hipnotyczny wygląd. Całości wyglądu twarzy dopełniają małe, okrągłe uszy i dość krótka szyja. U mężczyzn bujna broda koloru od kruczoczarnego, przez brąz, aż po rudy, często zapleciona w misterny wzór i spięta ciężkimi mosiężnymi klamrami, stanowi chlubę i największą ozdobą posiadacza. Kobiety zaś, u których brody nie występują – wbrew złośliwym żartom innych ras, które najczęściej nie widziały żadnej na własne oczy – zaplatają swoje włosy w różnego rodzaju warkocze często przyozdobione metalowymi pierścieniami. Jest to zabieg zwyczajnie praktyczny, gdyż z wiekiem mężczyźni łysieją, podczas gdy kobiety - wręcz przeciwnie - najczęściej nawet nie siwieją. Skóra krasnoludów jest zazwyczaj blada bądź wpadająca w odcienie szarości, co wynika z faktu, że większość z nich żyje pod ziemią, daleko od promieni słonecznych. Nieodzownym elementem kultury krasnoludzkiej jest tatuowanie czarnym lub czerwonym atramentem widocznych części ciała opisem dokonań posiadacza – zarówno tych chwalebnych jak i tych haniebnych. Choć dla innych ras oznaczenia te niewiele mówią, gdyż zapisane są w ich ojczystym języku runicznym, niemniej ich sama ilość może świadczyć o ogromnym doświadczeniu i długim żywocie. Te runiczne symbole stanowią nie tylko ozdobę i historię właściciela, ale również ważną część jego tożsamości.



Rola w grze

Krasnoludy świetnie spełniają rolę Zbrojnych, ciężko opancerzonych, wytrwałych wojowników. Dobrze radzą sobie także jako kapłani. Ich umiejętności rzemieślnicze stawiają ich jako wyjątkowych płatnerzy, kowali i inżynierów. W czasie podróży nie mają preferowanej roli.

Wcielanie się w postać

Więcej gestykulacji i mowy ciała, mniej słów. Niższy głos, burczenie i chrząkanie zamiast słownych komunikatów. Krótkie, ale jasne odpowiedzi. Zaczepne uwagi.

Cechy rasowe

Zwinność	3
Tężyzna	5
Intuicja	3
Wola	5

Progi Kontuzji, limit Stresu

□□□■ □□□□■ □□□□

□□□ □□□ □□□ ■■■

Zasady specjalne

Infrawizja

Wzrok przystosowany do pracy w całkowitej ciemności pozwala wykryć obecność istot w pobliżu. Sylwetka każdej żywej istoty widoczna jest w ciemności jako fioletowy kształt a nieumarłej jako niebieski.

Biegłość – buławy

Postać w czasie potyczki otrzymuje tymczasowo +1 pkt. Wprawy lub Stylu walki, jeśli używa dowolnej buławy.

Krępy

Ze względu na krępą budowę ciała, postać redukuje efekt stanów Krępowania ruchów o połowę, tzn. pojedynczy stan Krępowania ruchów nie ma efektu, podwójny nakłada karę –1, potrójny nakłada karę –2, poczwórny również –2, itd.

Akkyrdowie

Historia rasy krasnoludzkiej sięga korzeniami znacznie głębiej, niż opisują to dzisiejsze kroniki. Zanim powstały znane obecnie podgórskie denny, przodkowie krasnoludów zamieszkiwali czeluści w pobliżu samego serca świata, przez całe swoje życie nie wiedząc o istnieniu słońca. Z biegiem stuleci ich populacje wywędrowały w wyższe partie skorupy, ostatecznie odkrywając życie na powierzchni i adaptując się do nowych warunków. Jednak pradawna krew wciąż krąży w ich żyłach. Raz na kilka pokoleń rodzą się Akkyrdowie (co w wolnym tłumaczeniu oznacza "mieszańców") – krasnoludy, w których przebudziła się dawna, głębinowa krew. Wyróżniają się niezwykle twardą, grafitową lub fioletową skórą oraz całkowicie czarnymi, przypominającymi bezdenną otchłań oczami, co drastycznie odróżnia ich od typowych, relatywnie bladych pobratymców. Narodziny Akkyrda to dla rodziny i klanu wydarzenie niezwykłe; uważa się ich za potężne błogosławieństwo przodków, ale i trudne do zniesienia przekleństwo.

Ich pochodzenie niesie ze sobą niezwykłe konsekwencje fizjologiczne. W przeciwieństwie do zwykłych krasnoludów, Akkyrdowie rodzą się ze zmienionymi zmysłami. Widzą perfekcyjnie w całkowitym mroku, ale mocne światło powoduje u nich ślepotę i ból oczu. Z tego powodu na powierzchni świata niemal zawsze noszą grube opaski na oczach, czasem nawet nocą. Brak wzroku doskonale rekompensują wysoce czułą na dotyk skórą również na stopach, pozwalającą im odbierać najdrobniejsze drgania sejsmiczne podłoża, oraz wyczulonym słuchem. Dzięki temu "czują" otoczenie równie dobrze jak przedstawiciele innych ras z tą różnicą, że kolory dla nich nie istnieją, a detale przedmiotów są wyczuwalne jedynie przez dotyk. Ich organizmy domagają się również nietypowej żywności – aby prawidłowo funkcjonować, muszą wzbogacać posiłki o sproszkowane minerały lub surowe metale. Często kończy się to spektakularnym pożeraniem złotych monet.

Rola w grze

Krasnoludy świetnie spełniają rolę lekkich zbrojnych, zwiadowców i uczonych. W czasie podróży mogą zająć dowolną rolę.

Wcielanie się w postać

Sporadyczna gestykulacja i mowa ciała. Niższy głos, burczenie i chrząkanie jako przerywniki. Częsty dotyk.

Zasady zaawansowane

Dla graczy niemających doświadczenia w grach RPG ta postać nie jest polecana ze względu na trudność prowadzenia.

Cechy rasowe

Zwinność	3
Tężyzna	5
Intuicja	3
Wola	5

Progi Kontuzji, limit Stresu

□□□■ □□□□■ □□□□

□□□ □□□ □□□ ■■■

Zasady specjalne

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Czujność, Orientacja, Podsłuchiwanie, Spostrzegawczość, Węch oraz Wykrywanie magii, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Głód minerałów

Zwykłe jedzenie zaspokaja apetyt rasy tylko częściowo. Postać musi każdego dnia dodatkowo spożywać surowe minerały lub metale (równowartość dwóch złotych monet), w przeciwnym razie otrzymuje stan Głód, który powoduje Stres, jeśli nie będzie zaspokojony w kolejnych dniach.

Grafitowa skóra

Twarda, metaliczna skóra i szkielet zapewnia postaci stałą Redukcję Obrażeń +K3 oprócz ewentualnej zbroi. Dotyczy również ochrony przeciwko ogniowi.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności percepcyjnych zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od jej aktualnego poziomu. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Zmysły głębinowca

Źródła światła wywołują Oślepienie, a silne dodatkowo Ból. Postać jest traktowana jakby była pod stałym wpływem zaklęcia Ultrawizja (rzucenie tego zaklęcia nie wywiera żadnego efektu). Dodatkowo, będąc boso w kontakcie z podłożem, postać perfekcyjnie wyczuwa jego drgania, co w połączeniu z wyczulonym słuchem pozwala „widzieć" otoczenie, za wyjątkiem kolorów i szczegółów obiektów. Pozwala wyczuć strukturę obiektów (np. niszę w skale lub).

Gnomy

Gnomy to przedziwne stworzenia. Pod wieloma względami podobne do karłów lub krasnoludów – ze względu na swój niewielki wzrost – pod pozostałymi niepodobne do żadnej innej rasy humanoidalnej. Cechują się bujnym owłosieniem głowy włącznie z wydatnymi brwiami (nawet kobiety miewają falowane bokobrody!). Również plecy i zewnętrzne części rąk i nóg najczęściej są pokryte gęstym włosiem w odcieniach brązu z popielatymi pasmami. Skóra często przybiera odcień żółtawy lub szaro-brązowy z charakterystycznymi białawymi przebarwieniami formującymi się w symetryczne plamy lub cętki podobne do zwierzęcych. Całości dopełniają oczy o źrenicach rozciągniętych w pionie. Sylwetką przypominają raczej typowego człowieka, niż smukłego elfa czy karła, choć wzrostem niewiele przewyższają tego ostatniego. Przeciętny czas życia to 70 lat, co pozwoliłoby im odchować nawet wnuki, lecz najczęściej dzieci same ruszają w świat, opuszczając rodziców, jakby nie były w stanie zdzierżyć tak dużego tłoku gnomów pod jednym dachem. Rasa gnomów jest rozpowszechniona po całym Południowym Lądzie, choć jej przedstawiciele stanowią zdecydowaną mniejszość etniczną. Północny kontynent jest jeszcze uboższy pod tym względem. Najbardziej znani są ze swoich umiejętności alchemicznych – upodobali sobie ten zawód prawdopodobnie ze względu na najwyższą przeżywalność w tym zawodzie. Są także cenionymi uczonymi znającymi sztuki magiczne, choć stronią od szkół i akademii woląc odosobnione miejsca do nauki i praktyk. Świetnie radzą sobie również jako inżynierowie i budowniczy, przez co zyskały sympatię głównie krasnoludów. Niewiele wiadomo o kulturze, tradycjach i architekturze gnomów, gdyż nie skupiają się w etnicznych grupach. Choć znając naturę gnomów, bardzo możliwe, że jednak mają swoje miasta czy osady, lecz z pewnością dobrze ukryte przed wścibskimi oczami i uszami innych ras. Krążą wśród ludzi Południowego Lądu niczym nieuzasadnione plotki o rzekomym borze dobrze strzeżonym przez rozwinięte społeczeństwo zmiennokształtnych druidów. Jednakże nikt kto by go znalazł, nie powrócił by o tym opowiedzieć.

Rola w grze

Gnomy idealnie pasują do roli Zawadiaków lub Uczonych. Przeważnie mają znacznie bardziej rozwinięte umiejętności społeczne, potrafią czmychnąć z każdego miejsca i prawie wszędzie się także dostać. Słabo wykazują się w roli ciężko opancerzonych zbrojnych, za to atak z dystansu lub walka partyzancka wychodzi im bardzo dobrze. W czasie podróży wbrew pozorom dobrze sobie radzą w roli Wartownika.

Wcielanie się w postać

Bardzo cicha mowa, wręcz szept; małomówność. Często z tego powodu rozmawiają jedynie z jedną osobą. Cechują się niezwykłą uprzejmością, ale i cwaniactwem oraz skrupulatnością. Mają zamiłowanie do hazardu, ryzyka i gier wszelakich. Najczęściej lękają się dużych zbiorników wodnych, wysokości, ordynarnych i głupich osób.

Zasady zaawansowane

Dla graczy niemających doświadczenia w grach RPG ta postać nie jest polecana ze względu na czasem skrajne reakcje innych humanoidów i możliwe konsekwencje oraz wyższe wymogi wcielania się w postać jak i znajomość świata gry.

Cechy rasowe

Zwinność	4
Tężyzna	3
Intuicja	5
Wola	4

Progi Kontuzji, limit Stresu

□□■ □□□■ □□□□■■

□□□ □□□ □□□ □□■

Zasady specjalne

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Węch, Przekonywanie oraz Alchemia, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Broń ciężka

Każda broń, która nie jest lekka, wymaga jedną rękę więcej do prawidłowego posługiwania się nią. Zatem miecz długi staje się bronią dwuręczną, a dwuręczny – trójręcznym, co przekracza możliwości zwykłego humanoida. Nie ma to wpływu na zadawane obrażenia, ale pozwala stosować pasujące Style walki.

Krótkonogi

Na potrzeby ustalenia prędkości i zasięgu ruchu, postać liczy się jakby miała bazowo 3 Zwinności. Dopóki faktyczna Zwinność nie jest mniejsza niż 3, postać może ignorować utrudnienia ruchu wynikające z Terenu trudnego.

Karły

Karły, często mylone z gnomami ze względu na podobny wzrost i posturę, to wszędobylska choć zdecydowanie nie dominująca rasa humanoidalna. Typowi przedstawiciele tej rasy mierzą między 140 a 165 cm wzrostu, czyli niewiele mniej niż ich najbliżsi kuzyni – krasnoludy. W porównaniu z nimi jednak są szczupli, smukli, a wręcz z wyglądu dziecinni. Przekłada się to także na znaczną zręczność, gibkość i prędkość ruchów. Przeciętnie żyją do 60 lat a dorosłości nie osiągają nigdy, jeśli wierzyć opowieściom. Natomiast dom rodzinny opuszczają przeważnie do 15-tego roku życia.



Charakteryzują się niepohamowaną ciekawością i ekscytacją każdym wydarzeniem, odkryciem czy poznanym miejscem. Wiodą beztroskie życie wypełnione niesamowitymi historiami, nie dbają o prawo ani porządek, jednak skorzy są do współczucia i chętni pomocy innym. Ich radość, niecierpliwość i gadatliwość czyni z nich chwilami trudnych kompanów jednak równie nieocenionych. Nie wznoszą budowli ani nie budują miast. Prawdopodobnie kiedy już postanowią zabrać się za tak wspaniałe przedsięwzięcie nadchodzi pora obiadu a później ogarnia ich fala jeszcze lepszych pomysłów. W równym stopniu zrealizowanych jak poprzednie. Skupiają się natomiast w niewielkie wioski, głównie w pobliżu jezior i żyznych ziem. Pomimo swych niewielkich gabarytów znakomicie radzą sobie z uprawą roli i hodowlą zwierząt, pod warunkiem, że nie są większe niż świnia. Ich domostwa często obrasta bujna zieleń – bardzo możliwe, że usuwanie jej byłoby pracą zbyt długą. Pełnię sielskości dopełnia naturalny talent do gotowania i przyrządzania potraw. Ciekawość i żądza zwiedzania świata prowadzi ich na wszystkie strony lądu a nawet poza jego granice. Chętnie zatrzymują się w miastach innych ras i mogą spędzić tam cały żywot, chyba że nuda popchnie ich dalej. We własnych skupiskach nie mają żadnej organizacji władzy ani hierarchii społecznej – przede wszystkim dlatego, że szybko zapominają czyjeś winy (choć swoje jeszcze szybciej) a po drugie, ani sami nie wyrządzają komuś krzywdy ani nie pozwalają wyrządzić jej sobie.

Rola w grze

Karły idealnie pasują do roli Zawadiaków. Przeważnie mają znacznie bardziej rozwinięte umiejętności społeczne, potrafią czmychnąć z każdego miejsca i prawie wszędzie się także dostać. Słabo wykazują się w roli ciężko opancerzonych zbrojnych, za to atak z dystansu lub walka partyzancka wychodzi im bardzo dobrze. W czasie podróży każdy członek drużyny ucieszy się na myśl, że karzel będzie przygotowywał posiłki jako Obozowy. Chyba, że ma powody, by obawiać się otrucia.

Wcielanie się w postać

Entuzjazm, wesołość, kompletny brak poczucia powagi sytuacji, ciekawość, empatia, zadawanie dużo pytań również członkom drużyny o ich przeszłość, wygląd, zachowanie.

Zasady zaawansowane

Dla graczy niemających doświadczenia w grach RPG ta postać nie jest polecana ze względu na czasem skrajne reakcje innych humanoidów i możliwe konsekwencje oraz wyższe wymogi wcielania się w postać jak i znajomość świata gry.

Cechy rasowe

Zwinność	5
Tężyzna	3
Intuicja	3
Wola	5

Progi Kontuzji, limit Stresu

□□■ □□□□■ □□□■■

□□□ □□□ □□□ □□■

Zasady specjalne

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Gotowanie, Urok osobisty, Maskowanie oraz Skradanie się, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Broń ciężka

Każda broń, która nie jest lekka, wymaga jedną rękę więcej do prawidłowego posługiwania się nią. Zatem miecz długi staje się bronią dwuręczną, a dwuręczny – trójręcznym, co przekracza możliwości zwykłego humanoida. Nie ma to wpływu na zadawane obrażenia, ale pozwala stosować pasujące Style walki.

Krótkonogi

Na potrzeby ustalenia prędkości i zasięgu ruchu, postać liczy się jakby miała bazowo 3 Zwinności. Dopóki faktyczna Zwinność nie jest mniejsza niż 3, postać może ignorować utrudnienia ruchu wynikające z Terenu trudnego.

Diablęta

Niekiedy zdarza się, że dziecko ludzkie rodzi się z krwawym kolorem skóry i zalążkami rogów i kopyt. Na Południowym Lądzie takie noworodki są porzucane w najlepszym przypadku, a w najgorszym nie dożywają pierwszej nocy. Północny Ląd jest o wiele bardziej przychylny tego typu przypadkom, toteż znacznie częściej można napotkać dorosłe diablę, choć nadal nie jest to częsty widok.



Skóra diabląt przyjmuje barwę od ciemno-pomarańczowej, przez odcienie brązu aż po głęboką czerwień. Głowy dorosłych osobników zwieńcza para rogów dorastających do pół metra. Tęczówki oczu zazwyczaj przyjmują ciepły kolor – od żółtego, przez bursztynowy i kasztanowy, aż po smolistą czerń w skrajnych przypadkach. Diablęcia są istotami palcochodnymi, co oznacza, że mają wyraźnie przesunięte kostki ku górze sprawiające wrażenie jakoby miały dodatkowy staw w nodze. Nie licząc rogów, mierzą od 2 do 2,3 metra wzrostu. Zamiast stóp posiadają szerokie acz niewysokie kopyta. Dodatkowo posiadają krótkie i niepokryte owłosieniem ogony. Cała ta nietypowa aparycja przekłada się na znacznie większą sprawność fizyczną, lepszy zmysł równowagi i koordynację wzrokowo-ruchową, ale także zauważalnie większą podatnością psychologiczną.

Nie istnieją zachowania zakorzenione w naturze diablęt. Charakter poszczególnych osobników wynika najczęściej z wychowania i regionu, z którego pochodzą. Z drugiej natomiast strony spotkanie przedstawicieli innych ras z diablęciem bywa często skrajnie zaburzone – czasem budzą odrazę lub strach, a innym razem fascynację i empatię. Znaczna część diabląt uciekło z Rubieży Zachodniej (zob. str. 49).

Rola w grze

Z racji swoich cech rasowych diablę znacznie lepiej sprawdzi się w roli zbrojnego, niż w pozostałych. Nie oznacza to jednak, że kompletnie nie nada się jako uczony czy rzemieślnik. Dysproporcja cech jest nieznaczna, dzięki czemu może śmiało podejmować się innych ról.

Wcielanie się w postać

Patrzenie spode łba na rozmówcę, ciągle oglądanie się za siebie w miejscach publicznych, powolne ruchy głową i nieznaczna gestykulacja, mówienie półszeptem lub obniżonym głosem, szelmowski uśmieszek, mrużenie oczu i pomruki przed odpowiedzeniem rozmówcy, zamiłowanie do zakładów i hazardu oraz próby zawierania paktów z napotkanymi osobami (nie muszą być podpisane krwią graczy, wystarczy krew postaci).

Zasady zaawansowane

Dla graczy niemających doświadczenia w grach RPG ta postać nie jest polecana ze względu na czasem skrajne reakcje innych humanoidów i możliwe konsekwencje oraz wyższe wymogi wcielania się w postać jak i znajomość świata gry.

Cechy rasowe	
Zwinność	4
Tężyzna	5
Intuicja	3
Wola	4

Progi Kontuzji, limit Stresu

□□□□ ■□□□□ ■□□□

□□□ □□□ □□■ ■■■

Zasady specjalne

Wszechstronność

Postać zaczyna z jedną dodatkową dowolną umiejętnością o wartości 3 niezależnie od Cech.

Adaptacja

Postać znacznie lepiej dostosowuje się do warunków otoczenia. Gracz może zastosować drugi etap Awansowania Postaci zaraz po jej stworzeniu.

Zwierzęcy wygląd

Postać nie może nosić nakryć głowy ani butów. Otrzymuje jednocześnie +1 Redukcji obrażeń oraz ±1 podczas testów Manewrów. Ponadto napotkane osoby innych ras, które nie zdadzą testu opanowania, otrzymują losowy stan: Sympatia, Agresja lub Strach względem diablęcia.

Profesje



Profesje można śmiało porównać do „zawodu" postaci. Profesja określa czym postać się zajmuje, co potrafi, czy potrafi posługiwać się bronią, sprytem czy magią. Od profesji zależy także dalszy rozwój postaci, zdobywane umiejętności, zdolności a także posiadany ekwipunek. W światach fantasy mamy 3 ogólne typy profesji:

Zbrojny

Zbrojni trenują walkę – głównie w bliskim starciu, ale nierzadko również dystansową. Zawsze stoją w pierwszej linii trzymając wrogów z dala od bardziej „kruchych" członków drużyny. Cechują się dużą wytrzymałością często dopełnianą solidnym pancerzem. Pojedynczym ciosem potrafią zwalić z nóg rosłego mężczyznę. Pomimo wyjątkowo bojowego stylu gry, zbrojni nie ograniczają rozwoju postaci w innych kierunkach. Bardzo często postacie tej profesji potrafią wykuć solidną zbroję lub oręż. Choć z pewnością ich miejsce jest w pierwszych szeregach.

+ duża wytrzymałość
+ dostęp do porządnych zbroi
+ potężny atak w walce wręcz

Zawadiaka



Zawadiacy to najbardziej wszechobecna profesja – znajdują nie dosłownie na całym kontynencie. Ich siłą są przeliczne umiejętności. Między innymi ukrywania się, czy bezszelestnego poruszania się. Nikt lepiej nie nadaje się do wypełniania „zadań specjalnych". Unikają otwartej walki, ponieważ zbyt często trzeba im opowiadać co się działo po tym, jak z niej odpadli. Zawadiacy atakują z zaskoczenia lub wręcz z ukrycia. Preferują zakończyć walkę zanim się rozpocznie – ogłuszając nie podziewającą się ataku ofiarę lub wyperswadować nachalnemu zbirowi jak bójka źle wpływa na samopoczucie. To co przyciąga Zawadiaków to miasta – bogate dzielnice i ich cieniste zaułki, skwery handlowe i stoiska handlowe, gadatliwi karczmarze i potencjalni najemcy. Jest też osobna grupa Zawadiaków, których terytorium są lasy. Oprócz wielu umiejętności społecznych, dysponują wachlarzem możliwości rzemieślniczych. Doskonale wspierają drużynę wyrobem strzał i łuków, wyrabianiem skórzanych przedmiotów jak karwasze, pasy, buty a nawet przeszywnice i zbroje.

+ szeroki wachlarz umiejętności społecznych, rzemieślniczych i rozpoznawczych
+ atak z zaskoczenia



Uczeni

Uczeni cechują się najmniejszą odpornością na niesprzyjające warunki. Mimo to świetnie posługują się magią, co znacznie wpływa na umiejętność przetrwania nie tylko samego uczonego, ale i wszystkich jego sojuszników. W walce wręcz nie radzą sobie zupełnie, lecz sieją zniszczenia przy pomocy wielu czarów ofensywnych. Jako jedyni potrafią odprawiać potężne rytuały. Dysponują też szeroką wiedzą, co jest niezwykle przydatnym dodatkiem do drużyny.

+ artyleria zaklęć bojowych,
+ zaklęcia eksploracyjne, społeczne i uniwersalne

Znani

Istnieją też osobistości o mniej awanturniczych zapędach, których główną zaletą jest ich sława i autorytet. Takie postacie cechują się często elokwencją, charyzmą, zdolnościami przywódczymi lub znajomościami i układami. Dzięki temu mogą wspierać drużynę na zupełnie innej płaszczyźnie – wśród mieszkańców miast, wiosek, od wielkich stolic aż po odosobnione placówki w zapomnianym przez bogów i ludzi miejscach. Sława czasem niesie ze sobą także oczekiwania i odpowiedzialność, co potrafi rzucić postać oraz jej sojuszników w tarapaty z równymi szansami, co za stół biesiadny, ale w każdej z tych sytuacji tworzy ciekawe wątki. Jeśli nie boisz się wyzwań od świata, ani porzucić bezpieczne metody rozwiązywania konfliktów i masz już jakieś doświadczenia w grach RPG, możesz śmiało brać postać z profesji Znany.

+ niekonwencjonalne podejścia i narzędzia rozwiązywania problemów,
+ rozwinięte umiejętności społeczne i Reputacja.

Zabójca

Wędrowni zabójcy

Niezrównoważeni a przynajmniej nieokiełznani choć nieulękli wojownicy wędrujący od osady do osady mordując nękające mieszkańców maszkary – to właśnie zabójcy. Zwą ich czasem siepaczami albo nawet wiedźminami. Za pieniądze narażają własny żywot, ratując cudze. Zabójcy specjalizują się w tępieniu określonego gatunku istot – zielonoskórych, nieumarłych, demonów albo mutantów. Podczas walki odznaczają się zaciekłością, skutecznością i wytrwałością. Ciężko ich jednak pohamować przed rzuceniem się w wir walki, szczególnie przeciwko swemu znienawidzonemu wrogowi.



Znienawidzony gatunek

Każdy gracz wybierając profesję Zabójcy musi zdecydować jaki gatunek istot będzie postać nienawidzić. Od tej decyzji nie będzie odwrotu! Raz na zawsze postać musi mieć przypisany dokładnie jeden i ten sam znienawidzony gatunek. Jeśli Zabójca zobaczy z dość bliska przedstawicieli ów grupy istot, będzie tracił panowanie nad sobą, wpadał w szał mordowania znienawidzonych istot a w walce będzie niezrównany. Gracz wybiera jeden gatunek spośród:

- zielonoskórzy,
- bestie,
- nieumarli,
- descendanci,
- mutanci,
- pierwotni.

Zasady specjalne

Zbrojny

Postać postać zaczyna grę z +3 pkt. Wytrzymałości kosztem –2 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności stylów walki.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Czujność, Atletyka, Zimna krew oraz Styl walki – bronią dwuręczną, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności społecznych zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od jej aktualnego poziomu. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

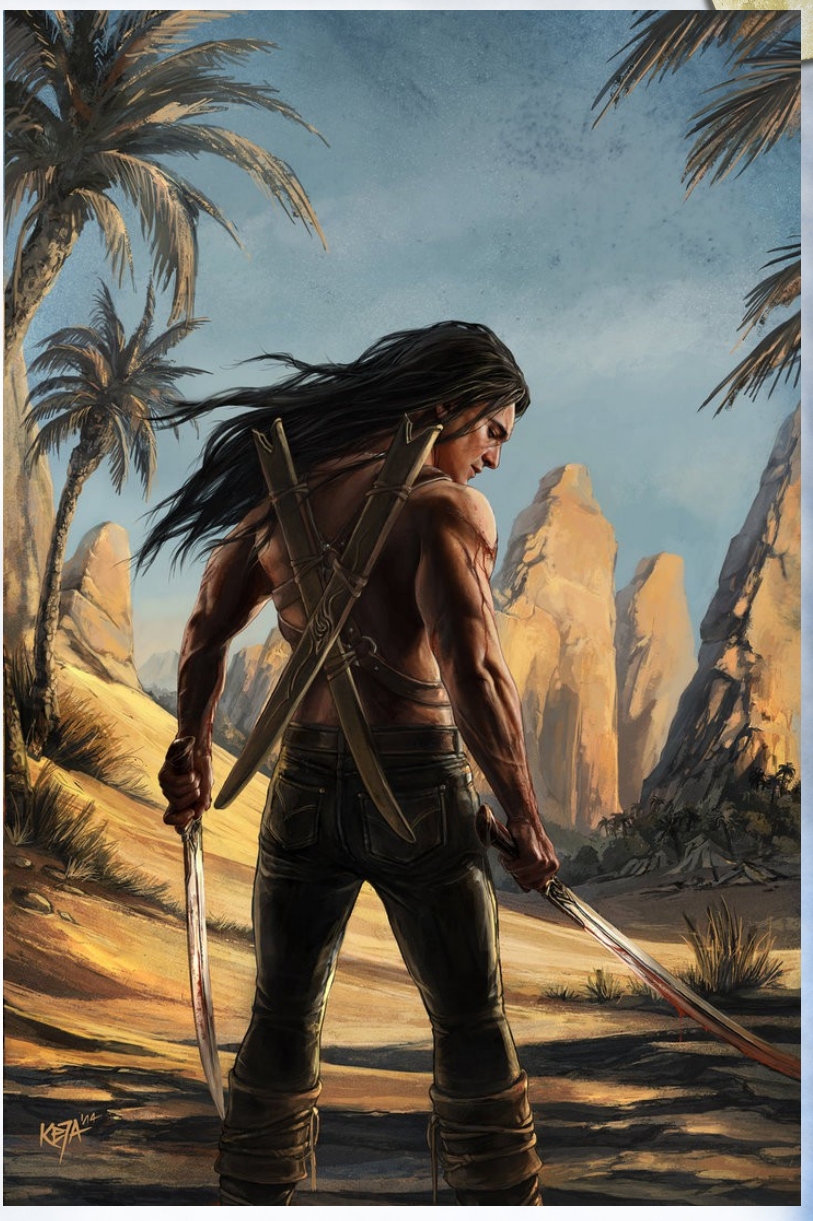
Awersja

Postać żywi permanentną Nienawiść do istot ustalonego gatunku. Oznacza to, że zachowuje się względem nich nieuprzejmie, chamsko wręcz zaczepnie (zob. Atuty, stany i psychologia str. 178).

Amok

W czasie walki przeciwko istocie, wobec której postać odczuwa Agresję lub Nienawiść, otrzymuje tymczasowo +1 Tężyzna oraz ±1 podczas wszystkich testów.

Fechmistrz



Mistrz broni białej

Fechmistrz to profesja, która poświęca się walce wręcz. Nie ma konkretnego celu jak zabójcy, lecz trenuje dla własnej satysfakcji. Fechmistrze są niezrównanymi szermierzami, ich ciosy są zabójczo celne i potrafią parować nawet lecące w ich kierunku strzały. Przeważnie nie używają ciężkich zbrój, bo przeszkadzałoby im to w walce. Wolą szybkie, zaskakujące przeciwnika ataki i taktyczne sztuczki niż powolne ciosy ciężkozbrojnego wojownika. Z drugiej strony ciężko opancerzony fechmistrz, to prawdziwa forteca w pierwszej linii walki. Często trenują młodych mniej doświadczonych wojowników lub rycerzy. Zdarza się też, że samotnie doskonalą swoje zdolności o świcie na szczycie góry lub brzegu rzeki.

Parowanie pocisków

Fechmistrz może Blokować wszelakie pociski z broni dystansowej pod warunkiem możliwości zobaczenia ich. Test wykonuje się bez modyfikatorów obniżających Hart wynikających z Ataku z zaskoczenia.

Zasady specjalne

Zbrojny

Postać postać zaczyna grę z +3 pkt. Wytrzymałości kosztem –2 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności stylów walki.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Akrobatyka, Atletyka oraz Styl walki – wieloma brońmi, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności surwiwalowych zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Biegłość

Postać w czasie potyczki otrzymuje tymczasowo +1 pkt. Wprawy lub Stylu walki, jeśli używa dowolnego miecza.

Parowanie pocisków

Postać może parować widoczne strzały, belty i inne pociski lecące w jej kierunku, bez ujemnych modyfikatorów wynikających z Zaskoczenia, o ile nie ma żadnego stanu Krępowania ruchów.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Rycerz



Dozgonna służba

Wszyscy rycerze przeszli szkolenie bojowe, na którym dowiedzieli się jak bardzo ważne w życiu są honor i dyscyplina, mają zasady są im wierni, są lojalni wobec zwierzchników i nie kwestionują słuszności rozkazów, są nieustępliwi wobec wrogów, ale szanują ich. Jednak ich życie różni się od siebie i to bardzo. Wszystko zależy od ich patrona. Dzięki niemu dysponują magią, umiejętnościami i majątkiem. Ich patron ich nagradza, ale i wymaga. A wymagania każdy zakon stawia wedle własnego przekonania. Czasem rycerze otrzymują miano paladynów, kiedy ich bohaterskie wyczyny mówią same za siebie. W innym przypadku nazywa się ich egzekutorami, gdy swe talenty przekuwają na niszczycielską siłę podczas podbojów.

Modlitwa za tych, co zginą

W każdej chwili Rycerz może wznieść modły do swego boga by pobłogosławił go częścią swej mocy. Wymaga to poświęcenia 1 akcji. Najczęściej rycerz klęka wówczas przed obnażoną bronią i na chwilę pochyla głowę w modlitwie prosząc o moc i oddając życie tych, których go pozbawi, w ręce swego boga. Nie jest to jednak konieczne – rycerz może modlić się w myślach, przez co można ją traktować jak rzucanie Zaklęcia dyskretnego. Błogosławieństwo boga przejawia się pod postacią aur. Aury obejmują zazwyczaj wszystkich pobliskich sojuszników. Jednak efekt jaki wywołują może się nieco różnić dla samego rycerza i jego sojuszników. Ogólnymi cechami Aur jest wspieranie i ochrona. Po chwili modlitwy gracz może wybrać jedną ze znanych postaci. Ich rzucenie nie wymaga żadnych testów, jedynie poświęcenia odpowiedniej ilości Many.

Zasady specjalne

Zbrojny

Postać postać zaczyna grę z +3 pkt. Wytrzymałości kosztem –2 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności stylów walki.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Atletyka, Polityka, Zimna krew oraz Styl walki – bronią i tarczą, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności surwiwalowych zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Zdolność magiczna

Postać ma dostęp do pasywnych zdolności magicznych – Aur Rycerza.

Zwierzchnik

Postać musi mieć swojego imiennego zwierzchnika, który fabularnie może wydawać mu rozkazy, a postać musi je wypełnić.

Wyekwipowany

Postać zaczyna grę posiadając dodatkowo: albo bastard oraz lekką tarczę, albo koszulę kolczą.

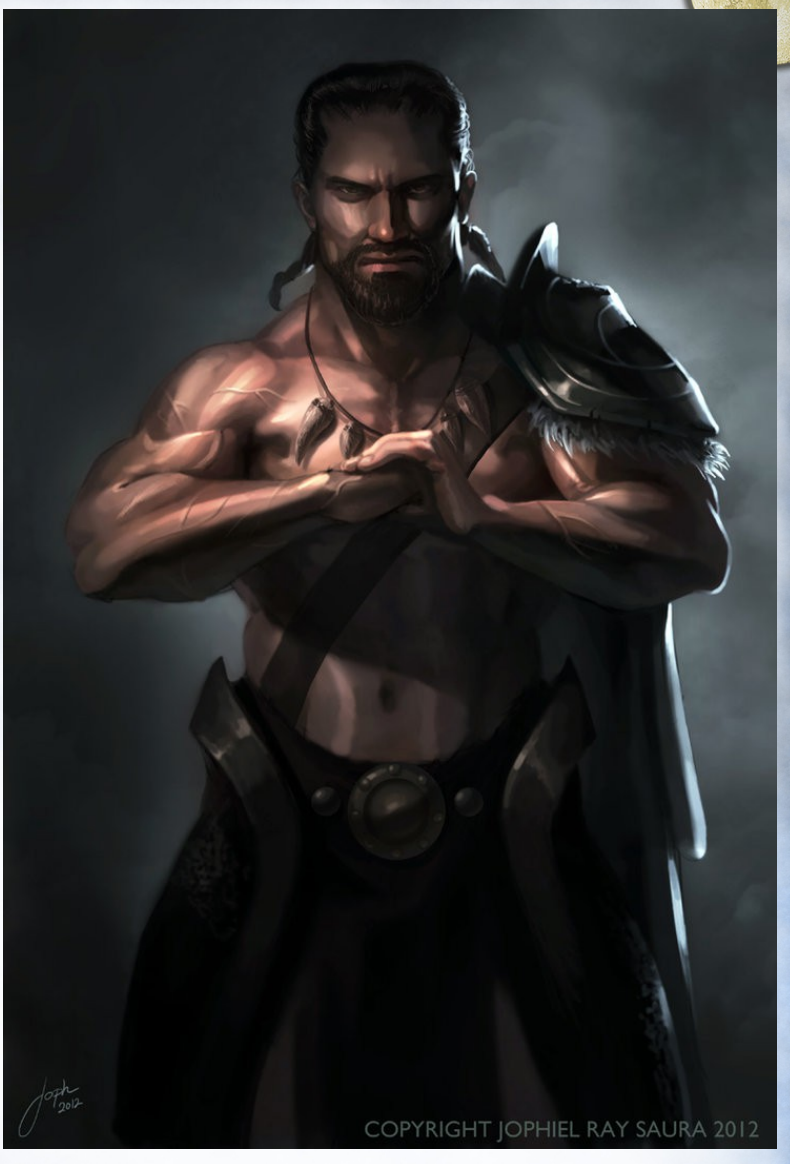
Najemnik

Łowca nagród

Najemnicy to nieposkromieni wojownicy. Choć nie przeszli żadnego treningu doskonale radzą sobie w każdej sytuacji. I na każdą okazję muszą być zawsze gotowi. Często podróżują kilkuosobowymi grupami od miasta do miasta w poszukiwaniu zleceń. Rzadziej tworzą zorganizowaną gildię lub armię najemną. Podejmują się każdego zadania, o ile jest hojne wynagrodzenie. Dla nich głównym celem jest zdobycie wystarczającej ilości dóbr, by móc na starość móc wypoczywać. Nie kierują się żadnymi konkretnymi zasadami ani honorem. Wykorzystują wszelkie dostępne metody, by tylko osiągnąć cel.

Rola w grze

Dzięki wielu umiejętnościom Najemnicy okazują się przydatni niemal w każdej dziedzinie. Naturalne przysposobienie bojowe wraz z solidnym pancerzem i skutecznym orężem stawia ich podczas walki w pierwszym szeregu.



Zasady specjalne

Zbrojny

Postać postać zaczyna grę z +3 pkt. Wytrzymałości kosztem –2 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności stylów walki.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Atletyka, Bijatyka oraz Wprawa, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności wiedzy zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Wszechstronność

Postać zaczyna z jedną dodatkową dowolną umiejętnością o wartości 3 niezależnie od Cech.

Arbiter



Siła umysłu, moc spokoju

Arbitrzy to mnisi, którzy poświęcili swe życie poznawaniu i kontrolowaniu najbliższego otoczenia na czele z własnym ciałem. Podczas ciężkich treningów uczą się szybkości i wytrwałości, dzięki którym potrafią przezwyciężyć ból i zmęczenie czy złapać strzałę w locie. Długie godziny spędzone na medytacji otwierają ich umysły na wszechobecną energię magiczną, która wzmacnia ich ciosy. Legendy głoszą, że najwięksi mistrzowie są zdolni siłą umysłu i spokojem wewnętrznym przenikać materię niczym duchy.

Rola w grze

W trakcie gry Arbitrzy charakteryzują się wyjątkowo ofensywnym stylem walki bez broni. Niedużą siłę ciosów nadrabiają sporą ilością ataków mających szansę Ogłuszyć przeciwników oraz zdolnościami magicznymi wspomagającymi walkę. Przedkładają nadzwyczaj rozwinięte możliwości unikania nad ciężkie zbroje.

Zasady specjalne

Zbrojny

Postać postać zaczyna grę z +3 pkt. Wytrzymałości kosztem –2 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności stylów walki.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Akrobatyka, Atletyka, Bijatyka, Medytacja oraz Styl walki – bez broni, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności rzemieślniczych zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Zdolność magiczna

Postać ma dostęp do zdolności magicznych – Dyscyplin Arbitra (zob. str. 195).

Unikanie pocisków

Postać może Unikać widocznych strzał, bełtów i innych pocisków lecących w jej kierunku, bez ujemnych modyfikatorów wynikających z Zaskoczenia, o ile nie ma żadnego stanu Krępowania ruchów.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Inkwizytor



Łowca wiedźm

Inkwizytor jest specyficznym typem wojownika, szkolonego do walki przeciwko istotom posługującym się magią. Dobrze wytrenowany Inkwizytor musi znać możliwości swego wroga, dlatego przez wiele lat uczy się sposobów przeciwdziałania magii. Zdolności magiczne Inkwizytorów służą głównie do obrony przed wrogą magią oraz do zmniejszania efektów wrogich zaklęć. Jednak ich głównym atrybutem jest walka w zwarciu.

Rola w grze

Cechą charakterystyczną Inkwizytorów jest niezwykła odporność magiczna oraz umiejętność radzenia sobie z Uczonymi. Poza tym są wytrwałymi zbrojnymi w walce w zwarciu co stawia ich w przedniej części drużyny podczas walki.

Zasady specjalne

Zbrojny

Postać postać zaczyna grę z +3 pkt. Wytrzymałości kosztem –2 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności stylów walki.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Akrobatyka, Atletyka, Metafizyka, Wykrywanie magii oraz Czujność, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności rzemieślniczych zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Zdolność magiczna

Postać ma dostęp do zdolności magicznych – Dyscyplin Inkwizytora (zob. str. 195).

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Złodziej



Cwaniak z miasta

Złodziej to sposób na życie kogoś, kto nie ma wpływowych przyjaciół w Radzie Miejskiej ani Straży, nie lubi przemęczać się pracą fizyczną i jest zbyt sztywny żeby o świcie wznosić modły w chłodzie kaplicy. Łotrzyk to mieszczanin zazwyczaj dobrze obeznany z panującymi prawami i karami za ich złamanie, zna także ludzi, ich tajemnice i gdzie trzymają majątek. Złodziej chwyta się niemalże każdej pracy, która jest w stanie przynieść spore korzyści w krótkim czasie. Często są też wyjątkowymi informatorami i szpiegami. Okoliczności sprawiają, że muszą także umieć łżeć na zawołanie z siłą przekonywania godną regimentowi ciężkozbrojnych Egzekutorów. Złodzieje stronią od otwartej walki. Raczej trzymają się na dystans od wrogów a w miarę możliwości nawet od całej walki.

Rola w grze

Cechą charakterystyczną Złodziei jest ich talent do niepostrzegalnych włamań i kradzieży. Daje to wiele możliwości zwiadowczych oraz „cichych operacji".

Zasady specjalne

Zawadiaka

Postać postać zaczyna grę z +1 pkt. Wytrzymałości i +1 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności społecznych.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Zwinne dłonie, Blefowanie oraz Skradanie się, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Pułapki

Postać ma dostęp do Pułapek. Umiejętność Czujność pozwala lokalizować pobliskie pułapki, a Zwinne dłonie – unieszkodliwiać je, konstruować i zastawiać.

Biegłość

Postać w czasie potyczki otrzymuje tymczasowo +1 pkt. Wprawy lub Stylu walki, jeśli używa dowolnej broni miotanej.

Bard



Dusza artysty, nogi awanturnika

Zapomnij o obrazie elokwentnego trubadura, który w ogniu bitwy staje na beczce i przygrywa na lutni, podczas gdy jego towarzysze walczą o życie. Prawdziwy bard wie, że gdy latają strzały, a topory świszczą koło uszu, jedyną sensowną melodią jest szczęk stali i własny, zdyszany oddech. Kim więc jest Bard? To awanturnik, podróżnik, a czasem i poeta, który po prostu ma niewiarygodnego pecha... albo szczęście. Świat wokół niego zdaje się naginać zasady prawdopodobieństwa. Bard nie jest świadomym magiem – jest raczej epicentrum dziwnych i niejasnych zjawisk, chodzącą anomalią, która wprowadza chaos w najprostsze sytuacje. Podczas gdy on sam jest przekonany, że desperacko walczy o przetrwanie jak każdy inny, jego sojusznicy widzą, jak rzucony w niego kamień odbija się od jego hełmu pod absurdalnym kątem i trafia prosto w oko wrogiego strzelca. Widzą, jak w panice potyka się o własne nogi, cudem unikając śmiertelnego ciosu, a wróg, wytrącony z równowagi, wpada prosto na miecz kompana. Bard jest przekonany, że to wszystko fuks. Jego drużyna zaczyna podejrzewać, że to coś więcej. A gracz, który go prowadzi, wie doskonale – to właśnie Chanson.

Chanson - magia Przypadku

Zdolności Barda, zwane Chanson, nie są pieśniami śpiewanymi w trakcie walki. To mechaniczna reprezentacja aury nieprawdopodobnych zdarzeń, która go otacza. Kiedy jako gracz decydujesz się użyć jednej z tych zdolności, nie mówisz: "Śpiewam pieśń o odwadze". Zamiast tego, opisujesz (lub prosisz o to MG) absurdalny zbieg okoliczności, który prowadzi do pożądanego efektu. Twoja postać nie jest tego świadoma. Ona po prostu walczy, panikuje, próbuje coś zrobić, a wszechświat odpowiada w najdziwniejszy możliwy sposób. Przykładoowo: gracz deklaruje użycie zdolności "Strach ma wielkie oczy… i pełne gacie!". MG opisuje: "Gdy przerażający ogr unosi swoją maczugę, twój bohater w panice piszczy jak wystraszona mysz. Dźwięk ten jest tak nieoczekiwany i absurdalny, że sojuszniczy krasnolud parska śmiechem, a jego strach na chwilę znika, zastąpiony rozbawieniem."

Rola w Grze

Bard to "dzika karta" drużyny. Walczy jak każdy Zawadiaka, używając sprytu i zwinności, ale jego prawdziwą siłą jest zdolność do manipulowania polem bitwy w nieprzewidywalny sposób. Jest chodzącym generatorem chaosu, który tworzy okazje, odwraca uwagę i podnosi morale sojuszników przez sam fakt, że w jego towarzystwie niemożliwe staje się prawdopodobne. I jest przy tym przezabawny – najczęściej nieświadomie. Grając Bardem, współpracuj z Mistrzem Gry. Twoim zadaniem jest wybór momentu, w którym uaktywnia się Twoja "aura szczęścia". Zadaniem MG jest ubranie tego w barwny i humorystyczny opis. Pamiętaj – Twoja postać jest przekonana, że jest zwykłym awanturnikiem, któremu po prostu wszystko się udaje (albo i nie). Prawdziwą frajdą jest odgrywanie jej zdziwienia, gdy kolejny "przypadek" ratuje jej skórę.

Zasady specjalne

Zawadiaka

Postać postać zaczyna grę z +1 pkt. Wytrzymałości i +1 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności społecznych.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Empatia, Urok osobisty oraz Manipulacja, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Chanson

Postać ma dostęp do zdolności magicznych Chanson (zob. str. 203). Nie są one pod żadnym względem traktowane jak zaklęcia.

Szubrawiec



Adept

Nie wszyscy adepci magii spędzają życie w bibliotekach. Część z nich postanawia wrócić na ulicę znając kilka sztuczek, które dadzą im zdecydowaną przewagę. Szubrawcy to zwinni zawadiacy, którzy traktują magię nie jako cel sam w sobie, ale jako narzędzie do wzmacniania swoich umiejętności bojowych i eksploracyjnych. Łączą prostą magię akademicką z błyskawicznymi cięciami broni, tworząc zabójczy, taneczny styl walki. Często są to członkowie elitarnych straży magów, infiltratorzy, poszukiwacze przygód lub pojedynczy duelanci, dla których ostrze i czar stanowią jedność. Niestety szargając renomę użytkowników magii, nie cieszą się aprobatą ze strony Uczonych.

Rola w grze:

Szubrawiec to mobilny wojownik, który specjalizuje się w zadawaniu obrażeń pojedynczym celom. Jego siła tkwi w zdolności do łączenia ataków fizycznych z magicznymi, co pozwala mu na dużą elastyczność taktyczną, flankowanie i szybką eliminację kluczowych przeciwników. Nie jest tak wytrzymały jak typowy Zbrojny, ale nadrabia to zwinnością i magiczną obroną.

Zasady specjalne

Zawadiaka

Postać postać zaczyna grę z +1 pkt. Wytrzymałości i +1 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności społecznych.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Akrobatyka, Urok osobisty oraz Koncentracja, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności wiedzy zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Magia

Postać ma dostęp do Magii prostej. Może także Rytualizować i Przesycać poznane zaklęcia oraz korzystać z Reakcji magicznej.

Biegłość

Postać w czasie potyczki otrzymuje tymczasowo +1 pkt. Wprawy lub Stylu walki, jeśli używa wyłącznie broni niemagicznej oraz każde trafienie może zadać dodatkowe K4 pkt. obrażeń kosztem tej samej ilości pkt. Many.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

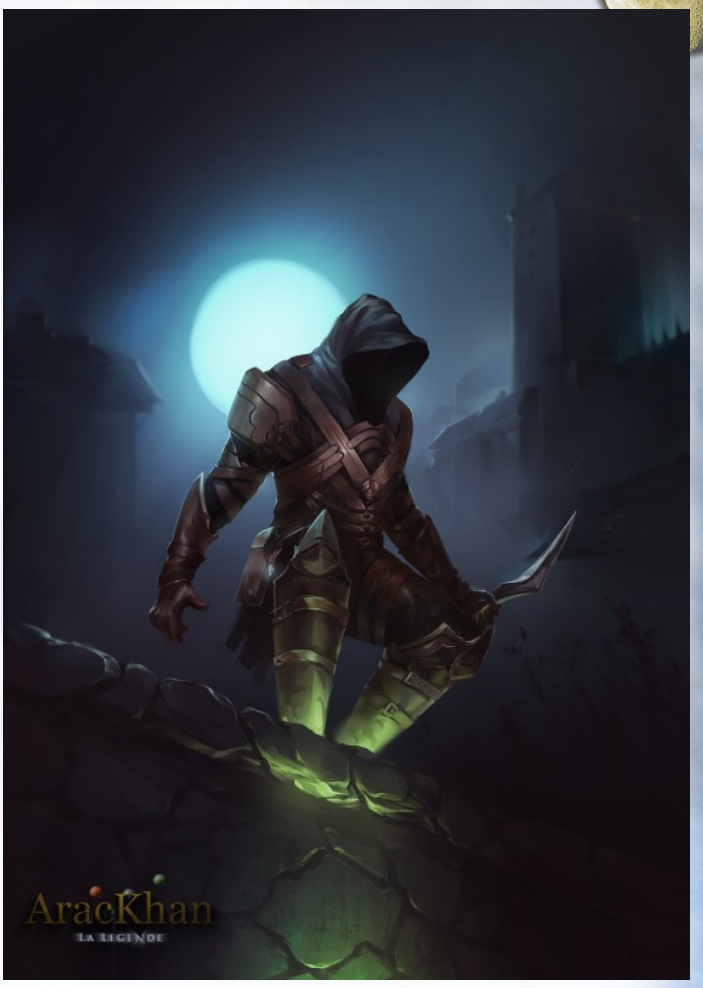
Skrytobójca

Płatny morderca

Skrytobójcy to bardzo niebezpieczna odmiana złodziei – z tą różnicą, że Skrytobójcy podejmują się każdego zadania. Walka w ich przypadku trwa bardzo krótko – niezależnie od wyniku. Zazwyczaj jednak ofiara nawet nie wie kiedy ani skąd nadszedł śmiertelny cios. Nie dziwna jest także umiejętność posługiwania się truciznami oraz ich przyrządzaniem. Jeśli nie cios lub bełt zakończy żywot ofiary, to trucizna wnet wyjaśni sprawę.

Rola w grze

Skrytobójcy dysponują przeważnie drastyczną przewagą w pierwszej Turze walki, dzięki czemu może on szybko przeważyć o wyniku walki. Posiadają także wachlarz umiejętności zwiadowczych, dzięki czemu idealnie nadają się do „zadań specjalnych".



Zasady specjalne

Zawadiaka

Postać zaczyna grę z +1 pkt. Wytrzymałości i +1 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności społecznych.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Maskowanie, Skradanie się oraz Zastraszanie, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności rzemieślniczych zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Wyczucie

Podczas każdej pierwszej Akcji w trakcie walki w zwarciu z nowym przeciwnikiem postać może wykonać swój atak z atutem Zaskoczenia.

Biegłość

Postać w czasie potyczki otrzymuje tymczasowo +1 pkt. Wprawy lub Stylu walki, jeśli używa dowolnej broni lekkiej.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Zwiadowca



Łowca

Zwiadowcy są niezwykle ważną częścią każdej armii – nawet pięcioosobowej. Specjalizują się w podkradaniu i ukrywaniu się, rekonesansie terenowym, rozpoznawaniu wrogich sił. Posiadają także umiejętności pozwalające przetrwać w dziczy. Znaczną ich zaletą jest możliwość posiadania i trenowania chowańca. Początkowo może to być niesforny zwierz, lecz z biegiem czasu staje się niezastąpionym kompanem i stróżem. Zwiadowcy to także znakomici strzelcy. W istocie postać kształcąca się w kierunku broni dystansowej jest solidnym wsparciem na polu bitwy ale i również podczas wędrówek przez głusze leśne czy pustkowia. Zwiadowcy świetnie orientują się w zwyczajach i terytoriach groźnych bestii, jakie cenne trofea posiadają oraz jak je zdobyć. Często Zwiadowcy sami potrafią wyrabiać wszystko czego potrzebują – od łuków i amunicji, przez żywność aż po znakomite zbroje ze skór.

Rola w grze

Nikt lepiej nie nadaje się do przeprowadzania rekonesansu w terenie niż Zwiadowca. Jest on również w stanie znaleźć pożywienie i schronienie w dziczy. W walce zajmuje tylne pozycje szyjąc do wrogów z broni dystansowej

Zasady specjalne

Zawadiaka

Postać postać zaczyna grę z +1 pkt. Wytrzymałości i +1 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności społecznych.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Orientacja, Łowiectwo, Natura, Skradanie się oraz Styl walki – broń dystansowa, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności społecznych zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Pułapki

Postać ma dostęp do Pułapek. Umiejętność Czujność pozwala lokalizować pobliskie pułapki, a Zwinne dłonie – unieszkodliwiać je, konstruować i zastawiać.

Chowaniec

Postać może zacząć grę z wybranym Chowańcem o maksymalnej Tężyźnie 4. Zwierzę lub stwór jest wiernym i lojalnym sojusznikiem, który wykona każde polecenie.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Rzemieślnik



Rzemiosło

Każdy gracz wybierając profesję Rzemieślnika musi wybrać jedną z poniższych dziedzin rzemieślniczych. Gracz wybiera jeden fach powiązany z umiejętnością rzemieślniczą:

- Alchemik (alchemia),
- Kucharz (gotowanie),
- Bibliotekarz (kaligrafia),
- Kowal (kowalstwo),
- Fleczer (łuczarstwo),
- Rymarz (rymarstwo).

Rola w grze

Rzemieślnik jest postacią, która najbardziej przydaje się jako wsparcie dla całej drużyny przez przygotowywanie różnych broni, zbroi, mikstur, artefaktów bądź zwojów z zaklęciami. Dostęp do własnoręcznie stworzonych przedmiotów jest łatwiejszy, a ceny znacznie niższe, dzięki czemu Rzemieślnik jest w stanie wyposażyć całą drużynę w niezwykle przydatny ekwipunek. Towary najczęściej wytwarzane są podczas fazy obozowania / odpoczynku. Rzemieślnicy nie radzą sobie za to zbyt dobrze w walce.

Zasady zaawansowane

Dla graczy niemających doświadczenia w grach RPG ta postać nie jest polecana ze względu na odmienną mechanikę prowadzenia postaci, zasobów i odgrywania roli.

Zasady specjalne

Znany

Postać otrzymuje +1 Reputacji w każdym nowym obszarze. Ponadto postać zaczyna grę z +1 pkt. Wytrzymałości i +1 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności społecznych.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywną jedną wybraną umiejętność rzemieślniczą (uzależnionej od wybranego rzemiosła), czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności bojowych zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Bywalec

Postać może każdego dnia liczyć na odwiedziny jednego ze swoich stałych klientów, dzięki czemu może w Fazie obozu sprzedawać swoje towary po zwykłej cenie. Limit takich transakcji na dzień: bonus z przypisanej umiejętności rzemieślniczej.

Dostawca

Postać ma sieć dostawców w różnych regionach, dzięki czemu może w Fazie obozu nabywać składniki potrzebne do wyrabiania swoich towarów po zwykłych cenach. Limit takich transakcji na dzień: bonus z przypisanej umiejętności rzemieślniczej.

Czeladnik

Postać w każdym cywilizowanym regionie jest w stanie znaleźć kogoś chętnego do przyuczenia w zawodzie. W efekcie może zlecić część prac swojemu czeladnikowi jednocześnie zwiększając ilość godzin poświęconych na rzemiosło o bonus z umiejętności rzemieślniczej płacąc gażę w wysokości 2 monet za godzinę.

Polityk



Emisariusz

Politycy to osoby bardzo dobrze radzące sobie w potyczkach słownych. Negocjacje, intrygi, misje dyplomatyczne i knowania to ich żywioł. Umiejętnie manipulują informacją, co przysparza im zarówno przyjaciół jak i wrogów. Częścią ich zawodu jest mamienie nieprzyjaciół niejasnymi informacjami oraz odkrywanie ich tajemnic.

Rola w grze

Politycy to postacie specjalizujące się w dziedzinie interakcji społecznych. Dysponują szeroką gamą umiejętności związanych z pozyskiwaniem lub ukrywaniem informacji, a także szeroko rozumianej wiedzy powszechnej. Z drugiej strony dość słabo radzą sobie w innych dziedzinach.

Zasady zaawansowane

Dla graczy niemających doświadczenia w grach RPG ta postać nie jest polecana ze względu na odmienną mechanikę prowadzenia postaci, zasobów i odgrywania roli.

Zasady specjalne

Znany

Postać otrzymuje +1 Reputacji w każdym nowym obszarze. Ponadto postać zaczyna grę z +1 pkt. Wytrzymałości i +1 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności społecznych.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Blefowanie, Manipulacja, Przekonywanie, Historia i Polityka. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 8 (zamiast 7) lub 6 w przypadku umiejętności z Ułomnością (zamiast 5).

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności bojowych i surwiwalowych zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Informator

Postać potrafi bez trudu zatrudniać lokalnych mieszkańców do pozyskiwania plotek i bardziej rzetelnych informacji. Raz na Fazę przygody może pozyskać od MG wskazówkę fabularną (prawdziwą lub częściowo prawdziwą) płacąc 5 monet za fatygę informatora.

Podwładny

Raz na Fazę przygody postać może wynająć kogoś z okolicy do wykonania prostej usługi (np. dostarczenie wiadomości lub kupno przedmiotu z targowiska) płacąc 2 monety za fatygę (plus koszty wykonania usługi).

Demagog

Postać jest w większości przypadków w stanie wynegocjować niższą lub wyższą o 20% cenę usługi lub przedmiotu kosztem pozyskania / utraty 1 pkt. Stresu / Reputacji – w zależności, czy działa na korzyść czy niekorzyść drużyny.



Dowódca

Niestrudzony lider

Postać zawsze podróżuje razem z grupką swoich podładnych. Pełni rolę ich lidera i opiekuna. Gracz, który decyduje się na tę postać musi przede wszystkim określić, dowódcą jakiej grupy chce być – czy to gangu złodzieji, czy hersztem banitów z okolicznych lasów, czy kapitanem statku kupieckiego lub pirackiego. Ponadto musi dodatkowo stworzyć 3 karty postaci dla wybranych swoich podwładnych. Mogą to być towarzysze humanoidalni (ludzie, elfy, krasnoludy, etc) lub też zwierzęcy (Chowańce). W tym ostatnim przypadku może ich mieć do 3. Gracz może także mieszać humanoidów z Chowańcami, ważne by miał przynajmniej 3 takich podwładnych. Żadne z wybranych istot nie może być Uczonymi ani natywnymi użytkownikami Magii.

W trakcie gry do każdego zadania / wyzwania w pierwszej kolejności oddelegowuje jednego ze swoich podładnych. Nie może ich wysyłać na dalekie ani długotrwałe misje – zawsze musi mieć ich „pod ręką".

Podczas Awansowania gracz może wykorzystać jedynie 1 pkt. umiejętności na rozwój swojej postaci głównej. Wszystkie postacie podwładne Awansują tak samo – otrzymują tylko 1 pkt. umiejętności. Efektywnie można też zredystrybuować uzyskane punkty umiejętności tak, aby 2 wybrane postacie spośród wszystkich 4 (licząc z samym Dowódcą) wykonały pełen Awans, a pozostałe nic. Jednak w tym ujęciu należy kolejne Awanse wykonywać pozostałymi postaciami tak, aby zawsze wszystkie postacie miały mniej więcej ten sam poziom.

Rola w grze

Politycy to postacie specjalizujące się w dziedzinie interakcji społecznych. Dysponują szeroką gamą umiejętności związanych z pozyskiwaniem lub ukrywaniem informacji, a także szeroko rozumianej wiedzy powszechnej. Z drugiej strony dość słabo radzą sobie w innych dziedzinach.

Zasady zaawansowane

Dla graczy niemających doświadczenia w grach RPG ta postać nie jest polecana ze względu na odmienną mechanikę prowadzenia postaci, zasobów i odgrywania roli.

Zasady specjalne

Znany

Postać otrzymuje +1 Reputacji w każdym nowym obszarze. Ponadto postać zaczyna grę z +1 pkt. Wytrzymałości i +1 pkt. Many oraz +1 pkt. umiejętności społecznych.

Grupa podwładnych

Gracz oprócz karty postaci swojej głównej postaci musi przygotować 3 inne dla wybranych swoich podwładnych. W każdej możliwej okazji musi delegować swoich podładnych do wykonania zadania w pierwszej kolejności.

Awansowanie grupowe

Podczas Awansu każda istota w grupie otrzymuje dokładnie 1 pkt. umiejętności do wydania zamiast 2 (łącznie 4 pkt. umiejętności do wydania na 4 postacie).

Zmiennokształtny



Opiekun natury

Druid to przede wszystkim opiekun lasów i ich mieszkańców. Stary bór można porównać do olbrzymiego miasta z nieprzeliczalną ilością mieszkańców. Każdy z nich ma swoje potrzeby. Jeśli ich nie zaspokoi, umrze a przez to może ucierpieć cały las. Druidzi dbają by nikomu nie zabrakło pokarmu lub schronienia. Opiekują się ginącymi gatunkami, wspomagają zwierzęta i rośliny podczas srogiej zimy. Stoją także na straży naturalnego cyklu życia. Oznacza on śmierć istot starych, by nowe mogły się narodzić i żyć. Słabi i chorzy muszą ustąpić miejsca zdrowym i silnym, by całe stado było silne. Jeśli Druid zyska sobie przyjaźń leśnych mieszkańców może porozumiewać się z nimi i liczyć na ich wsparcie w każdej sytuacji.

Wygrywa silniejszy

Rzadko kto zastanawia się jakimi prawami rządzą się stare bory i co stanowi o ich przeżyciu, gdy potrzebne jest drewno na dom czy opał. Złoto sprowadza kłusowników do lasów uśmiercających rzadkie stworzenia dla trofeów a tym samym zaburzających naturalny cykl. To i wiele innych zagrożeń czyha na leśnych mieszkańców. Kiedy nadchodzi wróg, las budzi się z pozornego snu. A na czele natury stoją Druidzi władający nieprzewidywalną mocą. Wówczas miękki i zielony krajobraz zmienia się ciernisty koszmar.

Rola w grze

Podstawową rolą Druidów w grze jest wzmocnienie i ochrona sojuszników. Mają także najmocniejsze zaklęcia leczące. Zmiennokształtni dysponują także mocami przemiany swojego ciała w inne stworzenia, co daje wiele możliwości eksploracyjno-obserwacyjnych.

Zasady specjalne

Uczony

Postać zaczyna grę znając 2 zaklęcia z I Kręgu z dziedzin, do których ma dostęp, oraz z +3 pkt. Many kosztem –2 pkt. Wytrzymałości.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Medycyna, Medytacja, Natura oraz Koncentracja, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności rzemieślniczych i stylów walki zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Magia

Postać ma dostęp do Magii prostej oraz Polimorfii (zob. str. 193). Może także Rytualizować i Przesycać poznane zaklęcia oraz korzystać z Reakcji magicznej.

Chowaniec

Postać może zacząć grę z wybranym Chowańcem o maksymalnej Tężyźnie 4. Zwierzę lub stwór jest wiernym i lojalnym sojusznikiem, który wykona każde polecenie.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Elementalista



Opiekun natury

Druid to przede wszystkim opiekun lasów i ich mieszkańców. Stary bór można porównać do olbrzymiego miasta z nieprzeliczalną ilością mieszkańców. Każdy z nich ma swoje potrzeby. Jeśli ich nie zaspokoi, umrze a przez to może ucierpieć cały las. Druidzi dbają by nikomu nie zabrakło pokarmu lub schronienia. Opiekują się ginącymi gatunkami, wspomagają zwierzęta i rośliny podczas srogiej zimy. Stoją także na straży naturalnego cyklu życia. Oznacza on śmierć istot starych, by nowe mogły się narodzić i żyć. Słabi i chorzy muszą ustąpić miejsca zdrowym i silnym, by całe stado było silne. Jeśli Druid zyska sobie przyjaźń leśnych mieszkańców może porozumiewać się z nimi i liczyć na ich wsparcie w każdej sytuacji.

Zemsta żywiołów

Gdy wróg postawi nogę w królestwie natury czeka go sroga kara. Tych, którzy wybitnie pokazują, że są nieprzyjaciółmi natury a w konfrontacji okazują się tchórzami, czeka rozprawa z Elementalistami. Jest to niepohamowana, groźna i uzbrojona w potężną magię żywiołów odmiana Druidów. Niewiele ich jest, gdyż trening zdobycia sobie żywiołów natury za przyjaciół jest trudny i czasochłonny. Jednak jeśli kto przejdzie takowy trening, nie ma sobie równych na polu walki. Zemsta natury w takiej formie potrafi być niezwykle bolesna.

Rola w grze

Podstawową rolą Druidów w grze jest wzmocnienie i ochrona sojuszników. Mają także najmocniejsze zaklęcia leczące. Elementaliści dysponują również magią żywiołów — siłą, która może okazać się przydatna tam, gdzie zawodzi siła ludzka.

Zasady specjalne

Uczony

Postać zaczyna grę znając 2 zaklęcia z I Kręgu z dziedzin, do których ma dostęp, oraz z +3 pkt. Many kosztem –2 pkt. Wytrzymałości.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Medycyna, Medytacja, Metafizyka oraz Koncentracja, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności społecznych i stylów walki zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Magia

Postać ma dostęp do Magii prostej oraz Elementalizmu. Może także Rytualizować i Przesycać poznane zaklęcia oraz korzystać z Reakcji magicznej.

Chowaniec

Postać może zacząć grę z wybranym Chowańcem o maksymalnej Tężyźnie 4. Zwierzę lub stwór jest wiernym i lojalnym sojusznikiem, który wykona każde polecenie.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Kapłan



Duchowy przewodnik

Klerycy to duchowi patroni, pośrednicy w kontaktach z bogami a przede wszystkim wierni słudzy. Ich celem jest służyć bogom jako głos i usta; błogosławić przyjaciołom i nawracać wrogów na jedyną słuszną ścieżkę. Bogowie stawiają nierzadko ciężkie wyzwania przed swymi sługami. Lojalni słudzy mogą za to liczyć na boże wstawiennictwo, które podparte silną wiarą, może zdziałać naprawdę sporo. Często Akolici mają za misję pacyfikację obłąkanego heretyka lub oczyszczenie budynku z nękających go cierpiących dusz. Jedynie silni w wierze ludzie potrafią sprostać takim zadaniom.

Wiara czyni cuda

Podstawowym atutem Kapłanów jest Wola. Im jest ona większa, tym większą mocą obdarzają ich bogowie. W odróżnieniu od magów, Akolici nie wymawiają słów inkantacji zaklęć, lecz modlą się do swego boga. Ten może wysłuchać prośby swego sługi i spełnić oczekiwania. Mana odgrywa tu rolę pośrednika między bogiem a Akolitą i oznacza jak długo Kapłan potrafi utrzymywać kontakt ze swoim bóstwem. Im większe zasoby Many, tym większa więź z bogiem. Im większą wiarę Kapłan żywi, tym większą mocą jest nagrodzony. Najpotężniejsi Kapłani potrafią manipulować granicą między życiem i śmiercią.

Rola w grze

Kapłani dysponują magią wybitnie defensywną i wspomagającą. Ich zaklęcia wzmacniają sojuszników w różnych dziedzinach. Potrafią także przywracać utracone punty Wytrzymałości, Many oraz obniżać Stres i Kontuzje.

Zasady specjalne

Uczony

Postać zaczyna grę znając 2 zaklęcia z I Kręgu z dziedzin, do których ma dostęp, oraz z +3 pkt. Many kosztem –2 pkt. Wytrzymałości.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Religia, Medycyna, Medytacja oraz Koncentracja, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności percepcyjnych i stylów walki zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Magia

Postać ma dostęp do Magii prostej oraz Modlitw. Może także Rytualizować i Przesycać poznane zaklęcia oraz korzystać z Reakcji magicznej.

Bóstwo

Postać jest kultystą wybranego boga. Jeśli nie przekłada się to na określone zachowanie postaci, bóstwo może być bardzo niezadowolone Mistrzu Gry.

Mistyk



Mędrzec prawdę ci powie

Niektórzy magowie pragną władzy politycznej, inni potęgi własnej magii, jeszcze inni nieśmiertelności lub jakiejkolwiek innej kontroli nad tym, czego nie rozumieją. Mistycy poszukują jedynie wiedzy i prawdy. Dlatego często mówi się o nich „mędrcy". Nie oznacza to, że tkwią dzień i noc w bibliotekach. Wręcz przeciwnie. Prawdy trzeba szukać wśród ludzi, wędrując z miasta do miasta, z krainy do krainy. Podczas wiecznej tułaczki nie tylko wzrasta ich mądrość, potrzebna niemal każdemu, ale i pogłębia się więź łącząca ich z bogami. Choć Mistycy znają zaklęcia ofensywne, wolą nie oznajmiać na lewo i prawo swoich umiejętności. Często bywa, że zdolności magiczne Mistyków ograniczają się do podleczenia rannego wieśniaka lub eskortowanie jakiegoś dygnitarza do stolicy.

Pogarda dla obłudy

Mistycy zazwyczaj nikomu nie wchodzą w drogę, ze wszystkimi żyją we względnym pokoju. Z natury są neutralni dla innych. Natomiast jest jedna rzecz, której nie mogą zdzierżyć – falsz w dowolnej postaci. Kłamstwa, oszustwa, hazard, spiski, intrygi a nawet iluzje budzą w nich najgorsze uczucia. Nietrudno zauważyć, że przyjaźń Mistyków i Zaklinaczy jest o stokroć mniej wiarygodna niźli uznanie goblina pięknym.

Rola w grze

Mistycy władają magią zarówno ofensywną, defensywną i eksploracyjną. Dają olbrzymie możliwości przemieszczania się między popularnymi lokacjami oraz wspomagają zaklęciami przywracającymi punkty Wytrzymałości i Many. Magia piorunów i wody jest w stanie zadać bardzo duże obrażenia wybranym celom.

Zasady specjalne

Uczony

Postać zaczyna grę znając 2 zaklęcia z I Kręgu z dziedzin, do których ma dostęp, oraz z +3 pkt. Many kosztem –2 pkt. Wytrzymałości.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Polityka, Metafizyka, Językoznawstwo, Przekonywanie oraz Koncentracja, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności surwiwalowych i stylów walki zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Magia

Postać ma dostęp do Magii prostej oraz Mistycyzmu. Może także Rytualizować i Przesycać poznane zaklęcia oraz korzystać z Reakcji magicznej.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Zaklinacz



Spirytualista uliczny

Domeną Zaklinaczy są duchy, zaświaty i iluzje. Dzięki takim zdolnościom oferują nie tylko tanie sztuczki uliczne ale także przepowiednie, wróżby i komunikację z duchami zmarłych. Najbardziej dochodową cechą jest jednak zaklinanie przedmiotów mocą swojej magii a nawet nasycić przedmioty już niejednokrotnie nasycone. W innych rejonach uliczni zaklinacze sprzedają zaczarowane liny, latające dywany i mówiące miecze.

„Jako zapłatę wezmę przysługę. Przysługę, którą wyświadczysz po swojej śmierci..."

Sztuką Zaklinaczy jest pokazywanie czegoś czego nie ma, nie powinno być, nie miało być bądź chowanie tego, co prawdziwe. Głównym argumentem odróżniającym Zaklinaczy od innych Uczonych jest potrzeba werbowania dusz, które będą uwięzione na ziemi, dopóki nie dochowają obietnicy pośmiertnej przysługi. Kiedy ją wypełnią, będą mogły iść dalej. Dzięki temu prostemu przyrzeczeniu, Zaklinacz może w dowolnej chwili wezwać dusze zmarłych, by mu służyły.

Rola w grze

Zaklinacze specjalizują się w klątwach, przyzwaniach istot nieumarłych oraz kontroli ludzkich umysłów. Drugą równie istotną cechą jest niepodważalna umiejętność nasycania przedmiotów mocą magiczną. W połączeniu z rzemieślnikiem mogą wzbogacić drużynę o wiele potężnych artefaktów.

Zasady specjalne

Uczony

Postać zaczyna grę znając 2 zaklęcia z I Kręgu z dziedzin, do których ma dostęp, oraz z +3 pkt. Many kosztem –2 pkt. Wytrzymałości.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Zimna krew, Metafizyka oraz Zastraszanie, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności rzemieślniczych i stylów walki zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Magia

Postać ma dostęp do Psioniki oraz Nekromancji. Może także Rytualizować i Przesycać poznane zaklęcia oraz korzystać z Reakcji magicznej.

Zaklinanie

Raz na Turę dowolny wynik tej postaci testu dotyczącego magii może zostać zmodyfikowany o ±1.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

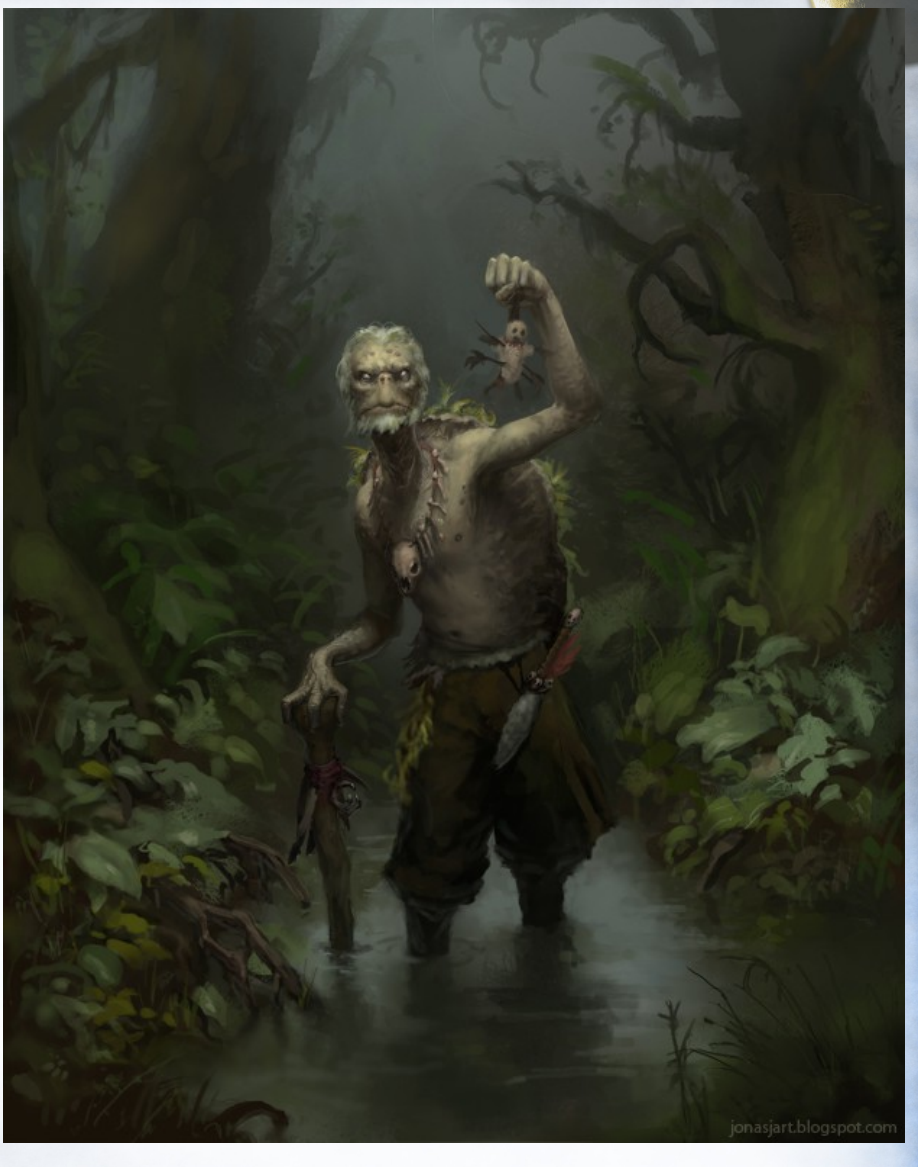
Biomanta

Medycyna organiczna

Eksperymenty nad żywymi organizmami dają często bardzo cenne rezultaty. Wszak nie na każdą okazję istnieje odpowiednie zioło, mikstura czy maść. Magia z dziedziny manipulacji żywą materią przychodzi wówczas z pomocą. Jednak profesja Biomanty wiąże się z pewnym ryzykiem zawodowym. Wyłącznie ci, którzy odważą się brnąć w swych studiach za daleko, odkryją jak daleko mogą dojść. Wówczas może okazać się, że jest zbyt późno, aby powrócić do normalności. W ten sposób zarówno ciała Biomantów jak i ich pacjentów stają się często wypaczonymi manifestacjami s'orańskich wizji zdeformowanego świata. Mimo tej dość mrocznej przyszłości niejeden godzi się dobrowolnie na oferowane „dary" s'Orana w zamian za władzę nad ciałem.

Rola w grze

Biomanci zajmują pozycję wspierającą sojuszników zarówno magią jak i wywarami alchemicznymi. Dotyczy to nie tylko walki, ale również – a nawet głównie – poza nią, w miejscach zaludnionych.



Zasady specjalne

Uczony

Postać zaczyna grę znając 2 zaklęcia z I Kręgu z dziedzin, do których ma dostęp, oraz z +3 pkt. Many kosztem –2 pkt. Wytrzymałości.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Alchemia, Natura oraz Koncentracja, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności społecznych i stylów walki zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Magia

Postać ma dostęp do Magii prostej oraz Biomancji. Może także Rytualizować i Przesycać poznane zaklęcia oraz korzystać z Reakcji magicznej.

Ryzyko zawodowe

Postać może zaczynać grę jako Kultysta s'Orana kosztem dowolnej mutacji (zob. Przypadłości str. 180).

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Potępieniec

Cyrograf

Potępieniec to Uczony, który zaprzedał swoje ciało i duszę demonom. W zamian za to obdarzyli go niszczycielską mocą ognia i żądnymi krwi sługami. Ceną za to jest posłuszeństwo demonom. Rozkazy bywają trudne lub wymagające poświęceń i zazwyczaj nieludzkie. Mimo to taką cenę większość Potępieńców płaci chętnie. Są i tacy, którzy wyrzekają się ubezwłasnowolnienia i ślepemu podporządkowaniu morderczym siłom. Magowie ognia żyją w niełasce demonów – są traktowani jak zdrajcy. Wówczas ich życie staje się z pewnością ciekawsze i dla wielu prawdziwie bezcenne.

Rola w grze

W grze Potępieńcy wyróżniają się wyjątkowo niszczycielskimi zaklęciami często obejmującymi wiele istot jednocześnie. Narowista magia ognia nie oszczędza nikogo, dlatego grając Potępieńcem należy liczyć się również z obrażeniami wśród sojuszników.



Zasady specjalne

Uczony

Postać zaczyna grę znając 2 zaklęcia z I Kręgu z dziedzin, do których ma dostęp, oraz z +3 pkt. Many kosztem –2 pkt. Wytrzymałości.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Metafizyka, Zastraszanie oraz Koncentracja, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności surwiwalowych i stylów walki zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Magia

Postać ma dostęp do Magii prostej oraz Piromancji. Może także Rytualizować i Przesycać poznane zaklęcia oraz korzystać z Reakcji magicznej.

Odporność na ogień

Postać jest mniej podatna na ogień i wytrzymuje dwukrotnie większą temperaturę, zanim się oparzy. Trwale otrzymuje Redukcję obrażeń od ognia K8.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Szeptun



Psionik

Rzeczywistość jest najbardziej uporczywym snem – to motto Szeptuna. Jest to mag specjalizujący się w snach, iluzjach, manipulacji umysłem i subtelnej dezinformacji. W przeciwieństwie do Zaklinacza, który obcuje z duchami, Szeptun – zwany też niekiedy Zwodzicielem – skupia się na umysłach żywych istot, tworząc w nich obrazy, dźwięki i emocje, które nie istnieją. Są doskonałymi szpiegami, dyplomatami lub po prostu mistrzami zamętu, którzy wolą wygrać bitwę, zanim ktokolwiek w ogóle sięgnie po broń.

Rola w grze:

Szeptun to kontroler pola bitwy i mistrz interakcji społecznych. W walce skupia się na dezorientowaniu, osłabianiu i odwracaniu uwagi przeciwników za pomocą iluzji. Poza walką jest nieoceniony w negocjacjach, infiltracji i zdobywaniu informacji. Posiada niewiele bezpośrednich obrażeń, ale jego zdolności potrafią całkowicie zdominować scenę.

Zasady specjalne

Uczony

Postać zaczyna grę znając 2 zaklęcia z I Kręgu z dziedzin, do których ma dostęp, oraz z +3 pkt. Many kosztem –2 pkt. Wytrzymałości.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Empatia, Blefowanie oraz Koncentracja, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności rzemieślniczych i stylów walki zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Magia

Postać ma dostęp do Magii prostej oraz Psioniki. Może także Rytualizować i Przesycać poznane zaklęcia oraz korzystać z Reakcji magicznej.

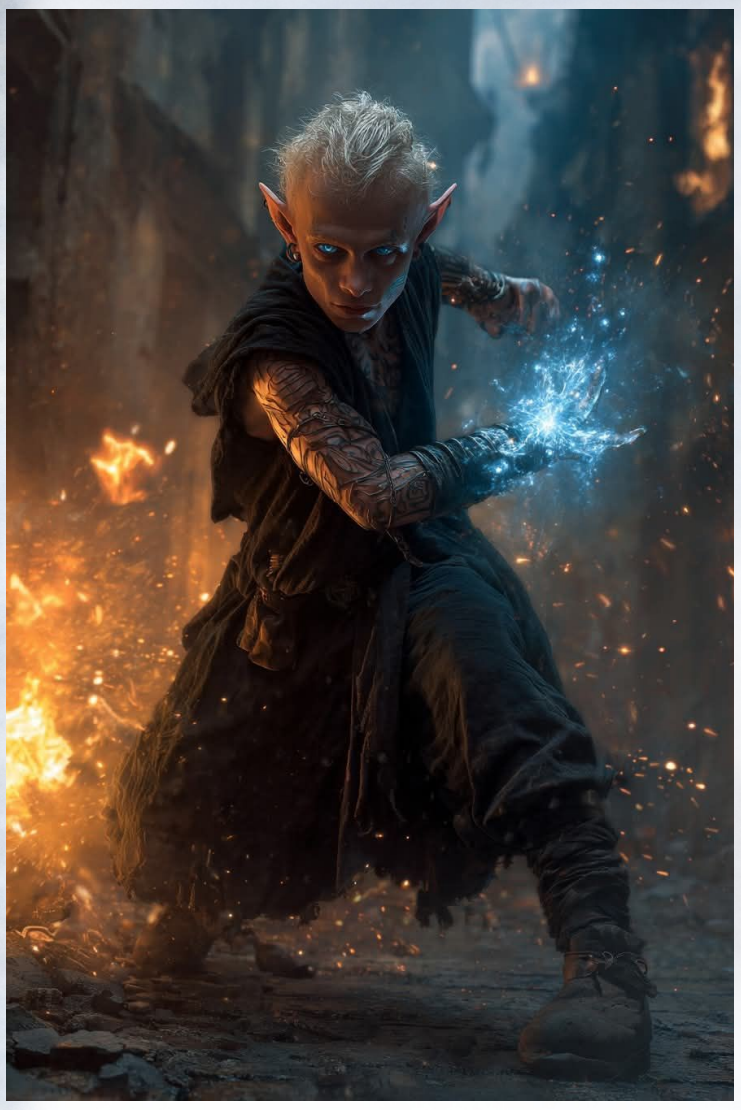
Onejromanta

Postać może zobaczyć sen dotkniętej śpiącej istoty. Ponadto może go wymazać z pamięci śpiącego, zmodyfikować bądź stworzyć własny sen kosztem pkt. Many i testem Koncentracji lub pkt. Stresu.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Ewokator



Kinetyka praktyczna

Ewokacja to sztuka manipulacji fundamentalnymi siłami wszechświata – energią kinetyczną, grawitacją, wibracjami oraz falami dźwięku i światła. Ewokator nie czerpie z klasycznych żywiołów, lecz brutalnie narzuca swoją wolę samej osnowie magicznej, tworząc efekty zarówno subtelne, jak i oszałamiające. To uczony i badacz praw rządzących rzeczywistością, który potrafi przekuć czystą energię w materialne przedmioty , uwięzić wrogów w bańce zatrzymanego czasu lub rozerwać struktury materii potężnym rezonansem. Każde rzucenie czaru aktywuje pokrywające jego ciało runiczne tatuaże, które błyskają mocą, pozwalając mu na błyskawiczny dryf, dodatkową ochronę lub wyzwolenie fali raniącej energii. Przez swoją obsesyjną koncentrację na czystej sile i prawach fizyki, Ewokatorzy rzadko odnajdują się w tradycyjnym rzemiośle, traktując świat wokół siebie jako zbiór wektorów i cząsteczek, które tylko czekają, by nagiąć je do swojej woli.

Rola w grze:

Na polu bitwy Ewokator dyktuje warunki starcia – odpycha wrogów, unieruchamia ich grawitacją i wznosi nieprzenikalne bariery. Unikalne modyfikowanie stanów krępowania drastycznie obniża mobilność jego celów. W eksploracji staje się niezastąpiony dzięki lewitacji przedmiotów , niwelowaniu grawitacji ułatwiającemu skoki oraz tworzeniu tymczasowych narzędzi. Choć w negocjacjach polega na chłodnym intelekcie, to zdolność do wywoływania niszczycielskiego rezonansu sprawia, że jego argumenty zawsze budzą respekt.

Zasady specjalne

Uczony

Postać zaczyna grę znając 2 zaklęcia z I Kręgu z dziedzin, do których ma dostęp, oraz z +3 pkt. Many kosztem –2 pkt. Wytrzymałości.

Umiejętność natywna

Postać zaczyna grę mając natywne umiejętności Historia, Językoznawstwo oraz Koncentracja, czyli trwały modyfikator +1 do poziomu tych umiejętności (nie wpływa na koszt jej awansu) oraz zwiększony limit tych umiejętności również o 1.

Ułomność

Koszt rozwinięcia umiejętności rzemieślniczych i stylów walki zawsze wynosi 2 pkt. niezależnie od poziomu rozwijanej umiejętności. Ponadto limit tych umiejętności wynosi 5 zamiast 7 lub 6 w przypadku umiejętności natywnych zamiast 8.

Magia

Postać ma dostęp do Magii prostej oraz Ewokacji (zob. str. 200). Może także Rytualizować i Przesycać poznane zaklęcia oraz korzystać z Reakcji magicznej.

Runiczne tatuaże

Każde rzucone przez siebie zaklęcie lub zakończone podtrzymywane zaklęcie pozwala Ewokatorowi przemieścić się o K3 Kroki, zwiększyć zadawane obrażenia z zaklęcia o K3 lub zwiększyć Redukcję obrażeń o K3 do początku jego następnej Tury. Efekty nie kumulują się w tej samej Turze.

Zwiększone krępowanie

Każde 2 stany Krępowania ruchów dodatkowo redukują umiejętności o kolejny 1 pkt (do min. 1) oraz dodatkowo Zwinność o 1 pkt. (do min. 2), co przekłada się na Refleks i zasięg ruchu.

Umiejętności

Poziom umiejętności

Wszystkie umiejętności mają początkowo wartość 1, nawet jeśli nie ma wpisanej wartości na karcie postaci. Maksymalny poziom opanowania każdej umiejętności – w wyniku awansowania postaci – wynosi 7.

Umiejętności natywne

Bohaterowie lepiej rozwijają umiejętności właściwe swej profesji lub rasie niż inne. Żeby odzwierciedlić ten fakt, ustalone umiejętności zostały nazwane natywnymi, a dla oznaczenia ich na Karcie postaci służą symbole □ z lewej strony ich nazwy. W efekcie postać dostaje stały modyfikator +1 do danej umiejętności, który nie sumuje się z aktualnym poziomem tej umiejętności (zapisywany jest obok, np. „Medytacja 5 +1"). Drugim efektem jest zwiększenie limitu tej umiejętności również o 1, czyli z 7 do 8 (bądź z 5 na 6 w przypadku umiejętności z ułomnością). Natywność nie ma wpływu na koszt zwiększania poziomu umiejętności – na potrzeby ustalenia kosztu modyfikator z natywności jest całkowicie pomijany. Z racji tego, że jest to stały modyfikator odblokowuje dostęp do zdolności z umiejętności.

Bonus z umiejętności

Za każdym razem, gdy mowa jest o Bonusie z umiejętności, chodzi o pewną wartość liczbową. Są to najczęściej sytuacje, kiedy wykonuje się test jednej umiejętności przeciwko drugiej, np. Skradanie się przeciwko Podsłuchiwaniu. Bonus może dotyczyć także cech lub dowolnej innej statystyki. Ilość bonusowych punktów jest w każdym z tych przypadków taka sama i zależy wyłącznie od poziomu umiejętności, jak w tabeli obok.

Poziom umiejętności	Wielkość bonusu z umiejętności
1 – 2	-
3 – 4	+1
5 – 6	+2
7 – 8	+3
9 – 10	+4

Zdolności

Każda umiejętność – w miarę rozwoju postaci – daje jej dodatkowe możliwości nazywane Zdolnościami. Mogą to być: bardziej szczegółowa wiedza w jakimś zakresie, specjalizacja w określonym działaniu, poznanie skutecznej sztuczki bądź zwyczajnie dogłębniejsze zrozumienie danej czynności. Po osiągnięciu wartości 4, 6 oraz 8 każdej umiejętności z osobna postać równocześnie uzyskuje określoną w opisie umiejętności Zdolność.

Umiejętność magiczna

Może się zdarzyć, że postać nauczy się jakiegoś zaklęcia jako umiejętności. W takim przypadku należy użycie tej umiejętności traktować jak rzucenie zaklęcia z dodatkowymi zasadami:

- wykorzystuje Akcję – Interakcja z otoczeniem, co oznacza, że nie liczy się jako rzucenie zaklęcia (Akcja – Magia) i nie blokuje tej Akcji w danej Turze,
- test rzucenia jest wykonywany w oparciu o poziom tej umiejętności zamiast o Koncentrację,
- wartość początkowa umiejętności magicznej to Int/2,
- każda zdobyta umiejętność magiczna jest umiejętnością natywną (czyli jej początkowa wartość wzrasta o 1, a limit wynosi 8),
- rzucona umiejętność magiczna nie liczy się do testu Podtrzymania – jej działanie może być przedłużane na kolejną Turę tylko kosztem 1 pkt. Many,
- można to zaklęcie rzucić w zwykły sposób (jeśli postać je zna), ale liczy się jako kolejne rzucenie tego samego zaklęcia,
- nie może być Przesycone ani Zrytualizowane.

Zdolności magiczne

Zasady dotyczące Zdolności magicznych zostały dokładnie opisane w dziale Magii na stronie 188.

Umiejętności percepcyjne

Czujność

Dzięki tej umiejętności postać potrafi rozpoznawać zagrożenie nawet podczas snu. Udany test pozwala obudzić postać w sytuacji zagrożenia, rozpoznać miejsce na zasadzkę, zauważyć pułapkę, etc.
Wartość początkowa: Intuicja / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Uczeń	**4**
Jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczna Porażka, postać zyskuje 1 pkt. Doświadczenia.	
Wartownik	**6**
Zapewnia ±1 podczas testów powiązanej umiejętności w czasie Podróży oraz podczas wartowania.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Orientacja

Orientacja przestrzenna pozwala odnaleźć w okolicy ścieżki, drogi, rzeki lub ustalić położenie północy, jeśli postać się zgubiła lub nie wie, gdzie się znajduje względem znanych lokacji. Również dotyczy umiejętności nawigacji morskiej, poprawnego odczytywania map.
Wartość początkowa: Intuicja / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Uczeń	**4**
Jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczna Porażka, postać zyskuje 1 pkt. Doświadczenia.	
Wartownik	**6**
Zapewnia ±1 podczas testów powiązanej umiejętności w czasie Podróży oraz podczas wartowania.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Podsłuchiwanie

Umiejętność ta odnosi się do zmysłu słuchu. Udany test pozwala usłyszeć bardzo ciche lub zakłócone dźwięki, podsłuchać rozmowę, rozpoznać odgłosy istot, ustalić źródło dźwięku, dosłyszeć fałszywą nutę w melodii, wyłapać krzyk w hałasie, etc.

Przestrzeń o promieniu [poziom tej umiejętności] metrów wokół postaci wchodzi w skład **Obszaru percepcji** i lokalizuje źródła dźwięków.
Wartość początkowa: Intuicja / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Uczeń	**4**
Jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczna Porażka, postać zyskuje 1 pkt. Doświadczenia.	
Wartownik	**6**
Zapewnia ±1 podczas testów powiązanej umiejętności w czasie Podróży oraz podczas wartowania.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Spostrzegawczość

Umiejętność ta odnosi się do zmysłu wzroku. Udany test pozwala zaobserwować istotny szczegół przedmiotu, postaci lub miejsca, dostrzec schowaną postać, zauważyć odległą rzecz lub postać, znaleźć zioła, minerały, etc.

Przestrzeń o promieniu [poziom tej umiejętności] metrów przed postacią (półkula) wchodzi w skład **Obszaru percepcji** i lokalizuje widoczne obiekty i istoty. Warunki oświetlenia mogą zwiększać lub zmniejszać promień Obszaru percepcji.
Wartość początkowa: Intuicja / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Uczeń	**4**
Jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczna Porażka, postać zyskuje 1 pkt. Doświadczenia.	
Wartownik	**6**
Zapewnia ±1 podczas testów powiązanej umiejętności w czasie Podróży oraz podczas wartowania.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Węch

Umiejętność ta odnosi się do zmysłu smaku i węchu. Udany test pozwala rozpoznać substancję, jedzenie, sproszkowane zioło, wyczuć dym i krew z dużej odległości, etc.

Przestrzeń o promieniu [poziom tej umiejętności] metrów od postaci wchodzi w skład **Obszaru percepcji** i lokalizuje źródła zapachu. Wiatr może zwiększać lub zmniejszać promień Obszaru percepcji.
Wartość początkowa: Intuicja / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Uczeń	**4**
Jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczna Porażka, postać zyskuje 1 pkt. Doświadczenia.	
Wartownik	**6**
Zapewnia ±1 podczas testów powiązanej umiejętności w czasie Podróży oraz podczas wartowania.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Wykrywanie magii

Wykrywanie to szósty zmysł lub zmysł magiczny. Pozwala postaci wyczuć pobliskie źródła magii oraz istoty, które się nią posługują. Udany test rozpoznaje rodzaj, natężenie, pochodzenie magii, etc.

Przestrzeń o promieniu [poziom tej umiejętności] metrów od postaci wchodzi w skład **Obszaru percepcji** i lokalizuje źródła magii.
Wartość początkowa: Wola / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Uczeń	**4**
Jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczna Porażka, postać zyskuje 1 pkt. Doświadczenia.	
Wartownik	**6**
Zapewnia ±1 podczas testów powiązanej umiejętności w czasie Podróży oraz podczas wartowania.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Umiejętności społeczne

Blefowanie

Umiejętność ta określa talent aktorski postaci, udawanie, kłamanie i wmawianie nieprawdy. Udany test pozwala skutecznie skłamać w żywe oczy, zablefować podczas gry, wmówić nieprawdę, zmyślić coś na poczekaniu, oszukać, wcielić się w rolę, etc.
Wartość początkowa: Wola / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Rozjemca	**4**
Krytyczna porażka podczas testu powiązanej umiejętności w czasie Negocjacji pozwala uzyskać wskazówkę o rozmówcy (Argument).	
Krasomówca	**6**
Krytyczny sukces podczas testów powiązanej umiejętności w czasie Negocjacji przesuwa zegar sukcesu o dodatkowy punkt, o ile postać wygrała daną rundę.	
Złotousty	**8**
Jeśli w Negocjacjach użyłeś Argumentu i wygrałeś tę rundę, to ten Argument nie zostaje zużyty.	

Empatia

Dzięki tej umiejętności postać jest w stanie lepiej odczytywać emocje i stan psychiczny innych istot. Udany test pozwala określić jakie uczucia są obecne w obserwowanej istocie; czy rozmówca zataja jakąś informację, kłamie, udaje, zmyśla, oszukuje, etc.
Wartość początkowa: Wola / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Uczeń	**4**
Jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczna Porażka, postać zyskuje 1 pkt. Doświadczenia.	
Psychomancja	**6**
Wybrana umiejętność Społeczna staje się od teraz natywna.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Manipulacja

Umiejętność ta pozwala grać na cudzych emocjach, litości i empatii, a nawet lękach. Udany test pozwala wymusić na rozmówcy określone zachowanie lub zmianę zdania.
Wartość początkowa: Wola / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Rozjemca	**4**
Krytyczna porażka podczas testu powiązanej umiejętności w czasie Negocjacji pozwala uzyskać wskazówkę o rozmówcy (Argument).	
Krasomówca	**6**
Krytyczny sukces podczas testów powiązanej umiejętności w czasie Negocjacji przesuwa zegar sukcesu o dodatkowy punkt, o ile postać wygrała daną rundę.	
Złotousty	**8**
Jeśli w Negocjacjach użyłeś Argumentu i wygrałeś tę rundę, to ten Argument nie zostaje zużyty.	

Przekonywanie

Umiejętność ta dotyczy konwersacji, targowania, negocjacji, dyplomacji oraz retoryki. Udany test pozwala zmodyfikować negocjowaną cenę, przekonać osobę do własnego zdania, nakłonić do wykonania wydanego polecenia lub prośby, etc.
Wartość początkowa: Wola / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Rozjemca	**4**
Krytyczna porażka podczas testu powiązanej umiejętności w czasie Negocjacji pozwala uzyskać wskazówkę o rozmówcy (Argument).	
Krasomówca	**6**
Krytyczny sukces podczas testów powiązanej umiejętności w czasie Negocjacji przesuwa zegar sukcesu o dodatkowy punkt, o ile postać wygrała daną rundę.	
Złotousty	**8**
Jeśli w Negocjacjach użyłeś Argumentu i wygrałeś tę rundę, to ten Argument nie zostaje zużyty.	

Urok osobisty

Umiejętność ta określa zachowania wzmagające charyzmę postaci, jej wdzięk, atrakcyjność, elegancję i autorytet. Udany test zmienia nastawienie rozmówcy na bardziej przychylny, skupia uwagę na postaci lub zwiększa rangę wypowiadanych przez nią słów.
Wartość początkowa: Wola / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Rozjemca	**4**
Krytyczna porażka podczas testu powiązanej umiejętności w czasie Negocjacji pozwala uzyskać wskazówkę o rozmówcy (Argument).	
Krasomówca	**6**
Krytyczny sukces podczas testów powiązanej umiejętności w czasie Negocjacji przesuwa zegar sukcesu o dodatkowy punkt, o ile postać wygrała daną rundę.	
Złotousty	**8**
Jeśli w Negocjacjach użyłeś Argumentu i wygrałeś tę rundę, to ten Argument nie zostaje zużyty.	

Zastraszanie

Zadawanie naprzemiennie pytań i bólu często nie jest wystarczająco efektywne u niedoświadczonych katów. Udany test pozwala zmusić ofiarę w sposób groźny, agresywny lub krzywdzący do ujawnienia informacji.
Wartość początkowa: Tężyzna / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Rozjemca	**4**
Krytyczna porażka podczas testu powiązanej umiejętności w czasie Negocjacji pozwala uzyskać wskazówkę o rozmówcy (Argument).	
Krasomówca	**6**
Krytyczny sukces podczas testów powiązanej umiejętności w czasie Negocjacji przesuwa zegar sukcesu o dodatkowy punkt, o ile postać wygrała daną rundę.	
Złotousty	**8**
Jeśli w Negocjacjach użyłeś Argumentu i wygrałeś tę rundę, to ten Argument nie zostaje zużyty.	

Umiejętności surwiwalowe

Łowiectwo

Dzięki tej umiejętności postać posiada wiedzę na temat zwierząt, potrafi je wytropić, oprawić, czy w niektórych przypadkach uspokoić. Udany test pozwala na wytropienie zwierzyny, określenie ilości osobników, kierunku ich marszu, oprawienie skór i kłów oraz pozyskanie wartościowych trofeów po upolowaniu, uspokojenie udomowionego zwierzęcia, etc.

Warunki otoczenia mogą dawać ujemny modyfikator do testu tej umiejętności.
Wartość początkowa: Tężyzna / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Tropiciel	**4**
Raz na Fazę Przygody pozwala wykonać Przerzut podczas testów powiązanej umiejętności w czasie tropienia w środowisku naturalnym.	
Myśliwy	**6**
Pozwala wykonać Przerzut podczas testów powiązanej umiejętności w środowisku naturalnym oraz w czasie Podróży.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Maskowanie

Umiejętność ta pozwalana skuteczne zakamuflować przedmiot lub istotę przy pomocy elementów dostępnych w okolicy. Udany test pozwala schować się wykorzystując okoliczne przedmioty i teren, zakamuflować pułapkę, przedmiot lub miejsce, etc.
Wartość początkowa: Wola / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Ukrywanie	**4**
Pozwala skutecznie ukryć mały przedmiot (np. pierścień, jednoręczną broń lekką)	
Myśliwy	**6**
Raz na Fazę Przygody pozwala wykonać Przerzut podczas testów powiązanej umiejętności w środowisku naturalnym oraz w czasie Podróży.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Medytacja

Medytacja koi umysł i odnawia mentalne siły postaci. Istota medytująca lub odpoczywająca odzyskuje w ciągu każdej godziny [bonus z tej umiejętności] punktów Many.
Wartość początkowa: Wola / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Niestrudzony	**4**
Pula pkt. Many zostaje zwiększona o bonus powiązanej umiejętności.	
Skupienie	**6**
Zwiększa Podtrzymanie o bonus z powiązanej umiejętności.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Medycyna

Dzięki tej umiejętności postać jest w stanie udzielać pierwszej pomocy rannym istotom, również sobie. Istota, której udzielono pomocy, odzyskuje w ciągu każdej godziny odpoczynku dodatkowo [bonus z tej umiejętności] punktów Wytrzymałości. Jeśli Medycyna zostało użyte kilkukrotnie, wówczas liczy się jedynie największy bonus.
Wartość początkowa: Tężyzna / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Medyk	**4**
Raz na Fazę Przygody pozwala wykonać Przerzut podczas testów powiązanej umiejętności w czasie opatrywania ran, udzielania pierwszej pomocy, stabilizacji i cucenia.	
Znachor	**6**
W czasie obozowania regeneruje dodatkowo poziom powiązanej umiejętności pkt. Wytrzymałości do podziału na wybranych członków drużyny.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Skradanie się

Dzięki tej umiejętności postać potrafi przemieszczać się bezszelestne. Podczas skradania postać porusza się powoli i ostrożnie – ogranicza to zasięg przemieszczania się postaci w ciągu Tury.
Wartość początkowa: Zwinność / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Cień	**4**
Tempo poruszania się postaci nie jest ograniczone z powodu używania powiązanej umiejętności.	
Myśliwy	**6**
Raz na Fazę Przygody pozwala wykonać Przerzut podczas testów powiązanej umiejętności w środowisku naturalnym oraz w czasie Podróży.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Zwinne dłonie

Umiejętność ta poprawia sprawność postaci w operowaniu delikatnymi przedmiotami, mechanizmami i w działaniach wymagających precyzji. Udany test pozwala niepostrzeżenie odciąć sakiewkę, rozbroić pułapkę lub inny mechanizm, otworzyć zamek lub kłódkę, etc.
Wartość początkowa: Zwinność / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Rozbrajanie	**4**
Raz na Fazę Przygody pozwala wykonać Przerzut podczas testów powiązanej umiejętności w czasie rozbrajania pułapek i otwierania zamków.	
Doliniarstwo	**6**
Zapewnia ±1 podczas testów powiązanej umiejętności w czasie kradzieży kieszonkowej.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Umiejętności rzemieślnicze

Alchemia

Alchemia to sztuka rozpoznawania i warzenia wywarów, olejów i innych mikstur (zob. str. 228). Pokrewne jej zielarstwo to umiejętność rozpoznawania ziół i preparowania ich do użycia. Udany test pozwala rozpoznać miksturę, proszek, maść, olejek, susz fajkowy, określić jego / jej właściwości po zażyciu, etc.

Poziom tej umiejętności wpływa na czas trwania mikstur i proszków.
Wartość początkowa: Intuicja / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Kupiec	**4**
Zapewnia ±1 podczas testów handlu przedmiotem pasującym do powiązanej umiejętności.	
Wyrobnik	**6**
W trakcie Fazy Obozu pozwala dodać 2 sukcesy do zegara postępu projektu zamiast 1 jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczny Sukces.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Gotowanie

Gotowanie to umiejętność przygotowywania smacznych i sycących posiłków, nawet w warunkach obozowych pośród głuszy.
Wartość początkowa: Zwinność / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Kupiec	**4**
Zapewnia ±1 podczas testów handlu przedmiotem pasującym do powiązanej umiejętności.	
Wyrobnik	**6**
W trakcie Fazy Obozu pozwala dodać 2 sukcesy do zegara postępu projektu zamiast 1 jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczny Sukces.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Kaligrafia

Ta umiejętność dotyczy czytania i pisania listów, notatek, ogłoszeń, zwojów z zaklęciami i tworzenia magicznych ksiąg (zob. str. 227). Udany test pozwala skutecznie rzucić zaklęcie ze zwoju lub księgi, rozpoznać zapisane zaklęcie, odczytać wyryty w kamieniu napis, inskrypcję na broni, etc.
Wartość początkowa: Zwinność / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Kupiec	**4**
Zapewnia ±1 podczas testów handlu przedmiotem pasującym do powiązanej umiejętności.	
Wyrobnik	**6**
W trakcie Fazy Obozu pozwala dodać 2 sukcesy do zegara postępu projektu zamiast 1 jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczny Sukces.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Kowalstwo

Umiejętność ta oznacza znajomość wszelkiego typu metalowej zbroi i broni. Udany test pozwala jednoznacznie zidentyfikować metalową broń, zbroję, biżuterię oraz określić ich właściwości fizyczne (hartowana stal, lekka broń, etc).
Wartość początkowa: Tężyzna / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Kupiec	**4**
Zapewnia ±1 podczas testów handlu przedmiotem pasującym do powiązanej umiejętności.	
Wyrobnik	**6**
W trakcie Fazy Obozu pozwala dodać 2 sukcesy do zegara postępu projektu zamiast 1 jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczny Sukces.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Łuczarstwo

Doświadczony łuczarz potrafi wyrabiać strzały, bełty, łuki i kusze. Udany test pozwala rozpoznać typ i pochodzenie łuku, kuszy albo pocisków oraz ich właściwości fizyczne.
Wartość początkowa: Zwinność / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Kupiec	**4**
Zapewnia ±1 podczas testów handlu przedmiotem pasującym do powiązanej umiejętności.	
Wyrobnik	**6**
W trakcie Fazy Obozu pozwala dodać 2 sukcesy do zegara postępu projektu zamiast 1 jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczny Sukces.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Rymarstwo

Dzięki tej umiejętności postać potrafi obrabiać skórę zwierząt oraz materiały sukiennicze. Postać może stworzyć skórzane części zbroi, tuniki i inne przedmioty ze skóry, płótna i podobnych materiałów. Udany test pozwala rozpoznać typ i pochodzenie skórzanego bądź płóciennego przedmiotu oraz określić jego właściwości fizyczne.
Wartość początkowa: Tężyzna / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Kupiec	**4**
Zapewnia ±1 podczas testów handlu przedmiotem pasującym do powiązanej umiejętności.	
Wyrobnik	**6**
W trakcie Fazy Obozu pozwala dodać 2 sukcesy do zegara postępu projektu zamiast 1 jeśli wynikiem testu powiązanej umiejętności jest Krytyczny Sukces.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Umiejętności wiedzy

Historia

Dział wiedzy traktujący o pochodzeniu ras rozumnych, ich rozwoju i historii na przestrzeni wieków. Dotyczy także obecnych tradycji, kultur, zwyczajów i praw.
Wartość początkowa: Intuicja / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Podróżnik	**4**
Zapewnia ±1 podczas testów powiązanej umiejętności podczas pomagania innej osobie w czasie Podróży.	
Psychomancja	**6**
Wybrana umiejętność Społeczna staje się od teraz natywna.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Natura

Dział wiedzy dotyczący organizmów żywych oraz ich związków ze środowiskiem naturalnym. Natura zajmuje się także zwyczajami zwierząt i bestii, ich cechami charakterystycznymi, mocnymi i słabymi stronami oraz możliwymi do pozyskania surowcami.
Wartość początkowa: Intuicja / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Podróżnik	**4**
Zapewnia ±1 podczas testów powiązanej umiejętności podczas pomagania innej osobie w czasie Podróży.	
Przybłęda	**6**
Postać może uzyskać Chowańca - niewielkie Zwierzę o Tężyźnie nie większej niż 2 (np. pies lub sokół).	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Religia

Dział wiedzy opisujący bóstwa oraz ich aspekty, awatary, kulty, wierzenia, obrzędy wyznawców, a także jak się te pojęcia różnią w zależności od rasy i położenia.
Wartość początkowa: Wola / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Podróżnik	**4**
Zapewnia ±1 podczas testów powiązanej umiejętności podczas pomagania innej osobie w czasie Podróży.	
Kultysta	**6**
Postać może natychmiast stać się Kultystą wybranego bóstwa zachowując limit 2 różnych kultów bóstw.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Metafizyka

Nauka o zjawiskach paranormalnych, bytach spoza płaszczyzny stworzeń materialnych, arkanach magii, jej pochodzeniu i zastosowaniach oraz sztuce rzucania zaklęć i rytuałów.
Wartość początkowa: Intuicja / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Wyuczenie proste	**4**
Pozwala poznać i rzucać jedno ustalone zaklęcie z I Kręgu Magii prostej lub innej dziedziny, do której postać ma dostęp.	
Wyuczenie wyższe	**6**
Pozwala poznać i rzucać jedno ustalone zaklęcie z II Kręgu Magii prostej lub innej dziedziny, do której postać ma dostęp.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Polityka

Zbiór wiedzy o sprawach dworskich i królewskich, jawnych i tajnych działań wewnętrznych i zagranicznych. Dotyczy również wiedzy z dziedziny społecznej, wojskowej i gospodarki kraju.
Wartość początkowa: Wola / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Heraldyka	**4**
Postać jest obeznana z ważnymi osobistościami z dalszych okolic a nawet innych mocarstw, umie rozpoznać godła i herby ważnych rodów. Ponadto zapewnia ±1 podczas testów powiązanej umiejętności podczas pomagania innej osobie w czasie Podróży.	
Renoma	**6**
Postać zyskuje +1 Reputacji na każdym nowym obszarze.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Językoznawstwo

Dzięki tej umiejętności postać jest w stanie rozpoznać i zrozumieć inne języki, często wymarłe lub niszowe. Udany test pozwala odszyfrować treść listu, notatki lub inskrypcji.
Wartość początkowa: Intuicja / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Czytanie, pisanie	**4**
Postać potrafi płynnie czytać i pisać w znanych językach. Ponadto zapewnia ±1 podczas testów powiązanej umiejętności podczas pomagania innej osobie w czasie Podróży.	
Psychomancja	**6**
Wybrana umiejętność Społeczna staje się od teraz natywna.	
Dziki los	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu powiązanej umiejętności jest `10` postać może zyskać Żeton Losu kosztem 1 pkt. Stresu.	

Umiejętności bojowe

Akrobatyka

Akrobatyka pozwala na o wiele bardziej płynne i efektywne poruszanie się oraz unikanie ciosów. Udany test pozwala na przeskoczenie przeszkody, prześliźnięcie się pod przeszkodą, bezpieczne wspinanie się, etc.

Poziom tej umiejętności wpływa na **Refleks**.
Wartość początkowa: Zwinność / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Sprint	**4**
Jeśli w tej Turze postać wykorzystała wszystkie Akcje na Ruch, jej łączny zasięg ruchu jest zwiększony o 2 metry.	
Szarża	**6**
Raz na Turę potyczki pozwala wykonać pojedynczy Ruch i Atak – Walka jako pojedyncza Akcja. Nie dotyczy broni dystansowej. Łączy się ze Sprintem.	
Odskok	**8**
Udany test Zwinności zapobiega wywołaniu Reakcji przeciwnika. W ten sposób można zapobiec co najwyżej jednej Reakcji w każdej Turze.	

Atletyka

Dzięki tej umiejętności postać może znacznie efektywniej wykorzystywać pomyłki przeciwników, ich słabości przeciwko nim oraz o wiele lepiej bronić własnej pozycji.

Poziom tej umiejętności wpływa na **Hart**.
Wartość początkowa: Tężyzna / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Twardziel	**4**
Pula pkt. Wytrzymałości zostaje zwiększona o bonus z powiązanej umiejętności.	
Finta	**6**
Raz na Turę pozwala poświęcić 1 pkt. Many lub Wytrzymałości, aby zmodyfikować wynik dowolnego testu Ataku o ±1.	
Zapał	**8**
Pozwala wykorzystać do 2 Akcji w Turze na dowolny Atak - Walka bronią białą lub w walce wręcz.	

Bijatyka

Bijatyka to sztuka walki w bezpośrednim zwarciu bez użycia broni. Celem takiej formy potyczki jest unieszkodliwienie przeciwnika przez pozbawienie go przytomności, a nie zabicie lub zadanie śmiertelnej rany.

Podczas walki bez broni w chwili ataku Tężyzna postaci wzrasta o bonus z tej umiejętności. Ponadto, jeśli Wynikiem testu ataku w walce bez broni przeciwko humanoidowi jest Krytyczny sukces a przeciwnik się nie obroni, uzyskuje on stan Nieprzytomny zamiast otrzymywać obrażeń i pkt. Kontuzji.
Wartość początkowa: Tężyzna / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Nokaut	**4**
Krytyczny sukces podczas testu walki bez broni lub bronią obuchową pozwala zamiast zadawać pkt. Kontuzji, pozbawić przeciwnika przytomności (stan Nieprzytomny i Powalenie), o ile nie zda testu obronnego. Nie łączy się z Celnym trafieniem.	
Werwa	**6**
Testy inicjatywy w chwili rozpoczęcia potyczki możesz wykonywać z Kością Premiową.	
Gibkość	**8**
Postać może pozbyć się stanu Powalenie bez konieczności poświęcania Akcji.	

Koncentracja

Umiejętność ta umożliwia postaci skupienie myśli pomimo wielu rozpraszających czynników dookoła. Udany test pozwala rzucić zaklęcie w sytuacji rozpraszającej uwagę.

Rzucane zaklęcie może dawać ujemny modyfikator do testu tej umiejętności równy jego Kręgowi.
Poziom tej umiejętności wpływa na **Spryt**.
Wartość początkowa: Intuicja / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Nieodparta moc	**4**
Jeśli wynikiem rzutu podczas testu powiązanej umiejętności w czasie rzucania zaklęcia jest `1` lub wynikiem testu jest Krytyczny Sukces, wówczas nie ma na nie rzutów obronnych ani Reakcji magicznej, a wszystkie jego efekty wchodzą w grę.	
Przedłużenie	**6**
Pozwala użyć Kości Premiowej podczas testów Podtrzymania zaklęć lub pochodnych.	
Zaklęcie woli	**8**
Jeśli wynikiem rzutu kością podczas testu w czasie rzucania zaklęcia w pierwszej Akcji w Turze jest `1`lub wynikiem testu jest Krytyczny Sukces, postać może wykorzystać dodatkową Akcję, aby rzucić to samo zaklęcie po raz drugi. Kumuluje się z Nieodpartą mocą.	

Wprawa

Wprawa określa waleczność i precyzję ataku i zdolność do znajdowania luk w obronie wroga, niezależnie od używanego oręża; umiejętność posługiwania się bronią w walce. Dotyczy wszystkich rodzajów broni.
Wartość początkowa: Zwinność / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Celne trafienie	**4**
Jeśli wynikiem rzutu podczas testu powiązanej umiejętności w czasie walki przeciwko humanoidowi jest `1` lub wynikiem testu jest Krytyczny Sukces, wówczas przeciwnik nie ma rzutów obronnych, atak natychmiast kończy się trafieniem i cios zadaje obrażenia oraz pkt. Kontuzji.	
Krytyczne trafienie	**6**
Jeśli wynikiem rzutu podczas testu powiązanej umiejętności w czasie walki przeciwko humanoidowi jest `1` lub wynikiem testu jest Krytyczny Sukces, wówczas cios zadaje dodatkowe obrażenia równe wynikowi testu.	
Zabójcze trafienie	**8**
Jeśli wynikiem rzutu podczas testu powiązanej umiejętności w czasie walki przeciwko humanoidowi jest `1` lub wynikiem testu jest Krytyczny Sukces, wówczas broń zadaje 1 dodatkowy pkt. Kontuzji, a redukcja obrażeń przeciwnika jest całkowicie ignorowana.	

Zimna krew

Postać zimnokrwista o wiele lepiej chroni się przed negatywnymi efektami wywołanymi przez strach czy podczas sytuacji stresujących.

Poziom tej umiejętności wpływa na **Opanowanie**.
Wartość początkowa: Wola / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Parada	**4**
Pozwala wykonać Reakcję, jeśli wynikiem rzutu kością podczas dowolnego testu obronnego jest `1` lub wynikiem testu jest Krytyczny Sukces.	
Wiarus	**6**
Wszystkie testy Paniki po pokonaniu sojusznika możesz wykonywać z Kością Premiową.	
Nieustraszony	**8**
Wszystkie testy Lęku, Strachu i Przerażenia wywoływane przez wrogie istoty możesz wykonywać z modyfikatorem ±1.	

Umiejętności stylu walki

Walka bez broni

Walka bez użycia broni, czyli walka na pięści i kopniaki, wymaga, aby postać była w bezpośrednim zwarciu z wrogiem (zerowa odległość). Każde skuteczne trafienie obniża Wytrzymałość przeciwnika o [T] punktów. Umiejętność „Bijatyka" zwiększa skuteczność tego stylu walki.
Wartość początkowa: Tężyzna / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Bazowy styl	**2**
Zwinność wzrasta o 1 w trakcie całej Tury (ruch, atak, obrona). W ramach każdego Ataku – Walka pozwala dodatkowo wykonać osobny test ataku pomocniczą ręką, ale z Kością Karną.	
Oburęczność	**4**
Postać nie musi używać Kości Karnej w chwili atakowania pomocniczą ręką.	
Nokaut	**6**
Krytyczny sukces podczas testu walki bez broni lub bronią obuchową pozwala zamiast zadawania obrażeń i pkt. Kontuzji, pozbawić przeciwnika przytomności (stan Nieprzytomny), o ile nie zda testu obronnego. Nie łączy się z Celnym trafieniem.	
Weteran	**8**
Twoje trafienia i draśnięcia podczas ataku zadają o 1 pkt. obrażeń więcej. Dobycie broni lekkiej nie wymaga Akcji.	

Walka jedną bronią

Najpopularniejszy styl walki za pomocą pojedynczej broni z drugą ręką całkowicie wolną.
Wartość początkowa: Zwinność / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Bazowy styl	**2**
Wprawa wzrasta o 1 pkt., ale nie może przekroczyć swojego maksimum. Wolna ręka jest wykorzystywana pomocniczo lub zamiennie z drugą ręką przez co postać nie ma możliwości użycia jej w inny sposób.	
Zręczność	**4**
Pozwala zadawać obrażenia korzystając ze Zwinności zamiast Tężyzny. Jednakże żadne bonusy do Tężyzny nie wpływają na obrażenia bazujące na Zwinności.	
Cios w plecy	**6**
Jeśli Atak bronią jednoręczną został wykonany z atutem Zaskoczenie lub przeciwko Celowi łatwemu, wówczas cios może zadać dodatkowe obrażenia równe wynikowi testu, kosztem 1pkt. Many.	
Weteran	**8**
Twoje trafienia i draśnięcia podczas ataku zadają o 1 pkt. obrażeń więcej. Dobycie broni lekkiej nie wymaga Akcji.	

Walka bronią i tarczą

Najczęstszy defensywny styl walki dający również pewną ochronę pobliskim sojusznikom.
Wartość początkowa: Tężyzna / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Bazowy styl	**2**
Redukcja obrażeń wzrasta o 1 pkt. Raz na Turę postać może zmodyfikować dowolny wynik testu własnego Hartu o ±1. Ponadto dobycie broni lekkiej nie wymaga Akcji.	
Garda	**4**
Pozwala zignorować wszystkie Draśnięcia przeciwników, o ile postać nie ma żadnego stanu ograniczającego możliwości ruchu.	
Zapora	**6**
Raz na Turę wybrana istota znajdująca się bezpośrednio przy tobie może wykonać Przerzut podczas testu obronnego Hartu bądź Refleksu.	
Weteran	**8**
Twoje trafienia i draśnięcia podczas ataku zadają o 1 pkt. obrażeń więcej. Dobycie broni lekkiej nie wymaga Akcji.	

Walka wieloma broniami

Trudny i ryzykowny styl walki, ale dający duże możliwości ofensywne.
Wartość początkowa: Zwinność / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Bazowy styl	**2**
W ramach każdego Ataku – Walka pozwala dodatkowo wykonać osobny test ataku bronią trzymaną w pomocniczej ręce, ale z Kością Karną.	
Oburęczność	**4**
Postać nie musi używać Kości Karnej w chwili atakowania pomocniczą ręką.	
Oportunizm	**6**
Walcząc przy użyciu wielu broni postać może użyć Kości premiowej podczas wykonywania Reakcji.	
Weteran	**8**
Twoje trafienia i draśnięcia podczas ataku zadają o 1 pkt. obrażeń więcej. Dobycie broni lekkiej nie wymaga Akcji.	

Walka bronią dwuręczną

Styl walki charakteryzujący się dużymi obrażeniami.
Wartość początkowa: Tężyzna / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Bazowy styl	**2**
W chwili atakowania bronią trzymaną dwurącz Tężyzna wzrasta o 1 pkt.	
Dwuręczność	**4**
Przeciwnicy, którzy testują Hart jako rzut obronny, muszą użyć Kości Karnej.	
Zacios	**6**
Natychmiast po pokonaniu przeciwnika, pozwala wykonać dodatkowy atak na pobliskiego przeciwnika w zasięgu.	
Weteran	**8**
Twoje trafienia i draśnięcia podczas ataku zadają o 1 pkt. obrażeń więcej. Dobycie broni lekkiej nie wymaga Akcji.	

Walka bronią dystansową

Ten styl daje możliwość zaatakowania przeciwnika z bezpiecznej odległości.
Wartość początkowa: Zwinność / 2.

Zdolność	Poziom umiejętności
Bazowy styl	**2**
Postać uzyskuje atut Zaskoczenie atakując na dystans. W przypadku broni rzucanej, pozwala dodatkowo wykonać osobny test ataku bronią rzucaną trzymaną w pomocniczej ręce, ale z Kością Karną.	
Seria	**4**
Podczas walki bronią rzucaną, postać nie musi używać Kości Karnej w chwili atakowania pomocniczą ręką.	
Wymierzony	**4**
Używając broni dystansowej z wyłącznie jednym pociskiem na zasięgu efektywnym, ofiara staje się Celem łatwym. Jeśli ofiara jest już Celem łatwym, staje się Celem nieruchomym.	
Techniki balistyczne	**6**
Używając broni dystansowej z wyłącznie jednym pociskiem na zasięgu efektywnym wybrany rzut kością na obrażenia może być zmodyfikowany o ± [Zw] kosztem 1 pkt Many.	
Raptowność	**6**
Walcząc lekką bronią dystansową, postać może załadować amunicję lub uzbroić się (dotyczy także ręki pomocniczej) bez konieczności poświęcania na to Akcji.	
Przebijanie	**8**
Atakując za pomocą kuszy cel wykonuje rzuty obronne z dodatkową Kością Karną. Następnie bełt leci dalej w linii prostej. Jeśli trafi w następną istotę, wykonuje ona rzuty obronne z Kością Premiową.	
Podwójny strzał	**8**
Pozwala wykorzystać do 2 Akcji w Turze na strzał z łuku lub rzut bronią miotaną kosztem 1pkt. Many.	

Pułapki

Pułapki i mechanizmy

Ten dział dotyczy nie tylko niewielkich mechanizmów, które mają na celu złapać lub uśmiercić nieostrożne zwierzę. Pod mianem Pułapki kryje się znacznie więcej: wiedza dotycząca konstruowania sideł unieszkodliwiających ofiarę, raniących, trujących, odstraszających oraz rozstawiania alarmów, ustawiania mechanizmów w odpowiedniej pozycji i miejscu, ukrywania przejść lub skrzyń a nawet urządzania zasadzek na grupę istot. Jest to zatem dość obszerna wiedza, która może stać się niezwykle groźnym lub przydatnym narzędziem zarówno w rękach postaci graczy jak i Mistrza Gry.

Zastawianie pułapek

Żeby zastawić pułapkę gracz musi jedynie określić w jakim ma być miejscu oraz jaki ma być jej efekt. Nie ma konieczności wykonywania żadnych testów. Mistrz Gry ustala ile czasu zajmie ta akcja oraz jakich wymaga składników. Rodzaje pułapek i ich efekty są opisane w dalszej części.

Wykrywanie pułapek

Do wykrywania pułapek służy umiejętność Czujność. Podczas testowania tego atrybutu należy uwzględnić ujemny modyfikator równy bonusowi z umiejętności Maskowanie istoty zakładającej pułapkę. Mistrz Gry przed rzutem może zwyczajnie określić tę wartość. Dodatkowo poziom trudności może się zmienić w zależności od oświetlenia miejsca. W skrajnych przypadkach MG może obniżyć wartość Czujności o –5 (totalna ciemnica) lub zwiększyć o +5 (pełnia słońca). Przyjąć należy, że w pomieszczeniu z oknami w środku dnia Czujność podczas testu wykrywania pułapek nie powinna ulec zmianie. Jeśli test zakończył się powodzeniem, MG poinformuje gracza o znalezionym zagrożeniu (lub jego braku). W przeciwnym przypadku pułapka natychmiast się uruchamia.

Unieszkodliwianie i demontowanie pułapek

Postać może podjąć próbę unieszkodliwienia pułapki lub nawet zdemontowania i zabrania jej komponentów. W przypadku unieszkodliwienia gracz musi testować Mechanikę. Udany testo oznacza zwyczajowo powodzenie tej czynności. Oblanie nie wywołuje żadnego efektu za wyjątkiem wyniku `10`, który powoduje uruchomienie pułapki. W przypadku próby zdemontowania mechanizmu testowanym atrybutem jest Zwinność. W tym przypadku również wyrzucenie `10` aktywuje pułapkę.

Rodzaje pułapek

Nie wszystkie pułapki działają tak samo. Jedne mogą dźgać ofiarę ostrzem, inne zaalarmują gospodarza o intruzie, wystrzelą proszkiem w twarz ofiary, a jeszcze inne rzucą brzydkie zaklęcie. Gracz ma prawo określić co chce osiągnąć zastawiając pułapkę oraz w jakim miejscu ma się znaleźć. Składniki i czas potrzebny na zrealizowanie zamiaru ustala MG. Wszystkie pomysły zaczynają się od najprostszego mechanizmu i mogą zmieniać wszystkie jego atrybuty.

Podstawowa pułapka

Najprostszy mechanizm nie wymaga żadnych komponentów. Wystarczy to, co jest akurat pod ręką lub garść wszędobylskich śmieci. Czas zastawiania to jedna Tura. Obszar zagrożenia to półkula o średnicy 1 metra. W efekcie jej uruchomienia pierwsza istota w tym obszarze traci [K6 + Bonus ze Zwinnych dłoni] Wytrzymałości. Ta pułapka nie aktywuje się ponownie.

Atuty, stany i psychologia

Podczas gry dochodzi nierzadko do sytuacji bardzo specyficznych, w pewnym stopniu zmieniających warunki gry bądź ograniczających kontrolę graczy nad swoimi postaciami. Są to sytuacji kiedy postać zostanie ranna od zatrutego ostrza, znalazła się w obliczu przerażającej sytuacji lub usiłuje trafić w bardzo odległy cel.

Częściowa osłona

Istota przynajmniej częściowo schowana za dowolną przeszkodą jest lepiej chroniona przed atakami. Istoty posiadające ten Atut otrzymują ±1 do wszystkich testów obronnych.

Pełna osłona

Istota całkowicie schowana za dowolną przeszkodą jest znacznie lepiej chroniona przed atakami. Istoty posiadające ten Atut otrzymują ±2 do wszystkich testów obronnych.

Przewaga wysokości

Postać, która w walce stoi znacznie wyżej niż jej przeciwnik, wykorzystuje grawitację na własną korzyść. Dzięki temu w trakcie walki z nią otrzymuje +1 Tężyzny, co może mieć wpływ na rzuty ochronne, ilość obrażeń i testy tej cechy.

Zaskoczenie

Atut ten zyskuje się w sytuacji, gdy postać wykonuje Akcję przeciwko celowi, który się jej nie spodziewa. Wówczas wartości wszystkich Cech pochodnych celu są zredukowane o 50% przed ewentualnymi innymi modyfikatorami.

Okulawienie

Okulawiona istota może poruszać się jedynie na połowę dystansu przed zastosowaniem innych modyfikatorów. Nie może także skradać się, wspinać, skakać ani wykonywać Manewrów.

Oślepienie

Oślepiona istota wykonuje wszystkie testy bazujące na wzroku, takich jak atak dystansowy lub rzucanie zaklęć (np. zawierających frazę „wskazana istota") z dwiema Kośćmi karnymi. Nie może wykonywać Reakcji. Obszar percepcji postaci nie uwzględnia zmysłu wzroku.

Ogłuszenie

Ogłuszona istota wykonuje wszystkie testy bazujące na słuchu, takich jak test Nasłuchiwania czy Lekkiego snu, z dwiema Kośćmi karnymi. Każdy przeciwnik ogłuszonej istoty może traktować ją jakby miał Przewagę liczebną. Postać nie może wykonywać Reakcji magicznych. Obszar percepcji postaci nie uwzględnia zmysłu słuchu.

Cel łatwy

Wszystkie fizyczne testy Cech i Umiejętności wykonywane przeciwko istotom z tym stanem mogą zostać zmodyfikowane o ±1.

Cel nieruchomy

Istoty kompletnie nieruchome bez Częściowej osłony i Pełnej osłony stają się celami wyjątkowo łatwymido zaatakowania. Wszystkie fizyczne testy Cech i Umiejętności wykonywane przeciwko istotom z tym stanem mogą zostać zmodyfikowane o ±2.

Przeciążenie

Postać może poruszać się maksymalnie 1 metr na Akcję Ruchu, o ile inne stany nie ograniczają tej czynności bardziej. Nie może wykonywać Manewrów.

Krępowanie ruchów

Stan ten obniża podczas testów wartość wszystkich umiejętności wymagających precyzji w koordynacji ruchowej (np. Skradanie się, Zwinne dłonie, Akrobatyka, Wprawa) oraz skupienia (Spostrzegawczość, Podłuchiwanie, Koncentracja) o 1 pkt. (do min. 1). Efekt może się kumulować.

Powalenie

Postać przewrócona na ziemię nie może wykonywać innych czynności ruchowych niż czołganie się. Nie może stosować Stylów walki ani Zdolności. Ataki wręcz przeciwko powalonej postaci otrzymują atut Cel łatwy, natomiast powalona istota otrzymuje utrudnienie –1 do wszystkich testów. Aby pozbyć się z tego stanu postać musi poświęcić Akcję. Jeśli dodatkowo ma stan Okulawienie, wówczas musi poświęcić dodatkową Akcję, aby pozbyć się stanu Powalenia.

Unieruchomienie

Postać unieruchomiona nie może przemieszczać się z miejsca, ani zostać przemieszczona w zwykły sposób. Sam stan Unieruchomienia nie wyklucza innych możliwości ruchowych jak unikanie czy obserwacja otoczenia.

Paraliż

Istota posiadająca ten stan nie może w żaden sposób się ruszać, czy wykonywać jakichkolwiek czynności w tym również Akcji. Nie może także mówić. Jednak nie jest pozbawiona świadomości, ani nie ma ograniczonego obszaru percepcji z racji tego stanu.

Nieprzytomność

Postać, która straciła przytomność, staje się całkiem bezwładna, wypuszcza trzymane przedmioty i przewraca się. Nie może wykonywać absolutnie żadnych czynności. Jest traktowana jak Powalona oraz Sparaliżowana, przy czym nie jest świadoma, co się dzieje wokół niej. Dopóki ma dodatnią ilość pkt. Wytrzymałości może wykonać 3-etapowy test Tężyzny (po 1 teście na Turę), aby podjąć próbę pozbycia się tego stanu. Po zdanym teście postać zamienia stan Nieprzytomności na Dezorientację i Powalenie. Po oblanym teście licznik sukcesów i porażek się zeruje.

Agonia

Postać nie może wykonywać absolutnie żadnych czynności, a gracz traci możliwość jakiejkolwiek kontroli nad nią. Musi wykonać 3-etapowy test Tężyzny (po 1 teście na Turę). Jeśli ten test skończy się sukcesem, zamienia stan Agonia na Nieprzytomny. W przeciwnym przypadku, zamienia stan Agonia na Śmierć. Jeśli inna postać udzieli pomocy, wówczas kolejne testy Tężyzny otrzymują bonus z umiejętności Opatrywanie ran albo kość premiową (decyduje postać udzielająca pomocy). Jeśli w trakcie trwania tego stanu postać otrzyma obrażenia, musi w kolejnych testach użyć Kości karnej.

Śmierć

Postać jest martwa i nie może wykonywać absolutnie żadnych czynności. Gracz nie może komunikować się z pozostałymi graczami w trakcie gry. Zaklęcie wskrzeszenia może ożywić postać, jeśli gracz się na to zgodzi. W takim przypadku należy wylosować i rozpatrzeć kartę z talii Traum.

Głód

Stan ten powoduje, że postać musi zdać test Opanowania za każdym razem, gdy chce wykonać Akcję, która nie prowadzi do zdobycia pożywienia. W przypadku porażki, nie może wykonać tej Akcji (lecz nie traci możliwości wykonania innej). Testy Strachu utrudniające zdobycie pożywienia wykonywane mogą być z Kością premiową.

Ból

Stan ten powoduje, że postać musi zdać test Opanowania za każdym razem, gdy chce wykonać Akcję za pomocą bolącej części ciała. W przypadku porażki, nie może wykonać tej Akcji (traci ją).

Sen

Postać śpiąca nie może wykonywać żadnych czynności. Każda godzina spędzona w tym stanie skutkuje regeneracją utraconych pkt. Wytrzymałości lub Many albo zredukowaniem pkt. Kontuzji lub Wypalenia (zob. str. 62) W sytuacji zagrożenia po zdanym teście Czujności postać zamienia stan Snu na Dezorientację.

Eteralność

Istota eteralna jest przezroczysta, ponieważ nie jest materialna. Oznacza to, że nie jest w stanie wpływać na świat fizyczny, ani świat fizyczny nie może wpływać na nią. Jedynie magia odnosi zwykłe efekty – w obie strony. Istota eteralna może poruszać się w zupełnie dowolnym kierunku i przenikać wszystkie przeszkody i istoty, Teren trudny traktuje jak zwykły.

Odrażający

Postać wywołuje obrzydzenie i niechęć wobec siebie. W efekcie wszystkie umiejętności Społeczne są zredukowane o połowę, a testy tychże wykonuje się z Kością karną.

Krwotok

Co godzinę postać traci 1 pkt. Wytrzymałości, a każde trafienie i Draśnięcie zadaje 1 dodatkowy pkt. obrażeń do czasu zatamowania krwotoku. Postać z tym stanem może sama sobie udzielić pomocy, wymaga to poświęcenia 2 Akcji.

Zmęczenie

Wszystkie wartości Cech i Umiejętności postaci są zredukowane o 1 (do minimum 1).

Osłabienie

Wszystkie wartości Cech i Umiejętności postaci są zredukowane o 2 (do minimum 1).

Wyczerpanie

Wszystkie wartości Cech i Umiejętności postaci są zredukowane o 3 (do minimum 1).

Wyziębienie

Stan ten powoduje, że wszystkie testy wykonywane są z dodatkową Kością Karną.

Odurzenie

Stan ten powoduje, że postać otrzymuje +1Zw, –1T, –1Int, +1W. Ponadto wyniki rzutów podczas testów nie mogą być w żaden sposób modyfikowane, Kości premiowe i karne są pomijane, a nieparzyste wyniki rzutu oznaczają sukces (z wynikiem +1 niezależnie od wyniku rzutu), parzyste wyniki rzutu oznaczają porażkę (z wynikiem –1 niezależnie od wyniku rzutu).

Stoicyzm

Postać znacznie lepiej radzi sobie z atakami psychologicznymi. Istota z tym Atutem otrzymuje +1 Woli podczas testów Opanowania.

Determinacja

Upór i niezłomne dążenie do ściśle określonego celu poprawia efektywność działań postaci. Zdeterminowana istota raz na Turę podczas dowolnego testu może użyć Kości premiowej.

Błogość

Postać ma dobry humor, odczuwa spokój i wewnętrzną harmonię. Raz na Turę może przerzucić dowolny test. W chwili, gdy test z wykorzystaniem przerzutu się nie powiedzie, postać traci ten atut.

Życzliwość

Postać wzbudzająca Życzliwość może zmodyfikować wynik każdego testu umiejętności Społecznych wykonywanego wobec istoty odczuwającej Życzliwość o ±1. Wygrany test Blefowania przeciw Empatii sprawia, że wróg nie zaatakuje postaci wzbudzającej Życzliwość, jeśli w pobliżu ma inne cele ataku.

Sympatia

Postać wzbudzająca Sympatię może zmodyfikować wynik każdego testu umiejętności Społecznych wykonywanego wobec istoty odczuwającej Sympatię o ±2. Wygrany test Blefowania przeciw Empatii sprawia, że wróg nie zaatakuje postaci wzbudzającej Życzliwość, jeśli w pobliżu ma inne cele ataku.

Fascynacja

Postać wzbudzająca Fascynację może zmodyfikować wynik każdego testu umiejętności Społecznych wykonywanego wobec istoty odczuwającej Fascynację o±3. Wygrany test Blefowania przeciw Empatii sprawia, że wróg nie zaatakuje postaci wzbudzającej Życzliwość, jeśli w pobliżu ma inne cele ataku.

Przeładowanie mentalne

W każdej Turze postać, która wykona co najmniej 1 Akcję, traci 1 pkt. Many. Gdy, mając ten stan, liczba pkt. Many spadnie do 0 lub niżej, postać zamienia go na stan Nieprzytomny. Uzyskanie innego negatywnego stanu psychologicznego pozwala odrzucić stan Przeładowania mentalnego.

Dezorientacja

Postać zdezorientowana nie jest świadoma co się dzieje z nią, wokół niej, gdzie jest i co tutaj robi. W tym stanie nie może poruszać się z własnej woli. Aby otrząsnąć się z tego stanu, postać musi poświęcić Akcję.

Wstręt

Postać będąca pod wpływem Wstrętu musi przed wykonaniem swojej Tury testować Opanowanie. Jeśli test się nie powiedzie postać zmienia stan z Wstrętu na Agresję. Jeżeli wypadnie `1`, wówczas pozbywa się Wstrętu.

Agresja

Postać będąca pod wpływem Agresji musi przed wykonaniem swojej Tury testować Opanowanie. Jeśli test się nie uda, musi wykorzystać Akcję na próbę zniszczenia lub przejęcia kontroli nad źródłem Agresji. Jeśli podczas testu wypadnie `10` postać zmienia stan z Agresji na Nienawiść. Jeżeli wypadnie `1`, wówczas zmienia stan Agresji na Wstrętu.

Nienawiść

Postać będąca pod wpływem Nienawiści musi przed wykonaniem swojej Tury testować Opanowanie. Jeśli test się nie uda, musi wykorzystać Akcję na próbę zniszczenia lub przejęcia kontroli nad źródłem Nienawiści. Wówczas podczas każdego testu umiejętności może zmienić wynik o ±1, ale wszystkie wartości Cech pochodnych postaci zostają zredukowane o połowę. Jeżeli podczas testu Opanowania wypadnie `1`, zmienia stan Nienawiści na Agresję.

Lęk

Postać, będąca pod wpływem Lęku, musi na początku swojej Tury testować Opanowania. Jeśli test się powiedzie przez 3 Tury z rzędu, pozbywa się Lęku, nawet gdy w pobliżu jest źródło Lęku / Strachu / Przerażenia. Jeśli test się nie powiedzie, postać zamienia stan Lęku na Strach i w swojej Turze stosuje jego zasady.

Strach

Postać, będąca pod wpływem Strachu, musi na początku swojej Tury testować Opanowanie. Jeśli test się powiedzie, zamienia stan Strachu na Lęk i w swojej Turze stosuje jego zasady. Jeżeli podczas testu Opanowania wypadnie `10`, postać zamienia stan Strachu na Przerażenie i w swojej Turze stosuje jego zasady. Postać będąca pod wpływem Strachu nie może wykonywać żadnych Reakcji, a wszystkie testy Akcji przeciwko źródłu Lęku / Strachu / Przerażenia wykonywane są z Kością Karną.

Przerażenie

Postać, będąca pod wpływem Przerażenia, musi na początku swojej Tury testować Opanowanie. Jeśli test się powiedzie zamienia stan Przerażenia na Strach i w swojej Turze stosuje jego zasady. Postać będąca pod wpływem Przerażenia wykonuje tylko 1 Akcję w swojej Turze i musi poświęcić ją na oddalenie się od źródła Lęku / Strachu / Przerażenia. Jeśli postać jest pod wpływem Przerażenia przez 3 kolejne Tury z rzędu, opuszcza pole bitwy i jest traktowana jako pokonana.

Przypadłości

Rozwój Przypadłości

Zanotuj obecny poziom postaci, ponieważ gdy Awansujesz po raz trzeci do tego momentu przechodzisz do kolejnego stadium. Przy kolejnym trzecim Awansie przechodzisz do ostatniego stadium rozwoju Przypadłości.

Mutacje

Likantropia

Stadium 1	Stadium 2	Stadium 3
W każdą pełnię przeistaczasz się w wilkołaka, który będzie kierował się wyłącznie instynktem drapieżnika. Nie masz żadnej kontroli nad swoją postacią w formie wilkołaka. Otrzymujesz +1 Zw, +2 T oraz +5 pkt. Wytrzymałości w formie zwierzęcej, broń pokryta srebrem zadaje ci podwójne obrażenia z kości.	Zaczynasz mieć kontrolę nad postacią w formie wilkołaka. Nadal kierujesz się głównie instynktem, ale udany test Opanowania pozwala pohamować zwierzęce zapędy lub wymusić określone zachowanie.	Jesteś w stanie na życzenie przeistaczać się w wilkołaka i z powrotem w swoją humanoidalną formę, o ile nie ma pełni.

Kanibalizm

Stadium 1	Stadium 2	Stadium 3
Odczuwasz wstręt do innego jedzenia niż mięso. Możesz żywić się także surowym mięsem i rybami. Zawsze, gdy nie masz maksymalnej liczby pkt. Wytrzymałości, uzyskujesz stan Głód.	Wypadają ci włosy, skóra przybiera niezdrowy szaro-zielony kolor. Zaczynasz cuchnąć zgnilizną. Uzyskujesz trwale stan Odrażający. W każdym teście związanym z trucizną możesz użyć Kości Premiowej.	Wypadają ci zęby, a w ich miejsce wyrastają nowe – małe kły. Nie jesteś w stanie regenerować pkt. Wytrzymałości poprzez odpoczynek. Jedzenie mięsa, nawet gnijącego, powoduje regenerację K6 pkt. Wytrzymałości na Turę – również w trakcie walki.

Tchnienie Morgiatha

Stadium 1	Stadium 2	Stadium 3
Przestajesz odczuwać ból, głód i strach. Nie odczuwasz też żadnych innych emocji. Twoja skóra zaczyna schnąć. Nie potrzebujesz jedzenia ani picia, za to aby egzystować potrzebujesz Manę. Każdej godziny, podczas której poruszasz się lub wykonujesz jakąkolwiek czynność, tracisz 1 pkt. Many. Jeśli nie masz Many, tracisz pkt. Wytrzymałości lub zyskujesz punkt Stresu. Tracisz połowę wartości wszystkich umiejętności społecznych.	Twoje serce przestaje bić, a ciało kruszy się i odpada do samych kości. Możesz mówić jedynie szeptem. Wywołujesz wśród humanoidów Strach. Nie potrzebujesz snu ani odpoczynku. Gdy jesteś w pobliżu Nekromatronu nie tracisz pkt. Many, Wytrzymałości ani nie zyskujesz pkt. Stresu z powodu podtrzymania egzystencji.	Uczysz się porozumiewać z pobliskimi istotami za pomocą telepatii. Wszelkie efekty oddziałujące na żywe organizmy nie mają na ciebie żadnego wpływu. Możesz używać swoich kościstych palców jako wytrychów. Kiedy masz utracić pkt. Wytrzymałości, możesz zamiast tego utracić pkt. Many w odpowiedniej ilości lub odwrotnie.

Wampiryzm

Stadium 1	Stadium 2	Stadium 3
W każdy nów odczuwasz dzikie pragnienie krwi. Do czasu nasycenia głodu tracisz kontrolę nad postacią. Od chwili napicia się krwi przez godzinę otrzymujesz +2 Zw i +1 T oraz regenerujesz 1 pkt. Wytrzymałości na Turę, a każde silne źródło światła powoduje uzyskanie stanu Ból i utratę K3 pkt. Wytrzymałości.	Zaczynasz mieć kontrolę podczas wampirzego pragnienia krwi. Udany test Opanowania pozwala pohamować bestialskie zapędy lub wymusić określone zachowanie. Od chwili napicia się krwi regenerujesz o 1 pkt. Wytrzymałości na Turę więcej. Każde nawet słabe źródło światła powoduje uzyskanie stanu Ból, a słoneczne powoduje uzyskanie stanu Agonia.	Od chwili napicia się krwi regenerujesz o K4 pkt. Wytrzymałości na Turę więcej.

Szczurołactwo

Stadium 1

Każdej nocy twoje ciało zmienia się w gryzonia – wyrasta ci szczurzy pysk, futro i ogon. Musisz poruszać się na 4 kończynach. Zyskujesz Infrawizję, wystarczy ci kilka godzin snu na dobę, aby w pełni wypocząć, jesteś skłonny zjeść wszystko, łącznie ze śmieciami, ale odczuwasz stale Głód. Zamiast mowy, wydajesz z siebie jedynie piski i charczenie.

Stadium 2

Głód daje się powstrzymać po pierwszym posiłku. Wyostrza ci się też zmysł węchu (zyskujesz Kość Premiową podczas testu umiejętności Węch). Ogon staje się w niektórych sytuacjach przydatną kończyną zamiast przeszkadzać w poruszaniu się, a w efekcie Zwinność wzrasta o 1 punkt. Trucizny nie wywołują niczego więcej niż ból głowy lub brzucha. Możesz mówić, choć głos masz charczący.

Stadium 3

W pełni opanowujesz swój ogon – od teraz możesz go traktować jak dodatkową kończynę z tyłu ciała. Odzyskujesz także możliwość chodzenia na 2 nogach. Poruszając się na 4 łapach zyskujesz +2 Zwinność.

Karacenia

Stadium 1

Twoja skóra zaczyna twardnieć. Jednocześnie stajesz się o wiele cięższy. Wypadają ci włosy i paznokcie. Odczuwasz głód na czerwone mięso. Otrzymujesz permanentnie stan Krępowanie ruchów, a twoja Redukcja obrażeń wzrasta o 1 pkt.

Stadium 2

Na skórze całego ciała zauważasz twarde, grafitowe wykwity. Zęby ci wypadają a w ich miejsce pojawiają się szaro-srebrne, niezwykle twarde, również cyklicznie wypadające i odrastające. Stan Krępowania ruchów zamienia się na permanentną redukcję Zwinności o 1 pkt, a Redukcja obrażeń wzrasta z 1 do K6. Głód mięsa przeradza się w głód żelaza.

Stadium 3

Całe twoje ciało pokrywają twarde jak kamień narośla. Możesz odżywiać się bogatymi w rudy metali skały lub samymi metalami. Redukcja obrażeń wzrasta do K12. Każda zbroja zużywa się, pęka lub przeciera po co najwyżej kilku dniach noszenia. Podobnie buty i każda inna część ubioru o ile nie jest wyjątkowo luźna.

Dziedzictwo Dorgona

Stadium 1

Wypadają ci włosy. Twoja skóra zaczyna swędzieć a pod jej powierzchnią pojawiają się stwardnienia. Powoli i boleśnie niektóre kości wydłużają się lub odkształcają – zyskujesz stan Ból. Jedząc surowe mięso i żywe organizmy możesz chwilowo uśmierzyć ból.

Stadium 2

Wyrasta ci ogon, krótki, gruby i zwężający się ku końcowi. Spod powierzchni skóry zaczynają wychodzić łuski koloru zielonego, czerwonego lub w odcieniach brązu. Zaczynasz odruchowo chodzić na palcach stóp. Zyskujesz +1 Zwinność oraz +2 pkt. Wytrzymałości. Wygrzewając się jesteś w stanie regenerować utracone pkt. Wytrzymałości i Many tak, jak podczas odpoczynku. Twoja twarz również pokrywa się drobnymi łuskami i szpetnie poszerza, a oczy nabierają żółtawego koloru, co powoduje stan Odrażający.

Stadium 3

Wyrasta ci gadzi pysk. Ogon osiąga długość połowy twojego ciała przez co znacznie lepiej utrzymujesz równowagę i pozycję – otrzymujesz Kość Premiową podczas testów obronnych przed Manewrami. Po wygrzaniu się przez godzinę otrzymujesz +1 Tężyzna, ale Wyziębienie powoduje utratę K3 pkt. Wytrzymałości na godzinę. Mija stan Bólu z Stadium 1.

Upiorna manifestacja

Stadium 1

Twoje ciało staje się z dnia na dzień coraz bardziej przezroczyste. Tracisz permanentnie 3 pkt. Wytrzymałości oraz zyskujesz permanentnie 3 pkt. Many.

Stadium 2

Twój głos staje się ledwo słyszalny. Każda interakcja z obiektem fizycznym w połowie przypadków nie udaje się (również w walce). Tracisz permanentnie 4 pkt. Wytrzymałości oraz zyskujesz permanentnie 4 pkt. Many. Raz na Turę możesz użyć pkt. Many tak, jakby były pkt. Wytrzymałości.

Stadium 3

Stajesz się całkowicie eteralny. Możesz porozumiewać telepatycznie z pobliskimi znanymi istotami (u obcych wywołujesz Strach). Tracisz permanentnie wszystkie pozostałe pkt. Wytrzymałości oraz zyskujesz permanentnie tyle samo pkt. Many. Za każdym razem, gdy musisz użyć pkt. Wytrzymałości, używasz pkt. Many. Nie możesz wchodzić w żadne interakcje ze światem fizycznym, chyba że inna istota przeleje własną krew, abyś się zmanifestował. W każdej Turze w której inna żywa istota posiada stan Krwawienie, posiadasz formę cielesną.



Magia

Teoria

Magia to pewna zewnętrzna siła, energia pochodząca spoza świata fizycznego, która przenika przestrzeń i materię oraz pustkę w sposób niejednorodny i zmienny w czasie; jest w stanie oddziaływać na rzeczywistość w sposób niewytłumaczalny prawami natury lub wręcz przeczący im. Magia nie posiada świadomości istnienia i nie wywołuje żadnego wpływu na materię samoczynnie w warunkach normalnego stężenia. W sytuacjach, gdy zagęszczenie Magii przekroczy pewną zmienną wartość progową, może dojść do samoistnych wyładowań skutkujących gwałtownymi, nieprzewidywalnymi i trwałymi zmianami rzeczywistości o charakterze lokalnym. Na całym świecie stężenie Magii jest nierównomierne i nie znane są reguły rządzące jej zagęszczeniem, choć prowadzone są badania natury geologicznej i mineralogicznej o bardzo obiecujących rezultatach. Wiadomo jednak, że Północny Ląd jest o wiele bardziej obfity w Magię niż reszta świata, dlatego dochodzi tam znacznie częściej do spontanicznych wyładowań, a w szczególnych przypadkach także do reakcji łańcuchowych.

Istoty rozumne są w ograniczony sposób zdolne do skupiania Magii w miejscu i czasie za pomocą siły własnego umysłu lub woli w taki sposób, by przekroczyła wartość progową oraz do kontrolowania efektu wyładowania powstałego w naturalnej konsekwencji. Ten proces zwany jest rzucaniem zaklęcia lub czarowaniem. Śmiertelnicy używają w tym celu inkantacji, czyli ustalonych ciągów słów z najstarszego znanego języka, które mają na celu zapewnienie powtarzalności efektu manipulowania Magią. Inkantacje zostały skategoryzowane na Kręgi, które odpowiadają poziomowi skomplikowania procesu wywoływania i formowania zaklęcia, oraz na Domeny, które grupują zaklęcia o podobnej podstawie i – co z tym idzie w parze – podobnym efekcie działania. Z biegiem czasu niektóre pojęcia zostały spłycone lub dla wygody ich znaczenie zostało przeinaczone, dlatego nierzadko „magią" nazywa się efekt jej działania, a „czarem" lub „zaklęciem" nazywa się samą inkantację. Dopóki takie nazewnictwo nie przeszkadza we wzajemnym zrozumieniu, nie należy prostować tych omyłek. Natomiast jedną ze zbyt pobłażliwie traktowanych pomyłek jest zabobon twierdzący, iż rzekomo moc władania Magią pochodzi od bóstw. Jest to fałsz, który wywodzi się zapewne z propagandy religijnej uskutecznianej powszechnie we wielu regionach całego świata.

Praktyka

Prawdą jest, że absolutnie każda postać w mniejszym lub większym stopniu może posługiwać się magią. Nawet postacie z pozoru niemające nic wspólnego z czarami – jak zabójca, złodziej, a nawet kucharz lub stajenny – mogą nauczyć się zaklęcia na pamięć. Postacie z szerszym dostępem do magii mogą poznawać nowe inkantacje podczas Awansowania (zob. str. 130). To, w jaki sposób należy używać znanych zaklęć, zostało opisane w dziale „Rzucanie zaklęć" na str. 123.

Fabularnie postać może rzucić znane zaklęcie, o ile jest w stanie wypowiedzieć inkantację a cel znajduje się w obszarze percepcji. Większość zaklęć wymaga, by cel był widoczny w pobliżu (sformułowanie „wskazana" istota, przedmiot lub miejsce), ale niektóre wymagają bezpośredniego kontaktu (sformowanie „dotknięta"). W tym ostatnim przypadku postać musi być w stanie dotknąć skóry, zbroi lub innej części ekwipunku celu (czyli znajdować się w odległości 0 metrów – na potrzeby ustawienia figurek na makiecie zdarzenia). W przypadku zaklęć bez tych wymogów (sformułowanie „wybrana" lub inny opis) cel nie musi być w obszarze percepcji, lecz nadal w zasięgu zaklęcia. W zwykłych warunkach zasięg zaklęć, czyli maksymalny dystans, jaki może dzielić rzucającego i cel zaklęcia, wynosi 10 metrów. Ta odległość może być na różne sposoby modyfikowana. Każdy metr przewagi wysokości nad celem zwiększa zasięg o 2 metry. Warunki wpływające na percepcję również mogą w oczywisty sposób ograniczać wybór celu bądź zasięg.

Osobną kwestią jest korzystanie z dobrodziejstw zaklęć pisanych – zwojach i księgach, w których zawarto inkantacje wraz z odpowiednią wymową, intonacją i akcentowaniem poszczególnych słów. Magia w tej formie jest szeroko rozpowszechniona i dostępna dla wszystkich potrafiących ją doczytać.



Najczęściej spotykaną formą zastosowania Magii są przedmioty wzmocnione magiczne zwane również artefaktami, różdżkami lub zwyczajnie magicznymi przedmiotami. Zasada działania takowych jest niezmienna, choć niekoniecznie łatwa do określenia jedynie po pobieżnych oględzinach.

Zasięg zaklęć

Większość zaklęć można rzucić w obszarze percepcji rzucającego (część wymaga konkretnie zasięgu wzroku lub nawet dotyku). Zatem jest możliwe rzucić zaklęcie na odległy cel, jednak efekt takiego zaklęcia będzie znacznie opóźniony. Nominalnie efektywny zasięg zaklęć to 10 metrów od źródła (uczony, lub artefakt). Waunki terenu mogą ten zasięg zmieniać – każdy metr przewagi wysokości źródła nad celem zwiększa także zasięg o 1 metr. Cele, które są w pierścieniu 10-cio metrowym poza zasięgiem efektywnym (czyli nominalnie od 10 do 20 metra od źródła) stają się faktycznym celem zaklęcia dopiero po pewnym czasie – w walce po upływie 1 Tury. Rzucenie zaklęcia w odległości większej o kolejne 10 metrów, ponownie opóźnia wejście efektu o 1 Turę, etc. Ponadto, ze względu na to opóźnienie, odległe cele mogą wykonać rzut obronny na Refleks, aby uniknąć całego efektu zaklęcia. Jeśli cel znajduje się jeszcze dalej, przysługuje mu Kość Premiowa w teście Refleksu jak i we wszystkich innych rzutach obronnych przeciwko zaklęciu. Nadal należy rozpatrzeć opóźnienie wejścia efektu czaru w grę.

Wzmocnienia zaklęć

Przesycenie

To, że zaklęcie jest prostsze, nie musi oznaczać, że jest słabsze. Postacie, które posiadają sporo doświadczenia w posługiwaniu się magią, potrafią wzmocnić łatwiejsze zaklęcia, by dorównywały mocą tym trudniejszym. Nazywa się to przesyceniem. Mechanicznie patrząc, oznacza to, że każde znane zaklęcie można rzucić tak, jakby było z wyższego Kręgu – nawet z najwyższego, jakim postać dysponuje. Wiele zaklęć uwzględnia to w swoim opisie. Pamiętać należy, że rzucenie zaklęcia z wyższego Kręgu wymaga poświęcenia więcej Many.

Podtrzymanie

Niektóre zaklęcia mają możliwość przedłużenia efektu działania na kolejne Tury. Są one oznaczone hasłem „Podtrzymanie". Aby to sprawdzić, w sytuacjach stresujących – jak walka – na początku każdej Tury postać musi wykonać test atrybutu o wartości [Int + bonus z Koncentracji – ilość podtrzymywanych zaklęć]. Sukces oznacza, że wszystkie rzucone zaklęcia można przedłużyć na bieżącą Turę. Za każdy brakujący punkt, postać musi rozproszyć jedno swoje zaklęcie. Na wyniku `10`, nawet jeśli z jakichś powodów oznaczałoby sukces – należy rozproszyć przynajmniej jedno zaklęcie, w myśl Drugiej Zasady. Jeśli postać nie ma żadnych zaklęć podlegających przedłużeniu, nie ma potrzeby wykonywania testu Podtrzymania.

Osobną kwestią jest jak długo trwają rzucone zaklęcia. Przede wszystkim nie ma powodów, by zaklęcia samoistnie kończyły swoje działanie wraz z końcem sytuacji stresującej. Zaklęcia ulegają zakończeniu w chwili, gdy ich właściciel o tym świadomie zadecyduje. Jeśli zdarzy się, że rzucający straci przytomność, zginie lub zaśnie, wówczas wszystkie jego zaklęcia ulegają natychmiastowemu rozproszeniu.

Przyzwana broń

Kiedy postać ma możliwość przyzwania samej broni do pomocy bez istoty, która nią włada, należy przyjąć, że wszystkie Cechy broni są równe Kręgowi zaklęcia albo wynikowi testu. Wszystkie zasady specjalne wynikające z rodzaju broni również mają zastosowanie (zob. str. 216).

Przyzwańce

Część zaklęć pozwala na przywołanie jednej lub kilku istot. Te istoty są nazywane Przyzwańcami. Jako że są zarówno efektami zaklęć oraz istotami, działają nieco odmiennie niż pozostałe zaklęcia i istoty.

- Przyzwańce pojawiają się natychmiast po zakończeniu inkantacji we wskazanym miejscu w obszarze o średnicy 10 metrów wokół przyzywającego.
- W Turze, w której się pojawili, mogą wykonać co najwyżej 1 Akcję z pierwszą wolną Inicjatywą.
- Znajdują się pod kontrolą przyzywającego, lecz posiadają własną częściową świadomość, przez którą mogą odmówić wykonania polecenia niezgodnego ze zwykłym zachowaniem istoty tego gatunku.
- Nie podlegają Podtrzymaniu jak w przypadku innych zaklęć z dłuższym czasem działania. Ich egzystencja jest samoistnie przedłużana na kolejną Turę.
- Jeśli na początku swojej Tury ta istota, która rzuciła zaklęcia przyzwania, jest pokonana (nieprzytomna, martwa, uciekła) lub nieświadoma (uśpiona, zdezorientowana) bądź wyraźnie nie chce podtrzymywać zaklęcia przyzwania, wtedy Przyzwańce zostają odesłane, o ile nie zdadzą testu Sprytu. Jeśli ten test się nie uda przed odesłaniem mogą wykonać jeszcze jedną ostatnią Akcję. Jeden test dotyczy wszystkich przyzwanych pojedynczym zaklęciem istot,
- Kiedy Przyzwaniec zostaje pokonany, zostaje natychmiast odesłany bez możliwości wykonania Akcji.
- Nie działa na nie żadna forma zaklęcia rozproszenia magii.
- Górny limit liczby Przyzwańców jest równy atrybutowi Podtrzymanie postaci (Wola + bonus z um. Medytacja).

Atrybuty Przyzwańców

O ile atrybuty przyzwanych istot nie wynikają z innych czynników, jak np. obrażenia wynikające z używanej broni, Przyzwańce mają poniższe wartości atrybutów.

Wytrzymałość	Redukcja obrażeń	Mana	Wprawa, Kroki	Obrażenia	Refleks, Hart, Spryt, Opanowanie, Podtrzymanie
10 + T + Krąg	K.In.	10 + W + Krąg	Zw	T + K.In.	Cecha + (Krąg / 2)

Gdzie „K.In." oznacza Kość Intuicji, czyli największa kostka nieprzekraczająca Intuicji Przyzwańca. Przykładowo dla istoty o Int = 7 będzie to K6, a dla Int = 3, będzie to K3. Istoty, które nie są humanoidalne, nie stosują Manewrów, Interakcji z otoczeniem i nie używają broni.

Jeśli w Bestiariuszu nie ma jawnie podanych informacji o Cechach Przyzwańca, wówczas gracz przydziela następujące liczby do odpowiednich Cech: {5, 4, 3, 3} albo {5, 4, 4, 2} – zestaw liczb również wybiera Gracz. Przydzielać należy te liczby adekwatnie do istoty, czyli pies nie powinien dostać 5 Tężyzny, ani rój mrówek 5 Zwinności (co by oznaczało, że potrafią się bardzo szybko przemieszczać). Istoty, które można sklasyfikować jako **Małe**, powinny mieć zestaw Cech: {4, 3, 3, 2}. Na przykład kuna, szczur, wąż, kruk lub gołąb. Istoty **Duże**, jak na przykład łoś, tygrys, tur, powinny mieć zestaw Cech: {6, 5, 4, 3}.

Chowańce

Zdarza się, że postać w trakcie gry tak bardzo zżyje się z jakimś zwierzęciem, że stają się niemalże nierozłączni. Lub rozpoczyna grę z takim towarzyszem albo przeprowadzi rytuał zaklęcia przyzywającego. Mowa tu oczywiście o Chowańcach. Są one traktowane tak jak Przyzwańce, przy czym jedynym sposobem ich utracenia, jest ich własna śmierć. Stale przebywają tuż przy swoim panu lub podążają za nim w pewnej odległości. W chwili zagrożenia pojawiają się w kolejnej Turze po ich przywołaniu. Wartości atrybutów przyjmują takie same, jak gdyby były Przyzwańcami z uwzględnieniem wyłącznie Kręgu (ignorując Wynik testu).

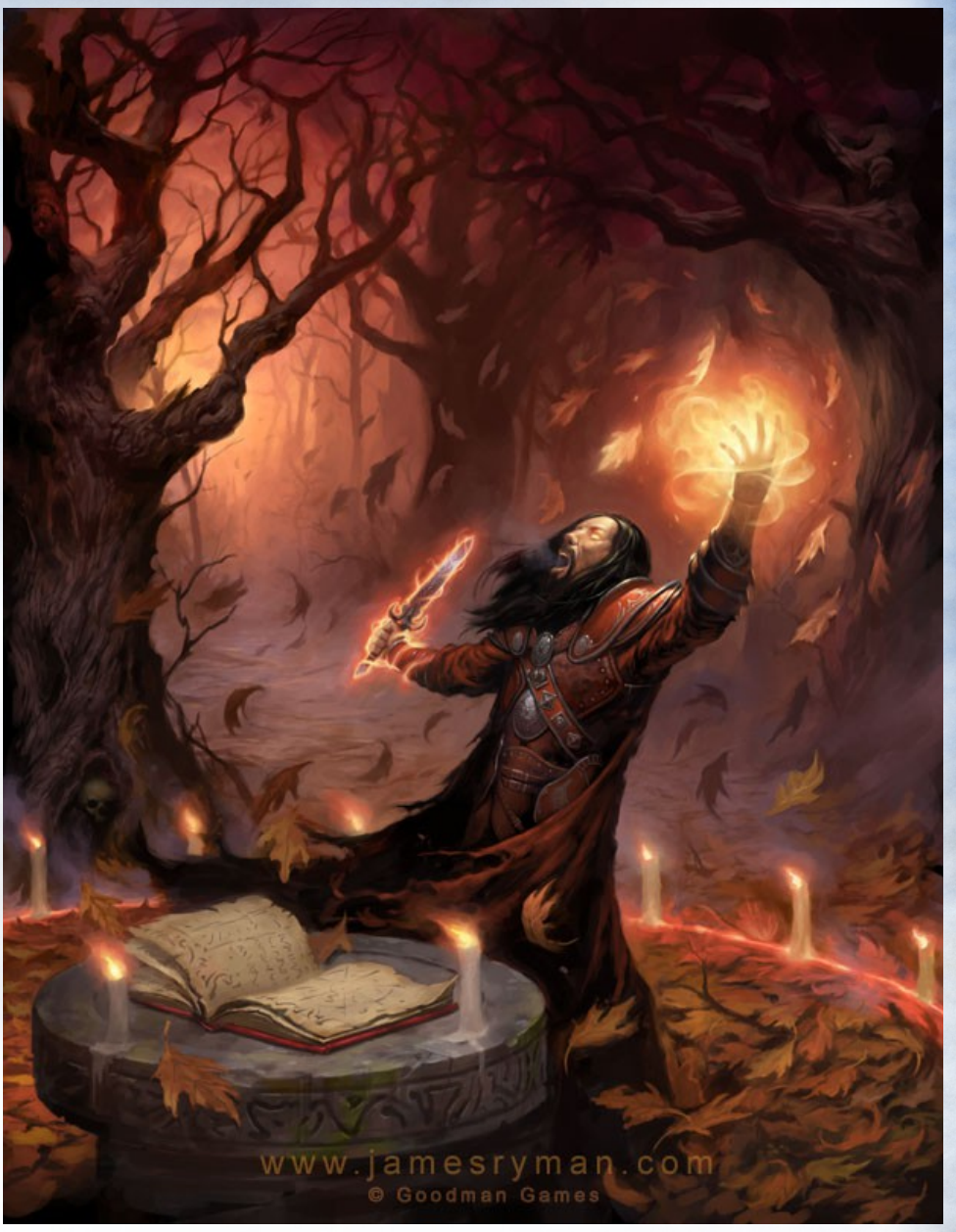
Rozwój Chowańca

Podczas każdego Awansu postaci, gracz może zdecydować się przeznaczyć 1 swój pkt. umiejętności na rozwój jednego Chowańca, a drugi wykorzystać zwyczajnie na rozwój własnej postaci. Każdy tak przekazany pkt. może użyć, by podnieść jeden wybrany atrybut – Wytrzymałość, Redukcja obrażeń, Mana, Wprawa, Obrażenia, Refleks, Hart, Spryt, Opanowanie – o 1 pkt. W pierwszej kolejności musi wybrać jeden z atrybutów o najmniejszej liczbie rozwinięć. Kiedy wszystkie atrybuty rozwinie w ten sposób, kolejny punkt umiejętności przeznaczony na swojego Chowańca może przeznaczyć na poznanie nowej Zdolności, która będzie pasować do Chowańca. Kiedy wszystkie atrybuty uzyskają łącznie wartość +2 względem bazowej, może ponownie rozwinąć Zdolność.

Limit Chowańców

Wbrew temu, że zapewne intuicyjnie wydaje się, że Chowańca można mieć tylko jednego, górny limit ich liczby jest wyższy. Każdy Chowaniec jest liczony jako Przyzwaniec i obie te grupy istot podlegają jednemu i temu samemu limitowi Przyzwańców, czyli wartości atrybutu Podtrzymanie.

Rytuały



Omawiane wcześniej zaklęcia miały efekt krótkoterminowy, natychmiastowy. Każde zaklęcie ma również swoją mocniejszą wersję. Można też powiedzieć, że ma bardziej trwały efekt. Różnica polega na wpajaniu w obiekt docelowy o wiele większej mocy przez znacznie dłuższy czas. Taki proces nazywa się Rytuałem.

Rytuał może być przeprowadzony przez co najmniej jedną istotę, ale obecność innych ułatwia i stabilizuje ten proces. Ważnym jest też odpowiednie przygotowanie miejsca i narzędzi – usypany z kwarcu okrąg wokół obiektu docelowego oraz odpowiednia faza księżyca mogą znacznie wspomóc ten proces. Koniecznym składnikiem jest katalizator odpowiedni dla rzucanego zaklęcia. Sam Rytuał rozpoczyna się od rzucenia zaklęcia krótkoterminowego w taki sposób, by udostępnić to zaklęcie wszystkim biorącym udział w rytuale, jakby również byli właścicielami tego zaklęcia. Każdy praktykujący magię doskonale wie, jak tego dokonać. Dzięki temu każdy rytualista może korzystać ze swoich zasobów Many oraz swojego doświadczenia i umiejętności do odpowiedniego kształtowania zaklęcia. Następnie tę czynność wpojenia mocy magicznej w obiekt docelowy jest powtarzany tak długo, aż zostanie on całkowicie nasycony zaklęciem lub uczestnicy postanowią przerwać rytuał, aby uniknąć dramatycznego finału.

W praktyce oznacza to poświęcenie [Krąg rytualizowanego zaklęcia] pkt. Many przez dowolnego uczestnika oraz test Podtrzymania z ujemnym modyfikatorem równym Kręgowi rzucanego zaklęcia. Te czynności należy powtarzać co Turę tak długo, aż liczba sukcesów lub porażek osiągnie [Krąg + 1]. W przypadku sukcesu efektem końcowym jest obiekt docelowy nasycony permanentnie zaklęciem i zniszczenie katalizatora rytuału. W przypadku porażki mogą wydarzyć się nieprzewidywalne rzeczy. Od śmierci uczestników, przez obłąkanie, przyzwanie na pozór losowego stwora, teleportacja na środek oceanu, mutacje, choroby i objawy traumy pośmiertnej.

Każdy z uczestników, który podczas testu Koncentracji uzyska wynik `10` otrzymuje dodatkowo stan Nieprzytomność. To samo dzieje się w przypadku utraty Many poniżej zera. W dowolnej Turze można – za zgodą wszystkich rytualistów – przerwać proces zaklinania. W efekcie katalizator zostaje trwale zniszczony i nie ma żadnych dodatkowych konsekwencji.

Istnieje możliwość zaklinania przedmiotu już wcześniej nasyconego, bądź jednoczesne rytualizowanie więcej niż jednego zaklęcia a nawet połączenie obu tych przypadków. W sytuacji rytualizowania więcej niż jednego zaklęcia test Podtrzymania jest wykonywany z ujemnym modyfikatorem równym sumie Kręgów wszystkich zaklinanych zaklęć. Zaklęcia już obecne w obiekcie utrudniają ten test dodatkowo, ale jedynie kolejne –1 za każde już nasycone zaklęcia (nie jako ich suma Kręgów, lecz zawsze –1 per zrytualizowane zaklęcie). Ilość sukcesów lub porażek to [Krąg] +1 zaklęcia o najwyższym Kręgu.

Przykład: biomanta i mistyk chcą jednocześnie zrytualizować w amulecie Ultrawizję (I) i Azyl (III). Umieszczają katalizatory w kręgu świec i przystępują do rytuału. Biomanta rzuca Ultrawizję, a Mistyk Azyl na przedmiot, za co każdy płaci pkt. Many. Następnie każdy z nich testuje swoje Podtrzymanie z modyfikatorem —4, który wynika z sumy Kręgów rytualizowanych zaklęć. Rytuał zakończy się sukcesem, gdy zdadzą czteroetapowy test Podtrzymania, co wynika z Kręgu Azylu (3+1). Krąg świec chroni ich przed utratą przytomności na wyniku `10` podczas testów Podtrzymania w trakcie tego rytuału.

Reasumując, do odprawienia rytuału potrzebne są:

- katalizator stowarzyszony z rzucanym zaklęciem,
- jednokrotne rzucenie zaklęcia przez dowolnego z rytualistów lub ze zwoju, księgi,
- co Turę poświęcenie [Krąg] pkt. Many,
- udany test (grupowy) wieloetapowy [Podtrzymania – Krąg], gdzie ilość etapów do osiągnięcia sukcesu lub porażki to [Krąg + 1]

Rytualista traci przytomność, gdy rzuci `10` podczas testu Sprytu lub ilość Many spadnie do 0.

Komplikacje

Podczas odprawiania Rytuału nie wszystko idzie gładko, według planu. Niektóre etapy testu mogą się nie powieść. Za każdym razem, kiedy to nastąpi, do finalnego efektu Rytuału należy dodać jedną komplikację – **Skazę magii**. Może to być konieczność aktywacji specyficznie wypowiedzianym słowem, wymóg używania artefaktu wyłącznie przez wyznawców konkretnego bóstwa, niedziałanie artefaktu podczas konkretnej fazy któregoś z księżyców lub przekornie działanie bez przerwy do wyczerpania.

Skazy magii – Artefakty

1. **Ton aktywacji**
   Przedmiot nie reaguje na samo słowo klucz – wymaga wypowiedzenia go w konkretnej emocji lub tonie.
   Aby aktywować magię artefaktu, postać musi wykonać udany test konkretnej (ustalonej podczas rytuału zaklinania) umiejętności społecznej (Empatia, Blefowanie, Zastraszanie, Przekonywanie, Manipulacja, Urok osobisty)

2. **Piętno bóstwa**
   Rytuałem zainteresował się pewien bóg i naznaczył obiekt swoim znakiem.
   Aby aktywować magię artefaktu, postać musi rzucić Żetonem losu. Jeśli wypadnie Szczęście przedmiot działa normalnie, w przypadku pecha postać traci 1 pkt. Wytrzymałości a przedmiot nie działa. Wyznawcy bóstwa (ustalone podczas rytuału) zawsze mają Szczęście, wyznawcy anatem bóstwa zawsze mają Pecha.

3. **Wpływ astrologiczny**
   Rytuał powiązał rezerwuar mocy przedmiotu z cyklem księżyców.
   Aby aktywować magię artefaktu, postać musi rzucić 2 Żetonami losu. Przy 2 Szczęściach artefakt działa normalnie i nie zmniejsza swojego licznika mocy. Przy 1 Szczęściu działa normalnie. Przy 2 Pechach działa normalnie, ale obniża swój licznik mocy o 2 zamiast o 1. Każda pełnia księżyca zamienia jeden z Żetonów Losu na Szczęście, a każdy nów - na Pecha.

4. **Szepty**
   Rytuał ściągnął i uwięził w artefakcie jakąś zagubioną duszę. Posiadacz słyszy jej niezrozumiałe szepty.
   Aby aktywować magię artefaktu, postać musi wykonać test Opanowania. Zdany test oznacza, że artefakt zadziałał normalnie. Na porażce artefakt działa normalnie, ale postać zyskuje 1 pkt. Stresu. Na krytycznej porażce, artefakt nie działa a posiadacz zyskuje 1 pkt. Stresu.

5. **Zmęczenie**
   Wyładowanie mocy może powodować drenaż energii z pobliskich istot.
   Aby aktywować magię artefaktu, postać musi rzucić Żetonem losu. Na Szczęściu artefakt działa normalnie. Na Pechu zamiast zmniejszać licznik mocy, wszystkie żywe istoty w obszarze 3 m wokół przedmiotu otrzymują stan Zmęczenie. Jeśli już je mają, stan eskaluje do Osłabienia i dalej do Wyczerpania.

6. **Kaprysy magii**
   Niestabilność rytuału scaliła się z zaklęciem w artefakcie. Jego magia też stała się niestabilna.
   Aby aktywować magię artefaktu, postać musi rzucić 2 Żetonami losu. Przy 2 Szczęściach moc artefaktu zostaje uwolniona dwukrotnie i zmniejsza swój licznika mocy o 2 zamiast o 1. Przy 1 Szczęściu działa normalnie. Przy 2 Pechach artefakt nie zadziała wcale.

7. **Ryzykowne przesycenie**
   Magia wręcz wyrywa się z artefaktu. Czasami aż za mocno.
   Pozwala na Przesycenie podczas aktywacji. Przesycenie o 1 Krąg wymaga udanego testu Sprytu. Gracz może zdecydować się na Przesycenia o kolejny Krąg, ale wtedy za każdy kolejny Krąg musi wykonać osobny test Sprytu z dodatkową Kością Karną (Przesycenie o 2 wymaga 3 testów z kolejno: 0, 1, 2 Kośćmi Karnymi). Nieudany test natychmiast drenuje licznik mocy do 0.

8. **Skażenie mrokiem**
   Podczas rytuału do struktury przedmiotu przesączyła się mroczna magia krwi.
   Przedmiot zyskuje cechę Magia Krwi (każda aktywacja wymaga poświęcenia 1 pkt. Wytrzymałości użytkownika, podczas rozpraszania zaklęcie liczy się jakby było z o 1 większego Kręgu). Ponadto przy każdej aktywacji gracz rzuca Żetonem Losu - na Szczęście nie obniża swojego licznika mocy, na Pech generuje dla Mistrza Gry 1 Żeton Fatum.

9. **Chochlik**
   Takie rzeczy się dzieją, kiedy ktoś zaklnie podczas zaklinania.
   Aby aktywować magię artefaktu, postać musi rzucić Żetonem Losu. Jeśli wypadnie Szczęście artefakt działa normalnie, na Pecha przywołany zostaje w pobliżu złośliwy Chochlik, który zaczyna psocić (rozwiązuje sakiewki, kradnie drobiazgi, hałasuje, rozprasza uwagę), bądź Diabelstwo (podpala przedmioty i okolicę).

10. **Sprzężenie zwrotne**
    W życiu bywa różnie. Czasem zaklęcie odpala na pych i strzela samo w siebie.
    Aby aktywować magię artefaktu, postać musi rzucić Żetonem Losu. Jeśli wypadnie Pech pobiera dodatkowy 1 pkt Many od posiadacza. Jeśli posiadacz nie ma Many lub nie chce poświęcić jej, wtedy celem zaklęcia jest posiadacz.

11. **Samozapłon**
    Zdaje się, że czasem artefakt musi kichnąć znienacka.
    Nie częściej niż raz na Fazę przygody artefakt aktywuje się samoistnie, w losowym momencie, bez zgody i wiedzy posiadacza w losowy cel.

12. **Szok poaktywacyjny**
    Manifestacja magii zostawia po sobie nie zwyczajny ślad, ale mały krater mentalny.
    Aby aktywować magię artefaktu, postać musi rzucić Żetonem losu. Na Szczęściu artefakt działa normalnie. Na Pechu wszystkie żywe istoty w obszarze 3 m wokół przedmiotu muszą testować Spryt. Każda istota, która nie zdała, otrzymuje losowy stan: Ogłuszenie / Oślepienie / Dezorientacja.

13. **Łańcuch aktywacji**
    Zaklęta magia wykazuje reakcję alergiczną na zagrożenie.
    Podczas aktywacji rzuć Żetonem Losu za każdego przeciwnika w pobliżu (max 3). Za każdy Pech, magia aktywuje się dodatkowy raz - przeskakuje na kolejne losowe cele (mogą to być zarówno sojusznicy jak i wrogowie). Licznik mocy artefaktu zmniejsza się o 1 za każde takie dodatkowe wyładowanie.

14. **Strużka krwi**
    Artefakt nabiera wampirycznych zapędów.
    Aby aktywować magię artefaktu, postać musi rzucić Żetonem losu. Na Szczęściu artefakt działa normalnie. Na Pechu posiadać natychmiast traci K4 pkt. Wytrzymałości (bez redukcji obrażeń), a artefakt zamiast tracić 1 pkt. mocy odzyskuje 1 pkt.

15. **Taniec aktywacyjny**
    Czasem, aby zmusić zaklęcie do działania, potrzebna jest skomplikowana choreografia gestów, póz i pauz. Wygląda jak taniec. Albo akt czystego szaleństwa.
    Aby aktywować magię artefaktu, postać musi rzucić Żetonem losu. Na Szczęściu artefakt działa normalnie. Na Pechu posiadać musi poświęcić najbliższą Akcję na wykonanie odpowiedniego "tańca aktywacji" (Ruch).

16. **Aura horroru**
Artefakt emanuje mrokiem i mrożącą krew w żyłach pustką.
Aby aktywować magię artefaktu, postać musi rzucić Żetonem losu. Na Szczęściu artefakt działa normalnie. Na Pechu wszystkie żywe istoty w obszarze 3 m wokół przedmiotu muszą testować Opanowanie. Każda istota, która nie zdała, otrzymuje stan Strach.

17. **Ładowanie**
Wygląda na to, że przedmioty też potrzebują odpoczynku.
Artefakt sam regeneruje swój licznik mocy. Podczas każdej Fazy obozu odzyskuje K4 pkt.

18. **Więź**
Okazuje się, że artefakty też mogą mieć uczucia.
Artefakt przywiązuje się do pierwszej osoby, która z niego skorzysta. Posiadacz może zignorować wszystkie inne efekty Skaz magii. Kiedy Więź zostanie zerwana (np. posiadacz umrze), zamiast niej należy wylosować nową Skazę magii (ponowna "Więź" nie jest wykluczona!).

19. **Doczepienie**
Magia jest tak nieprzewidywalna, że nawet komplikacje mogą mieć swoje komplikacje.
Artefakt zostaje dodatkowo nasycony losowym zaklęciem z Magii prostej z I Kręgu obierającym za cel ten sam obiekt, co cel aktywowanego zaklęcia.

20. **Szczelina**
Oj. Coś poszło nie tak. Bardzo nie tak. Coś się zbliża.
Przedmiot zaczyna drżeć, unosi się do góry i po chwili pęka na milion małych kawałków. W miejscu przedmiotu pojawia się szczelina międzywymiarowa. Wyłania się z niej demon, który scala odłamki z powrotem w przedmiot i zabiera go. Jeśli zostanie zatrzymany lub pokonany zostawi przedmiot, w przeciwnym przypadku zniknie z nim w szczelinie.

Artefakty, różdżki i magiczne przedmioty

Wszystkie te określenia trafiają w jedno pojęcie – przedmioty nasycone mocą zaklęcia lub kilku zaklęć. Oprócz zwykłego zastosowania i normalnych właściwości przedmiot posiada dodatkowe, magiczne cechy. Najczęściej gracze znajdują takie przedmioty na swojej drodze – czy to u kupca, czy w zamkniętej skrzyni, czy nawet na palcu żony burmistrza. Mogą także wyprodukować swoje własne artefakty wykonując Rytuał zaklęcia nad jakimś przedmiotem – być może również wykonanym samodzielnie. Jak zatem działają takie zaklęte przedmioty? Są dwa rodzaje – aktywowalne i pasywne. Te pierwsze nie ujawniają swoich właściwości do czasu uruchomienia za pomocą spełnienia określonych warunków, np. wypowiedzenia odpowiedniego słowa wygrawerowanego na samym przedmiocie lub w chwili uzyskania odpowiedniego wyniku testu używając danego przedmiotu. Pasywne artefakty również mają swoje warunki uruchomienia, lecz nie dają posiadaczowi decyzji o tym. Przykładem aktywowalnego artefaktu może być pierścień, który rzuci zaklęcie Niewidzialności na posiadacza dokładnie wtedy, gdy ten wypowie słowo „Setanco", natomiast przykładem pasywnego artefaktu może być ozdobna szata, która obejmie posiadacza zaklęciem Ultrawizja za każdym razem, kiedy znajdzie się w ciemności. W obu tych przypadkach istnieje kilka wspólnych zasad. Każde użycie magicznej zdolności przedmiotu zużywa część jego energii. W efekcie szanse na jego kolejne uruchomienie maleją po każdym użyciu. Mechanicznie rzecz ujmując gracz przed każdym kolejnym użyciem musi rzucić K10. Na wyniku `10` artefakt nie zadziałał. Po kolejnym użyciu wyniki `9` oraz `10` oznaczają fiasko. I tak dalej, aż licznik dojdzie do `1` - w tym przypadku artefakt zawsze zadziała. Zużyty artefakt można naładować zaklęciem Synergia lub alchemicznie za pomocą ekstraktu z Riodranu lub minerałem Elerydem. W ten sposób licznik zużycia artefaktu wzrasta z powrotem do 10.

Zdolność magiczna

Zdolności magiczne są zasadami specjalnymi, z których postać może korzystać w dowolnym momencie (zarówno w swojej Turze, jak i w niektórych przypadkach w Turach innych istot). Użycie i utrzymywanie Zdolności specjalnej nie wymagają testu, poświęcania pkt. Many (lub innych), ani poświęcania Akcji – chyba że opis zdolności określa inaczej. Nie podlegają także Rozproszeniu magii. W większości przypadków można je traktować jako zasady specjalne pasywne lub aktywowane w reakcji na inne działania. Każdej ze Zdolności magicznych postać musi nauczyć się z osobna, czyli zamiast rozwijania umiejętności podczas drugiego etapu Awansowania gracz może wykupić jedną z dostępnych. Na poziomach 1–9 dostępne są tylko Zdolności magiczne z I Kręgu, na poziomach 10–19 dostępne są wszystkie z I i II Kręgu, a od 20 poziomu dostępne są wszystkie z Kręgów od I do III. Jeśli nie jest jednoznacznie podane, każda Zdolność specjalna traktowana jest tak, jakby była z I Kręgu. W trakcie gry może stosować wszystkie znane Zdolności specjalne bez ograniczenia liczby użyć na Turę, o ile opis samej zdolności nie określa inaczej.

Instrumenty i praktyki czarotwórcze

W praktykowaniu magii nieocenioną rolę pełnią niektóre zabiegi, przedmioty lub miejsca, czy zjawiska. Są one w stanie ułatwić lub – w niektórych przypadkach – umożliwić wręcz pożądany sposób ukształtowania Magii.

Okrąg kwarcowy

Wiadomo, że pole magiczne jest ciągłe, a czary tworzą chwilowy wyłom w strukturze rzeczywistości o nieregularnym kształcie. Na brzegach może dojść do rozdarcia, które w praktyce oznacza zupełnie efekt zupełnie sprzeczny z oczekiwanym. Utworzenie wokół miejsca praktykowania magii okręgu za pomocą sproszkowanego kwarcu znacznie ogranicza to zjawisko, wytyczając jasną granicę miejsca oddziaływania magii. W idealnym przypadku należałoby utworzyć sferę z kwarcowego proszku.

Wyrzucenie `0` lub `10` podczas dowolnego testu związanego z rzucaniem zaklęcia nie ma żadnych dodatkowych efektów natychmiastowych.

Faza księżyca

Z niewyjaśnionych do tej pory przyczyn na przebieg procesu rzucania zaklęć mają wpływ fazy obu księżyców. Pełnia poprawia stan psychologiczny użytkowników magii, natomiast nów pogarsza go.

Podczas pełni postać otrzymuje +1 do testów związanych z rzucaniem zaklęć, a podczas nowiu –1. Efekty mogą nakładać się na siebie i dublować.

Spektroskop ezoteryczny

Już wczesne badania nad kryształem znanym jako Âdr wykazały, że pływy pola magicznego oddziałują na ten minerał w sposób deterministyczny i nieinwazyjny.

To przełomowe odkrycie pozwoliło na transgresję ezoteryczną w sposób widoczny gołym okiem nawet dla osób niebędących pod wpływem palonego Jemonu. Dalsze prace naukowe dowiodły, że ułożenie kryształów Âdru w idealny trójkąt równoboczny wokół podmiotu badań daje najkorzystniejsze rezultaty poznawcze. Pozostała jedynie kwestia stabilizacji oprzyrządowania, lecz to nie stanowiło już problemu. Ostateczna wersja spektroskopu składała się z trzech miedzianych stojaków o różnych wysokościach ustawionych w precyzyjnie określonych odległościach od siebie. Na czubku każdego stojaka zamocowany jest podłużny kryształ Âdru o odpowiedniej orientacji względem pozostałych.

Przedmiot ustawiony wewnątrz spektroskopu ujawnia wszystkie ciążące na nim zaklęcia – Domenę, Krąg oraz jednoznacznie zidentyfikowane zaklęcia.

Ofiara

Godną wzmianki praktyką, choć kontrowersyjną, jest istota poświęcenia czegoś, co można by nazwać energią życiową. W przypadku istot żywych sprowadza się to do upuszczania krwi w chwili rzucania czaru. W skrajnych przypadkach podrzynano zwierzęciu gardziel i wyczekiwano chwili jego śmierci, by jego ulatniająca się siła życiowa spoiła się z osnową zaklęcia, przeplotła z nim i wzmocniła je. Tego typu praktyki są zabronione w całej cywilizowanej części świata, a zwyrodnialcy, którzy wbrew zakazom je stosują, okrzykiwani są czarnoksiężnikami i publicznie traceni.

Zaklęcie rzucone w chwili śmierci istoty żywej otrzymuje siłę Rytuału tego samego zaklęcia. Koordynacja czasu jest tak istotna, że, aby zagwarantować skuteczność, zaklęcie musi być rzucane przez dwie Tury pod rząd bez żadnych innych czynności.

Katalizator

Wiadomym jest, że to nie cukier słodzi herbatę, tylko łyżeczka, która ją miesza. Cukier jest po to, by wiedzieć kiedy przestać mieszać, by nie przesłodzić. Tak samo rzecz się ma w przypadku trwałego nasycania przedmiotów magią. A przynajmniej nikt jeszcze nie udowodnił, że jest inaczej. Każdy rytuał wymaga takiego katalizatora, którego zadaniem jest wskazywać, kiedy proces nasycania należy zakończyć.

Każde zaklęcie ma określony katalizator, który jest niezbędny do prawidłowego odprawienia Rytuału. W trakcie tego procesu katalizator może zmieniać kształt, kolor, zapach, stan skupienia i inne właściwości. Po zakończeniu rytuału katalizator przestaje istnieć.

Źródła naturalne

Do poprawnego ukształtowania czaru potrzebny jest nie tylko skupiony umysł, lecz także energia, dzięki której faktycznie Magia podlega przekształceniu. Ta energia, zwana Maną, najczęściej jest pobierana bezpośrednio z osoby rzucającej zaklęcie. Można też użyć występujących naturalnie źródeł energii, jak silny wiatr, wodospad lub gorąc bijący z lawy. O ile takie źródła niosą ze sobą spore korzyści, należy liczyć się także z ryzykiem towarzyszącym zwykłym konsekwencjom bycia wystawionym na żywioł. Burza z piorunami zapewnia sporą dawkę energii, ale również może zakończyć żywot nieszczęśników.

Istoty rozumne mogą korzystać z naturalnych źródeł energii zamiast poświęcać Manę z własnych zasobów.

Świece lub czaszki

Co prawda obecność świec i czaszek nie ma żadnego istotnego przełożenia na proces rzucania zaklęć ani na jego efekt, ale jakoś tak się utarło, że często są w pracowniach magów; dają takiego klimatu i ogólnie bardziej komfortowo się czaruje w takich warunkach. Być może ma to jedynie efekt psychologiczny, gdyż uczeni zgodnie twierdzą, że czują się bardziej pewni siebie. Na pewno wygląda to bardziej profesjonalnie. Być może nie wszyscy się z tym zgodzą, ale trudno, czego się nie robi dla wczucia się w rolę, prawda?

Raz na Turę jedna osoba może wykonać przerzut dowolnego testu związanego z magią.

Magia prosta

I Bariera

Tworzy półprzezroczystą jajowatą barierę wokół dotkniętej istoty. Zwiększa Redukcję obrażeń celu o [Krąg]. Ponadto jeśli napastnik nie zda testu Sprytu wszystkie Trafienia są traktowane jak Draśnięcia. Podtrzymanie. **Rytuał**: nefryt (mineral).

I Bolec

Wystrzeliwuje z ręki rzucającego eteryczną włócznię lecącą po linii prostej we wskazanym kierunku. Bolec porusza się z prędkością pocisku raniąc każdą istotę na swojej drodze, zadając [Krąg + K4] obrażeń ignorując Redukcję obrażeń. Każde Przesycenie zmienia kości na kolejno K6, K8, K10 i K12. **Rytuał**: igła, szpikulec lub gwóźdź.

I Dotyk bólu

Dotknięta żywa istota zaczyna odczuwać nagły ból. W efekcie traci [Int + Krąg] pkt. Wytrzymałości bez Redukcji obrażeń. Ponadto, jeśli nie zda testu Sprytu, otrzymuje stan Ból. Podtrzymanie (stanu Ból). Rzucenie tego zaklęcia nie wywołuje Reakcji. **Rytuał:** Yerbel (zioło).

I Uśpienie

Wszystkie żywe istoty w obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca zaczynają odczuwać ogromną senność. W efekcie, każdy kto nie zda testu Opanowania, otrzymuje stan Sen. **Rytuał:** Amand (zioło).

I Chomplikacja

Przyzywa we wskazanym miejscu chochlika wyposażonego w wytrych, procę oraz niepohamowaną ochotę psucia i psocenia. Chochlik nie jest w stanie przestać się ruszać ani wydawać radosnych dźwięków. Każde Przesycenie przywołuje dodatkowego Chochlika. Przyzwaniec. **Rytuał**: szmaciana lalka lub kukiełka.

I Dubel-bubel

Tworzy [Krąg] kopii dotkniętego przedmiotu z dowolnego innego materiału (ziemia, kamień, kufel, itp). To zaklęcie nie duplikuje właściwości magicznych ani alchemicznych. Ponadto im przedmiot jest większy, tym mniejsza będzie dokładność kopii. Podtrzymanie. **Rytuał**: soczewka.

I Głosy

Wytwarza dowolny dźwięk lub głos ze wskazanego miejsca (1 słowo). Każde Przesycenie pozwala wytworzyć dodatkowe słowo lub dźwięk, przy czym jego źródło może być inne. **Rytuał**: struna lub kołatka.

I Lewitacja

Wskazana istota o Tężyźnie nie większej niż [Int + Krąg] zaczyna unosić się maksymalnie 1 metr nad ziemią, dopóki nie zda testu Sprytu. Postać może być poruszana siłą woli rzucającego z szybkością równą [W] metrów na Akcję. Każde Przesycenie pozwala unieść się o dodatkowy metr wyżej. Podtrzymanie. **Rytuał**: pióro.

I Ogniki

Przyzywa we wskazanym miejscu malutki unoszący się w powietrzu płomyk rozświetlający obszar o średnicy [Int] metrów wokół siebie. Ognik ma stan Eteralny, a wszystkie jego cechy wynoszą 1. Każde Przesycenie przyzywa dodatkowego Ognika. Przyzwaniec. **Rytuał**: siarka (mineral).

I Oko

Tworzy magiczne oko na dotkniętej powierzchni przedmiotu lub miejsca. Rzucający może zamieniać swój obszar percepcji wzroku z obszarem [Int + Krąg] metrów przed Okiem. Przyzwaniec. **Rytuał**: ślepię humanoida (trofeum).

I Pluskwa

Przyzywa magiczną pluskwę lub innego chrząszcza we wskazanym miejscu, który będzie poruszał się losowo, ale stronił od światła. Rzucający może zamieniać swój obszar percepcji słuchu z obszarem [Int + Krąg] metrów wokół Pluskwy. Przyzwaniec. **Rytuał**: żywy owad.

I Szkwał

Wywołuje nagły i krótkotrwały podmuch wiatru. Wszystkie istoty w obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca zostają przesunięte o [Int] metrów zgodnie z kierunkiem Szkwału, jeśli nie zdadzą testu Hartu. Ponadto, jeśli nie zdadzą testu Refleksu zostają także Powalone. **Rytuał**: miech.

I Rozmycie

Iluzorycznie kamufluje wskazany przedmiot lub istotę tak, aby nie odróżniały się od najbliższej okolicy. Efektywnie podnosi umiejętność Maskowanie o [Krąg] punktów (do limitu). Podtrzymanie. **Rytuał:** ślimak lub ślina.

I Magа broń

Przyzywa na czas działania tego zaklęcia niewielką szczelinę w rzeczywistości jednocześnie wysyłając w niebyt trzymany przedmiot. Rzucający może użyć tej szczeliny jako broni, o stałej Wprawie równej [W + Krąg] punków (max 7) i zadającej [Int + K6] obrażeń bez Redukcji obrażeń. Przyzwaniec. **Rytuał**: broń biała (Oręż).

I Telekineza

Pozwala poruszać wskazanym przedmiotem lub martwą istotą w kierunku rzucającego lub w płaszczyźnie poziomej wyłącznie siłą woli. Obiekt może w ten sposób zostać przemieszczony co najwyżej o [W] metrów w ciągu Tury. W celu ustalenia, czy obiekt może być przemieszczony za pomocą Telekinezy, należy porównać z możliwościami humanoida o Tężyźnie równej [W + Krąg]. **Rytuał**: łyżka lub chochla.

I Lustro

Każde zaklęcie rzucone bezpośrednio na dotkniętą istotę zostaje odbite z powrotem do rzucającego, o ile cel Lustra zda test [W +Krąg Lusta – Krąg zaklęcia]. Podtrzymanie. **Rytuał**: srebro (mineral).

I Pęknięcie

Wskazany niemagiczny przedmiot pęka, łamie się lub kruszy – w zależności od materiału z którego jest zrobiony. Im wyższy Krąg tego zaklęcia, tym wytrwalszy przedmiot da się złamać. **Rytuał**: diament (mineral).

I Scalenie

Wskazany zepsuty niemagiczny przedmiot zostaje sklejony, scalony lub zespolony – w zależności od materiału z którego jest zrobiony. Im wyższy Krąg tego zaklęcia, tym większe uszkodzenia da się odwrócić. **Rytuał**: diament (mineral).

II Niewidzialność

Dotknięta istota staje się całkowicie niewidoczna. Jeżeli wykona jakikolwiek gwałtowny ruch (przemieści się szybciej niż [Krąg] metrów na Akcję, wykona więcej niż 2 Akcje na Turę), zderzy się z czymś lub spowoduje hałas (np. nie zda testu Zwinnych dłoni), Niewidzialność natychmiast się kończy. Podtrzymanie. **Rytuał**: lusterko.

II Pajęczyna

Wywołuje eksplozję pajęczej sieci we wskazanym miejscu. Wszystkie materialne istoty w obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów zostają oblepione siecią. Do momentu zdania testu Tężyzny ofiary zyskują stan Unieruchomienie. Dodatkowo istoty latające tracą tę zdolność. Podtrzymanie. **Rytuał**: pająk (najlepiej jeden z tych dużych, włochatych) lub gruczoł pajęczy (trofeum).

II Przyspieszenie

Dotknięta istota porusza się znacznie szybciej. Zwiększa Kroki o [Krąg]. Podtrzymanie. **Rytuał**: Fuela (zioło).

II Translokacja

Pozwala natychmiast przemieścić wskazaną istotę o [Int + Krąg] metrów w płaszczyźnie poziomej, o ile nie zda testu Sprytu. **Rytuał**: żaba (nie musi być żywa, ale musi być świeża).

II Spięcie

Tworzy efekt iskry elektrycznej między rzucającym a wskazaną istotą zadając jej [Int + K6] obrażeń bez Redukcji obrażeń. Każde Przesycenie zwiększa kostkę obrażeń odpowiednio do K8, K10, K12. Mokre istoty otrzymują obrażenia z dodatkową kością. Jeżeli istota rzucająca to zaklęcie jest mokra lub posiada metalową zbroję, sama również otrzymuje obrażenia. **Rytuał**: miedź (mineral).

III Golem

Przemienia wskazany przedmiot w pomniejszego Golema, który przejmuje właściwości materiału, z którego został stworzony. Przesycenie pozwala utworzyć odpowiednio większego Golema (Golem właściwy, Większy Golem). Przyzwaniec. **Rytuał**: statua humanoidalna.

Biomancja

I Pomocna dłoń

Dotknięta żywa istota może zawiesić działanie [Krąg] stanów spośród: Ból, Głód, Krępowanie ruchów, Krwotok, Oślepienie, Ogłuszenie, Sen, Wyziębienie, Odurzenie, Zmęczenie albo otrzymuje +[Int rzucającego] Tężyzny podczas najbliższego testu Agonii lub Nieprzytomności. Ponadto podczas najbliższego odpoczynku regeneruje dodatkowo [Int] pkt. Wytrzymałości. **Rytuał**: Popiołun (zioło).

I Ultrawizja

Wskazana żywa istota zaczyna widzieć w ciemnościach tak, jak w jasnym świetle, dopóki nie zda testu Sprytu. Zaklęcie działa jak negatyw, dlatego istota z Ultrawizją w jasnym świetle uzyska stan Oślepienie. Każde Przesycenie pozwala objąć efektem działania kolejną istotę. Podtrzymanie. **Rytuał**: Kwarc (mineral).

I Diagnoza

Wnikliwa analiza magiczno-organiczna pozwala wykryć i rozpoznać obecność obcych substancji w badanym żywym organizmie (lub jego części). Ponadto wykrywa ślady magii oddziałującej na dotkniętą materię organiczną, których Krąg nie przekracza Kręgu tego zaklęcia. **Rytuał**: ślepię (trofeum).

I Gorąc

Wskazana żywa istota odczuwa nagły wzrost tętna i skok temperatury, dopóki nie zda testu Woli. W każdej Turze traci [Krąg] pkt. Wytrzymałości; może także zmienić wynik dowolnego testu o ±1. Każde Przesycenie pozwala wykonać ostatni efekt kolejny raz lub zmniejszyć ilość traconej Wytrzymałości o 1. Alternatywnie zaklęcia można użyć do podniesienia lub zbicia gorączki żywej istoty. Podtrzymanie. **Rytuał**: Cyrie (zioło).

I Zrogowacenie

Skóra wskazanej żywej istoty pokrywa się zrogowaceniami, dopóki nie zda testu Tężyzny. W efekcie cel wzbudza Wstręt (zob. str. 124) oraz [Krąg] razy na Turę może zredukować otrzymane obrażenia od wybranego ataku o połowę. Podtrzymanie. **Rytuał**: łuski drapieżnika (trofeum).

I Żabiskok

Tymczasowy rozrost mięśni nóg pozwala na skakanie niczym żaba. Wskazana żywa istota może w ramach Akcji Ruch wykonać skok na [Tężyzna celu + Krąg] metrów. Podtrzymanie. **Rytuał**: serce reptiliona (trofeum).

II Gardłoza

Wszystkie żywe istoty w obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca zaczynają regularnie kichać lub czkać, dopóki nie zdadzą testu Sprytu. W efekcie nie mogą mówić w zwykły sposób, korzystać z umiejętności wymagających mowy oraz rzucać zaklęć wymagających mowy. Podtrzymanie. **Rytuał**: Gardłogniot (zioło).

II Przekrwienie

Zmusza organizm celu do znacznie obfitszego dostarczenia świeżej krwi do wybranej kończyny lub organu. Wskazana żywa istota chwilowo zyskuje [Krąg] pkt. wybranej umiejętności percepcyjnej lub bojowej, dopóki nie zda testu Opanowania. Każde trafienie w Przekrwioną kończynę lub organ powoduje dodatkowe obrażenia równe Kręgowi tego zaklęcia. Podtrzymanie. **Rytuał**: serce drapieżnika (trofeum).

II Głód

Zaklęcie to wywołuje wyjątkowo silny głód. Wszystkie żywe istoty w obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca uzyskują stan Głód, dopóki nie zdadzą testu Opanowania lub nie zjedzą czegoś. Alternatywnie może pozbawić cele tego stanu. Podtrzymanie. **Rytuał**: serce Ogra (trofeum).

II Plwocina

Ofiara odczuwa silny odruch wymiotny. Wskazana żywa istota natychmiast wymiotuje kwasem żołądkowym, o ile nie zda testu Woli. Wówczas dodatkowo wszystkie żywe istoty w stożku o długości [Krąg] metrów przed ofiarą tracą [K8] pkt. Wytrzymałości. Jeśli ofiara niedawno jadła lub piła, otrzymuje podwójne obrażenia. **Rytuał**: Birhan (zioło).

II Regeneracja

Zaklęcie to powoduje nadnaturalną zdolność regeneracji. Wskazana żywa istota odzyskuje w każdej Turze K6 pkt. Wytrzymałości jednocześnie tracąc połowę tej wartości pkt. Many. Może poświęcić 1 Akcję na Turę, aby użyć Kości premiowej. Przesycenie pozwala podnieść kość do odpowiednio: K8, K10, K12. Podtrzymanie. **Rytuał**: serce Trolla (trofeum).

III Otrzeźwienie

Cel zaczyna czuć się rześko i pełen energii. Wskazana żywa istota może zredukować stan Wyczerpania, Osłabienia albo Zmęczenia albo uzyskać Kość Premiową podczas testu Agonii lub Nieprzytomności. Każde Przesycenie pozwala objąć działaniem kolejną istotę. Podtrzymanie. **Rytuał**: Adamantyna (mineral).

III Nadrenalina

Chwilowe pobudzenie gruczołów nadnerczy wywołuje gwałtowną reakcję w działaniu organizmu. Wskazana żywa istota może wykonać w każdej Turze dodatkową Akcję pomijając jej ograniczenia ilości użyć na Turę. Za każdym razem, gdy się na to zdecyduje, traci K3 pkt. Wytrzymałości. Podtrzymanie. **Rytuał**: serce Gryfa lub Mantikory (trofeum).

III Klejność

Reakcja alergiczna porów potowych skóry wywołuje wydzielanie obfitej, gęstej i cuchnącej mazi. Wskazana żywa istota, dopóki nie zda testu Tężyzny, zyskuje chwilowo możliwość poruszania się przy użyciu przynajmniej 3 kończyn naraz po każdej powierzchni niezależnie od orientacji w przestrzeni. Jednocześnie zaklęcie wywołuje dodatkowe Krępowanie ruchów. Każde Przesycenie powoduje kolejne Krępowanie ruchów. Podtrzymanie. **Rytuał**: gruczoł przędny Arachy (trofeum).

III Imutacja

Przekształca organ, kończynę lub parę kończyn dotkniętej żywej istoty w określoną inną formę organiczną. Przykładowo, to zaklęcie pozwala zmienić ręce w skrzydła, oczy ludzkie w ślepia sowy lub płuca w rybie skrzela. Każde Przesycenie pozwala objąć efektem działania kolejną istotę. Podtrzymanie. Rytuał: mutagen.

X Wskrzeszenie

Zawiesza stan Śmierć wskazanej istoty na czas działania tego zaklęcia oraz przywraca pulę Wytrzymałości do połowy ich maksymalnej wartości. Każde Przesycenie pozwala przejąć kontrolę nad wskrzeszoną postacią albo przywrócić pełną pulę pkt. Wytrzymałości. Podtrzymanie. **Rytuał**: jajo lub pisklę drapieżnego ptaka (trofeum), cel losuje kartę z talii Traum.

X Transplantacja

Spaja organy lub kończyny różnych organizmów w jeden. Dzięki temu zaklęciu rzucający może uaktywnić organ lub kończynę dołączoną do wskazanego żywego organizmu tak, jakby była jego własną częścią. Przesycenie pozwala manipulować również martwą materią organiczną. Podtrzymanie. **Rytuał**: serce Golema (trofeum).

X Pomór

Nagłe rozprzestrzenienie się chorób wywołuje reakcję łańcuchową. Rzucający w każdej Turze może wybrać żywą istotę, która zaczyna odczuwać zawroty głowy, dreszcze, osłabienie i oszołomienie – pierwsze objawy groźnej choroby. Wówczas począwszy od tej Tury ofiara traci [K8] pkt. Wytrzymałości oraz, dopóki nie zda testu Tężyzny, uzyskuje stany Dezorientacja i Powalenie. Przesycenie zwiększa obrażenia do [K12]. Podtrzymanie. **Rytuał**: serce wampira (trofeum).

Λ Transsublimacja

Magiczne manipulacja żywą tkanką pozwalają osiągnąć niesamowite efekty zmiany stanu skupienia. Wskazana żywa istota może natychmiastowo zmienić stan skupienia swojej postaci zachowując spójność masy i objętości. Każda pierwsze zmiana stanu skupienia w Turze nie wymaga poświęcania Akcji na dokonanie zmiany. Zmiana stanu skupienia w żaden sposób nie ogranicza możliwości celu. Podtrzymanie. **Rytuał**: mózg psionika (trofeum).

Λ Reinkarnacja

Zaklęcie to powoduje utrwalenie bieżącego stanu fizycznego rzucającego w podprzestrzeni magicznej. Od tego momentu rzucający może tego zaklęcia użyć, aby przywrócić ówczesny stan i zastąpić nim bieżący. Rzucając ten czar bez wcześniej utrwalonego stanu, rzucający rodzi się na nowo odzyskując z biegiem czasu swoje umiejętności. Podtrzymanie. **Rytuał**: istota żywa (ofiara).

Elementalizm

I Pomocna dłoń

Dotknięta żywa istota może zawiesić działanie [Krąg] stanów spośród: Ból, Głód, Krępowanie ruchów, Krwotok, Oślepienie, Ogłuszenie, Sen, Wyziębienie, Odurzenie, Zmęczenie albo otrzymuje +[Int] Tężyzny podczas najbliższego testu Agonii lub Nieprzytomności. Ponadto podczas najbliższego odpoczynku regeneruje dodatkowo [Int] pkt. Wytrzymałości. **Rytuał**: Popiołun (zioło).

I Tchnienie ognia

Powoduje rozżarzenie się wskazanego przedmiotu lub jego fragmentu. Za każdym razem, gdy jakakolwiek istota zetknie się z tym fragmentem przedmiotu, otrzymuje [Krąg] obrażeń od ognia. Podtrzymanie. **Rytuał**: krzemień (mineral).

I Przyzwanie bestii

Przyzywa w pobliżu rzucającego co najwyżej [Krąg] dowolnych zwierząt, których żadna Cecha nie przekracza [Int]. Mogą być także Bestie za wyjątkiem tych, które należą do Rzadkiego gatunku. Przykładowo może to być gołąb, koń, sarna lub rój much. Na terenie naturalnym pojawiają się w tej samej Turze, a poza nim – w następnej. Przyzwaniec. **Rytuał**: pazury drapieżnika (trofeum).

I Dzika knieja

Wszystkie materialne istoty w obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejscu zostają oplątane przez korzenie, roślinność oraz drobne zwierzęta. Otrzymują [Int] stanów Krępowanie ruchów, dopóki nie zdadzą testu Tężyzny. Na obszarze naturalnym obszar działania jest zwiększony do [Int + Krąg] metrów. Podtrzymanie. **Rytuał**: młody pęd roślinny.

I Synergia

Dotknięta istota natychmiast podnosi ilość pkt. Many do poziomu [Int + Krąg], o ile miała ich mniej. Alternatywnie pozwala zaczerpnąć, o ile cel nie zda testu Sprytu, bądź przekazać taką ilość pkt. Many. Ponadto podczas najbliższego odpoczynku regeneruje dodatkowo [Int] pkt. Many. **Rytuał**: lusterko.

I Posiew grzybni

Powoduje wybuch chmury lepiących lub żrących zarodników grzybów. Wszystkie materialne istoty w obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca zmieniają kości do ustalania obrażeń o jeden stopień w górę lub w dół (np. z K6 na K4 lub K8), dopóki nie zdadzą testu Hartu. Na obszarze naturalnym obszar działania jest zwiększony do [Int + Krąg] metrów. Podtrzymanie. **Rytuał**: gruczoł kwasowy Arachy (trofeum).

II Prawo natury

Wskazana żywa istota podnosi Tężyznę do wartości [Int] albo o +[Krąg] (do max. [Int + Krąg]). Podtrzymanie. **Rytuał**: Zuris (zioło).

II Zew

Donośny wilczy skowyt sprawia, że rzucający wzbudza Strach u wybranych [Krąg] istot rozmiaru humanoidalnego lub mniejszych. Ponadto wszystkie zwierzęta w zasięgu słuchu otrzymują stan Fascynacja względem rzucającego. Podtrzymanie. **Rytuał**: skóra drapieżnika (trofeum).

II Tchnienie światła

Przyzywa w pobliżu rzucającego eteralnego ducha światła, który będzie wykonywał proste polecenia. W efekcie obszar o średnicy [Int + Krąg] metrów wokół przyzwańca zostaje oświetlony jasnym światłem. Neutralizuje naturalną jak i magicznie wywołaną ciemność. Ponadto ujawnia wszystkie niewidzialne przedmioty i istoty. Przyzwaniec. **Rytuał**: księżycowy kamień (mineral).

II Tchnienie życia

Przyzywa duchy lasu, które rozsiewają na wskazanym obszarze nasiona roślin, grzybów i mchu oraz znacznie przyspieszają ich wzrost. W obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca pojawiają się rośliny o jadalnych owocach oraz [Int] losowych ziół. Na obszarze naturalnym obszar działania jest zwiększony do [Int + Krąg] metrów. Wszystkie rośliny usychają lub gniją, gdy zaklęcie dobiegnie końca. Podtrzymanie. **Rytuał**: garść nasion.

II Regeneracja

Zaklęcie to powoduje nadnaturalną zdolność regeneracji. Wskazana żywa istota odzyskuje w każdej Turze [Tężyzna celu + Krąg] pkt. Wytrzymałości. Podtrzymanie. **Rytuał**: serce Trolla (trofeum).

III Tchnienie wody

Przyzywa żywioł wody, który formuje się w pieniący się słup wody, grzbiet fali lub niewielki gejzer bądź wodospad. Ściana wody ma grubość 1 metra oraz [Int + Krąg] metrów łącznie szerokości i wysokości. Jest traktowana jako teren trudny, Pełna osłona blokująca obszar percepcji. Podtrzymanie. **Rytuał**: klif skalny lub pochyłość terenu (miejsce).

III Krąg inwokacji

Dzięki temu zaklęciu rzucający może w ograniczony sposób sterować lokalną pogodą. Czar ten pozwala – z godzinnym opóźnieniem czasowym – sprowadzić deszcz, wiatr lub przejaśnienie na obszarze o średnicy [Int + Krąg] kilometrów wokół rzucającego. W uzasadnionych przypadkach pozwala zwiększyć intensywność pogody do odpowiednio ulewy, wichury i upału, a nawet do nawalnicy, tornada i suszy. **Rytuał**: krąg z kamieni (miejsce).

III Wskrzeszenie

Zawiesza stan Śmierć wskazanej istoty na czas działania tego zaklęcia oraz przywraca pulę Wytrzymałości do połowy ich maksymalnej wartości. Każde Przesycenie pozwala przejąć kontrolę nad wskrzeszoną postacią albo przywrócić pełną pulę pkt. Wytrzymałości. Podtrzymanie. **Rytuał**: jajo lub pisklę drapieżnego ptaka (trofeum), cel losuje kartę z talii Traum.

III Tchnienie powietrza

Przyzywa esencję żywiołu powietrza. Wszystkie materialne istoty w obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów od wskazanego miejsca zostają natychmiast przemieszczone poza ten obszar (od środka lub w wybranym kierunku) i muszą rozpatrzyć Upadek z odległości, o jaką się przemieściły. Istoty posiadające Częściową osłonę względem centrum tego zaklęcia mogą testować Hart, aby uniknąć efektu. Istoty, posiadające Pełną osłonę, są odporne na efekt tego zaklęcia. **Rytuał**: pazur niedźwiedzia (trofeum).

III Żywiołak

Przyzywa wybranego Pomniejszego Żywiołaka. Każde Przesycenie pozwala przywołać odpowiednio większego Żywiołaka. Przyzwaniec. **Rytuał**: rubin / szafir / diament / czarna perła – w zależności od żywiołu.

IV Dzikie łowy

Zaklęcie to budzi dawno zapomniane instynkty służące do przetrwania w dziczy. W efekcie [Krąg] wybranych istot może wykonać dowolnie wiele Reakcji, dowolne Akcje (nie obowiązuje limit powtórzeń) oraz zwiększa pulę Wytrzymałości o [Int]. Podtrzymanie. **Rytuał**: Fuela (zioło).

IV Mgła

Na obszarze o średnicy [Krąg] metrów wokół rzucającego powstaje gęsta mgła. Wszystkie istoty znajdujące się w obszarze działania stają się Celami trudnymi z Częściową osłoną, a testy Koncetracji i pochodnych wykonywane są z Kością Premiową. Na obszarze naturalnym obszar działania jest zwiększony do [Int + Krąg] metrów. Przesycenie sprawia, że co Turę Mgła samoistnie rozszerza średnicę o 1 metr oraz może się przesuwać wraz z rzucającym. Podtrzymanie. **Rytuał**: Cyrie (zioło)

IV Tchnienie ziemi

Przyzywa duchy ziemi, które wywołują trzęsienie ziemi i paraliżują nieprzyjaciół. Na obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca każda materialna istota uzyskuje stan Paraliż w każdej Turze, w której nie zda testu Zwinności. Na obszarze naturalnym obszar działania jest zwiększony do [Int + Krąg] metrów. Podtrzymanie. **Rytuał**: fragment skały macierzystej (mineral).

V Ascendacja

Wskazana istota na czas działania tego zaklęcia może podnieść umiejętności lub cechy o [Int + Krąg] pkt. sumarycznie (do max 10). Podtrzymanie. **Rytuał**: serce descendenta (trofeum).

V Tchnienie burzy

Przyzywa wszystkie duchy żywiołów, by rozpętały tornado z piorunami i trzęsienie ziemi. Wszystkie istoty znajdujące się w obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca otrzymują K20 pkt. obrażeń bez możliwości redukcji. Na obszarze naturalnym rzut na obrażenia jest wykonywany z Kością Premiową. Ponadto istoty humanoidalne lub mniejsze zostają porwane w górę na wysokość 5 metrów na Turę, dopóki nie zdadzą testu Zwinności, a wtedy rozliczają upadek z tej wysokości. Podtrzymanie. **Rytuał**: diament nasycony Tchnieniem powietrza, szafir nasycony Tchnieniem wody oraz dowolne naturalne obniżenie terenu (miejsce).

Polimorfia

Zmiany kształtu

Podczas zmiany kształtu swojego ciała rzucający przyjmuje wszystkie Atrybuty zmienne, Cechy rasowe i pochodne nowej formy zwierzęcej. Można to traktować tak, jakby zmieniał się w Przyzwańca. Kiedy zyskuje lub traci pkt. Wytrzymałości, Many, Kontuzji czy Stresu w formie zwierzęcej, nie przechodzi to na jego prawdziwą postać. Po zakończeniu efektu zmiany kształtu, całkowicie przywraca wszystkie swoje statystyki, stan fizyczny i umysłowy pierwotnej osoby, choć zwyczajnie zachowuje pamięć o wydarzeniach w zmienionej formie. Sama zmiana kształtu ciała trwa 1 Akcję – zarówno przemiana w formę zwierzęcą jak i powrót do pierwotnej.

I Pomocna dłoń

Dotknięta żywa istota może zawiesić działanie [Krąg] stanów spośród: Ból, Głód, Krępowanie ruchów, Krwotok, Oślepienie, Ogłuszenie, Sen, Wyziębienie, Odurzenie, Zmęczenie albo otrzymuje +[Int] Tężyzny podczas najbliższego testu Agonii lub Nieprzytomności. Ponadto podczas najbliższego odpoczynku regeneruje dodatkowo [Int] pkt. Wytrzymałości. **Rytuał**: Popiołun (zioło).

I Zawładnięcie

Pozwala przejąć całkowicie kontrolę nad wskazanym zwierzęciem lub istotą Pierwotną, o ile cel nie zda testu Sprytu. Na czas trwania zaklęcia rzucający uzyskuje stan Paraliż. Postać będąc w ciele ofiary nie ma dostępu do jej wspomnień, myśli ani zwykłych zachowań – rzucający jest całkowicie sobą tylko w innym ciele. Może rzucać znane zaklęcia z Kręgu nie przekraczającego Kręgu Zawładnięcia. Podtrzymanie. **Rytuał:** serce wielkiego kota (trofeum).

I Ultrawizja

Wskazana żywa istota zaczyna widzieć w ciemnościach tak, jak w jasnym świetle, dopóki nie zda testu Sprytu. Zaklęcie działa jak negatyw, dlatego istota z Ultrawizją w jasnym świetle uzyska stan Oślepienie. Każde Przesycenie pozwala objąć efektem działania kolejną istotę. Podtrzymanie. **Rytuał:** Kwarc (mineral).

I Dzika knieja

Wszystkie materialne istoty w obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejscu zostają oplątane przez korzenie, roślinność oraz drobne zwierzęta. Otrzymują [Int] stanów Krępowanie ruchów, dopóki nie zdadzą testu Tężyzny. Na obszarze naturalnym obszar działania jest zwiększony do [Int + Krąg] metrów. Podtrzymanie. **Rytuał**: młody pęd roślinny.

I Synergia

Dotknięta istota natychmiast podnosi ilość pkt. Many do poziomu [Int + Krąg], o ile miała ich mniej. Alternatywnie pozwala zaczerpnąć, o ile cel nie zda testu Sprytu, bądź przekazać taką ilość pkt. Many. Ponadto podczas najbliższego odpoczynku regeneruje dodatkowo [Int] pkt. Many. **Rytuał**: lusterko.

I Posiew grzybni

Powoduje wybuch chmury lepiących lub żrących zarodników grzybów. Wszystkie materialne istoty w obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca zmieniają kości do ustalania obrażeń o jeden stopień w górę lub w dół (np. z K6 na K4 lub K8), dopóki nie zdadzą testu Hartu. Na obszarze naturalnym obszar działania jest zwiększony do [Int + Krąg] metrów. Podtrzymanie. **Rytuał**: gruczoł kwasowy Arachy (trofeum).

II Prawo natury

Wskazana żywa istota podnosi Tężyznę do wartości [Int] albo o +[Krąg] (do max. [Int + Krąg]). Podtrzymanie. **Rytuał**: Zuris (zioło).

II Zew

Donośny wilczy skowyt sprawia, że rzucający wzbudza Strach u wybranych [Krąg] istot rozmiaru humanoidalnego lub mniejszych. Ponadto wszystkie zwierzęta w zasięgu słuchu otrzymują stan Fascynacja względem rzucającego. Podtrzymanie. **Rytuał**: skóra drapieżnika (trofeum).

II Transformacja

Ciało rzucającego raptownie przekształca się w wybrane nie rzadkie zwierzę lub bestię z zasadą Zwierzę, którego Tężyzna nie przekracza [Krąg]. Postać w zmienionej formie podlega wszystkim naturalnym ograniczeniom przybranej formy (np. brak możliwości rzucania zaklęć wynikający z braku możliwości mówienia) i zaletom (np. możliwość latania dzięki skrzydłom). Nie wymaga Podtrzymania. **Rytuał:** serce likantropa (trofeum).

II Imutacja

Przekształca organ, kończynę lub parę kończyn dotkniętej żywej istoty na określoną inną formę organiczną. Przykładowo, to zaklęcie pozwala zmienić ręce w skrzydła, oczy ludzkie w ślepia sowy lub płuca w rybie skrzela. Każde Przesycenie pozwala objąć efektem działania kolejną istotę. Podtrzymanie. Rytual: mutagen.

II Regeneracja

Zaklęcie to powoduje nadnaturalną zdolność regeneracji. Wskazana żywa istota odzyskuje w każdej Turze [Tężyzna celu + Krąg] albo [Tężyzna celu + Wynik testu] pkt. Wytrzymałości. Podtrzymanie. **Rytuał**: serce Trolla (trofeum).

III Otrzeźwienie

Cel zaczyna czuć się rześko i pełen energii. Wskazana żywa istota może zawiesić działanie stanów Wyczerpania, Osłabienia albo Zmęczenia albo uzyskać Kość Premiową podczas testu Agonii lub Nieprzytomności. Każde Przesycenie pozwala objąć działaniem kolejną istotę. Podtrzymanie. **Rytuał:** Adamantyna (mineral).

III Skora

Skóra dotkniętej istoty drewnieje, a nogi zapuszczają korzenie. W efekcie cel, dopóki nie zda testu Woli, uzyskuje [Krąg] stanów Krępowanie ruchów, a jego Hart wzrasta o [Int + Krąg]. Ponadto, jeśli odpoczywa, może regenerować Kontuzje kosztem [10 – Krąg] pkt. Wytrzymałości. Podtrzymanie. **Rytuał:** kora drzewca (trofeum).

III Wskrzeszenie

Zawiesza stan Śmierć wskazanej istoty na czas działania tego zaklęcia oraz przywraca pulę Wytrzymałości do połowy ich maksymalnej wartości. Każde Przesycenie pozwala przejąć kontrolę nad wskrzeszoną postacią albo przywrócić pełną pulę pkt. Wytrzymałości. Podtrzymanie. **Rytuał**: jajo lub pisklę drapieżnego ptaka (trofeum), cel losuje kartę z talii Traum.

III Krąg inwokacji

Dzięki temu zaklęciu rzucający może w ograniczony sposób sterować lokalną pogodą. Czar ten pozwala – z godzinnym opóźnieniem czasowym – sprowadzić deszcz, wiatr lub przejaśnienie na obszarze o średnicy [Int + Krąg] kilometrów wokół rzucającego. W uzasadnionych przypadkach pozwala zwiększyć intensywność pogody do odpowiednio ulewy, wichury i upału, a nawet do nawałnicy, tornada i suszy. **Rytuał**: krąg z kamieni (miejsce).

IV Dzikie łowy

Zaklęcie to budzi dawno zapomniane instynkty służące do przetrwania w dziczy. W efekcie [Krąg] wybranych istot może wykonać dowolnie wiele Reakcji, dowolne Akcje (nie obowiązuje limit powtórzeń) oraz zwiększa pulę Wytrzymałości o [Int]. Podtrzymanie. **Rytuał**: Fuela (zioło).

IV Metamorfoza

Ciało rzucającego zmienia się w postać dowolnego stworzenia, którego Tężyzna nie przekracza [Int + Krąg] lub [Int + Wynik testu], pochodzenia naturalnego w tym również w istotę pierwotną. Rzucający w czasie trwania tego zaklęcia nie podlega ograniczeniom przybranej formy jeśli chodzi o możliwość posługiwania się magią. Przesycenie pozwala mówić w normalny sposób i tym samym rzucać znane zaklęcia. Nie wymaga Podtrzymania. **Rytuał:** Krąg inwokacji w kręgu z kamieni (miejsce).

IV Hipernacja

Dotknięta istota, dopóki nie zda testu Intuicji, zapada w stan głębokiej hibernacji, podczas której całkowicie rozdziela swoją świadomość od ciała. Świadomość może przemieszczać się jak istota eteralna (bez możliwości ingerencji w świat materialny) a ciało wygląda na martwe. Podtrzymanie. **Rytuał:** Tiam (zioło) z zaklętą Inmutacją.

V Reinkarnacja

Zaklęcie to powoduje utrwalenie bieżącego stanu fizycznego rzucającego w sferze magicznej. Od tego momentu rzucający może tego zaklęcia użyć, aby przywrócić ówczesny stan i zastąpić nim bieżący. Rzucając ten czar bez wcześniej utrwalonego stanu, rzucający rodzi się na nowo odzyskując z biegiem czasu swoje umiejętności. Podtrzymanie. **Rytuał:** istota żywa (ofiara).

V Ascendacja

Wskazana istota na czas działania tego zaklęcia może podnieść umiejętności lub cechy o [Int + Krąg] pkt. sumarycznie (do max 10). Podtrzymanie. **Rytuał**: serce descendenta (trofeum).

Piromancja

Magiczny ogień

Wszystkie obrażenia zadawane w wyniku działania ognia ignorują zwykłą Redukcję obrażeń. Ten rodzaj obrażeń może zostać zmodyfikowany wyłącznie przez efekty (ekwipunek, zioła, produkty alchemiczne, magię, etc) nadające Redukcję obrażeń od ognia.

I Szał

Wszystkie żywe istoty na obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów od wskazanego miejsca wpadają w morderczy szał, dopóki nie zdadzą testu Opanowania. Każda ogarnięta Szałem ofiara uzyskuje stan Nienawiść względem istot Pierwotnych. Ponadto ataki w walce w zwarciu otrzymują +[Krąg] Wprawy. **Rytuał:** Drwica (zioło).

I Zapalenie

Powoduje zapalenie się wskazanego przedmiotu. Postać, która posiada ten przedmiot, otrzymuje [Int + Krąg] obrażeń od ognia i tyle samo dodatkowych obrażeń otrzymuje każda istota trafiona przez tę postać. Podtrzymanie. **Rytuał:** krzemień.

I Diabelstwo

Przyzywa grupę impów, niewielkich demonów, diabelstw i wszelkiego innego rodzaju piekielnego pomiotu. Rój żywi Nienawiść wobec Pierwotnych, za wyjątkiem tych o Złotej krwi. Atak sprowadza się do psucia, niszczenia, gryzienia, bicia, drapania, kopania, szczypania, plucia i szarpania. W efekcie rój zadaje celowi K4 obrażeń bez możliwości ochrony. Każde Przesycenie sprowadza dodatkowy rój. Przyzwaniec. **Rytuał:** pazur lub kieł drapieżnika (trofeum).

I Złota krew

Zmienia krew wskazanej żywej istoty w płynne złoto. Częściowo uodparnia na ogień i wysoką temperaturę, a białka oczu przybierają żółtą barwę. Ilość otrzymywanych obrażeń od ognia jest redukowana o [Wola celu + K10]. Każde Przesycenie pozwala objąć efektem działania dodatkową istotę. Podtrzymanie. **Rytuał:** złoto (mineral).

I Żarżer

Powoduje wchłonięcie części wskazanego ognia i jednoczesne zyskanie [Int + Krąg] pkt. Many. Zaklęcie to gasi ogień wielkości płomienia świecy. Każde Przesycenie pozwala opanować większy ogień – kolejno pochodni, ogniska, stosu, pożaru. **Rytuał:** kwarc (mineral).

I Wyziew

Wskazana żywa istota natychmiast wymiotuje palącym płynem. Otrzymuje ona oraz wszystkie istoty przed nią w stożku o długości [Krąg] metrów [Int + K4] obrażeń od ognia. **Rytuał:** alkohol.

II Kula ognia

Tworzy w ręku kulę skondensowanego żaru, którą można rzucić w ramach tej samej Akcji lub zamiast dowolnej następnej. Po zetknięciu z dowolnym obiektem zadaje [Int + K6] obrażeń od ognia wszystkim na obszarze o średnicy [Krąg] metrów. Wszystkie materialne istoty na obszarze działania muszą testować Refleks; w przypadku porażki zostają wypchnięte z obszaru działania i rozpatrują upadek z wysokości równej przesunięciu. Każde przesycenie zmienia kość na odpowiednio K8, K10 i K12. **Rytuał:** siarka (mineral).

II Pirokineza

Wybrany mały przedmiot w zasięgu wzroku znika w kłębach ognia i pojawia się w ręku Potępieńca lub odwrotnie. Każde Przesycenie pozwala przemieścić większy przedmiot. Alternatywnie, można użyć tego zaklęcia by przenieść samego Potępieńca w wybrane miejsce w zasięgu wzroku. **Rytuał:** spopielony zwój Telekinezy.

II Ogłupienie

Wszystkie żywe istoty na obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca obniżają tymczasowo swoją Intuicję o połowę, dopóki nie zdadzą testu Sprytu. Podtrzymanie. **Rytuał:** but (najlepiej lewy, dobrze gdyby był dziurawy).

II Cerber

Przyzywa z czeluści Otchłani demonicznego ogara o dwóch łbach. Cerber żywi Nienawiść wobec Pierwotnych, za wyjątkiem tych o Złotej krwi. Jest całkowicie odporny na ogień. Przyzwaniec. **Rytuał:** para zwęglonych psów.

II Pech

Po rzuceniu tego zaklęcia pechowa aura dotyka wszystkich wokół rzucającego. Pozwala raz na Turę zmienić wynik dowolnego testu wybranej istoty na wartość `10`, o ile nie zda testu Sprytu. Ten efekt można próbować stosować dowolną liczbę razy w Turze, aż do uzyskania [Krąg] wyników `10`. Podtrzymanie. **Rytuał:** fragment lustra.

III Biczogon

U wskazanej istoty pojawia się zaciekle wierzgający płonący ogon. Biczogon jest traktowany jak broń dystansowa będąca pod kontrolą rzucającego, zdająca [Int + K8] obrażeń od ognia dowolnej istocie w obszarze o średnicy [Krąg] metrów wokół celu (nie pomijając posiadacza), z Wprawą równą [Int]. Podtrzymanie. **Rytuał:** język demona (trofeum).

III Pochodnia

Sprawia, że rzucającego spowija dziki ogień niczym płaszcz. Pochodnia pali wszystkich w obszarze o średnicy [Krąg] metrów wokół rzucającego, zadając automatycznie połowę obrażeń, które sami zadali. Pochodnia zadaje obrażenia od ognia. Podtrzymanie. **Rytuał:** kolec salamandry (trofeum).

III Cyrograf

Rzucający zawiera pakt z władcą demonów, który przypieczętowuje własną krwią. Wybrany atrybut Potępieńca (cecha, umiejętność, etc) chwilowo wzrasta o [Int] punktów (do maksymalnej wartości 10). Jednocześnie traci K8 pkt. Wytrzymałości. Następnie, począwszy od kolejnej Tury, regeneruje K8 pkt. Wytrzymałości albo Many (wybiera przed rzutem). Każde Przesycenie pozwala podnieść kolejny, lecz inny atrybut. Podtrzymanie. **Rytuał:** fragment ołtarza Brod-Gara.

III Kambion

Przyzywa w kłębach ognia i siarki Kambiona – demona posługującego się magią. Przyzwaniec może rzucać zaklęcia Piromancji, których Krąg nie przekracza maksymalnego Kręgu rzucającego. Kambion żywi Nienawiść wobec Pierwotnych, za wyjątkiem tych o Złotej krwi. Przyzwaniec. Statystyki jak u Właściwego żywiołaka ognia. **Rytuał:** serce harpii (trofeum).

IV Wir chaosu

Grad płonących skał, wirująca chmura dymu i ognista pożoga powodują wielkie zniszczenia i przerażenie. Wszystkie żywe istoty w obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów od wskazanego miejsca otrzymują [Int + K10] obrażeń od ognia. Dodatkowo uzyskują stan Strach, dopóki nie zdadzą testu Opanowania. Blokuje widoczność (w linii prowadzącej choćby częściowo przez obszar działania) do 1 metra. Przesycenie zmienia kości obrażeń na K12. Istoty o Złotej krwi są odporne na efekt tego zaklęcia. Podtrzymanie. **Rytuał:** fragment skały rozłupanej przez piorun.

IV Spętanie

Mocą demonów rzucający przejmuje kontrolę nad ciałem słabej istoty. Wskazana istota staje się całkowicie posłuszna Potępieńcowi, dopóki nie zda testu Intuicji. Podtrzymanie. Przesycenie obniża Intuicję ofiary o Wynik testu. **Rytuał:** Kajdany niewolnika.

IV Pirostaza

Ogień ogarniający postać wynosi ją poza czas i przestrzeń. Wskazana istota lub przedmiot zamiera w płomiennym bezruchu, dopóki nie zda testu Woli. Czas dla niej przestaje upływać. W efekcie uzyskuje stan Paraliż, a żadna Akcja wykonana przeciwko niej nie odnosi skutku zupełnie tak, jakby stała się niezniszczalną statuą. Podtrzymanie. Przesycenie sprawia, że ofiara spala się otrzymując [Int + K12] obrażeń od ognia w każdej Turze. **Rytuał:** rtęć (mineral).

V Inferno

Wywołuje pęknięcie, które sięga głęboko ku sercu ziemi i wypluwa w górę słup lawy. Wszystkie materialne istoty na obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca otrzymują K12* obrażeń od ognia z Kością Premiową. W każdej kolejnej Turze obszar działania zwiększa swoją średnicę o 1 metr. Podtrzymanie. **Rytuał:** niezastygnięta lawa.

V Demon

Przyzywa w kłębach ognia Demona z Otchłani. Przyzwaniec wielkością dorównuje olbrzymowi, wyposażony jest w ognistą broń i znajduje się pod wpływem Szału (V). Demon żywi Nienawiść wobec Pierwotnych, za wyjątkiem tych o Złotej krwi. Przyzwaniec. **Rytuał:** Spętany przywódca.

Dyscypliny Inkwizytora

Zdolność magiczna

Dyscypliny Inkwizytora są Zdolnościami magicznymi, czyli zasadami specjalnymi, z których postać może korzystać w dowolnym momencie (zarówno w swojej Turze, jak i w niektórych przypadkach w Turach innych istot). Użycie i utrzymywanie Zdolności specjalnej nie wymagają testu, poświęcania pkt. Many (lub innych), ani poświęcania Akcji – chyba że opis zdolności określa inaczej. Nie podlegają także Rozproszeniu magii. W większości przypadków można je traktować jako zasady specjalne pasywne lub aktywowane w reakcji na inne działania. Każdej ze Zdolności magicznych postać musi nauczyć się z osobna, czyli zamiast rozwijania umiejętności podczas drugiego etapu Awansowania gracz może wykupić jedną z dostępnych. Na poziomach 1–9 dostępne są tylko Zdolności magiczne z I Kregu, na poziomach 10–19 dostępne są wszystkie z I i II Kręgu, a od 20 poziomu dostępne są wszystkie z Kręgów od I do III. Jeśli nie jest jednoznacznie podane, każda Zdolność specjalna traktowana jest tak, ajakby była z I Kręgu. W trakcie gry może stosować wszystkie znane Zdolności specjalne bez ograniczenia liczby użyć na Turę, o ile opis samej zdolności nie określa inaczej.

I Rozbicie

Istnieją takie miejsca, które bolą o wiele bardziej i łatwiej się wtedy rozproszyć.

Natychmiast po każdym pierwszym w danej Turze Trafieniu lub Draśnięciu bronią białą lub w walce wręcz cel musi rozproszyć jedno wybrane przez siebie zaklęcie.

I Doskok

Najważniejszy jest ten, jak mu tam, yyy... refleks!

Po Trafieniu lub Draśnięciu postaci rzucającej zaklęcia, Twoja Zwinność chwilowo wzrasta o 1 do końca twojej następnej Tury.

I Wykrycie magii

Pierwszą linią obrony przeciwko magii jest jak najszybsze jej wyczucie.

Postać może wykonywać wszelkie testy mające na celu wykrycie magii, ujawnienie jej źródła lub efektu z Kością Premiową.

II Otępienie

Są sposoby, dzięki którym przeciwnika można zdezorientować i zapędzić w kozi róg.

Wszystkie istoty w zasięgu broni białej lub walki wręcz otrzymują tymczasowo – 2 Koncentracja.

II Wolna wola

Przenigdy się nie uginaj do czyjejś woli – to ich najmocniejsza broń.

Postać może wykonać wszelkie testy wynikające z efektów działania magii z Kością Premiową.

III Wzbronienie

Nie wahaj się wykorzystać każdą okazję, by unicestwić źródło zagrożenia.

Postać może wykonać Reakcję magiczną dodatkowo w każdej Turze, oprócz zwykłej Reakcji.

Dyscypliny Arbitra

Zdolność magiczna

Dyscypliny Arbitra są Zdolnościami magicznymi, czyli zasadami specjalnymi, z których postać może korzystać w dowolnym momencie (zarówno w swojej Turze, jak i w niektórych przypadkach w Turach innych istot). Użycie i utrzymywanie Zdolności specjalnej nie wymagają testu, poświęcania pkt. Many (lub innych), ani poświęcania Akcji – chyba że opis zdolności określa inaczej. Nie podlegają także Rozproszeniu magii. W większości przypadków można je traktować jako zasady specjalne pasywne lub aktywowane w reakcji na inne działania. Każdej ze Zdolności magicznych postać musi nauczyć się z osobna, czyli zamiast rozwijania umiejętności podczas drugiego etapu Awansowania gracz może wykupić jedną z dostępnych. Na poziomach 1–9 dostępne są tylko Zdolności magiczne z I Kregu, na poziomach 10–19 dostępne są wszystkie z I i II Kręgu, a od 20 poziomu dostępne są wszystkie z Kręgów od I do III. Jeśli nie jest jednoznacznie podane, każda Zdolność specjalna traktowana jest tak, ajakby była z I Kręgu. W trakcie gry może stosować wszystkie znane Zdolności specjalne bez ograniczenia liczby użyć na Turę, o ile opis samej zdolności nie określa inaczej.

I Przetrzymanie

Mentalne zmuszenie organizmu do spowolnienia ruchów pozwala mu odreagować później ze zwiększoną szybkością.

Postać może poświęcić 1 pkt. Many lub zyskać 1 pkt. Stresu, by zachować (poświęcić) jedną Akcję z obecnej Tury, by w dowolnej następnej wykorzystać ją jako dodatkową. Efekt kilku Podtrzymań nie kumuluje się.

I Sao-Pao

Chwilowe przyspieszenie pracy serca powoduje wyprowadzenie większej ilości ciosów pewnym kosztem.

Postać może poświęcić 1 pkt. Many lub zyskać 1 pkt. Stresu, by w bieżącej Turze wykonać swoje Akcje bez ograniczeń ilości użyć Akcji na Turę.

II D'ar

Ciężki trening wytrwałości pozwala zmniejszyć odczuwany ból i zmęczenie.

Postać może raz na Turę poświęcić 1 pkt. Many lub zyskać 1 pkt. Stresu, by zablokować jeden atak przeciwnika lub wstrzymać swój tuż po wykonaniu testu. W przypadku wybrania ataku własnego – odzyskuje 1 pkt. Wytrzymałości i Many.

Szok

Długotrwałe ćwiczenia siły woli pozwalają skumulować energię wewnętrzną i uderzyć nią bezpośrednio w wybrany cel nawet z daleka.

Postać może poświęcić 2 pkt. Many lub zyskać 1 pkt. Stresu, by wykonać najbliższą Akcję – Atak z atutem Zaskoczenie przeciwko dowolnej istocie w zasięgu 10 metrów (ograniczenie zasięgu broni jest ignorowane). Jeśli ten atak zakończy się Draśnięciem, cel otrzymuje stan Powalenie.

II Przebicie

Umiejętność skupienia siły w pojedynczym ciosie daje możliwość przebicia się przez nawet najtwardsze materiały.

Postać może poświęcić 2 pkt. Many lub zyskać 1 pkt. Stresu, by wykonać najbliższą Akcję – Atak wybraną bronią lub w walce wręcz z Kością premiową. Jeśli atak zakończy się Draśnięciem, cel otrzymuje dodatkowo stan Dezorientacja.

III Mignięcie

Wieloletnie praktyki medytacji pozwalają opanować materię i przestrzeń w znacznie większym stopniu.

Postać może poświęcić 3 pkt. Many lub zyskać 1 pkt. Stresu, by w ramach najbliższej Akcji – Ruch natychmiast przenieść się w wybrane miejsce w zasięgu wzroku (nie dalej niż 10 metrów). Ta zdolność przemieszczania się nie wywołuje Reakcji.

Modlitwy

I Pomocna dłoń

Dotknięta żywa istota może zawiesić działanie [Krąg] stanów spośród: Ból, Głód, Krępowanie ruchów, Krwotok, Oślepienie, Ogłuszenie, Sen, Wyziębienie, Odurzenie, Zmęczenie albo otrzymuje +[Int] Tężyzny podczas najbliższego testu Agonii lub Nieprzytomności. Ponadto podczas najbliższego odpoczynku regeneruje dodatkowo [Int] pkt. Wytrzymałości. **Rytuał**: Popiołun (zioło).

I Światło

Rozświetla białym światłem dowolny dotknięty przedmiot. To magiczne światło neutralizuje naturalną jak i magicznie wywołaną ciemność w obszarze o średnicy [Krąg] metrów. Podtrzymanie. **Rytuał:** świeca.

I Wizja

Zaklęcie to rzucone na miejsce lub przedmiot w zasięgu wzroku wprowadza rzucającego w pewnego rodzaju trans. Dopóki działa ten czar może oglądać sceny z teraźniejszości, przeszłości lub przyszłości widziane z perspektywy tego miejsca / przedmiotu. Czasem bogowie pokazują pewne sceny z przeszłości by zwrócić uwagę na pewne szczegóły, które mają duży wpływ na przyszłość. (Ten czar jest bardzo użytecznym narzędziem zarówno dla graczy jak i Mistrza Gry!) Podtrzymanie. **Rytuał:** Erhal (zioło).

I Błogosławieństwo

Wskazana istota może raz na Turę zmodyfikować wynik dowolnego testu o ±1. Wyznawcy tego samego bóstwa co rzucający mogą zastosować ten efekt dwukrotnie. Każde Przesycenie pozwala objąć działaniem dodatkową istotę. Podtrzymanie. **Rytuał:** białe pióro.

I Oświecenie

Wskazana istota na czas działania tego zaklęcia podnosi poziom wybranej umiejętności o co najwyżej [Krąg] punktów uwzględniając maksymalny poziom tej umiejętności. Podtrzymanie. **Rytuał:** zwój lub runa z czarem Światło.

I Studnia Many

Wskazana istota regeneruje 1 pkt. Many za każde zaklęcie rzucone w okolicy. Istoty objęte tym zaklęciem mogą współdzielić zasoby Many. Każde Przesycenie pozwala objąć działaniem kolejną istotę. Podtrzymanie. **Rytuał:** Riodran (zioło).

II Uwolnienie

Każda istota na obszarze [Int + Krąg] od wskazanego miejsca może natychmiast wykonać dodatkowy rzut obronny wybranego zaklęcia, które na niej ciąży, aby zredukować jego efekt lub pozbyć się go. Dodatkowo przyznaje Kość premiową podczas następnych rzutów obronnych. Podtrzymanie. **Rytuał:** nożyce lub nóż.

II Szczęście

Zaklęcie to pozwala raz na Turę zmienić wynik dowolnego testu na `1`. Zmiana wyniku może dotyczyć rzucającego lub wybranej pobliskiej sojuszniczej istoty. Łączna ilość zmian wyniku jest równa Kręgowi tego zaklęcia. Podtrzymanie. Rzucenie kolejnego Szczęścia rozprasza poprzednie. **Rytuał:** zgubiona podkowa.

II Granitowiara

Zaklęcie to sprawia, że skóra wskazanej istoty przyjmuje właściwości granitu. Dzięki temu wartość Redukcji obrażeń celu wzrasta o wartość jej Woli. Każde Przesycenie pozwala objąć działaniem dodatkową istotę. Podtrzymanie. **Rytuał:** Grafit (mineral).

II Synergia

Dotknięta istota natychmiast podnosi ilość pkt. Many do poziomu [Int + Krąg], o ile miała ich mniej. Alternatywnie pozwala zaczerpnąć, o ile cel nie zda testu Sprytu, bądź przekazać taką ilość pkt. Many. Ponadto podczas najbliższego odpoczynku regeneruje dodatkowo [Int] pkt. Many. **Rytuał**: lusterko.

II Wypędzenie

Uwalnia wskazany przedmiot, obszar lub istotę od działania Klątwy, której Krąg nie przekracza Kręgu tego zaklęcia. Alternatywnie można rzucić to zaklęcie, aby rozproszyć dowolne inne zaklęcie z Kręgu co najwyżej o 1 wyższego, niż rzucane Wypędzenie. Rytual: Kwarc (mineral).

III Sługa

Przyzywa pomniejszego żywiołaka powietrza albo inną istotę właściwą bóstwu. Każde Przesycenie przyzywa odpowiednio większego żywiołaka. Przyzwaniec. **Rytuał:** Diament (mineral).

III Implozja

Wszystkie istoty w obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca zostają przemieszczone w centrum obszaru. Dodatkowo każda istota uzyskuje stan Powalenie, jeśli nie zda testu Hartu. **Rytuał:** Błogosławiony młot kowalski.

III Krucjata

Wszystkie rozumne istoty w obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów tracą lub zyskują (decyduje rzucający) na czas działania tego zaklęcia 1 punkt Woli, dopóki nie zdadzą testu Sprytu. Podtrzymanie. **Rytuał:** dzwonek zaklęty czarem Oświecenie.

III Ognie Archonów

Przepływająca swobodnie energia spowija białym płomieniem postać rzucającego rozświetlając okolicę. Ponadto wybrane istoty w obszarze o średnicy [Krąg] metrów wokół rzucającego (włącznie z rzucającym) mogą zmienić każdy zdany, nieparzysty wynik testu Koncentracji na wartość `1`, pod warunkiem, że nie był w żaden sposób modyfikowany. **Rytuał:** Spiek (mineral).

† Wskrzeszenie

Zawiesza stan Śmierć wskazanej istoty na czas działania tego zaklęcia oraz przywraca pulę Wytrzymałości do połowy ich maksymalnej wartości. Każde Przesycenie pozwala przejąć kontrolę nad wskrzeszoną postacią albo przywrócić pełną pulę pkt. Wytrzymałości. Podtrzymanie. **Rytuał**: jajo lub pisklę drapieżnego ptaka (trofeum), cel losuje kartę z talii Traum.

† Interwencja

Boska ręka chroni swe sługi przed zabójczymi sytuacjami. Zaklęcie to pozwala całkowicie zignorować wybrane przez rzucającego działanie w zasięgu wzroku skierowane wobec dowolnej istocie (np. atak, upadek). Gdy łączna liczba w ten sposób zignorowanych działań osiągnie [Krąg], zostaje ono rozproszone. Efekt Interwencji może być użyty nie więcej niż raz na Turę. Podtrzymanie. **Rytuał:** serce większego golema.

† Pacyfikator

Zaklęcie to tworzy w dłoni rzucającego jaśniejący oręż wybranej klasy (może być dwuręczny). Jeśli Pacyfikator trafi w posiadanie osoby bezwyznaniowej lub czczącej inne bóstwo niż rzucający, zostaje natychmiast rozproszony. Podczas walki Pacyfikatorem umiejętność Wprawa wzrasta do poziomu [Int + Krąg] punktów (do max 10) włącznie ze wszystkimi Zdolnościami z tego wynikającymi. Obrażenia zadane tym orężem zależą od wyboru rodzaju broni. Przesycenie sprawia, że każdy nieparzysty wynik testu Wprawy zadaje maksymalne obrażenia bez potrzeby rzutu kością. Podtrzymanie. **Rytuał:** kieł smoka (trofeum).

Λ Ascendacja

Wskazana istota na czas działania tego zaklęcia może podnieść umiejętności lub cechy o [Int + Krąg] pkt. sumarycznie (do max 10). Podtrzymanie. **Rytuał**: serce descendenta (trofeum).

Λ Awatar

Przekształca rzucającego w gorejącego płomieniem awatara bóstwa. Awatar posiada wszystkie Cechy i Umiejętności na poziomie 10 oraz ma dostęp do wszystkich Zdolności wynikających z umiejętności, zna zaklęcia magii prostej i Modlitwy. Podtrzymanie. **Rytuał:** kapłan bóstwa wzywanego Awatara.

Mistycyzm

Synergia

Dotknięta rozumna istota natychmiast podnosi aktualną ilość punktów Many do poziomu [Krąg + Wynik testu], o ile miała ich mniej. Ponadto podczas pierwszej godziny odpoczynku podnosi ilość regenerowanej Many o [Krąg] pkt. **Rytuał**: Riodran (zioło).

Blask

Przywołuje jasne światło we wskazanym miejscu. Blask neutralizuje naturalną jak i magicznie wywołaną ciemność oraz ujawnia istoty i przedmioty niewidzialne oraz iluzje na obszarze o średnicy [Krąg] metrów. Podtrzymanie. **Rytuał**: perła.

Skroplenie

Efektem tego zaklęcia jest skondensowanie wody z okolicy na wskazanym przedmiocie lub miejscu. Uzyskaną w ten sposób cieczą można napełnić kufel lub zmoczyć jedną istotę humanoidalną lub mniejszą. Każde Przesycenie zwiększa ilość jednorazowo skroplonej wody do odpowiednio: bukłaku, antałka, wiadra, beczki albo zmoczyć kolejną istotę. **Rytuał:** kropla deszczu.

Iskra

Dotknięta istota zostaje porażony niewielkim ładunkiem elektrycznym. Ofiara traci [Int + K4 + Wynik testu] albo [Int + K4 + Krąg] pkt. Wytrzymałości z możliwością redukcji. Dodatkowo cel uzyskuje stan Ogłuszenie do końca swojej najbliższej Tury, o ile nie zda testu Hartu. Przesycenie pozwala zmienić kość na odpowiednio K6, K8, K10 i K12. Mokre istoty otrzymują podwójne obrażenia z kości. **Rytuał:** bryłka miedzi (mineral).

Wizja

Zaklęcie to rzucone na miejsce lub przedmiot w zasięgu wzroku wprowadza Kapłana w pewnego rodzaju trans. Dopóki działa ten czar może oglądać sceny z teraźniejszości, przeszłości lub przyszłości widziane z perspektywy tego miejsca / przedmiotu. Czasem bogowie pokazują pewne sceny z przeszłości by zwrócić uwagę Kapłana na pewne szczegóły, które mają duży wpływ na przyszłość. (Ten czar jest bardzo użytecznym narzędziem zarówno dla graczy jak i Mistrza Gry!) Podtrzymanie. **Rytuał:** Erhal (zioło).

Dryf

Wywołuje wiatr z ustalonego kierunku. Obszar o średnicy [Krąg + Wynik testu] metrów od wskazanego miejsca jest traktowany jako teren trudny dla wszystkich istot ruszających się choćby częściowo pod wiatr. Ponadto, każda istota, która w Turze rzucenia Dryfu nie zda testu Hartu uzyskuje stan Powalenie. Podtrzymanie. **Rytuał**: miech.

Wymiana

Wskazana istota zamienia część pkt. Wytrzymałości na pkt. Many, o ile nie zda testu Hartu. Istoty, które posiadają maksymalną ilość pkt. Many są odporne na działanie tego zaklęcia. Ilość punktów jaka może zostać poddana Wymianie, jest równa [Krąg + Int]. **Rytuał:** złota moneta.

Telepatia

Pozwala przekazać krótką myśl, informację lub pytanie istocie, której imię i twarz jest znana rzucającemu. Podczas pojedynczej Telepatii można przekazać co najwyżej [Krąg] słów. **Rytuał:** fragment mózgu (może być nieużywany).

Osuszenie

Woda znajdująca się na powierzchni wskazanej istoty, miejsca lub przedmiotu zostaje odepchnięta a przez to cel osuszony. Każde Przesycenie pozwala objąć działaniem dodatkową istotę, miejsce lub przedmiot. **Rytuał:** sól.

Wiązka

We wskazanym kierunku wystrzeliwuje wiązka błyskawic, która razi wszystkie istoty w linii prostej, zadając [Int + K6 + Krąg] albo [Int + K6 + Wynik testu] obrażeń. Dodatkowo każdy cel uzyskuje stany Dezorientacja na najbliższą swoją Turę, o ile nie zda testu Hartu. Przesycenie pozwala zmienić kość na odpowiednio K8, K10 i K12. **Rytuał:** bryłka żelaza (mineral).

Ultrawizja

Wskazana żywa istota zaczyna widzieć w ciemnościach tak, jak w jasnym świetle, dopóki nie zda testu Sprytu. Zaklęcie działa jak negatyw, dlatego istota z Ultrawizją w jasnym świetle uzyska stan Oślepienie. Każde Przesycenie pozwala objąć efektem działania kolejną istotę. Podtrzymanie. **Rytuał**: Kwarc (mineral).

Portal

Otwiera w miejscu wskazanym przez rzucającego podprzestrzenny tunel prowadzący w inne wskazane przez rzucającego miejsce w zasięgu wzroku. Każda istota, która weń wejdzie zostaje natychmiast przeniesiona na drugi jego koniec oraz vice versa. Podtrzymanie. **Rytuał:** kostka bruku ulicznego nasycona zaklęciem Translokacja (II).

Azyl

Tworzy ledwo widoczną sferę o średnicy [Krąg] metrów wokół wskazanego miejsca bądź istoty, która niweluje wszystkie działania dystansowe, które wymagają przekroczenia Azylu. Dotyczy to działań zarówno fizycznych (np. kamień, strzała) jak i magicznych (Bolec, Podmuch). Sama powierzchnia Azylu jest terenem trudnym. Każde Przesycenie pozwala poruszać Azylem wraz z celem tego zaklęcia bądź umożliwić wykonywanie działań dystansowych ze środka Azylu na zewnątrz. Potrzymanie. **Rytuał:** diamentowa kulka nasycona zaklęciami Bariera (I) i Lustro (I).

Świetlisty Piorun

Przywołuje mały piorun kulisty, którym można cisnąć w ramach tej samej Akcji lub w dowolnej następnej. Po zetknięciu z dowolną istotą zadaje [Int + K8 + Krąg] albo [Int + K8 + Wynik testu] obrażeń z możliwością redukcji. Dodatkowo istoty w zasięgu [Int] metrów od celu otrzymują połowę obrażeń. Dodatkowo cele uzyskują stan Zmęczenie, dopóki nie zdadzą testu Refleksu. Mokre istoty otrzymują podwójne obrażenia z kości. Przesycenie pozwala zmienić kość na odpowiednio K10 i K12. **Rytuał:** kulka z krzemu nasycona zaklęciem Wiązka (II).

Ukryty Wymiar

We wskazanym miejscu pojawiają się międzywymiarowe drzwi. Prowadzą one do odizolowanego pomieszczenia o wymiarach [Int] metrów długości, szerokości i wysokości. Ściany, sufit i podłoga są zrobione z litego kamienia. Drzwi po zamknięciu natychmiast znikają a istoty, które znalazły się w środku, zostają uwięzione do ponownego rzucenia tego zaklęcia. Jeśli Mistyk znajduje się w środku, to ponowne rzucenie tego zaklęcia stworzy drzwi z powrotem do pierwotnego miejsca lub do wybranego zrytualizowanego Portalu. Podtrzymanie. **Rytuał:** szkatułka nasycona zaklęciem Portal (III).

Łańcuch piorunów

W chwili rzucenia tego zaklęcia z ręki rzucającego wystrzeliwuje piorun w kierunku wskazanego celu, następnie przeskakujący po co najwyżej [Krąg] wybranych różnych istotach, zadając każdej [Int + K10 + Wynik testu] albo [Int + K10 + Krąg] obrażeń z możliwością redukcji. Dodatkowo każdy cel uzyskuje stan Paraliż do końca swojej najbliższej Tury, o ile nie zda testu Hartu. Przesycenie zwiększa kość do K12. Mokre istoty otrzymują podwójne obrażenia z kości. **Rytuał:** ogniwo łańcucha z Illithidu nasycone zaklęciem Świetlisty Piorun (III).

Chmura

W obszarze o średnicy [Int + Krąg] albo [Int + Wynik testu] metrów od wskazanego miejsca tworzy się gęsta biała chmurę. Wszystkie Akcje dystansowe istot wewnątrz Chmury wykonywane są tak, jakby ich cele były Celami trudnymi. Ponadto Chmura moczy wszystko w obszarze działania. Przesycenie pozwala w kolejnych Turach rozszerzać Chmurę o 1 metr na Turę. Podtrzymanie. **Rytuał:** szklane naczynie nasycone zaklęciami Ognik (I), Szkwał (I) i Skroplenie (I).

Cisza

Rzucenie tego zaklęcia powoduje tłumienie wszelakich dźwięków w obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów od wskazanego miejsca lub istoty. W efekcie uniemożliwia w obszarze działania rzucania zaklęć lub zdolności wymagających wymawiania słów lub innego typu dźwięków. Przesycenie pozwala poruszać Ciszą wraz z celem. Podtrzymanie. **Rytuał:** kurz z biblioteki.

Petryfikacja

Wskazana istota zostaje zamieniona w lity kamień, dopóki nie zda testu Tężyzny. W postaci spetryfikowanej cel uzyskuje stan Paraliż, a jego funkcje życiowe i wszystkie inne stany zostają zawieszone na czas działania tego zaklęcia. Zwiększa swoją Redukcję obrażeń o K20 z Kością Premiową. Podtrzymanie. Alternatywnie zaklęcia można użyć do rozproszenia Petryfikacji. **Rytuał:** oko Bazylisza (trofeum).

Bilokacja

Zaklęcie to sprawia, że ciało rzucającego rozdwaja się. Każda kopia wykonuje swoje Tury niezależnie. Zaklęcie dobiega końca w momencie utraty przytomności jednej z kopii, rzucenia ponownie tego samego zaklęcia lub nieudanego testu Podtrzymania obu kopii. **Rytuał:** lustro, pełnia i nów.

Nekromancja

Klątwy

Klątwy to zaklęcia utrzymujące się dłużej niż inne podtrzymywane czary krótkoterminowe. Ich źródłem jest zbłąkana dusza, która będzie bronić się przy każdej próbie odesłania jej. W efekcie każda próba Rozproszenia Klątwy wymaga dodatkowo poświęcenia 1 pkt. Wytrzymałości, a Klątwa jest traktowana tak, jakby była o 1 Krąg wyższa (zaklęcia z V Kręgu liczą się z VI Kręgu). Ponadto zawsze są przedłużane na kolejne Tury zużywając 1 pkt Many, niezależnie od testu Podtrzymania. Efekt ich działania kończy się, gdy zostanie skutecznie Rozproszone lub stanie się celem zaklęcia Wypędzenie.

I Nekromatron

Przywołuje do dotkniętego przedmiotu lub istoty odnawialną w każdej Turze pulę [K4 + Krąg] albo [K4 + Wynik testu] zbłąkanych dusz. Każdą z nich można zmusić do wygenerowania 1 pkt. Many do wykorzystania przez rzucającego lub jego przyzwańce na podtrzymanie zaklęć. Jeśli celem Nekromatronu jest istota, przestaje być traktowana jak żywa lecz jak nieumarła oraz uzyskuje możliwość komunikacji z duchami. Po rzuceniu tego zaklęcia jest ono traktowane jak ***Klątwa***. Rzucenie tego zaklęcia po raz wtóry rozprasza poprzednie. Przesycenie zwiększa kość do odpowiednio K6, K8, K10 i K12. **Rytuał:** Nefryt (minerał).

I Ożywieniec

Klątwa. Zwabione dusze w Nekromatronie mogą wstąpić w pobliskie zwłoki lub zmaterializować się pod postacią Szkieła albo Zombie. W efekcie poświęca co najwyżej [Krąg] dusz z Nekromatronu, aby we wskazanych miejscach przyzwać taką samą ilość Szkieli albo Zombie. Przyzwańce w pierwszej kolejności będą atakować najbliższą żywą istotę, następnie będą wykonywać polecenia rzucającego. Przyzwaniec. **Rytuał:** kości humanoida.

I Wypędzenie

Uwalnia wskazany przedmiot, obszar lub istotę od działania Klątwy, której Krąg nie przekracza Kręgu tego zaklęcia. Alternatywnie można rzucić to zaklęcie, aby rozproszyć dowolne inne zaklęcie z Kręgu co najwyżej o 1 wyższego, niż rzucane Wypędzenie. **Rytuał**: Kwarc (minerał).

I Personificatis

Klątwa. Zmusza zwabioną duszę do zawładnięcia przedmiotem. Wskazany przedmiot zaczyna wykonywać swoją domyślną czynność, przykładowo: miotła zaczyna zamiatać, miecz atakować najbliższą istotę, instrument grać. Każde Przesycenie pozwala bardziej doprecyzować działanie. Przykładowo dla liny: związ jednym końcem tu, związ drugim końcem tam, rozwiąż ten supel, zwiń się, etc. **Rytuał:** Âdr (minerał).

I Grabież

Klątwa. Mocą z zaświatów rzucający całkowicie przejmuje kontrolę nad wybranym zaklęciem. Może on jednocześnie zmienić jego cel. Wówczas nowy cel przenoszonego zaklęcia może je traktować jak dopiero rzucone na potrzeby ewentualnego rzutu obronnego. Celem Grabieży może być jedynie trwające zaklęcie, którego Krąg nie przekracza Kręgu tego zaklęcia. Rzucający grabież staje się również rzucającym przechwycone zaklęcie, więc w jego gestii jest Podtrzymywanie go. **Rytuał:** ręka złodzieja (może być kradziona).

II Banshee

Manifestuje jedną ze zwabionych dusz pod postacią Banshee, ducha kobiety o śmiercionośnym krzyku. Efektywnie każda żywa istota w stożku o zasięgu[Int + Krąg] lub [Int + Wynik testu] metrów od wskazanego miejsca traci [2K6] pkt. Wytrzymałości oraz dodatkowo, jeśli nie zda testu Opanowania, zyskuje stan Ogłuszenie do końca swojej najbliższej Tury. Przesycenie pozwala zmienić kości na odpowiednio K8, K10 i K12. **Rytuał:** czaszka kobiety.

II Nawiedzenie

Klątwa. Kosztem [Krąg] dusz z Nekromatronu sprawia, że każda żywa istota, która znajdzie się w obszarze o średnicy [Int + Krąg] lub [Int + Wynik testu] metrów od wskazanego miejsca, uzyskuje stan Lęk, jeśli zda test Opanowania. Jeśli go obleje, uzyskuje stan Strach. Jeżeli Wynik testu Opanowania to –5 lub niższej, uzyskuje stan Przerażenie. **Rytuał:** okowy.

II Omen

Klątwa. W każdej Turze, w której wskazana żywa istota nie zda testu Hartu, ma obniżone wszystkie Cechy pochodne o [Krąg] pkt. od wartości bazowych. **Rytuał:** narzędzie zbrodni.

II Inversis

Klątwa. Zły duch mąci w głowie ofiary podszeptując złe decyzje. Wskazana istota w każdej Turze, w której nie zda testu Sprytu, musi wszystkie swoje Wyniki testów przemnożyć przez —1. W efekcie sukcesy stają się porażkami, a porażki sukcesami. Każde Przesycenie pozwala objąć działaniem dodatkową istotę żywą. **Rytuał:** obsydianowe lustro.

III Całun cieni

Jeśli będąc pod wpływem tego zaklęcia wskazana żywa istota znajdzie się w cieniu lub innym pozbawionym światła miejscu, przeniesie się do świata duchów. Wskazana postać uzyskuje stan Eteralność w chwili wejścia w zacienione miejsce, o ile nie zda testu Woli. Postać pod wpływem tego zaklęcia może rzucać jedynie znane zaklęcia z Kręgów nie przekraczających połowy Kręgu Całunu cieni. Na początku każdej Tury otrzymuje 1 pkt. Stresu, o ile nie zda testu Opanowania. Podtrzymanie. Każde Przesycenie daje ±1 podczas testu Opanowania. **Rytuał:** zrabowany z grobu pierścień lub inny symbol przywiązania.

III Wskrzeszenie

Zawiesza stan Śmierć wskazanej istoty na czas działania tego zaklęcia oraz przywraca pulę Wytrzymałości do połowy ich maksymalnej wartości. Każde Przesycenie pozwala przejąć kontrolę nad wskrzeszoną postacią albo przywrócić pełną pulę pkt. Wytrzymałości. Podtrzymanie. **Rytuał**: jajo lub pisklę drapieżnego ptaka (trofeum), cel losuje kartę z talii Traum.

III Ociemniałość

Klątwa. Kosztem [Krąg] dusz z Nekromatronu sprawia, że wszystkie żywe istoty znajdujące się w obszarze o średnicy [Int + Krąg] lub [Int + Wynik testu] metrów od wskazanego miejsca uzyskują stan Oślepienie. Dodatkowo, w każdej Turze, w której nie zdadzą testu Intuicji, uzyskują stan Przeciążenie. **Rytuał:** spopielone ślepie Arachy (trofeum).

III Totem

Klątwa. Mściwa dusza napełnia swą esencją przedmiot w oczekiwaniu na zbliżające się ofiary. W chwili, gdy żywa istota znajdzie się w promieniu 1 metra od wskazanego przedmiotu, Totem eksploduje zasysając ciepło z okolicy. W efekcie wszystkie żywe istoty w obszarze o średnicy [Int + Krąg] lub [Int + Wynik testu] metrów od Totemu zyskują stan Wyziębienie, dopóki znajdują się w obszarze działania Totemu. Dodatkowo uzyskują stan Dezorientacja, dopóki nie zdadzą testu Woli. Istota, znajdująca się najbliżej Totemu w chwili eksplozji, jest traktowana jak Zaskoczona. **Rytuał:** serce zdrajcy.

III Okulminacja

Klątwa. Materializuje zwabioną duszę pod postacią Liche. Przyzwaniec może rzucać zaklęcia Vis Tenabre oraz znane rzucającemu z Nekromancji. Krąg rzucanych zaklęć nie może przekroczyć połowy Kręgu tego zaklęcia. Przyzwaniec. **Rytuał**: czaszka uczonego.

IV Otchłań

Klątwa. Zaciera wokół Zaklinacza granicę między rzeczywistością a Otchłanią. W efekcie wszystkie zwabione dusze mogą atakować pobliskie istoty żywe wysysając po 1 pkt. Wytrzymałości każdej bez rzutów Ochronnych ani redukcji. Rzucający regeneruje pulę Wytrzymałości w tej samej liczbie. Każda ofiara, która nie zda testu Tężyzny, traci dodatkowy pkt. Wytrzymałości. Każde nadwyżkowe 25 wyssanych punktów materializuje Wrighta (przyzwaniec). Istoty martwe lub nieumarłe są odporne na działanie tego zaklęcia. **Rytuał**: odłamek kryształu z innego świata.

Psionika

Iluzje

Zaklęcia z tym rodzajem oddziałują wyłącznie na umysły, nie wpływają na stan materii. Ich siła leży w słabości umysłów, które dadzą się nabrać. Wszystkie efekty, wywoływane przez iluzje, mają miejsce dlatego, że istoty są głęboko przekonane, że nie może być inaczej. Podtrzymanie wymaga poświęcenia 1 pkt. Many, pomimo zdanego testu Podtrzymania. W przypadku nieudanego testu Podtrzymania rzucający musi poświęcić [Krąg] pkt. Many zamiast 1. Żadne zaklęcie iluzji nie wymaga do rzucenia słów, a jedynie kontaktu wzrokowego z celem.

I Emphatis

Iluzja. Pozwala wniknąć w umysł wybranej istoty rozumnej, aby poznać prawdziwe nastawienie, nastrój, uczucia, stan psychologiczny lub prawdomówność. Efektywnie, o ile powiedzie się przeciwstawny test Empatia / Spryt, rzucający może uzyskać o wiele więcej informacji, niż by uzyskał na podczas zwykłego testu Empatii. Może być Przesycane i Rytualizowane. Każde Przesycenie daje ±1 do testu Empatii. **Rytuał:** biała chustka.

I Synergia

Dotknięta istota natychmiast podnosi ilość pkt. Many do poziomu [Int + Krąg], o ile miała ich mniej. Alternatywnie pozwala zaczerpnąć, o ile cel nie zda testu Sprytu, bądź przekazać taką ilość pkt. Many. Ponadto podczas najbliższego odpoczynku regeneruje dodatkowo [Int] pkt. Many. Rytuał: lusterko.

I Wizja

Zaklęcie to rzucone na miejsce lub przedmiot w zasięgu wzroku wprowadza Kapłana w pewnego rodzaju trans. Dopóki działa ten czar może oglądać sceny z teraźniejszości, przeszłości lub przyszłości widziane z perspektywy tego miejsca / przedmiotu. Czasem bogowie pokazują pewne sceny z przeszłości by zwrócić uwagę Kapłana na pewne szczegóły, które mają duży wpływ na przyszłość. (Ten czar jest bardzo użytecznym narzędziem zarówno dla graczy jak i Mistrza Gry!) Podtrzymanie. **Rytuał**: Erhal (zioło).

I Telepatia

Pozwala przekazać krótką myśl, informację lub pytanie istocie, której imię i twarz jest znana Zaklinaczowi. Podczas pojedynczej Telepatii można przekazać co najwyżej [Krąg] słów. Może być Przesycane i Rytualizowane. **Rytuał:** fragment mózgu (może być nieużywany).

I Blask

Przywołuje jasne światło we wskazanym miejscu. Blask neutralizuje naturalną jak i magicznie wywołaną ciemność oraz ujawnia istoty i przedmioty niewidzialne oraz iluzje na obszarze o średnicy [Krąg] metrów. Podtrzymanie. **Rytuał**: perła.

I Chyba-ściana

Iluzja. Przywołuje we wskazanym miejscu kryształową ścianę. Ma ona grubość zaledwie palca, a suma pozostałych wymiarów to [Int + Krąg] metrów (dokładną wielkość określa rzucający w chwili wejścia zaklęcia w grę). Jest ona całkowicie przezroczysta, a każda próba przekroczenia jej może spowodować jej zbicie. Za każdym razem, gdy istota lub przedmiot podejmie próbę przedostania się przez Chyba-ścianę, rzucający musi testować Intuicję. Jeśli zda, udaje mu się utrzymać zaklęcie i efektywnie zatrzymać obiekt. Jeżeli nie zda, Chyba-ściana roztrzaskuje się na drobne kawałki, a obiekt przedostaje się nietknięty. Podtrzymanie. **Rytuał**: szklany czworościan foremny.

II Splątanie

Iluzja. Przywołanie magicznej mocy w postaci zaklęcia wymaga pełnego skupienia toteż można wykorzystać czyjąś chwilę nieuwagi do zerknięcia w jego umysł. W efekcie pozwala rzucającemu powtórzyć dowolne zaklęcie rzucone w pobliżu w czasie od ostatniej Tury nieprzekraczające Kręgu Splątania tak, jakby sam je rzucił. Ponadto, dopóki cel nie zda testu Sprytu, jego umysł i rzucającego pozostają splątane na kolejne Tury pozwalając mu tym samym rzucać wszystkie pozostałe czary które cel rzuci, których Krąg nie przekracza Kręgu Splątania. Podtrzymanie. **Rytuał**: ogniwo łańcucha.

II Wpojenie

Iluzja. Rzucający wpaja wybranej istocie rozumnej swoje zdanie na jakiś temat pod warunkiem udanego przeciwstawnego testu Przekonywanie / Spryt. Przykładowo, „To nie są druidzi, których szukacie." Każde Przesycenie daje ±1 podczas testu Przekonywania. **Rytuał**: Karaktus (zioło).

II Ukojenie

Iluzja. Przynosi ukojenie zszarganym umysłom. Wybrana żywa istota rozumna otrzymuje Kość Premiową podczas najbliższego testu Woli i jej pochodnych. Podtrzymanie. Każde Przesycenie pozwala objąć działaniem kolejną istotę. **Rytuał**: Nerdante (zioło).

II Atrakcja

Iluzja. Wywołuje iluzję czegoś niesamowicie przykuwającego uwagę wszystkich wokół. Wszystkie rozumne istoty w obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów od wskazanego miejsca skupiają uwagę na Atrakcji, dopóki nie zdadzą testu Sprytu. Każde Przesycenie daje ±1 podczas testu Podtrzymania. Podtrzymanie. **Rytuał**: dowolny klejnot.

III Wróżba

Pojęcie czasu znacznie wykracza poza percepcję zwykłych śmiertelników. Wróżba pozwala wpłynąć na przyszłość celu. Rzucający Opisuje sytuację, w której się znajdzie dotknięty cel (np. *„Trzymam pękaty mieszek złota..."*). Następnie MG musi dodać szczegół wydarzenia (*„...a kobieta odziana w zielony płaszcz odwraca się od ciebie i odchodzi."*). Każde Przesycenie pozwala graczowi i MG dodać kolejny szczegół do Wróżby (np. *„Srebrny księżyc jest w nowiu."*). Na koniec MG określa cenę jaką przyjdzie zapłacić Zaklinaczowi za ziszczenie lub niespełnienie się Wróżby (*„Jeśli się to nie wydarzy przez miesiąc, stracisz na stałe 2 pkt. Many."*). Alternatywnie zaklęcia można użyć, by rzucić [Int + Krąg] lub [Int + Wynik testu] K10 i użyć każdej z nich jako wynik dowolnego testu celu. **Rytuał:** wnętrzności drapieżnika.

III Inkarnacja

Iluzja. W sposób pozorny upodabnia dotkniętą istotę do wybranej innej, znanej rozumnej istoty. Każdy, kto skupi uwagę na Inkarnacji, rozpozna w niej osobę źródłową, o ile zda test Sprytu. Każde Przesycenie daje ±1 podczas testu Podtrzymania. Podtrzymanie. **Rytuał**: pukiel włosów ofiary lub rzecz osobista.

III Dominacja

Iluzja. Rzucający wydaje się być niezwykle miły dla oka i ucha. Wszystkie rozumne istoty na obszarze o średnicy [Int + Krąg] lub [Int + Wynik testu] metrów od wskazanego miejsca muszą wykonać przeciwstawny test Intuicji. Istoty, które zdały test odczuwają Życzliwość względem rzucającego, o ile były nastawione neutralnie. Te, które nie zdały odczuwają Sympatię, a jeśli Wynik ich testu był ujemny — Fascynację. W walce istoty z Sympatią i Fascynacją będą starały się bronić rzucającego. Każde Przesycenie daje ±1 podczas testu Intuicji. Podtrzymanie. **Rytuał**: perfum nasycony Atrakcją (III).

IV Delirium

Iluzja. Rzucający i wskazana istota muszą wykonać trój-etapowy przeciwstawny test Intuicja / Wola. Dopóki test trwa, cel uzyskuje stan Dezorientacja oraz Ból. Jeśli cel przegra, uzyskuje stan Agonia. Przesycenie daje Kość Premiową podczas testu Intuicji i Podtrzymania. Rzucenie tego zaklęcia kończy działanie poprzednich. **Rytuał**: bijące serce nasycone Emphasis (I).

IV VooDoo

Oczy rzucającego zachodzą mgłą a umysł wędruje do innego ciała. Efektywnie pozwala przejąć całkowitą kontrolę nad wskazaną żywą rozumną istotą dopóty, dopóki cel nie wygra trójetapowego przeciwstawnego testu Woli. Rzucający na czas działania zaklęcia otrzymuje stan Paraliż. Cel będąc pod wpływem VooDoo będzie starał się zachowywać we właściwy sobie sposób, co oznacza, że może dobierać innych słów lub poruszać się w nieco inny sposób niż określa to rzucający. Przesycenie daje Kość Premiową podczas testu Woli. Może być Przesycane i Rytualizowane. Podtrzymanie. **Rytuał**: rzecz osobista celu przyczepiona do przedstawiającej go figurki lub lalki.

V Przewidzenie

Pozwala cofnąć ostatnią Turę do momentu początku Tury rzucającego. Rzucający wybiera testy, które zostaną powtórzone. Pozostałe nie ulegają zmianie, o ile pozostałe postacie nie chcą inaczej wykonać swoich Tur. **Rytuał**: fragment ruin z przyszłości.

Ewokacje

I Ciśnięcie

Tworzy niewidzialną falę czystej mocy magicznej, która gwałtownie popycha w wybranym przez rzucającego kierunku wskazany przedmiot lub istotę, która nie zda testu Hartu. Wówczas cel zostaje przesunięty o [Krąg] lub [Wynik testu] metrów w płaszczyźnie poziomej. Każda kolizja z innym obiektem jest traktowana jak zderzenie z impetem o wartości przesunięcia. Rytuał: bryłka żelaza.

I Kriokineza

Rzucający zatrzymuje ruch wibracyjny cząsteczek materii na wskazanym miejscu, gwałtownie obniżając temperaturę. W efekcie obszar o średnicy [Int + Krąg] metrów od wskazanego miejsca zostaje pokryty śliskim szronem i lodem, przez co staje się terenem trudnym albo istoty poruszające się po nim muszą zdać test Refleksu lub zostają Powalone. Podtrzymanie. **Rytuał**: sopel lodu.

I Echo

Rzucający jest w stanie pochwycić dźwięk, który usłyszał niedawno lub inny znany i "wypuścić" go w innym, wskazanym miejscu. Może również wzmocnić lub wyciszyć istniejący dźwięk (np. ściszyć swoje kroki lub wzmocnić swój głos). Wzmocnienie dźwięku wywołuje stan Ogłuszenie u istot na obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów, w każdej Turze w której nie zdadzą Sprytu. Podtrzymanie. **Rytuał**: pusty orzech.

I Pryzmat

Przywołuje ledwo widoczną, półprzezroczystą powierzchnię o średnicy [Krąg] metrów, która częściowo przepuszcza, a częściowo załamuje lub zakrzywia światło (rzucający wybiera). Istoty za Pryzmatem uzyskują stan Częściowa osłona. Podtrzymanie. **Rytuał**: bryłka szkła lub bursztyn.

I Doładowanie

Dotknięty przedmiot lub istota materialna zostaje napełniona czystą energią. W efekcie uzyskuje pulę K4 punktów, które może w każdej Turze wymieniać na pkt. Many do Podtrzymania zaklęć lub zwiększenie / zmniejszenie obrażeń od upadku / zderzenia lub zwiększenia zasięgu skoku. Każde Przesycenie zwiększa kość do odpowiednio K6, K8, K10 i K12. Rzucenie tego samego zaklęcia kolejny raz rozprasza poprzednie. Podtrzymanie. **Rytuał**: fragment lub proszek Elerydu.

I Materializacja

Materializuje z czystej energii niewielki, półprzezroczysty, prosty przedmiot (klucz, sznurek, drążek, kubek, nóż, etc). Przedmiot zmaterializowany w ten sposób nie ma żadnych dodatkowych właściwości magicznych, alchemicznych, odżywczych, metafizycznych ani innych. Każde Przesycenie pozwala stworzyć dodatkowy taki sam przedmiot lub nadać wszystkim unikalną właściwość fizyczną (np. niezwykła lekkość / ciężkość / twardość / łamliwość / elastyczność, etc). Podtrzymanie. **Rytuał**: szczypta kurzu.

II Związanie

Z dłoni rzucającego wystrzeliwują pasma czystej energii, które oplatają 2 różne cele i związują je ze sobą nawzajem, dopóki nie zdadzą testu Hartu. Maksymalna odległość chwytu to [Int + Krąg] metrów od pierwszego celu (drugi nie musi być w zasięgu zaklęcia). Alternatywnie pozwala Unieruchomić pojedynczy cel. Może służyć do schwytania uciekającej osoby, przyciągnięcia przedmiotu lub związania ze sobą dwóch obiektów (np. prowizoryczna naprawa zerwanego mostu linowego). Rzucenie tego samego zaklęcia kolejny raz rozprasza poprzednie. Podtrzymanie. **Rytuał**: kawałek mocnego łańcucha.

II Tafla

Tworzy płaską powierzchnię z widzialnej, falującej energii, która jest niezwykle sztywna i nieprzenikalna. Tafla musi opierać się na co najmniej 2 stałych, stabilnych punktach. Suma jej długości i szerokości wynosi nie więcej niż [Int + Krąg] metrów. Każdy metr kwadratowy pęka po otrzymaniu [Krąg] pkt. obrażeń. Podtrzymanie. **Rytuał**: płaski, oszlifowany kamień.

II Lewaręk

Wyczarowuje magiczną dłoń, która umożliwia chwycenie i precyzyjne manipulowanie jednym przedmiotem na odległość. Rzucający może w promieniu [Krąg] metrów od siebie podnosić, przesuwać, obracać przedmioty, używać prostych narzędzi, jakby robił to własną, niewidzialną ręką. Rzucenie kolejnej magicznej ręki rozprasza wcześniejszą. Tylko jedna spośród wszystkich biologicznych i magicznych rąk może być traktowana jak główna. Podtrzymanie. Rytuał: dłoń lub macka dowolnego stworzenia.

II Oscylacja

Rzucający nasyca broń białą, pocisk lub własną pięść czystą energią. W efekcie cel zaczyna lekko drgać i wydawać cichy pomruk. Trafienia i draśnięcia tak zadane ignorują [Krąg] lub [Wynik testu] punktów Redukcji obrażeń celu i zadają podwójne obrażenia obiektom nieruchomym. Podtrzymanie. **Rytuał**: kamerton.

II Wstrząs

Rzucający uderza w ziemię, wysyłając potężną falę uderzeniową w półkuli o średnicy [W + Krąg] metrów przed siebie. Wszystkie istoty w obszarze otrzymują [Int + Krąg] obrażeń oraz muszą zdać test Refleksu, albo zostają przewrócone (stan Powalenie) i odrzucone poza obszar działania (możliwe zderzenie lub upadek). Zadaje podwójne obrażenia celom Nieruchomym. Zaklęcie może również zdestabilizować lub zawalić słabe struktury. **Rytuał**: odłamek z epicentrum trzęsienia ziemi.

III Klosz

Tworzy sferę o maksymalnym promieniu [Krąg] lub [Wynik testu] metrów od wskazanego przedmiotu, miejsca lub istoty, która nie zda testu Sprytu, przez którą nie przechodzą żadne dźwięki lub zostają silnie stłumione. Podtrzymanie. **Rytuał**: kłębek bawełny zanurzony w wosku.

III Grawimancja

Znacznie zwiększa lub zmniejsza (wybór rzucającego) wpływ grawitacji na wskazanym obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów. W przypadku zwiększenia ciążenia, każda materialna istota, która nie zda testu Hartu, zostaje Unieruchomiona. W przypadku zmniejszenia grawitacji, obszar działania przestaje liczyć się jako teren trudny, a każda istota materialna może skakać wzyż lub w dal na swój pełen zasięg Kroków. Upadki nie powodują utraty Wytrzymałości ani pozyskania Kontuzji. Podtrzymanie. **Rytuał**: ołowiana kulka / ptasie pióro.

III Zmrożenie

Wskazana istota zostaje zmrożona, dopóki nie zda testu Hartu. W efekcie zostaje Sparaliżowana oraz staje się Nieruchoma a także zyskuje [Krąg] dodatkowej Redukcji obrażeń. Podtrzymanie. **Rytuał**: szklany kieliszek.

III Rezonator

Wprawia wskazany nieożywiony obiekt w potężne wibracje, synchronizujące się z pobliskimi źródłami dźwięku i drgań. Może doprowadzić do poluzowania, pęknięcia lub upłynnienia, a nawet zniszczenia celu lub pobliskich konstrukcji. Dodatkowo wypycha ze swojego obszaru działania wszystkie lekkie drobinki jak kurz, dym, piasek, krople wody i zmusza do lewitacji wokół centrum. Ponadto efekt rezonuje na pobliskie obiekty - wszystkie efekty bazujące na dźwięku i wibracjach w obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów wokół celu ignorują dodatkowe [Krąg] pkt. Redukcji obrażeń. Podtrzymanie. **Rytuał**: szklany kieliszek.

IV Dryft

Rzucający wywołuje półprzezroczysty okrągły dysk czystej mocy, o średnicy [Krąg] lub [wynik testu] metrów, który przemieszcza się siłą woli rzucającego w zupełnie dowolnym kierunku z prędkością [Int] Kroków/Turę. Istoty znajdujące się w jego obszarze zostają na nim uwięzione, dopóki nie zdadzą testu Sprytu. Jeśli uwolnią się będąc wysoko nad ziemią, muszą rozpatrzyć upadek z odpowiedniej wysokości. Podtrzymanie. **Rytuał**: pióro gryfa.

IV Soczewkowanie

Tworzy w obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów wokół wskazanego miejsca niewidzialną soczewkę z siły, która może skupiać światło i energię. Dzięki temu pozwala rzucającemu znacznie wzmocnić każdy rodzaj energii, która przezeń przechodzi, np. rozpalić ogień z promieni słonecznych, stworzyć oślepiający snop światła lub rozdwoić inny czar oparty na energii, który przez nią przejdzie. W tym ostatnim przypadku, rzucający może całkowicie zmienić cel zsoczewkowanego zaklęcia (jakby Soczewka była źródłem), ale musi zapłacić z własnej puli Many podstawowy koszt tego zaklęcia. Soczewka samoistnie kończy się, kiedy zostanie użyta [Krąg] krotnie. Podtrzymanie. **Rytuał**: idealnie oszlifowany kryształ.

IV Błysk

Nagły rozbłysk światła oświetla okolicę. Wybranych [Krąg] lub [wynik testu] przedmiotów lub materialnych istot, które nie zdadzą testu Sprytu, mogą zostać zamienione miejscami lub przesunięte maksymalnie o [Int] metrów wedle woli rzucającego. Pozostałe istoty materialne znajdujące się bezpośrednio w okolicy celów oraz cele, ktore zdały test obronny, zostają Oślepione do końca swojej najbliższej Tury. **Rytuał**: diament z zaklętym Rozpromienieniem.

Λ Osobliwość kinetyczna

Tworzy we wskazanym miejscu punkt o ogromnej grawitacji, który ściąga do swojego środka wszystko w promieniu [Int + Krąg] metrów samemu też podlegając grawitacji ziemskiej. W każdej Turze przyciąga do siebie z obszaru działania wszystkie materialne, ruchome obiekty - w tym istoty, które nie zdały testu Tężyzny. Istoty otrzymują wówczas stan Unieruchomienie i Powalenie. Obiekty znajdujące się w centrum od poprzedniej Tury są silnie zgniatane, co liczy się jako zderzenie z impetem równym [Krąg]

lub [Wynik testu]. Istoty, które zdały obronny otrzymują stan Unieruchomienie, dopóki znajdują się w obszarze działania. Dodatkowo cały obszar działania zaklęcia jest traktowany jak teren trudny. Podtrzymanie. **Rytuał**: fragment obsydianu z miejsca uderzenia meteorytu.

Międzyczas

Rzucający tworzy wokół wskazanego miejsca lśniącą, energetyczną bańkę o średnicy [Krąg] lub [wynik testu] metrów, w której czas zostaje zatrzymany lub przyspieszony. W pierwszym przypadku wnętrze jest całkowicie nietykalne, a istoty w obszarze działania są niezdolne do wykonywania jakichkolwiek czynności, dopóki zaklęcie się nie skończy lub nie zdadzą testu Sprytu – wtedy zostają wypchnięte z obszaru działania zaklęcia. W przypadku przyspieszenia czasu wszystkie istoty będące wewnątrz obszaru działania mogą natychmiast wykonać jedną całą dodatkową Turę po swojej. Podtrzymanie. **Rytuał**: ziarenko piasku z klepsydry.

Aury

Zdolność magiczna

Aury są Zdolnościami magicznymi, czyli zasadami specjalnymi, z których postać może korzystać w dowolnym momencie (zarówno w swojej Turze, jak i w niektórych przypadkach w Turach innych istot). Użycie i utrzymywanie Zdolności specjalnej nie wymagają testu, poświęcania pkt. Many (lub innych), ani poświęcania Akcji – chyba że opis zdolności określa inaczej. Nie podlegają także Rozproszeniu magii. W większości przypadków można je traktować jako zasady specjalne pasywne lub aktywowane w reakcji na inne działania. Każdej ze Zdolności magicznych postać musi nauczyć się z osobna, czyli zamiast rozwijania umiejętności podczas drugiego etapu Awansowania gracz może wykupić jedną z dostępnych. Na poziomach 1–9 dostępne są tylko Zdolności magiczne z I Kregu, na poziomach 10–19 dostępne są wszystkie z I i II Kręgu, a od 20 poziomu dostępne są wszystkie z Kręgów od I do III. Jeśli nie jest jednoznacznie podane, każda Zdolność specjalna traktowana jest tak, ajakby była z I Kręgu. W trakcie gry może stosować wszystkie znane Zdolności specjalne bez ograniczenia liczby użyć na Turę, o ile opis samej zdolności nie określa inaczej.

I Sumienność

Rzetelnie przepracowane godziny w surowych zakonnych warunkach wykształciły cierpliwość i sumienność wzbudzającą powszechny szacunek.

Podnosi wszystkie umiejętności rzemieślnicze i społeczne Rycerza i jego sojuszników o 1 pkt (do swojego limitu). Ponadto Rycerz otrzymuje dodatkowo ±1 podczas testów tych umiejętności. Wyklucza się z innymi Aurami tej samej postaci.

I Szczerość

Promieniująca pewność siebie i świdrujące spojrzenie kruszy serca tych, którzy knują i skrywają się w cieniach.

Każda istota – żywa lub martwa – jak i magia jawi się w oczach Rycerza łuną zdradzającą jej pochodzenie. W efekcie postać niezależnie od oświetlenia może rozpoznawać obecność istot w zasięgu wzroku oraz ich prawdomówność i szczerość intencji. Ponadto każde zaklęcie emanuje poświatą zdradzającą rodzaj zastosowanej magii oraz jej intensywność. Wyklucza się z innymi Aurami tej samej postaci.

I Waleczność

Wieloletni trening bojowy, musztra oraz hart ducha pozwalają przewidzieć nieczyste sztuczki tchórzliwych wrogów.

Rycerz i jego sojusznicy otrzymują +1 Hart oraz dodatkowo +1 Hart przeciwko atakom dystansowym. Ponadto Rycerz otrzymuje dodatkowo ±1 do testów Hartu. Wyklucza się z innymi Aurami tej samej postaci.

II Niezłomność

Głęboko wpojone nauki posłuszeństwa i oddania zakonowi dodają otuchy podczas mentalnego starcia z heretykami i szarlatańskimi bluźnierstwami.

Rycerz i jego sojusznicy otrzymują +1 do każdej Cechy (co wpływa także na cechy pochodne) przeciwko rzuconym zaklęciom. Ponadto Rycerz otrzymuje dodatkowo ±1 podczas testów przeciwko magii. Wyklucza się z innymi Aurami tej samej postaci.

II Męstwo

Największą chwałą jest rzucić wyzwanie śmierci. W jej obliczu każdy poznaje swą wartość.

Rycerz i jego sojusznicy otrzymują +1 umiejętności Wprawy albo wybranego Stylu walki (do swojego limitu) oraz Kość premiową podczas testów Opanowania. Ponadto Rycerz otrzymuje dodatkowo ±1 podczas testów Wprawy i Opanowania. Wyklucza się z innymi Aurami tej samej postaci.

III Heroizm

Nieprawdopodobne dokonania wielu wspaniałych rycerzy od wieków inspirowały młodsze pokolenia do równie bohaterskich czynów bez względu na przeciwności.

Wszystkie testy ochronne Rycerza oraz jego sojuszników otrzymują modyfikator ±1. Ponadto, Rycerz otrzymuje dodatkowo Kość premiową podczas testów ochronnych oraz jego redukcja obrażeń wzrasta o [W] punktów. Wyklucza się z innymi Aurami tej samej postaci.

Vis Tenabre

Zakazana wiedza

Wiedza tajemna, zwana także Wiedzą zakazaną, ma zgubny wpływ na wszystkich, z którymi się zetknie. Nie pomijając samego użytkownika magii. Niejednokrotnie poznanie jej sekretów doprowadziło szanowanych magów poza granice przyzwoitości. Do dziś można napotkać ich skutki pod postacią nieumarłych Liczy, wampirów lub innych wynaturzeń. Nie bez powodu księgi zawierające wiedzę tajemną są silnie strzeżone, a nawet wiedza o ich umiejscowieniu pozostaje okryta tajemnicą.

Magia krwi

Każde zaklęcie z domeny Wiedzy zakazanej ma swoją cenę. A jej walutą jest krew. Rzucający musi dodatkowo poświęcić 1 pkt. Wytrzymałości, aby rzucić zaklęcie z cechą „Magia krwi". Może poświęcić dodatkowy punkt Wytrzymałości za każdy Krąg zaklęcia, aby zmodyfikować wynik testu o ±1. Nie wymaga ono testu Podtrzymania – jest ono automatyczne w przypadku zaklęć, które na to pozwalają.

Sigil Zagłady

Magia krwi. Fala czarnej żrącej mgły pochłania każdą żywą istotę, z którą się zetknie. W obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów od wskazanego miejsca wszystkie żywe istoty tracą K12 pkt. Wytrzymałości. Udany test Hartu zmusza do użycia Kości karnej. Podtrzymanie **Rytuał:** węgiel (mineral).

Sigil Zatracenia

Magia krwi. W obszarze o średnicy [Krąg] metrów od wskazanego miejsca wszystkie żywe istoty tracą K12 pkt. Many, które są zamieniane w obrażenia. Udany test Sprytu zmusza do użycia Kości karnej. Podtrzymanie. **Rytuał:** rtęć (mineral).

Sigil Zniszczenia

Magia krwi. Przyspiesza degenerację materii powodując próchnienie drewna, rdzewienie metalu, kruszenie skał. Za każdy z wybranych [Krąg] przedmiotów należy wykonać rzut Żetonem Losu. Każdy przedmiot, za który wyrzucono Pecha, natychmiast kruszy się, pęka lub łamie. Każde magiczne wzmocnienie obiektu pozwala użyć dodatkowego Żetonu losu na takich samych zasadach jak Kość premiowa. **Rytuał:** Spiek (mineral).

Sigil Osłabienia

Magia krwi. W obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów od wskazanego miejsca wszystkie żywe istoty zyskują stan Osłabienie w każdej Turze, w której nie zdadzą testu Hartu. Podtrzymanie. **Rytuał:** żelazo (mineral).

Sigil Zniedołężenia

Magia krwi. W obszarze o średnicy [Int + Krąg] metrów od wskazanego miejsca wszystkie żywe istoty w każdej Turze, w której nie zdadzą testu Sprytu, zyskują [Krąg] losowych stanów ze zbioru: Oślepienie, Ogłuszenie, Przeciążenie, Okulawienie, Zmęczenie. Podtrzymanie. **Rytuał:** siarka (mineral).

Aberracja

Magia krwi. Zignorowanie naturalnych wytycznych konstruowania istot daje niesamowite rezultaty tym, którzy się ich nie boją. We wskazanym miejscu przyzywa całkowicie posłuszny rzucającemu konstrukt, którego żadna Cecha nie może przekroczyć [Int + Krąg]. Do stworzenia tego Przyzwańca są wykorzystywane pobliskie przedmioty, fragmenty martwych istot, ale również dowolne kończyny nierzadkich istot z bestiariusza. Przyzwaniec. **Rytuał**: żywa istota rozumna.

Dopelganger

Magia krwi. Przyzywa we wskazanym miejscu klona wybranej istoty o Cechach nieprzekraczających [Int + Krąg] każda. Dopelganger jest wyekwipowany w ten sam sposób, co cel zaklęcia, ale przedmioty nie posiadają swoich właściwości magicznych. Jeśli postać potrafi posługiwać się magią, Dopelganger również będzie mógł, lecz maksymalny Krąg znanych zaklęć nie może przekraczać Kręgu tego zaklęcia. Rzucenie tego zaklęcia po raz kolejny kończy działanie poprzedniego. **Rytuał:** krew ofiary.

Spojenie

Magia krwi. Rzucający i wskazana istota, która nie zda testu Woli, współdzielą zasoby Wytrzymałości i Many. Rzucający decyduje z czyjej puli mają zostać odjęte lub dodane punkty w razie potrzeby. Każde Przesycenie modyfikuje rzut obronny o ±1 (decyduje rzucający). **Rytuał**: kajdany.

Wyssanie

Wyłącznie siłą własnej woli można zaczerpnąć sił życiowych z okolicznych istot – trzeba tylko tylko wiedzieć jak. Wszystkie żywe istoty w obszarze o średnicy [W + Krąg] metrów od wskazanego miejsca tracą [K8] punktów Wytrzymałości albo Many (decyduje rzucający), a rzucający odzyskuje równowartość, o ile nie powiedzie się test Tężyzny (wybrano pkt. Wytrzymałości) albo Woli (wybrano pkt. Many). Podtrzymanie. **Rytuał**: ręka ghoula (trofeum)

Odbicie

Magia krwi. Rzucający redukuje otrzymywane obrażenia o połowę, a atakujący otrzymuje równowartość. Odbiciu podlega [Krąg] pierwszych skutecznych ataków w ciągu Tury. Przesycenie sprawia, że atakujący otrzymuje pełne obrażenia. Podtrzymanie. **Rytuał**: kolec Mantikory (trofeum).

Moja wola

Magia krwi. Narzucenie swojej woli innej istocie wymaga tęgiego umysłu, ale sprawdza się wybornie. W każdej Turze, w której cel nie zda testu Woli, rzucający decyduje w jaki sposób ofiara wykona swoją Turę. Podtrzymanie. **Rytuał:** nefrytowa obroża.

Sigil Śmierci

Magia krwi. Wypowiedzenie pradawnego słowa mocy ma tylko jeden efekt – natychmiastowa śmierć. Wszystkie żywe istoty w obszarze o średnicy [Int + Krąg] od wskazanego miejsca natychmiast umierają (uzyskuje stan Śmierć), o ile nie zdadzą testu Sprytu. **Rytuał:** pukiel włosów ofiary lub rzecz osobista.

Sha-Ra-Za

Magia krwi. Przywołuje we wskazanym miejscu (nie wiadomo skąd i lepiej nie wiedzieć) nieumarłego smoka. Nieumarły żywi Nienawiść względem istot żywych. Przyzwaniec. **Rytuał**: szczątki smoka.

Chanson

Zdolność magiczna

Chanson są Zdolnościami magicznymi, czyli zasadami specjalnymi, z których postać może korzystać w dowolnym momencie (zarówno w swojej Turze, jak i w niektórych przypadkach w Turach innych istot). Użycie i utrzymywanie Zdolności specjalnej nie wymagają testu, poświęcania pkt. Many (lub innych), ani poświęcania Akcji – chyba że opis zdolności określa inaczej. Nie podlegają także Rozproszeniu magii. W większości przypadków można je traktować jako zasady specjalne pasywne lub aktywowane w reakcji na inne działania. Każdej ze Zdolności magicznych postać musi nauczyć się z osobna, czyli zamiast rozwijania umiejętności podczas drugiego etapu Awansowania gracz może wykupić jedną z dostępnych. Na poziomach 1–9 dostępne są tylko Zdolności magiczne z I Kregu, na poziomach 10–19 dostępne są wszystkie z I i II Kręgu, a od 20 poziomu dostępne są wszystkie z Kręgów od I do III. Jeśli nie jest jednoznacznie podane, każda Zdolność specjalna traktowana jest tak, jakby była z I Kręgu. W trakcie gry może stosować wszystkie znane Zdolności specjalne bez ograniczenia liczby użyć na Turę, o ile opis samej zdolności nie określa inaczej.

Oto szczęścia łut w znoju wiecznych prób!

Obecność Barda w pobliżu, niczym królicza łapka, przynosi szczęście. W zupełnie nieprzewidywalnych momentach. Na początku każdej sesji gracz losuje liczbę z zakresu 2–9. Za każdym razem, gdy podczas dowolnego testu Barda lub któregokolwiek sojusznika w zasięgu percepcji, wypadnie ta liczba, gracz prowadzący Barda ma prawo zinterpretować wynik zamiast MG. Oczywiście jeśli będzie ona zbyt przesadzona, Mistrz Gry może powołać się na Pierwszą Zasadę i zinterpretować wynik po swojemu, lecz nawet wówczas powinien uwzględnić zamysł Barda.

Tak zawzięty był, aż padł był. Jeno powstał. I dalej pił!

Pokrzepiające słowo wypowiedziane w odpowiedni sposób potrafi rozpalić nadzieję, odbudować morale i pomóc odnaleźć skryte pokłady entuzjazmu. Bard może poświęcić najbliższą Akcję, by wybrana postać w pobliżu zyskała Determinację (zob. str. 178) do końca następnej Tury Barda.

Prawda nie taką się jawi, wszak bard się nią bawi.

Dziwne rzeczy dzieją w towarzystwie każdego Barda. Doprawdy nie sposób je przewidzieć. Raz w każdej Turze Bard może zabrać jedną kość użytą do testowania dowolnego atrybutu – swojego, pobliskiego sojusznika lub wroga. Postać testująca musi wówczas wykonać drugi rzut i staje się on ostatecznym a pierwotny jest całkowicie pomijany, jakby go w ogóle nie było. Następnie sam musi użyć tego wyniku podczas dowolnego rzutu w swojej Turze. Jeśli tego nie zrobi traci taką samą liczbę pkt. Many lub Wytrzymałości.

Strach ma wielkie oczy ... i pełne gacie!

Śmiech jest skuteczną bronią przeciwko każdemu koszmarowi. Bard może poświęcić najbliższą Akcję, by on sam i wszyscy sojusznicy w jego pobliżu otrzymują Stoicyzm (zob. str. 178) do końca następnej Tury Barda.

Lepszy chyży zdrajca, niż martwy druh.

Nikt nie jest w stanie dorwać zmykającego cwaniaka przed rozsierdzoną ciżbą. Lata praktyki z mieszkiem złota w jednym ręku i własnymi portkami w drugim, czynią mistrza. Bard podczas ucieczki z miejsca zagrożenia staje się Celem trudnym (zob. str. 178), pod warunkiem, że poświęca Akcję na ruch.

Kurtuazyjne ukłony i pochlebstw dwie strony.

Nieprzeciętna charyzma i sarkastyczny uśmieszek jest w stanie przekonać do siebie niemal każdego. Bard wzbudza Sympatię wśród wszystkich neutralnie nastawionych istot w pobliżu, które nie zdadzą testu Sprytu. Postacie, które zdały ten test odczuwają Życzliwość. U postaci, które wyrzuciły `10` Bard wywołuje Fascynację.

Twój ojciec zabawiał się z kozami, matole!

Każdego da się wyprowadzić z równowagi. Każdy to wie. Sztuką jest nie powtarzać się w wyzwiskach. Gracz prowadzący Barda musi wypowiedzieć jakieś zabawne wyzwisko, aby sprowokować wybrane istoty do okazania agresji. Wówczas muszą testować Opanowanie. Jeśli nie zdadzą testu odczuwają Agresję do postaci w pobliżu, które najgłośniej się śmieją. Jeśli zdadzą, odczuwają Wstręt. Natomiast w efekcie rzutu `10` odczuwają Nienawiść (zob. str. 178).

Atrybuty miękkie

Kultura

Ta flaga oznacza miejsce urodzenia i **pochodzenie** postaci. Za młodu postać chłonie najbardziej typowe w danym regionie umiejętności, które zostają z nią do końca.

Wybierz 1 z 3 losowych

Każdy gracz losuje 3 pozycje i z nich wybiera jedną. Najwygodniej jest posłużyć się dedykowaną talią kart (jeśli posiadasz). Zanotuj wybraną kulturę na swojej karcie postaci i zaznacz efekty. Te efekty są jednorazowe i stosuje się je tylko podczas tworzenia postaci.

Lp.	Nazwa	Efekt
1	**Æstalon**	+1 Orientacja, +1 Przekonywanie
2	**Bläit**	+1 Skradanie się, +1 Węch
3	**Paldrin**	+1 Zastraszanie, +1 Polityka
4	**Bord e'Laux**	+1 Łuczarstwo, +1 Religia
5	**Undr**	+1 Urok osobisty, +1 Gotowanie
6	**Elnora**	+1 Metafizyka, +1 Kaligrafia
7	**Urtana**	+1 Blefowanie, +1 Zwinne dłonie
8	**Argemund**	+1 Spostrzegawczość, +1 Metafizyka
9	**Krasnoludzkie Denny**	+1 Kowalstwo, +1 Kaligrafia
10	**Maldaar**	+1 Historia, +1 Alchemia
11	**Qyin-Dren**	+1 Bijatyka, +1 Atletyka
12	**Thull**	+1 Historia, +1 Wykrywanie magii
13	**Rubież Zachodnia**	+1 Zimna krew, +1 Koncentracja
14	**Tsbaga-Gryht**	+1 Czujność, +1 Rymarstwo
15	**C'kastell**	+1 Maskowanie, +1 Manipulacja
16	**Deret Morr**	+1 Medycyna, +1 Wprawa
17	**Uriz Yield**	+1 Medytacja, +1 Podsłuchiwanie
18	**Podświat**	+1 Empatia, +1 Językoznawstwo
19	**Lustris**	+1 Akrobatyka, +1 Łowiectwo
20	**Lunor**	+1 Łowiectwo, +1 Natura

Geneza

Ta flaga dotyczy okresu młodzieńczego, **pierwszych własnych kroków w dorosłym życiu** (niezależnie kiedy ta „dorosłość" spadła na postać). Może to być pierwsza praca lub przydomek z czasu młodzieńczego. Każda ścieżka nauczyła czegoś postać, rozsławiła lub wyposażyła w cenny przemiot.

Wybierz 1 z 3 losowych

Każdy gracz losuje 3 pozycje i z nich wybiera jedną. Najwygodniej jest posłużyć się dedykowaną talią kart (jeśli posiadasz). Zanotuj wybraną Genezę na swojej karcie postaci i zastosuj jej efekty. Te efekty są jednorazowe i stosuje się je tylko podczas tworzenia postaci.

Lp.	Nazwa	Efekt	Przedmiot osobisty
2	**Cieć**	+1 Czujność	dzwonek
3	**Cyrkowiec**	+1 Zwinność (max 5), -1 do innej Cechy	trzy pileczki do żonglowania
4	**Czeladnik alchemika**	+1 Alchemia	sakiewka suszonych ziół
5	**Czeladnik kowala**	+1 Kowalstwo	młot kowalski, sztaba żelaza

Lp.	Nazwa	Efekt	Przedmiot osobisty
6	**Czeladnik rymarza**	+1 Rymarstwo	nóż rymarski, wyprawiona skóra wilka
7	**Czeladnik ślusarza**	+1 Zwinne dłonie	pęk wytrychów
8	**Dezerter**	+1 Maskowanie	Manierka z gorzałką
9	**Giermek**	+1 Atletyka	drewniany miecz treningowy
10	**Górnik**	+1 Wytrzymałość	kilof górniczy
11	**Guślarz**	+1 Medycyna	woreczek ziół leczniczych, ptasie kości do wróżb
12	**Grabarz / Szabrownik**	+1 Zimna krew	łopata grabarska
13	**Kinetyk**	+1 Mana	gładki otoczak
14	**Kłusownik**	+1 Łowiectwo	sidła na drobną zwierzynę
15	**Kupczyk**	+1 Przekonywanie	podróżna waga kupiecka
16	**Kuchcik**	+1 Gotowanie	drewniana warzęcha
17	**Latarnik**	+1 Czujność	oliwna latarnia
18	**Majtek**	+1 Refleks	żeglarska lina
19	**Mieszczanin**	+1 Historia	stara mapa rodzinnego miasta
20	**Muzykant**	+1 Podsłuchiwanie	prosty drewniany flet
21	**Nowicjusz**	+1 Religia	prosty modlitewnik, amulet z symbolem bóstwa
22	**Odludek**	+1 Medytacja	laska wędrowca
23	**Osiłek**	+1 Tężyzna (max 5), -1 do innej Cechy	znoszone robocze rękawice
24	**Parobek**	+1 Hart	sierp
25	**Paser**	+1 Blefowanie	sfatygowana sakwa na towar z ukrytą kieszonką
26	**Plebejusz**	+1 Empatia	podstawowe narzędzia rzemieślnicze
27	**Poganiacz**	+1 Zastraszanie	bicz
28	**Przystojniak / Ślicznotka**	+1 Urok osobisty	grzebień drewniany
29	**Sierota**	+1 Skradanie się	prosty nóż
30	**Skryba**	+1 Kaligrafia	pióro i kałamarz
31	**Szlachetnie urodzony**	+1 Polityka	para znoszonych, lecz wciąż eleganckich rękawiczek
32	**Szczurołap**	+1 Natura	klatka na szczury
33	**Szuler**	+1 Zwinne dłonie	talia oznaczonych kart lub kości
34	**Typ spod ciemnej gwiazdy**	+1 Zimna krew	nóż chowany w rękawie
35	**Uparciuch**	+1 Wola (max 5), -1 do innej Cechy	znoszona, rodzinna chusta
36	**W czepcu urodzony**	+1 Intelekt (max 5), -1 do innej Cechy	amulet z zasuszonej pępowiny
37	**Włóczęga**	+1 Kroki	znoszone buty z wysoką cholewą
38	**Woźnica**	+1 Orientacja	skórzana uprząż
39	**Wybraniec**	+1 Mana	mały symbol wybranego bóstwa
40	**Wykidajło**	+1 Wprawa	drewniana pałka
41	**Wynalazca**	+1 Spryt	zestaw prostych narzędzi majsterkowicza
43	**Zakapior**	+1 Opanowanie	Skórzane karwasze z żelaznymi ćwiekami
44	**Zielarz**	+1 Alchemia	koszyk zebranych ziół
45	**Znajda**	zdolność Adaptacja	nieoznaczona, prosta zawieszka
46	**Żak**	+1 Wykrywanie magii	sfatygowany podręcznik

Lp.	Nazwa	Efekt	Przedmiot osobisty
47	**Żebrak**	zdolność Wszechstronność	znoszony płaszcz

Temperament

Cechy temperamentu to główne wytyczne zachowania i decyzji postaci, którymi gracz może się kierować, aby odgrywać swojego bohatera.

Wybierz 2 z 4 losowych

Każdy gracz losuje 4 pary przeciwstawnych cech i z nich wybiera dokładnie dwie – **jedną „lewą" i jedną „prawą"**. Najwygodniej jest posłużyć się dedykowaną talią kart (jeśli posiadasz). Zanotuj wybrane cechy Temperamentu na swojej karcie postaci. Nie ma efektu natychmiastowego. Podczas gry gracz może sugerować się w decyzjach swoim Przekonaniem, powoływać się na nie aby uzyskać **ułatwienie lub utrudnienie** w testach. Mistrz Gry również może powoływać się na tę flagę, aby nadać ułatwienie lub utrudnienie w scenie.

Lp.	Lewa	Prawa
1	Łatwowierny	Podejrzliwy
2	Gaduła	Skryty
3	Wesołek	Ponurak
4	Uczciwy	Łgarz
5	Praworządny	Buntowniczy
6	Zachowawczy	Ryzykant
7	Logiczny	Emocjonalny
8	Stoicki	Porywczy
9	Kulturalny	Ordynarny
10	Współczujący	Pogardliwy
11	Bojaźliwy	Zadziorny
12	Uległy	Władczy
13	Litościwy	Okrutny
14	Wybaczający	Zawistny
15	Optymista	Pesymista
16	Elegant	Flejtuch
17	Filozoficzny	Prozaiczny
18	Dziarski	Niechętny
19	Filantrop	Cynik
20	Tradycjonalista	Postępowy
21	Apatyczny	Wścibski
22	Powściągliwy	Chciwy
23	Skromny	Pyszny
24	Wielkoduszny	Mściwy
25	Racjonalny	Przesądny
26	Drobiazgowy	Niechlujny
27	Ascetyczny	Hedonistyczny
28	Opiekuńczy	Samolubny
29	Lojalny	Pragmatyczny
30	Uległy	Uparty

Brzemię

Ta flaga oznacza jakąś trudną sprawę z przeszłości, konsekwencje złej decyzji, splotu losu, wypadek, przestępstwo, wzgardzone więzy krwi. Jest **fabularna „kula u nogi”** dla postaci. Dzięki temu gracz może odgrywać postać, która nie jest krystalicznie czysta i tym samym nudna i płaska. Za odgrywanie mechaniczne tego Brzemienia gracz może być nagradzany Żetonami Losu.

Wybierz 1 z 3 losowych

Każdy gracz losuje 3 pozycje i z nich wybiera jedną. Najwygodniej jest posłużyć się dedykowaną talią kart (jeśli posiadasz). Zanotuj wybrane Brzemię na swojej karcie postaci. Nie ma efektu natychmiastowego, ale podczas gry Mistrz Gry może powoływać się na tę flagę, aby tworzyć sceny, które mogą wpędzać gracza lub całą drużynę w **tarapaty** lub utrudniać działania, a tym samym też dawać graczowi okazję do udowadniania / przełamywania tej flagi i zdobywania **Żetonów Losu**. Gracz sam też może powoływać się na tę flagę, aby sobie utrudnić test bądź działanie jako takie.

Lp.	Nazwa	Opis
1	**Zhańbione nazwisko**	Twoja rodzina straciła status przez skandal lub zdradę; budzisz niechęć u szlachty i mieszczan.
2	**Bękart**	Jesteś nieślubnym dzieckiem kogoś wpływowego; Twoje istnienie jest dowodem grzechu, którego rodzic chce się pozbyć.
3	**Zaginiony bliski**	Ktoś z Twojej rodziny zniknął w niewyjaśnionych okolicznościach, a Ty wszędzie widzisz ślady prowadzące do prawdy.
4	**Rodzinna wendetta**	Twoja rodzina od pokoleń toczy krwawy spór z innym rodem; każdy ich przedstawiciel to Twój wróg.
5	**Opieka nad słabym**	Musisz łożyć na utrzymanie chorego rodzeństwa lub starszych rodziców, co zmusza Cię do ciągłego szukania zarobku.
6	**Cień przodka**	Twój rodzic był bohaterem (lub zbrodniarzem), a świat oczekuje, że będziesz dokładnie taki sam.
7	**List gończy**	W sąsiednim regionie Twoja głowa jest wyceniona za zbrodnię, której (być może) nie popełniłeś.
8	**Dezerter**	Porzuciłeś służbę w wojsku lub zakonie; jeśli Cię złapią, czeka Cię sąd polowy lub stryczek.
9	**Dług wdzięczności**	Ktoś wpływowy ocalił Ci życie; teraz ta osoba może zażądać od Ciebie dowolnej, nawet podłej przysługi.
10	**Wspólnik zbrodni**	Brałeś udział w czymś strasznym, a Twój dawny kompan właśnie zaczął Cię szantażować.
11	**Złamana przysięga**	Złamałeś święty ślub gildyjny lub religijny; Twoi dawni bracia uważają Cię za cel do eliminacji.
12	**Nieudany kontrakt**	Przez Twój błąd zginęli niewinni lub przepadł cenny ładunek; Twoja reputacja w zawodzie jest zrujnowana.
13	**Ślad descendanta**	Miałeś kontakt z mrokiem, który zostawił na Tobie piętno (fizyczne lub psychiczne); przyciągasz niechcianą uwagę demonów.
14	**Klątwa krwi**	W Twojej rodzinie płynie skaza, która powoli zaczyna objawiać się u Ciebie (np. dziwne sny, zmiany skórne).
15	**Pakt z cieniem**	W chwili desperacji obiecałeś coś istocie z innego wymiaru; termin zapłaty właśnie mija.
16	**Widmowy towarzysz**	Prześladuje Cię duch osoby, której nie zdążyłeś pomóc; tylko Ty go słyszysz i widzisz.
17	**Skradziony artefakt**	Posiadasz przedmiot, który nie należy do Ciebie; jego prawowity właściciel nie cofnie się przed niczym, by go odzyskać.
18	**Niechciany dar**	Przebudziła się w Tobie moc, której nie kontrolujesz; każda próba użycia magii może skończyć się katastrofą.
19	**Lichwiarski dług**	Jesteś winien ogromną sumę bezwzględnemu przestępcy; odsetki rosną z każdym dniem.
20	**Fałszywa tożsamość**	Udajesz kogoś, kim nie jesteś (np. rycerza, uczonego); jeden błąd może zburzyć Twoją legendę i zaprowadzić Cię do lochu.
21	**Świadek inkwizycji**	Widziałeś rytuał lub zbrodnię kultu; teraz jesteś jedyną osobą, którą muszą uciszyć.
22	**Uzależnienie**	Twoje ciało lub umysł wymaga rzadkiej substancji (mikstury, ziela), bez której stajesz się wrakiem człowieka.
23	**Wygnaniec**	Zostałeś wyrzucony ze swojej społeczności za poglądy lub czyny; nie masz prawa powrotu pod karą śmierci.
24	**Proroctwo upadku**	Wyrocznia przepowiedziała, że sprowadzisz nieszczęście na swoich towarzyszy; boisz się, że to się ziści.
25	**Zakazana miłość**	Kochasz kogoś z wrogiej frakcji lub rodziny; ta relacja jest śmiertelnym zagrożeniem dla Was obojga.
26	**Zdrada mentora**	Twój mistrz Cię oszukał i wykorzystał do niecnych celów; teraz szukasz go, by wyrównać rachunki.
27	**Rywal z przeszłości**	Ktoś o podobnych umiejętnościach zawsze depcze Ci po piętach, próbując Cię uprzedzić lub upokorzyć.

Lp.	Nazwa	Opis
28	**Ostatni z rodu**	Jesteś jedyną osobą, która przeżyła zagładę Twojej wioski/klasztoru; ciąży na Tobie obowiązek odbudowy lub zemsty.
29	**Więzy krwi pod przymusem**	Twój bliski krewny służy po stronie wroga; musisz go sprowadzić na dobrą drogę lub zabić.

Groza

Ta flaga oznacza **największy lęk** postaci, coś co paraliżuje jej ciało i zmysły. Nie musi być racjonalny ani uzasadniony. Każdy ma coś, czego boi się najbardziej na świecie, nawet jeśli jest to własne odbicie w lustrze. Lub jego brak. Odgrywanie Grozy dodaje postaci unikalnego charakteru, głębi i pozwala wszystkim przy stole pokazać, że taka postać nie jest tylko workiem statystyk.

Wybierz 1 z 3 losowych

Każdy gracz losuje 3 pozycje i z nich wybiera jedną. Najwygodniej jest posłużyć się dedykowaną talią kart (jeśli posiadasz). Zanotuj wybraną Grozę na swojej karcie postaci. Nie ma efektu natychmiastowego, ale podczas gry Mistrz Gry może powoływać się na tę flagę, aby tworzyć sceny, które mogą wpędzać gracza lub całą drużynę w **tarapaty**, utrudniać działania a tym samym też dawać graczowi okazję do udowadniania / przełamywania tej flagi i zdobywania **Żetonów Losu**. Gracz sam też może powoływać się na tę flagę, aby sobie utrudnić test bądź działanie jako takie.

Lp.	Nazwa	Opis
1	**Hipochondria**	lęk przed utratą sił witalnych, krwi, stłuczeń i zadrapań.
2	**Dendrofobia**	lęk przed drzewami, korzeniami, lasami.
3	**Nyktofobia**	lęk przed ciemnością, nocą.
4	**Gynofobia**	lęk przed kobietami.
5	**Adrofobia**	lęk przed mężczyznami.
6	**Heterofobia**	lęk przed osobnikami przeciwnej płci.
7	**Mizofobia**	lęk przed brudem, zarazkami i kontaktem fizycznym.
8	**Trema**	lęk przed wystąpieniami publicznymi, rozmowami z ważnymi postaciami.
9	**Agorafobia**	lęk przed miejscami bez sufitu.
10	**Pirofobia**	lęk przed ogniem.
11	**Klaustrofobia**	lęk przed zamkniętymi lub ciasnymi pomieszczeniami.
12	**Aichmofobia**	lęk przed ostrymi i niebezpiecznymi przedmiotami.
13	**Algofobia**	lęk przed zadawaniem bólu i cierpienia.
14	**Hegemonofobia**	lęk przed dominacją, byciem zmanipulowanym, przed osobami z silnym autorytetem.
15	**Metamorfofobia**	lęk przed mutacjami, metamorfozą, deformacją, transmutacjami i widocznymi chorobami ciała.
16	**Atelofobia**	lęk przed byciem zdemaskowanym, wytknięciem błędu/niedoskonałości i ocenieniem negatywnym.
17	**Arachnofobia**	lęk przed pająkami, pajęczynami, Vesperosem.
18	**Teofobia**	lęk przed kultystami, czcicielami bóstw i wyznawcami religii oraz bóstwami samymi w sobie.
19	**Entomofobia**	lęk przed robactwem, gryzoniami, owadami.
20	**Fotofobia**	lęk przed silnymi źródłami światła.
21	**Nekrofobia**	lęk przed nieumarłymi i martwymi.
22	**Fasmofobia**	lęk przed złem.
23	**Teratofobia**	lęk przed dużymi potworami.
24	**Hydrofobia**	lęk przed wodą, głębiną i utonięciem.
25	**Akrofobia**	lęk przed wysokością, lataniem i spadaniem.
26	**Technofobia**	lęk przed maszynami, konstruktami, golemami i wynalazkami.
27	**Oneirofobia**	lęk przed snami, koszmarami i zasypianiem.
28	**Eisoptrofobia**	lęk przed lustrami i własnym odbiciem.

Lp.	Nazwa	Opis
29	**Peniafobia**	lęk przed biedą i utratą majątku.
31	**Chronofobia**	lęk przed upływem czasu i starością.
32	**Toksykofobia**	lęk przed truciznami i byciem otrutym.
33	**Ksenofobia**	lęk przed przedstawicielami innych ras i kultur.
34	**Monofobia**	lęk przed samotnością i odrzuceniem.
35	**Demonofobia**	lęk przed demonami i descendantami.
36	**Neofobia**	lęk przed nowymi rzeczami, nieużywanymi, nowymi zjawiskami, objawami i efektami.
37	**Chemofobia**	lęk przed nieznanymi substancjami, alkoholem, miksturami.
38	**Wiccafobia**	lęk przed przedmiotami magicznymi, artefaktami, różdżkami i drogocennymi przedmiotami.
39	**Kakatofobia**	lęk przed brzydkimi istotami, zdeformowanymi, chorymi, zniekształconymi.
41	**Taksofobia**	lęk przed porządkiem, równością, synchronizacją, pedantycznym ułożeniem i sztucznością.
42	**Ochlofobia**	lęk przed tłumem, tłokiem, dużą grupą istot, ciasnotą.
43	**Plutofobia**	lęk przed bogactwem lub osobami zamożnymi (wyższym stanem).
44	**Pebofobia**	lęk przed ubóstwem lub osobami biednymi (niższym stanem).
45	**Brontofobia**	Lęk przed burzą, piorunami, grzmotami i hukiem uderzeń błyskawic

Przekonanie

Ta flaga jest **kłamstwem, w które postać dobrowolnie wierzy**. Może to być rodzinne motto, zła interpretacja dramatycznych wydarzeń z przeszłości, która mocno się odcisnęła w psychice lub własny wymysł wynikający z zaprzeczenia rzeczywistości, bądź też wyraz buntu przeciw rodzinie lub władzy. Jest to kolejna flaga nadająca postaci charakteru, pozwalająca dodać jej kolejnego wymiaru i głębi.

Wybierz 1 z 3 losowych

Każdy gracz losuje 3 pozycje i z nich wybiera jedną. Najwygodniej jest posłużyć się dedykowaną talią kart (jeśli posiadasz). Wybrane Przekonanie należy zanotować na karcie swojej postaci. Nie ma efektu natychmiastowego. Podczas gry gracz może sugerować się w decyzjach swoim Przekonaniem, powoływać się na nie aby uzyskać **ułatwienie lub utrudnienie** w testach. Mistrz Gry również może powoływać się na tę flagę, aby nadać ułatwienie lub utrudnienie w scenie.

Lp.	Nazwa Przekonania	Opis
1	**Magia to Pasożyt**	Wierzysz, że każde rzucone zaklęcie nieodwracalnie niszczy kawałek duszy rzucającego lub świata; używasz magii tylko w ostateczności, gardząc tymi, którzy nią szafują.
2	**Cielesna Doskonałość**	Uważasz, że ciało jest tylko gliną, którą należy ulepszać (mutacjami, biomancją, wszczepami), a naturalna forma to oznaka słabości i lenistwa.
3	**Cena Krwi**	Jesteś przekonany, że prawdziwą moc można uzyskać tylko przez Vis Tenebrae; każda inna magia to dziecinne sztuczki dla tchórzy, którzy boją się pobrudzić ręce.
4	**Logika Snu**	Wierzysz, że jawa jest tylko kolejną warstwą snu; konsekwencje czynów są iluzoryczne, więc moralność nie ma znaczenia, liczy się tylko wola śniącego.
5	**Technokracja**	Uważasz, że bogowie nas porzucili i tylko technologia oraz inżynieria (golemy, maszyny parowe, zeppeliny) mogą uratować cywilizację przed upadkiem.
6	**Kult Wykwitu**	Wierzysz, że Wykwit w Uriz Yield nie jest zarazą, lecz boskim planem ewolucji, a "Przejęci" to po prostu wyższa forma bytu, której inni nie rozumieją.
7	**Wiedza to Towar**	Uważasz, że nie ma "złej" wiedzy, są tylko sekrety, na które kogoś nie stać; sprzedałbyś nawet tajemnice państwowe, gdyby cena była odpowiednia.
8	**Miecz Anamrona**	Wierzysz, że sprawiedliwość nie istnieje bez kary, a litość jest obrazą dla ofiar; każde przestępstwo, nawet kradzież chleba, musi zostać ukarane surowo.
9	**Fatalizm Losu**	Jesteś przekonany, że data Twojej śmierci jest już zapisana w Klepsydrze Czasu Morgiatha; podejmujesz samobójcze ryzyko, bo "jeśli to nie mój dzień, to nic mnie nie zabije".
10	**Boska Pycha**	Wierzysz, że bogowie karmią się naszym cierpieniem jak wampiry; Twoim życiowym celem jest udowodnienie, że śmiertelnicy nie potrzebują ich łaski.
11	**Słuszne Kłamstwo**	Uważasz, że prawda jest zbyt brutalna dla prostego ludu; Twoim obowiązkiem jest kłamać i manipulować

Lp.	Nazwa Przekonania	Opis
		(zgodnie z Lentealem), by utrzymać porządek i nadzieję.
12	**Oczyszczający Ogień**	Wierzysz, że zepsucie świata (mutacje, herezje) można wypalić tylko dosłownie; ogień Brod-Gara jest jedynym lekarstwem, a wszystko, co płonie, zasługiwało na to.
13	**Natura to Chaos**	Wierzysz, że cywilizacja jest błędem, a jedyne prawdziwe prawo to prawo dżungli (Lustris/Lunor); słabi powinni służyć silnym lub zginąć.
14	**Głosy Przodków**	Jesteś przekonany, że duchy zmarłych (lub totemy orków) stale Cię oceniają; nie podejmiesz żadnej ważnej decyzji bez znaku lub rytuału wróżebnego.
15	**Błękitna Krew**	Wierzysz, że chłopi i plebs to istoty niższego rzędu, stworzone tylko do służby szlachcie; ich życie i opinie nie mają dla Ciebie żadnej wartości.
16	**Honor ponad Życie**	Złamanie danego słowa lub ucieczka z pola walki są gorsze niż śmierć; wolisz zginąć w beznadziejnej walce, niż splamić swoje imię taktycznym odwrotem.
17	**Prawo Złota**	Uważasz, że każdy kodeks moralny to bzdura dla biedaków; prawo stoi po stronie tego, kto ma pełniejszą sakiewkę (typowe dla kupców z Æstalonu).
18	**Anarchia Wolności**	Wierzysz, że wszelka władza (królowie, rady, gildie) to tyrania; Twoim obowiązkiem jest łamać prawo i podważać autorytety, gdziekolwiek się pojawisz.
19	**Klan jest Wszystkim**	Jesteś przekonany, że jednostka jest niczym bez grupy; poświęcisz każdego obcego, byle chronić "swoich", nawet jeśli "swoi" nie mają racji.
20	**Cel uświęca Środki**	Wierzysz, że dla "większego dobra" (ochrony królestwa, zniszczenia zła) dopuszczalne jest każde okrucieństwo, tortury i ofiary z niewinnych.
21	**Kobieta na Tronie**	Wierzysz, że mężczyźni są z natury niezdolni do rządzenia i nadają się tylko do walki lub pracy fizycznej; władza należy się kobietom (Eschenii/C'kastell).
22	**Wyższość Starszych Ras**	Wierzysz, że ludzie, karły i gnomy to ledwie mówiące zwierzęta o krótkim żywocie, których trzeba kontrolować, zanim zniszczą świat swoją ignorancją.
23	**Ludzka Dominacja**	Uważasz, że nieludzie (elfy, krasnoludy, bestie) to relikty przeszłości, które powinny ustąpić miejsca dominacji człowieka lub zostać wytępione (echa Wielkiej Czystki z Paldrinu).
24	**Wróg Zielonoskórych**	Wierzysz, że każdy Ork, Goblin czy Troll to bezrozumny potwór, którego należy zabić na miejscu; nie uznajesz możliwości negocjacji z "zielonymi".
25	**Przekleństwo Mieszańców**	Uważasz, że Półelfy, Diablęta i Mutanci to błędy natury, które przynoszą pecha; unikasz ich dotyku i towarzystwa jak ognia.
26	**Krasnoludzka Chciwość**	Wierzysz, że nic na świecie nie jest tak pewne i godne zaufania jak ciężar złota i chłód stali; miłość i przyjaźń przemijają, bogactwo trwa.
27	**Zemsta Eschenów**	Jesteś przekonany, że świat "ukradł" Eschenom należne im miejsce i pewnego dnia odzyskają je siłą, zniewalając inne rasy.
28	**Strach przed Nocą**	Wierzysz, że ciemność nie jest po prostu brakiem światła, ale żywą, wrogą siłą (Głębina); nigdy nie wejdziesz w mrok bez źródła światła, choćbyś miał zdradzić pozycję wrogowi.
29	**Wszyscy są Skażeni**	Po wydarzeniach w Bläit lub Uriz Yield wierzysz, że każdy nosi w sobie ukrytą mutację lub chorobę; obsesyjnie dbasz o czystość i unikasz kontaktu fizycznego.
31	**Bestia wewnątrz**	Wierzysz, że Twoje wilkołactwo to dar dający prawo polować na słabszych; to nie choroba, to miejsce na szczycie łańcucha pokarmowego.
32	**Iluzja Bezpieczeństwa**	Uważasz, że mury miast i straże to kłamstwo; prawdziwe bezpieczeństwo daje tylko paranoja, ciągła czujność i własne ostrze.
33	**Martwi powinni służyć**	Wierzysz, że marnowanie ciał zmarłych w ziemi to grzech marnotrawstwa; zmarli nie czują bólu, więc powinni pracować i walczyć za żywych.
34	**Szacunek dla Łowcy**	Wierzysz, że potwory i bestie są czystsze i szlachetniejsze niż ludzie, bo nie kłamią; wolisz towarzystwo niebezpiecznego zwierzęcia (Chowańca) niż człowieka.
35	**Pacyfizm to Słabość**	Uważasz, że każdy konflikt, który nie kończy się śmiercią wroga, jest tylko odroczonym problemem; nie bierzesz jeńców.
36	**Język jest Ostrzejszy**	Wierzysz, że każdego można kupić, zastraszyć lub oszukać; sięgnięcie po broń to dowód na to, że zabrakło Ci inteligencji.
37	**Samotny Wilk**	Jesteś przekonany, że przywiązanie to słabość, którą wrogowie wykorzystają przeciwko Tobie; nikogo nie kochasz i nikomu w pełni nie ufasz.
38	**Dyskrecja jest dla Tchórzy**	Wierzysz, że czyn nie ma znaczenia, jeśli nikt go nie widział; wszystko, co robisz, musi być głośne,

Lp.	Nazwa Przekonania	Opis
		widowiskowe i legendarne.
39	**Oko za Oko**	Wyznajesz zasadę absolutnej wzajemności; nigdy nie puszczasz płazem zniewagi, ale też zawsze spłacasz każdy dług, co do miedziaka.
41	**Wszystko jest Grą**	Traktujesz życie jak wielki hazard; podejmujesz ryzykowne decyzje rzucając monetą, bo wierzysz, że los sprzyja szaleńcom.
42	**Perfekcjonizm**	Wierzysz, że porażka jest niedopuszczalna; jeśli nie możesz czegoś zrobić idealnie, wolisz tego nie robić wcale lub zniszczyć efekty swojej pracy.

Pragnienie

Ta flaga jest wielkim marzeniem, celem daleko dystanowym, do którego postać dąży. Może tak być, że postać z początku nie jest jego świadoma i odkrywa go z biegiem czasu (podczas gdy gracz ma tę świadomość). Pragnienie pozwala graczowi ruszyć z miejsca, kiedy chwilowo utknął, nie wie, co powinien teraz zrobić. Może także – a wręcz powinien – kierować się nim podczas podejmowania decyzji i odgrywania zwyczajnego zachowania swojej postaci.

Wybierz 1 z 3 losowych

Każdy gracz losuje 3 pozycje i z nich wybiera jedną. Najwygodniej jest posłużyć się dedykowaną talią kart (jeśli posiadasz). Wybrane Pragnienie należy zanotować na karcie swojej postaci. Nie ma efektu natychmiastowego. Podczas gry gracz może sugerować się w decyzjach swoim Przekonaniem, powoływać się na nie aby uzyskać **ułatwienie lub utrudnienie** w testach. Mistrz Gry również może powoływać się na tę flagę, aby nadać ułatwienie lub utrudnienie w scenie.

Lp.	Nazwa	Opis
1	**Miłość**	Poszukujesz bratniej duszy, partnera, który zrozumie Cię jak nikt inny lub znasz taką osobę, lecz coś stoi wam na przeszkodzie, abyście byli razem.
2	**Bogactwo**	Dążysz do gromadzenia bogactwa; dla Ciebie pieniądze to bezpieczeństwo, wolność i symbol sukcesu.
3	**Władza**	Pragniesz dominować nad innymi i kontrolować ich los; władza to dla Ciebie dowód wartości i niezależności.
4	**Zemsta**	Kieruje Tobą pragnienie zemsty na tych, którzy wyrządzili Ci krzywdę; chcesz wyrównać rachunki raz na zawsze.
5	**Przemiana**	Chcesz zmienić siebie lub swój świat na lepsze; dążysz do transformacji, która uczyni Cię silniejszym lub doskonalszym; chcesz pozbyć się uciążliwej wady.
6	**Odkrycie**	Pasjonuje Cię poznawanie tajemnic świata; cenisz wiedzę, nowe doświadczenia i odkrycia bardziej niż wszystko inne.
7	**Uzdrowienie**	Pragniesz leczyć innych, łagodzić cierpienie i przywracać nadzieję; wierzysz, że świat potrzebuje uzdrowiciela; pragniesz uleczyć samego siebie lub kogoś Ci bliskiego.
8	**Pokój**	Marzysz o świecie wolnym od konfliktów, w którym panuje harmonia; dążysz do pokoju i pojednania.
9	**Wolność**	Cenisz wolność ponad wszystko i pragniesz żyć bez ograniczeń; chcesz być niezależny i sam decydować o swoim losie; może ktoś bliski jest przez kogoś kontrolowany, zmuszany do czegoś wbrew swojej woli i chcesz mu pomóc odzyskać wolność.
10	**Odkupienie win**	Pragniesz zadośćuczynić za popełnione błędy; chcesz naprawić przeszłość i odkupić swoje winy.
11	**Ocalenie**	Chcesz ratować innych przed niebezpieczeństwem; wierzysz, że Twoim przeznaczeniem jest chronić słabszych i potrzebujących; może ktoś bliski potrzebuje ocalenia przed złem, niebezpieczeństwem lub chorobą.
12	**Wynalazek**	Inspiruje Cię możliwość tworzenia czegoś unikalnego, innowacyjnego – wynalazku, dzieła sztuki, teorii naukowej. Chcesz pozostawić po sobie ślad w postaci odkrycia, które zmieni świat.
13	**Dzieło życia**	Pragniesz stworzyć dzieło swojego życia – monumentalne, trwałe i znaczące. Może to być budowla, dzieło sztuki, system prawny czy filozoficzny, które przetrwa pokolenia i stanie się symbolem Twojej potęgi lub wizji.
14	**Sława**	Marzysz o sławie i uznaniu – chcesz być podziwiany, szanowany, może nawet uwielbiany. Twoje imię ma być znane i szanowane, a Twoje czyny inspiracją dla innych.
15	**Przedłużenie życia**	Obawiasz się śmierci i chcesz przedłużyć swoje życie za wszelką cenę. Możesz dążyć do nieśmiertelności, korzystając z magii, alchemii lub sekretnych rytuałów.
16	**Ród lub klan**	Pragniesz założyć własny ród, dynastię lub klan. Chcesz, aby Twoje nazwisko przetrwało wieki, a potomkowie kontynuowali Twoje dzieło, wzmacniając potęgę i prestiż rodu.

Lp.	Nazwa	Opis
17	**Zdobycie artefaktu**	Zdeterminowany jesteś zdobyć potężny magiczny artefakt. Przedmiot ten ma dla Ciebie ogromne znaczenie, może być kluczem do władzy, bezpieczeństwa lub realizacji Twoich celów.
18	**Dziedzictwo**	Chcesz pozostawić trwały ślad po sobie – dziedzictwo, które przetrwa lata i będzie świadectwem Twojej egzystencji. Może to być zbiór wiedzy, założona organizacja czy zapisana historia, które będą inspiracją dla przyszłych pokoleń.
19	**Uzyskanie tytułu**	Marzysz o zdobyciu tytułu szlacheckiego i pozycji społecznej. Chcesz piastować ważne stanowisko, cieszyć się przywilejami i wpływać na losy krainy.
20	**Przyjazna przystań**	Marzysz o pozyskaniu lub zbudowaniu karczmy, lecznicy, fortu albo nawet zamku, który będzie bezpieczną przystanią, przyjaznym miejscem do odpoczynku i handlu, ośrodkiem kultu lub siedzibą ważnej organizacji.





Ekwipunek

Oręż

Przedmioty podstawowe

Wybrane przedmioty zostały oznaczone symbolem *, który wskazuje, że może być wybrany przez gracza podczas tworzenia postaci. Pozostałe przedmioty są dostępne jedynie w trakcie gry. Dzięki temu będzie wyczuwalna progresja ekwipunku.

Właściwości broni

Zasady zaawansowane

Wszystkie poniższe zasady specjalne broni należy traktować jako zaawansowane. Zalecane jest stosowanie ich, gdy gracze opanują zasady: Akcja, Reakcja oraz Warunki terenu i sytuacyjne.

Broń dwuręczna

Broń dwuręczna to broń wymagająca 2 rąk do prawidłowego władania, zatem w żaden sposób w walce nie można używać żadnej z rąk do czegokolwiek innego, jak na przykład do posługiwania się tarczą czy inną bronią. Władając bronią drwurącz rzut na obrażenia wykonuje się z Kością Premiową (wzrost obrażeń o 25-30 %). Zasięg ataków wzrasta do 2 metrów, ale uniemożliwia walkę w bezpośrednim zwarciu (0 metrów).

Broń półtoraręczna

Broń półtoraręczna to oręż, którym można władać zarówno jedną jak i dwoma rękoma. Używana przy pomocy 2 rąk zapewnia profity wynikające ze stylu walki bronią dwuręczną. Natomiast używana jednorącz pozwala zastosować styl walki jedną bronią.

Broń lekka

Broń lekka zwiększa Zwinność użytkownika w walce o 1, o ile nie posiada innej broni nielekkiej. Używanie wielu broni lekkich nie kumuluje tego bonusu. Ponadto ta właściwość pozwala w określonych sytuacjach dobyć, zmienić lub załadować broń bez poświęcania Akcji.

Broń obuchowa

Broń obuchowa zadaje zwiększone obrażenia o 1 oraz każde Draśnięcie daje celowi punkt Kontuzji.

Broń nadziewająca

Postać walcząca bronią nadziewającą może w każdej pierwszej Turze walki z nowym przeciwnikiem wykonać Reakcję kiedy przeciwnik zbliża się do postaci. Ponadto zasięg broni nadziewającej jest zwiększony do 2 metrów.

Broń improwizowana

Przedmiot, który nie jest przeznaczony do walki a może być użyty jako imitacja broni jest traktowany jako Broń improwizowana. Test ataku wykonuje się z połową wartości Wprawy lub innej umiejętności. Obrażenia jakie zadaje broń improwizowana mogą być różne, Mistrzu gry, od K6 do K10 (bez Cechy).

Broń trudna

Niektóre bronie stanowią równie duże zagrożenie dla wrogów co dla posiadacza. Właściwe władanie takim orężem jest znacznie trudniejsze. Wszystkie testy ataku są wykonywane z modyfikatorem –1 do testowanego atrybutu (np. Wprawy).

Broń rzadka

Sposób wytwarzania niektórych broni jest tak skomplikowany lub tak pieczołowicie chroniony, że mało gdzie można natknąć się na przykładowy egzemplarz. Właściwość „broń rzadka" oznacza, że przedmiot jest znacznie droższy niż jego wartość a jeszcze trudniej jest go znaleźć.

Broń rzucana

Właściwość ta oznacza, że tą samą bronią można posługiwać się jak bronią miotaną. Po wykonaniu ataku – w zależności od jego skuteczności – broń zostaje przemieszczona w cel lub w jego okolice i jej dotychczasowy posiadacz nie może jej użyć ponownie. Ponadto każdy atak otrzymuje atut Zaskoczenie.

Broń niepozorna

Właściwość ta oznacza, że przedmiot nie rzuca się w oczy jako stanowiąca zagrożenie. Przez większość ludzi (i innych ras humanoidalnych również) jest traktowana jako zwykły element wyposażenia lub narzędzie.

Krasnoludzka stal

Specjalna obróbka stali, hartowanie i utwardzanie, sprawia, że broń i zbroja wykonana z takie stali są o wiele bardziej skuteczne. Broń z hartowanej krasnoludzkiej stali zapewnia raz na Turę Przerzut jednej kości na zadawanie obrażeń. Pancerz z hartowanej stali zapewnia raz na Turę Przerzut testu Hartu. Stworzenie takiego przedmiotu wymaga rasy Krasnoluda lub kultury Krasnoludzkie denny lub Ælstalon.

Elfickie drewno

Elfickie drewno, to efekt specjalnego procesu preparowania drewna, by było bardziej elastyczne i lekkie a zarazem wytrzymałe. Broń taka zapewnia raz na Turę Przerzut jednej kości na zadawanie obrażeń (dotyczy również strzał i bełtów). Stworzenie takiego przedmiotu wymaga rasy Elfa lub kultury Lunor, C'kastell, Elnora.

Orkowa skóra

Zielonoskórzy przez wieki opanowali godny podziwu kunszt garbowania skór pokonanych stworów. W efekcie ich pancerze niemalże dorównują twardością zbrojom metalowym bez dodatkowej wagi i ograniczania ruchów. Pancerz wykonany z orkowej skóry daje Kość Premiową podczas rzutu na redukcję obrażeń.

Broń dystansowa

Broń dystansowa pozwala razić wrogów z bezpiecznej odległości z dużą skutecznością.

- każdy atak otrzymuje atut Zaskoczenie wynikający ze Stylu walki bronią dystansową,
- jeśli broń ma dodatkowo właściwość Broń dwuręczna zmusza do użycia Kości Karnej w przypadku testu uników (Refleksu).
- każda tego typu broń ma przypisany zasięg efektywny, czyli dystans, na jakim dana broń jest najbardziej skuteczna. Jeśli cel znajduje się dalej, nadal można go zaatakować, lecz celność takiego ataku jest znacznie mniejsza. Testy ataku na dystansie większym od zasięgu efektywnego są wykonywane z Kością Karną.
- należy poświęcić Akcję na uzdatnienie broni do ataku (Interakcja z otoczeniem). W przypadku łuku – wyjęcie i nałożenie strzały, a w przypadku rzutu toporkami – wyjęcie broni i przybranie dogodnej pozycji. Jedynie broń lekka może być zwolniona z tej konieczności, o ile postać dysponuje odpowiednią Zdolnością.

Długie ładowanie

Większość broni dystansowych wymaga uzbrojenia lub naładowania przed użyciem. Część z nich jest na tyle wymagająca, że potrzeba znacznie więcej czasu na tę czynność. Broń z tą właściwością wymaga poświęcenia 2 Akcji, aby ją uzbroić przed strzałem.

Bardzo długie ładowanie

Niektóre bronie są na tyle wymagająca, że potrzeba bardzo dużo czasu i precyzji, aby przygotować ją do użytku. Broń z tą właściwością wymaga poświęcenia pełnych 2 Tur, aby ją uzbroić przed strzałem.

Przebijanie (X)

Broń z tą właściwością obniża Hart podczas testu obronnego celu o X. Przykładowo Przebijanie (2) oznacza, że cel ma –2 do hartu

podczas testu obronnego. W połączeniu z atutem Zaskoczenie najpierw Hart jest obniżany o połowę, a następnie jest obniżany o X w wyniku Przebijania.

Miecze



Nóż *

Wartość: 25
Obrażenia: T + K3
Inne: broń lekka
broń niepozorna
broń rzucana
8 m zasięgu efektywnego



Sztylet *

Wartość: 60
Obrażenia: T + K4
Inne: +1 Hart
broń lekka
broń rzucana
12 m zasięgu efektywnego



Miecz krótki *

Wartość: 150
Obrażenia: T + K6
Inne: +1 Hart
broń lekka



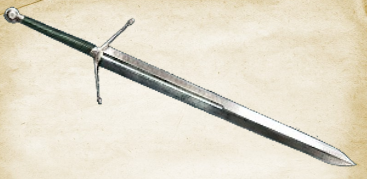
Wakizashi

Wartość: 350
Obrażenia: T + K8
Inne: broń rzadka
+1 Hart
broń lekka



Miecz długi

Wartość: 250
Obrażenia: T + K8
Inne: +1 Hart



Bastard

Wartość: 380
Obrażenia: T + K8 / T + K6*
Inne: +1 Hart
broń półtoraręczna



Katana

Wartość: 700
Obrażenia: T + K10 / T + K10*
Inne: broń rzadka
+1 Hart
broń półtoraręczna



Miecz dwuręczny

Wartość: 350
Obrażenia: T + K8*
Inne: +1 Hart
broń dwuręczna



Claymore

Wartość: 600
Obrażenia: T + K10*
Inne: broń rzadka
+1 Hart
broń dwuręczna
krępująca ruchy

Topory



Tasak *

Wartość: 45
Obrażenia: T + K6
Inne: broń lekka



Topór

Wartość: 150
Obrażenia: T + K8
Inne:



Pół-berdysz

Wartość: 250
Obrażenia: T + K10 / T + K6*
Inne: broń półtoraręczna



Siekiera

Wartość: 250
Obrażenia: T + K8*
Inne: broń dwuręczna



Topór dwuręczny

Wartość: 350
Obrażenia: T + K10*
Inne: broń dwuręczna



Wielki topór

Wartość: 550
Obrażenia: T + K12*
Inne: broń rzadka
broń dwuręczna
krępująca ruchy

Buławy



Pałka *

Wartość: 35

Obrażenia: T + K4

Inne: broń lekka
broń obuchowa



Młot bojowy

Wartość: 160

Obrażenia: T + K6

Inne: broń obuchowa



Korbacz

Wartość: 280

Obrażenia: T + K8

Inne: broń obuchowa

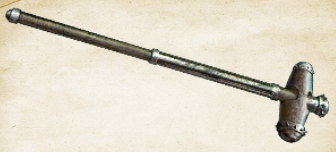


Kiścień dwuręczny

Wartość: 650

Obrażenia: T + K12*

Inne: broń rzadka
broń obuchowa
broń dwuręczna
broń trudna
krępująca ruchy



Młot dwuręczny

Wartość: 450

Obrażenia: T + K8*

Inne: broń obuchowa
broń dwuręczna



Kafar

Wartość: 550

Obrażenia: T + K10*

Inne: broń rzadka
broń obuchowa
broń dwuręczna
krępująca ruchy

Broń drzewcowa



Kostur *

Wartość: 40

Obrażenia: T + K3 / T + K3*

Inne: broń obuchowa
broń półtoraręczna
broń niepozorna



Włócznia

Wartość: 350

Obrażenia: T + K6 / T + K4*

Inne: broń półtoraręczna
broń nadziewająca
broń rzucana
16 m zasięgu efektywnego



Halabarda

Wartość: 280

Obrażenia: T + K8*

Inne: broń dwuręczna
broń nadziewająca
przebijanie (1)



Kosa bojowa

Wartość: 480

Obrażenia: T + K10*

Inne: broń rzadka
broń dwuręczna
broń trudna
broń nadziewająca

Łuki



Łuk cisowy *

Wartość: 80

Obrażenia: Zw + K4*

Inne: 2-12 metrów zasięgu efektywnego
broń dystansowa
broń dwuręczna
broń lekka

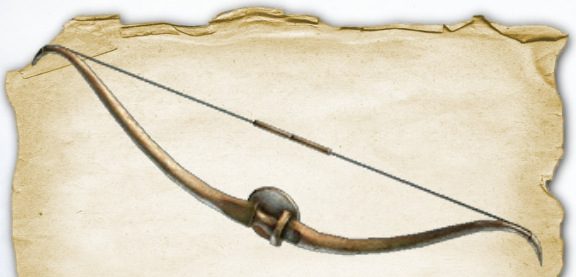


Łuk wiązowy

Wartość: 130

Obrażenia: Zw + K6*

Inne: 2-16 metrów zasięgu efektywnego
broń dystansowa
broń dwuręczna
broń lekka



Łuk wierzbowy

Wartość: 200

Obrażenia: Zw + K8*

Inne: 2-20 metrów zasięgu efektywnego
broń dystansowa
broń dwuręczna



Łuk dębowy

Wartość: 540

Obrażenia: Zw + K10*

Inne: 2-24 metrów zasięgu efektywnego
broń dystansowa
broń dwuręczna

Kusze



Kusza uproszczona

Wartość: 250

Obrażenia: 3K4

Inne: 2-12 metrów zasięgu efektywnego
broń dystansowa
broń lekka



Kusza lekka

Wartość: 400

Obrażenia: 3K6*

Inne: 2-16 metrów zasięgu efektywnego
broń dystansowa
broń dwuręczna
przebijanie (1)



Kusza ciężka

Wartość: 600

Obrażenia: 3K8*

Inne: 2-20 metrów zasięgu efektywnego
broń dystansowa
broń dwuręczna
długie ładowanie
przebijanie (2)



Kusza samorepetująca

Wartość: 1300

Obrażenia: 3K10*

Inne: broń rzadka
2-20 metrów zasięgu efektywnego
broń dystansowa
broń dwuręczna
długie ładowanie
przebijanie (3)

Broń miotana



Proca *

Wartość: 15

Obrażenia: Zw + K3

Inne: 12 m zasięgu efektywnego
broń dystansowa
broń obuchowa
broń lekka



Nóż *

Wartość: 25

Obrażenia: T + K3

Inne: broń lekka
broń niepozorna
broń rzucana
8 m zasięgu efektywnego



Sztylet *

Wartość: 60

Obrażenia: T + K4

Inne: +1 Wprawa
broń lekka
broń rzucana
12 m zasięgu efektywnego

Toporek

Wartość: 90

Obrażenia: T + K6

Inne: broń rzucana
8 m zasięgu efektywnego
broń lekka



Włócznia

Wartość: 350

Obrażenia: T + K6 / T + K4*

Inne: broń półtoraręczna
broń nadziewająca
broń rzucana
16 m zasięgu efektywnego

Proca dwuręczna

Wartość: 220

Obrażenia: Zw + K6*

Inne: 16 m zasięgu efektywnego
broń dystansowa
broń dwuręczna
broń obuchowa

Bicz

Wartość: 190

Obrażenia: Zw + K8

Inne: 5 m zasięgu efektywnego
broń dystansowa
broń trudna
broń lekka

Zbroja



Puklerz *

Wartość: 100

Redukcja obrażeń: +1

Inne:



Lekka tarcza

Wartość: 300

Redukcja obrażeń: +1

Inne: +1 Hart
krępująca ruchy
Częściowa osłona (przód)



Ciężka tarcza

Wartość: 600

Redukcja obrażeń: +2

Inne: +1 Hart
krępująca ruchy
Pełna osłona (przód)



Przeszywnica *

Wartość: 350

Redukcja obrażeń: K3

Inne:



Zbroja skórzana

Wartość: 500

Redukcja obrażeń: K4

Inne:



Koszula kolcza

Wartość: 700

Redukcja obrażeń: K6

Inne: krępująca ruchy



Zbroja płytowa

Wartość: 1500

Redukcja obrażeń: K10

Inne: krępująca ruchy

Czepiec skórzany *

Wartość: 50

Redukcja obrażeń: +1

Inne:



Szyszak

Wartość: 100

Redukcja obrażeń: +2

Inne: +1 Hart
krępująca ruchy



Tunika runiczna

Wartość: 750

Redukcja obrażeń: K3

Inne: +1 Koncentracja
dodatkowa Redukcja obrażeń od ognia: K3



Szata maga

Wartość: 1500

Redukcja obrażeń: K4

Inne: +1 Koncentracja
dodatkowa Redukcja obrażeń od ognia: K4



Hełm zamknięty

Wartość: 125

Redukcja obrażeń: +3

Inne: +1 Hart
krępująca ruchy

Dodatkowe wyposażenie

Karwasze to szerokie obręcze ze skóry, które nakłada się na przedramiona lub na nich zawiązuje. Te zostały dodatkowo wzmocnione nabitymi ćwiekami.

Ćwiekowane karwasze *

Wartość: 120

Inne: +1 Hart podczas testów

Pasy są podobne do zwykłych pasków. W odróżnieniu jednak od tych ostatnich, nie służą podtrzymywaniu spodni i innych imponderabiliów, ale wiesza się na nich torby, sakwy, pochwy itp.

Wzmocniony pas *

Wartość: 150

Inne: +1 Uniki podczas testów

Buty są zwykle ręcznie wyrabiane przez szewców z użyciem jakiegoś ogólnego modelu stopy, ale te dobre wykonywane są na zamówienie i dopasowywane do stóp zamawiającego.

Pikowane buty *

Wartość: 150

Inne: +1 Skradanie się podczas testów



Płaszcz z kapturem *

Wartość: 200

Inne: +1 Maskowanie podczas testów

Naramienniki są elementem pełnej zbroi płytowej. Te mają dodatkowe elementy w postaci rogów lub kolców, by wywrzeć większe wrażenie na wrogach.

Kolczaste naramienniki *

Wartość: 80

Inne: +1 Zastraszanie podczas testów

Emblemat nie jest ubraniem ani zbroją żadną miarą. Pełni funkcję dekoracyjną, informuje o przynależności do zakonu lub oznacza bóstwo, jakiemu posiadacz czci. Zazwyczaj jest to płócienna narzuta, lecz może to również być medalion lub inny znak.

Emblemat bóstwa *

Wartość: 50

Inne: +1 Przekonywanie (tylko dla wyznawcy) podczas testów



Kastety *

Wartość: 40

Inne: +1 Tężyzna w walce wręcz

Fartuch kowalski wykonany jest z kilku grubych warstw skóry zszytych razem. Dzięki niemu posiadacz częściowo jest chroniony przed gorącem i ogniem.

Fartuch kowalski *

Wartość: 200

Redukcja obrażeń: +1

Inne: krępująca ruchy dodatkowa Redukcja obrażeń od ognia: K6

Księga na zaklęcia

Wartość: 500

Inne: Może zostać wielokrotnie nasycona

Magiczne zwoje i księgi

Zwoje, pergaminy

Magiczne zwoje lub zwoje z czarami, to duże udogodnienie dla Uczonych i tych, którzy potrafią je odczytać. Zwoje takowe zawierają inkantację konkretnego zaklęcia. Kiedy się poprawnie odczyta tę inkantację zaklęcie zostaje uwolnione i ukierunkowane wedle woli rzucającego a słowa czaru znikają z pergaminu wraz z mocą.



Rzucanie zaklęć ze zwojów

Żeby postać mogła skorzystać ze zwoju z zaklęciem musi umieć czytać oraz znajdować się w warunkach umożliwiających taką czynność. Zupełna ciemność lub znajdowanie się pod wodą uniemożliwiają użycie zwoju. W normalnych warunkach umiejętność **Kaligrafii** na poziomie 3 lub wyższym jest wystarczająca. Każda postać, nawet kompletnie nie mająca pojęcia o magii, może skorzystać z możliwości rzucenia czaru ze zwoju, pod warunkiem, że posiada umiejętność Kaligrafia na odpowiednim poziomie. Udany test tej umiejętności pozwala rzucić spisane zaklęcie w bieżącej Turze. Jeśli test się nie powiedzie, nic się nie dzieje.

Pisanie magicznych zwojów

Postać, która opanowała zaklęcie, może spisać je na pergaminie tak, by dowolna postać, niekoniecznie z rodziny Uczonych, mogła je rzucić. W tym celu potrzebny jest jedynie zwój i atrament. Co do wymagań samej postaci, musi ona posiadać umiejętność Kaligrafia na poziomie co najmniej 5 oraz dysponować odpowiednią ilością punktów Many do rzucenia wybranego zaklęcia. Zawarcie mocy czaru w zwoju nie wymaga żadnych testów. Wszystko, co postać musi uczynić, to spisać słowa zaklęcia na zwoju po czym rzucić je tak, by przekierować moc czaru na zwój. Podczas rzucania zaklęcia nie ma ono żadnego innego efektu niż uaktywnienie magicznych zdolności zwoju. Spisanie pojedynczego zwoju zajmuje 1 godzinę, a wyższy poziom Wyrabiania przedmiotów zwiększa ilość spisanych zwojów (zob. str. 169).

Magiczne księgi

Magicznie wzmocnione księgi mają możliwość przechowywania zaklęć tak, że ich moc nie ulatnia się po ich odczytaniu. Każdy Uczony może odprawić rytuał dowolnego zaklęcia nad księgą, aby na stałe wpisać je na jej karty. Wówczas dowolna postać może skorzystać z księgi jakby była nieskończoną liczbą zwojów z danym zaklęciem. Jedna księga magiczna może pomieścić wiele zaklęć. Stworzenie takiej księgi wymaga umiejętności Czytania/Pisania na poziomie 9. Potrzebne będą również kartki oraz oprawa. Ukończenie magicznej księgi zajmuje bazowo 10 godzin roboczych, ale umiejętność Wyrabianie przedmiotów może skrócić ten czas (zob. str. 169).

Wartość zwojów i ksiąg

Wartość zwoju zazwyczaj wynosi 20 × Krąg zaklęcia. Księgi gotowe do zapisania warte są 1000. Ceny te są jedynie szacunkową ich wartością. W grze równie dobrze można spotkać cenę dwukrotnie mniejszą co trzykrotnie większą.

Zioła

Grzyby, chwasty i zielicha

Pod nazwą Zioła kryją się również krzewy, grzyby, mchy i porosty. Mają one po spożyciu różne efekty – od leczniczych i wzmacniających, przez zmieniające wygląd lub ton głosu, do toksycznych lub nawet śmiertelnych. Rzadko kiedy zwykłe zjedzenie daje efekt inny niż ból brzucha. Doświadczony zielarz wie, gdzie szukać ziół, jak je przygotować do użycia a alchemik potrafi przyrządzić z nich esencje lub wywary.



Metody przetwarzania

W najprostszym przypadku zioła po spożyciu na surowo działają jedną Turę. Po odpowiednim przyrządzeniu zioła w proszku, którym będzie można rzucić komuś w twarz, jadalnej papki, oleistej maści lub suszu do palenia w fajce, ziele może działać znacznie dłużej lub efektywniej.

- **Proszki i susz dymny**
  Spreparowanie proszku z ziela lub zmieszanie go z tytoniem sprawia, że jest trudniej wykrywalny. Można go podać w sposób dyskretny. Cel uzyskuje stan Zaskoczenie w przypadku jakichkolwiek testów obronnych przed uruchomieniem efektu, ale również Kość premiową po uruchomieniu. Ten sposób przyrządzenia ziela wymaga jedynie ususzenia go i utarcia go na proszek. Dodatkowo każdy proszek po rozsypaniu w powietrzu unosi się w obszarze o średnicy 1 metra do końca następnej Tury i jest aplikowany każdemu, kto choćby przejdzie przez ten obszar.

- **Oleje i maści**
  Przygotowanie wywaru olejowego wymaga połączenia rozdrobnionego zioła z rozgrzanym olejem, w którym substancja czynna rozpuści się. Tak przetworzone zioło pozwala na zrobienie maści lub okładu, który przedłuża efekt działania do [bonus z Alchemii] godzin.

- **Esencje**
  Uwarzenie alkoholatury wymaga odpowiedniego sprzętu laboratoryjnego. Pierw należy zioło ususzyć, sproszkować a następnie zalać alkoholem i powoli podgrzewać. Gdy płyn nabierze odpowiedniego koloru, należy wywar poddać procesowi destylacji i zlać do szczelnych naczyń. Tak spreparowane zioło pozwala uzyskać [bonus z Alchemii] sztuk jednorazowych fiolek mikstury albo – po silniejszej destylacji – jedną sztukę dwukrotnie silniejszego specyfiku (efekt zioła jest dwukrotnie mocniejszy, ale nie zmienia czasu działania).

Czas działania

Efekt ziół w wersji nieprzetworzonej utrzymuje się przez jedną Turę od chwili wejścia efektu w grę do chwili zdania testu Tężyzny. Zawsze jest to minimum 1 Tura. Przetworzone zioła działają godzinę od chwili wejścia w grę i ten czas jest przedłużany na kolejne godziny, aż cel zda test Tężyzny.

Trucizny

Trucizny roślinne to specyficzny przypadek działania ziela. Nie wystarczy kontakt ze skórą – musi wystąpić bezpośredni kontakt z krwią ofiary albo układem pokarmowym lub oddechowym. Ostrze natarte przygotowaną maścią lub wdychany proszek wystarczą by wywołać efekt. Wówczas cel musi testować **Tężyznę** co Turę. Efekt działania trucizny wchodzi w grę począwszy od Tury, w której cel nie zdał. Następnie wykonuje test Tężyzny co godzinę, o ile nie opisano inaczej. Wtedy efekt trucizny dobiega końca.

Amplifikaty

Niektóre zioła mają charakter wyłącznie wzmacniający, dopingujący i ogólnie zwiększający możliwości postaci. Te zioła tworzą grupę zwaną Amplifikatami. Są one bardzo cenione i wzbudzają powszechne zainteresowanie wśród kupców.

Występowanie

Szeroko rozumiane Zioła mogą występować w bardzo różnych miejscach i środowiskach. Na potrzeby mechaniki systemu pogrupowane zostały w trzech kategoriach. Symbolem liści oznaczono zioła głównie występujące w środowiskach leśnych, dżunglach, borach, na łąkach, pastwiskach, polach, z dala od dróg, skupisk domów i częściej uczęszczanych ścieżek. Niebieskim symbolem kropli wody oznaczone zostały Zioła, które występują w pobliżu zbiorników wodnych, rzek, strumyków oraz terenach trwale podmokłych jak mokradła, bagna, torfowiska, trzęsawiska, delty rzek, starorzecza bądź też bezpośrednio w wodzie czy na jej powierzchni. Szara ikona skał wskazuje na środowiska kamieniste, skaliste, podziemne lub jaskiniowe. W szczególności wiele wartościowych grzybów występuje w okolicach tego typu.

Wartość handlowa

Większość ziół ma średnią wartość na poziomie **25** za sztukę. Trucizny przeważnie są sprzedawane za **50** a Amplifikaty nawet za **100**. Są to jednak ceny zależne od regionu – równie dobrze mogą być dwukrotnie zawyżone co zaniżone, Mistrzu Gry.

Amand

Trucizna. Roślina płożąca o ciemnozielonych liściach pokrytych warstwą białych igiełek zawierających usypiającą toksynę. W bardzo małych ilościach działa jako środek odpędzający bezsenność. Ofiara uzyskuje stan Sen.

Birhan

Antidotum. Żółto-zielona roślina występująca w pobliżu zbiorników wodnych o grubych krótkich łodygach. Wywołuje wymioty, biegunkę, bladość, uczucie gorąca i spadek temperatury. Jednocześnie neutralizuje działanie Trucizn roślinnych do końca czasu działania tego zioła.

Cyrie

Rdzawo-czerwony podłużny porost ze złotymi bąblami. Powoduje wystąpienie gorączki, obfity pot, dreszcze, odczucie zimna. Równocześnie uodparnia w 50% na obrażenia od ognia oraz wysoką temperaturę.

Drwica

Niewielki grzyb koloru blado-różowego. Postać, która go spożyje, zdaje każdy test wywołany przez Strach lub Fobię. Jednocześnie odczuwa Nienawiść wobec istot innego gatunku lub rasy.

Erhal

Trucizna. Półprzeźroczysty biały grzyb wielkości przepiórczego jajka o działaniu silnie halucynogennym. Ofiara obniża chwilowo Intuicję i Wolę o 1 pkt., gdy nie zda testu Hartu.

Fuela

Amplifikat. Rzadka roślina pasożytnicza o błękitnych kwiatostanach przypominających dzbanki. Podnosi Zwinność o 1 pkt. (do maksymalnie 8) przez godzinę.

Gardłogniot

Roślina przypominająca rzodkiewkę o brązowo-pomarańczowym korzeniu. Kontakt powoduje znacznie obniżenie tonu głosu. Zwiększa także Zastraszanie o 2 pkt. (do maksymalnie 10) przez godzinę.

Hak'rot

Mech przypominający wyglądem kolce powykręcane jeża. Kontakt zabarwia skórę na szaro, wysusza i marszczy. Większa styczność wybiela również oczy, postarza wygląd postaci i wzmaga pragnienie.

Ingmar

Trucizna. Roślina pływająca podobna do lilii o purpurowych kwiatach, których pyłek infekuje umysł. Ofiara co godzinę traci K6 pkt. Many i musi testować Wolę. Za każdym razem kiedy obleje, zyskuje 1 punkt Stresu.

Jemon

Roślina pnąca o zielono-fioletowych liściach wydzielających kwas, dzięki któremu wżera się w skałę. Kontakt ze skórą powoduje opuchliznę, bąble i zniekształcenia. Większa dawka sprawia, że postać nie może wyraźnie mówić, jest zdeformowana na całym ciele ale jej umiejętności Empatia i Wykrywanie są podniesione o 2 pkt. (do maksymalnie 8) przez godzinę.

Karaktus

Smukła roślina o bulwiastym, cierpkim korzeniu. W chwili kontaktu postać przestaje zapamiętywać bieżące wydarzenia.

Lutan

Amplifikat. Mięsożerna roślina koloru patyny w kształcie rurek zwężających się ku dołowi. Spożycie korzenia podnosi Intuicję o 1 punkt (do maksymalnie 7) przez godzinę.

Mandragora

Szybko odrastająca roślina o podziurawionych liściach i korzeniu przypominającym sylwetkę humanoida. Maści i wywary mają właściwości kojące ból, przyspieszające gojenie się ran i stłuczeń. Zwiększa regenerację podczas najbliższej godziny odpoczynku o 1 pkt. Wytrzymałości. Umożliwia redukcję Kontuzji przez progi.

Nerdante

Amplifikat. Niewielki krzew o jasnozielonych skręconych liściach, którego nasiona mają działanie uodparniające. Podnosi Wolę o 1 pkt. (do maksymalnie 8) przez godzinę.

Obranowiec

Trucizna. Porost koloru biało-błękitnego wyglądem przypominający siatkę korzeniową. Ofiara traci K6 pkt. Wytrzymałości i uzyskuje stan Oślepienie w każdej Turze, w której nie zda testu Hartu.

Popiołun

Antidotum. Roślina przypominająca skrzyżowanie mięty z pokrzywą, zwana również Piorunostem. Uspokaja problemy żołądkowe, pokarmowe, łagodzi ból oraz powoduje wydzielanie silnie klejącego potu. Do końca czasu działania tego zioła neutralizuje trucizny oraz działa jak podwójne Krępowanie ruchów.

Riodran

Antidotum. Roślina o spiralnie skręconym pojedynczym liściu. Płatki kwiatu mają właściwości pobudzające i orzeźwiające. Niweluje potrzebę odpoczynku i chęć snu oraz przyspiesza regenerację Many o 1 pkt. przez godzinę. Neutralizuje również do końca czasu działania tego zioła efekt Amandu.

Serafis

Antidotum. Potocznie zwany Sówką, chwast rosnący kępami charakteryzuje się nieprzyjemnym zapachem. Znacznie poprawia słuch. Podnosi umiejętność Podsłuchiwanie o 2 pkt. (do maksymalnie 8) przez godzinę. Neutralizuje również do końca czasu działania tego zioła efekt Urgielu.

Tiam

Pływająca roślina koloru brunatno-popielatego przypominająca dryfującą korę. Mają właściwości częściowo toksyczne, ale również przyspieszają naukę. Ofiara w chwili kontaktu traci 2K6 pkt. Wytrzymałości i zyskuje tyle samo pkt. Doświadczenia, o ile nie zda testu Hartu.

Urgiel

Trucizna. Nieduży pękaty beżowy grzyb z cętkami koloru miedzi. Zarodniki dotkniętego okazu tworzą lepiącą chmurę blokującą słuch i dezorientującą. Ofiara traci K6 pkt. Wytrzymałości i uzyskuje stan Dezorientacja w każdej Turze, w której nie zda testu Hartu.

Velos

Mech koloru fioletowego, reagujący na dźwięki. Podnosi umiejętności Blefowanie o 2 pkt. (do maksymalnie 10) przez godzinę, a także zmusza postać do patologicznego kłamania i udzielania wyłącznie nieprawdziwych informacji.

Xotel

Antidotum. Roślina występująca na terenach podmokłych, gromadząca wodę w kiściach owoców wielkości pomidora. Nektar wyostrza wzrok. Podnosi Spostrzegawczość o 2 pkt. (do maksymalnie 8) przez godzinę oraz neutralizuje do końca czasu działania tego zioła efekt Obranowca.

Yerbel

Trucizna. Pasożytnicze ziele występujące na próchniejących częściach drzew. Szaro-srebrne pędy wyrastają z jednego punktu tworząc gwiazdę. Wywołuje silny ból mięśni. Ofiara uzyskuje stan Ból i obniża chwilowo Zwinność o 1 pkt. w każdej Turze, w której nie zda testu Hartu.

Zuris

Amplifikat. Grafitowa roślina o żółtawych końcówkach liści i kwiatach rozkwitających w świetle księżyca. Podnosi Tężyznę o 1 pkt. (do maksymalnie 8) przez godzinę.

Minerały

Minerały

Minerały to najczęściej pewne szczególne i dość rzadkie kryształy bądź rudy. Zazwyczaj posiadają jakieś użyteczne właściwości wykorzystywane przy tworzeniu magicznych przedmiotów, odprawianiu rytuałów bądź też jako składnik mikstury lub czarnego prochu. Część zeń jest wykorzystywana jako kamienie szlachetne nadające się do osadzenia w pierścieniu, naszyjniku lub bransolecie. Wszelkie wyroby jubilerskie są cennymi przedmiotami nie tylko ze względu na swą cenę, lecz również dlatego, że bardzo często biżuteria nadaje się do Nasycenia mocą zaklęć.

Zastosowanie

Wszystkie minerały można podzielić na trzy grupy: Rudę (zielona ikona), Kryształy (niebieska ikona) i Metale (szara ikona). Rudy stosuje się głównie w alchemii, Kryształy są najczęściej przydatne podczas rytuałów a Metale wykorzystują kowale i płatnerze do wzmacniania oręża i pancerzy.

Wartość handlowa

W zależności od regionu ceny minerałów mogą się wahać nawet o 100%, ale bazowo przyjmuje się, że jedna porcja jest warta około **50** .

Siarka

Żółte kruszywo stosowane głównie w Alchemii. Proszek siarkowy tworzy nieprzejrzystą chmurę działającą drażniąco na oczy – wywołuje Oślepienie (zob. str. 178). Dodana do mikstur dubluje ich efekt wywołując jednocześnie Odurzenie.

Spiek

Półprzezroczysto-biały minerał występujący w skałach wapiennych w postaci kulek nie większych niż gałka oczna. Proszek hamuje proces oddychania jednocześnie dostarczając organizmowi tlen przez kilka minut lub nawet godzinę w większych dawkach. Po upływie tego czasu wywołuje silne drgawki a większych dawkach – zapaść epileptyczną.

Adamantyna

Wyjątkowo twardy materiał koloru nocnego nieba. Stal wzmocniona Adamantyną znacznie poprawia jej wytrzymałość – zbroja wykonana z domieszką takiej stali może dodawać nawet +3 do Hartu oraz nie psuje się przy rzucie `10`. Wadą tego surowca jest niezwykła podatność na silne źródła światła. W takiej chwili zmienia się w proszek. Odcinając proszek od źródeł światła scala się z czasem przywracając jego właściwości.

Obsydian

Znany głównie z Escheńskich studiów Obsidianu. Czarny opalizujący kruszec zachłannie absorbujący wszelaką magię z okolicy. Minerał ten nagrzewa się tym mocniej, im więcej pochłonie energii. Broń wzmocnioną Obsydianem wysysa 1 Many przy każdym skutecznym ataku.

Węgiel

Jest czarny jak smoła i nie nadaje się do jedzenia, wbrew temu, co mówią trolle. Za to świetnie się nim pali (węglem, nie trollem). Jest często używany w hutnictwie i metalurgii zarówno jako opał, ale także jako składnik stali.

K[illegible]c

J[illegible]o jeden z najpospolitszych minerałów. Odpowiednio użyty może być zastosowany do skupiania, rozszczepiania lub polaryzacji fal zarówno świetlnych jak i magicznych. Dzięki temu może być zastosowany jako stabilizator rytuałów, katalizator niektórych skomplikowanych procesów alchemicznych oraz do tworzenia soczewek.

N[illegible]t

Z[illegible]y kryształ o niemalże hipnotyzującym blasku. Jest absolutnie nieprzenikalny i nietykalny przez istoty niematerialne – duchy, osoby pod wpływem zaklęcia Niewidzialność oraz descendantów. Utworzenie pierścienia z proszku Nefrytowego tworzy więzienie dal tego typu istot.

Â[illegible]

Mieniący się wieloma kolorami półprzezroczysty kryształ. Reaguje na pobliskie źródła magii przyspieszonym cyklem zmian kolorów dłużej przechodząc charakterystyczną fazę dla każdej szkoły magii. Może także magazynować zaklęcia.

El[illegible]d

Z[illegible] też wśród Velavi jako Elerium. Minerał ten emituje falowo energię głównie w postaci impulsywnych wyładowań na granicy wykrywanego spektrum magicznego. W niewyjaśniony sposób faza fali jest uzależniona od wzajemnego ułożenia wysokości poszczególnych kryształów Elerydu.

Di[illegible]ent

R[illegible]oczysty i niezwykle twardy kryształ. Ku rozpaczy niektórych jubilerów æstalońskich jest kompletnie jałowy jeśli chodzi o nasycalność magiczną. Zaklęcia umieszczone w tym krysztale szybko się ulatniają.

Rt[illegible]

Płynny lecz zwarty metal koloru szaro-srebrnego. Silnie reaguje na zmianę temperatury zwiększając swą objętość wraz ze wzrostem temperatury. Główne pole zastosowań Rtęci to golemy i animaty.

Sr[illegible]o

Popularny minerał, często stosowany w ozdobach i biżuterii. W kontakcie ze zmutowaną materią organiczną wywołuje obumieranie komórek i niewspółmierne zniszczenia. Oręż pokryty srebrem zadaje podwójne obrażenia mutantom.

M[illegible]cz

Metal silnie przyciągający inne metale za wyjątkiem innego fragmentu Magnezu. Dwa kawałki tego surowca mogą się równie mocno przyciągać co odpychać. Igła magnetyczna w naturalny sposób ustawia się w kierunku północy.

Mi[illegible]

Miękki metal koloru rudo-złotego. Charakteryzuje się olbrzymim przewodnictwem każdego rodzaju energii – elektrycznej, magicznej oraz ciepła. Przy zbyt dużej transmisji może przepalić się w wyniku przeciążenia.

Że[illegible]o

Czyste żelazo jest lśniącym, srebrzystym, dość twardym i stosunkowo trudnotopliwym metalem. Jest podstawowym materiałem w hutnictwie, płatnerstwie i kowalstwie. Z tego powodu krasnoludy zwą je często Hrux, czyli Białe złoto.



Mistrz Gry

Przed wyruszeniem w drogę...

Kultura grania w RPG

Jest wiele kultur grania w RPG – OSR, tradycyjne (tradowe) i neo-tradowe, story telling. W internecie z pewnością można znaleźć jeszcze więcej podgatunków. Podręcznik w gruncie rzeczy nie ma władzy nad graczami i nie może zakazać lub nakazać grać w jakiś konkretny sposób. Zresztą nie taka jego rola. Rolą podręcznika, jest dostarczenie zasad, kiedy gracze zdecydują się na ich użycie. Zatem jeśli Ty i Twoi gracze zdecydujecie się na *zaproponowane* we wcześniejszym rozdziale ustalenia (podział na MG i graczy, istnienie osi fabularnej przygotowanej przez MG, odgrywanie ról, rzucanie kostkami, itp.), to śmiało korzystajcie ze wszystkiego, co w tym podręczniku jest napisane. Jeśli wolicie bardziej luźne podejście, storytellingowe, czy sandbox-owe – nic absolutnie nie stoi na przeszkodzie. Zasady są dla Was, a nie Wy dla zasad. Najważniejsza w grach RPG jest dobra zabawa. A RPG to gra wyobraźni, więc po prostu nie bójcie się jej użyć tak, jak się Wam podoba.

Spójne cele

Są różni gracze. Jedni lubią sesje za to, że mogą się pośmiać lub poczuć jakieś emocje, których na co dzień nie doświadczają. Inni lubują się w teatralnym odgrywaniu roli. Następni są zainteresowaniu jedynie „grindem" – przerąbywaniem się przez zastępy wrogów i zgarnianiem PD. Jeszcze innym zależy tylko na gonieniu za fabułą. Są też tacy, którym zależy na spotkaniu się ze znajomymi, a nie na graniu. Natomiast Twoim zadaniem jest zapewnić im dobrą zabawę, niezależnie od tego z jakimi graczami masz do czynienia. Jeśli chcesz ułatwić sobie zadanie, a w skrajnych przypadkach – w ogóle umożliwić, powinieneś zadbać o to, by Twoja ekipa miała spójne cele. Jeśli chcecie się pośmiać i pogadać, to może lepiej postawić na stole piwko, paluszki i jakąś niezobowiązującą planszówkę? Jeśli faktycznie spotykacie się, by zagrać erpega, wtedy wybadaj graczy, na czym im najbardziej zależy. Nie rób skomplikowanych przygód politycznych z wielowarstwowymi intrygami i zwrotami akcji, dla młodzieży, która lubi rzucać kostkami i „klepać" potwory. W drugą stronę to też nie zadziała. Zacznij od wybadania graczy, jak wartościują takie pojęcia jak:

- **Narratywizm**
  Opowieść, jaką MG i/lub gracze chcą przedstawić; losy tej części świata, w którą ich postacie będą zamieszane; historie indywidualne postaci graczy. Czy „dobra opowieść" może zasłonić zasady lub wiarygodność wydarzeń?

- **Gamizm**
  Jak ważną rolę pełni trzymanie się mechaniki; czy dużą wagę przykładają do rzutów kośćmi, statystyk swoich bohaterów i ich rozwój; taktyczne walki niczym gry planszowe lub bitewniaki, wygrywanie konfliktów, pokonywanie wyzwań, osiąganie celów. Jak mocno chcecie opierać decyzje na mechanice?

- **Symulacjonizm**
  Jak bardzo świat otaczający postacie graczy ma być wiarygodny, realistyczny. Gracze mogą „nie kupić" sceny, która nie miała prawa się wydarzyć, co może zniechęcić ich do grania. Z kolei nazbyt sprawiedliwe interpretowanie rzutów kośćmi i wcielanie w grę wszystkich konsekwencji poczynań postaci równie dobrze może zrujnować rozgrywkę. Wypytaj graczy, jak bardzo konieczne jest zbalansowanie między narracją, która stawia wyżej dobro opowieści, a symulacjonizmem, który uwiarygadnia funkcjonowanie świata fikcyjnego. Jak daleko „to, co powinno się wydarzyć" może wpływać na losy bohaterów i całą konstrukcję świata?

- **Kontrola opowieści**
  Jeżeli MG włoży dużo czasu w przygotowanie scenariusza, a gracze będą woleli iść własnymi ścieżkami, samodzielnie zawiązywać i rozbudowywać wątki, będzie to zachowanie lekceważące względem MG. Łatwo też wyobrazić sobie odwrotną sytuację, kiedy MG jest „nieprzygotowany" do prowadzenia zakładając, że to gracze pociągną przygodę na przód. Konieczne jest rozeznanie, ile odpowiedzialności za główną oś fabularną MG może scedować na graczy.

Graczom, którzy największy nacisk kładą na odgrywanie własnych postaci, o wiele bardziej do gustu przypadnie sandbox-owa przygoda oparta o flagi postaci ze szczątkową osią fabularną. Dla tych, którzy lubią meandry mechaniczne systemu, lepiej przygotować scenariusz nafaszerowany różnorodnymi wrogami i ciekawymi zagadkami wymagającymi dużej ilości testów. Gracze, którzy wolą bardziej płynne podejście do sesji, w szczególności tacy, którzy potrafią chwilami przejąć paleczkę narracji na korzyść opowieści, zdecydowanie mogą skoncentrować się na samej przygodzie narracyjnej. Jeśli wśród graczy znajdą się osoby z tych różnych grup, sesje nie będą ciekawe. Lepiej inaczej podzielić graczy i poprowadzić oddzielne sesje. W idealnym przypadku (gdy gracze mają bardzo dużo doświadczenia z RPG lub wręcz przeciwnie – dopiero zaczynają) wszystkie te 4 składowe mieszają się na sesji w mniej więcej równych proporcjach.

Sesja „0"

Wasze pierwsze spotkanie przy stole to dobra okazja, żeby porozmawiać o swoich oczekiwaniach względem gry. Spróbujcie ustalić, czy Wasze cele się mniej więcej pokrywają, czy potraficie się wspólnie zgodzić na jeden i ten sam Kontrakt społeczny. Im dłuższa będzie przygoda, tym ważniejsze jest, żeby doprecyzować, co można a czego nie można podczas sesji, kto jest odpowiedzialny za co, itd. Powiedzcie sobie jawnie, czego absolutnie nie chcecie na sesjach – może któryś z graczy przeżył jakąś traumę, ma jakieś trudne doświadczenie, może stracił kogoś bliskiego i nie chce, żeby na sesji cokolwiek mu w pobliże tych tematów podchodziło. Może gracze są zbyt młodzi, by opisywać im brutalne sceny tortur, nieetyczne zachowanie postaci niezależnych czy sceny erotyczne. Gracze mogą czuć znaczny dyskomfort i zrazić się do grania. Lepiej to wiedzieć przed zaczęciem przygody i unikać tych tematów, niż potem rozwiązywać problemy interpersonalne i głowić się, co dalej z graniem.

Sesja zero to też odpowiedni czas na stworzenie postaci graczy. MG jako osoba, która najlepiej zapoznała się z podręcznikiem, może wtedy pomóc graczom w wyborach, tym samym wplatając już wątki postaci do przygody. Z tego głównie powodu ważne jest, aby wypełnić nie tylko statystyki liczbowe i ekwipunek na kartach postaci, ale też – a w zasadzie przede wszystkim! - wszystkie flagi, atrybuty miękkie każdego bohatera. Korzyść jest obopólna – dzięki nim zarówno MG łatwiej jest skleić wątki postaci do przygody, ale także graczom wczuć się w swoją postać i odegrać ją w sposób angażujący i klimatyczny.

Kontrakt

Podczas sesji zero dobrze jest zebrać wszystkie te założenia, oczekiwania i propozycje w Kontrakt społeczny. Możecie go nawet spisać. Najważniejsze, żeby się wszyscy na niego zgodzili. Zazwyczaj wystarczy, że MG wypowie na głos tych kilka oczywistych zasad, a pozostali gracze tylko kiwną głową jaki znak zrozumienia i akceptacji. Czasem jednak zdarzają się trudni gracze, którzy potrafią psuć radość z gry, dlatego

warto mieć jawny argument w garści, aby nie kusiło użyć pięści w skrajnych przypadkach. W Kontrakcie możecie omówić takie tematy jak:

- terminy kolejnych sesji,
- spóźnienia i odwoływania,
- granice - omijane tematy,
- jedzenie i picie przy stole,
- przerwy,
- korzystanie z telefonu,
- zasada „jedna osoba mówi na raz" - szczególnie ważne przy sesjach prowadzonych online,
- postawy gry i immersja,
- konflikty wewnątrzdrużynowe czy zwarta drużyna,
- cele indywidualne i zdrady,
- śmierć postaci,
- ilość korzystania z kości vs samo odgrywanie postaci,

Immersja

Immersja to nieodłączne pojęcie przy grach fabularnych. Oznacza stan umysłu, kiedy MG i pozostali gracze „zanurzają się" w świat fikcyjny, po części przestają się skupiać na tym co dzieje się przy stole, ale swoją uwagę przenoszą do świata fikcyjnego, gdzie dzieje się cała akcja przygody. Czują to co czułaby postać, przeżywają to, czego doświadczałaby ich postać.

Można powiedzieć, że immersja ma swoje poziomy, które różnią się nieco od siebie. Pierwszy poziom osiągany jest wtedy, kiedy gracze całkowicie skupiają się na grze. Przestają myśleć o sprawach z życia codziennego, co będą robić po powrocie do domu, jakie są wyniki meczu i co ktoś opublikował w internecie. Nie zauważają, że coś się dzieje dalej od stołu, w drugim pomieszczeniu, u sąsiada czy za oknem. Skupiają się wyłącznie na tym, co się dzieje przy stole. Drugi poziom immersji jest wtedy, kiedy dodatkowo gracze skupiają się całkowicie na świecie fikcyjnym, a wyobraźnia pracuje intensywnie. Można powiedzieć, że ten stopień osiąga się wtedy, kiedy gracz „przenosi się" do świata fikcyjnego i działa w nim. Kolejny, trzeci poziom dzieje się wtedy, gdy gracz zaczyna mówić, jak jego postać; myśleć, jak jego postać; przeżywać emocje i reagować, jak jego postać. Wiele osób uważa to za prawidłowy, docelowy sposób grania. Jednakże można się świetnie bawić bez osiągania tego poziomu immersji. Normą jest, że od samego początku nie da się wskoczyć na głębszą immersję. Po kilku minutach od rozpoczęcia gry gracze jeszcze nadal mogą myślami być w swoich sprawach i nie włączać się w grę. Po mniej więcej godzinie widać drugi poziom immersji i od tego momentu często też uruchamia się trzeci. Te progi są bardzo umowne i relatywne. Zresztą samą immersję też ciężko mierzyć jakimikolwiek metodami. Najważniejsze jest, żeby spędzić dobrze czas i niczego nie wymuszać ani nie oczekiwać, również względem siebie.

Postawy

Wiedząc, że istnieją różne poziomy immersji, warto poruszyć na sesji „0" kwestię postawy grania. Cóż to jest? Jest to sposób komunikacji z innymi graczami, który w pewien sposób jest skorelowany z immersją. Jeśli Wasza grupa nie ma doświadczenia z grami fabularnymi, ciężko będzie określić, jakimi postawami chcecie grać. W tej sytuacji przyjmijcie, że ustalicie to w trakcie gry po kilku sesjach. Pamiętajcie też, że postawy można zmieniać do woli.

◆ **Pionek**

Gracz nie wciela się w postać, jest tylko awatarem gracza w świecie fikcyjnym, pionkiem na planszy, fikcyjnym organizmem wykonującym polecenia gracza. To gracz przeżywa przygodę i to jego cechy charakteru determinują, jakiego bohatera odgrywa. Gracz mówi, a postać wykonuje. Najczęściej podejmowane są takie decyzje, które są „najlepsze", czyli najbardziej opłacalne, optymalne dla niego i dla całej drużyny. Ta postawa jest popularna przy gamistycznych (planszówkowo-bitewniakowych) stylach gry. Nie wymaga głębokiej immersji. Celem jest efektywne wykorzystanie mechaniki gry, osiąganie sukcesów w wyzwaniach i osiągnięcie potężnej postaci.

◆ **Aktor**

W tej postawie gracz wchodzi w skórę postaci, stara się działać tak, jak zrobiłaby to jego postać, a nie on sam. Gracz może używać modulacji głosu, gestykulacji i ekspresji słownej, aby oddać emocje i stan psychologiczny postaci oraz lepiej wczuć się w rolę. Decyzje podejmowane są czasem zgodnie z charakterem postaci – nawet jeśli oznacza to kłopoty w świecie gry. Jest to postawa sprzyjająca głębokiej immersji. Celem jest wcielenie się w postać w sposób autentyczny i interesujący dla innych graczy, tworzenie dynamicznych interakcji i pogłębianie narracji poprzez odgrywanie ról.

◆ **Autor**

Postawa autora wykracza poza samą postać. W pewien ograniczony sposób współtworzy opowieść, za zgodą MG popycha historię w nowe strony, dodaje informacje do świata lub fabuły, rozpoczyna i określa sceny. Często opisuje poczynania postaci z perspektywy osoby trzeciej, choć też może całkowicie wchodzić w postać tak, jak w postawie Aktora. Celem jest wcielenie się w postać w sposób autentyczny i interesujący dla innych graczy, tworzenie dynamicznych interakcji i pogłębianie narracji poprzez odgrywanie ról.

◆ **Reżyser (MG)**

Postawa reżysera dotyczy wyłącznie MG. W tej postacie MG ma silną wizję historii, którą chce opowiedzieć. Aktywnie prowadzi graczy przez fabułę, często używając zaplanowanych wydarzeń i konkretnych postaci niezależnych, aby osiągnąć zamierzony efekt. Ta postawa może prowadzić do sytuacji, kiedy mechanika i swoboda działań graczy jest ignorowana na poczet dobra opowieści. Może prowadzić do ograniczania swobody graczy, jeśli MG zbyt mocno trzyma się swojego planu.

◆ **Symulator (MG)**

W tej postawie MG kładzie nacisk na spójność i wiarygodność świata gry. Stara się, aby wydarzenia i konsekwencje działań graczy były logiczne w ramach ustalonych zasad i realiów świata. Często sztywno trzyma się zasad mechaniki i dba o detale otoczenia. Jest to odpowiednia postawa to prowadzenia sesji sandbox-owej, gdzie gracze wiedzą, w jaki sposób chcą grać. Może prowadzić do nadmiernego skupienia na mechanice i szczegółach, kosztem tempa i narracji.

◆ **Adwokat graczy (MG)**

W tej postacie MG jest bardzo elastyczny, kładzie dobrą zabawę i satysfakcję graczy ponad wszystko inne. Jest otwarty na pomysły graczy i stara się tworzyć sesje, które są dla nich angażujące i przyjemne. Może dostosowywać trudność wyzwań i nagrody, aby utrzymać zainteresowanie. Może prowadzić do braku wyzwań lub niespójności narracyjnej, jeśli MG zbyt łatwo ustępuje graczom.

◆ **Mediator (MG)**

MG postrzega grę jako wspólną kreację i stara się równoważyć swoje autorskie wizje z pomysłami i inicjatywami graczy. Aktywnie słucha graczy, zadaje pytania, zachęca do opisywania swoich działań i wplata ich pomysły w narrację. Ułatwia komunikację i współpracę przy stole, dbając o to, aby wszyscy mieli możliwość wniesienia czegoś do historii wmyśl tezy, że najlepsze historie rodzą się ze współpracy i wymiany pomysłów.

Tworzenie scenariusza

Promieniowanie tła

Każda kraina, miasto, las czy inna lokacja ma swój klimat, historię, tradycje, zwyczaje, zjawiska. Spraw, żeby w przygodzie dało się to odczuć. Nie musi to być główna oś fabuły, ale tu i ówdzie może z nią być związane. Niech poczują, że na Północnym Lądzie jest ciężko o jedzenie, a w Bord e`Laux nie tolerują magii. Niech jakiś przypadkowy patrol na drodze przypomni im, kto rządzi w tej okolicy. Każda kraina ma opisane organizacje, które w niej działają – możesz ich użyć lub stworzyć własną.

Konflikt

Nie ma konfliktu, nie ma co robić. Mając tło, możemy sprecyzować, kto zaczął i o co poszło. Czy to ludzie, mroczne elfy, burzowe olbrzymy, czy nieumarli z Thull - zawsze znajdzie się dwóch, którzy mają odmienne zdanie i są w stanie coś lub kogoś poświęcić, żeby postawić na swoim. I w tym momencie wkraczają BG ze swoją chęcią wtrącania się w każdą burdę lub zdobywania majątku. Lub ze swoim całkiem zwyczajnym życiem, które polubiło się z panującym dotychczas status quo. Dodatkowo każdy z bohaterów może mieć swój własny, wewnętrzny konflikt. Albo też być którąś stroną głównego konfliktu przygody.

Antagonista

Ktoś musi stać po tej drugiej stronie barykady. Ktoś, kogo można pokonać, przechytrzyć lub inaczej pokrzyżować plany. Lub zwyczajnie udaremnić wysiłek. Nawet w przypadku, gdy tym złym są jakieś siły natury czy inne bezcielesne byty. Ostatecznie może to być Czas. Zawsze musi być ktoś lub coś, z czym można walczyć w taki czy inny sposób. Ktoś, kto będzie dążył do zmiany status quo na swoją korzyść. I na niekorzyść postaci graczy. Antagonista musi mieć określony cel, wynikający z konkretnej motywacji, oraz narzędzia, którymi jest w stanie swój cel osiągać. Mogą to być słudzy, plotki, magia, sojusznicy, majątek, itp. Dobrze określony przeciwnik to siła napędowa przygody – zawsze będziesz miał pod ręką narzędzia, które będą składały się w głowach graczy (i Twojej!) w jedną całość. To, czy antagonista ma rację czy nie – ustali się w trakcie przygody. Może nawet okazać się, że to sojusznik jest prawdziwym antagonistą. Ktoś musi sprawiać wrażenie złola, inaczej nic by się nie zmieniło i nie było konfliktu.

BG w centrum

Jeśli przygoda ma dotyczyć wodza wioski, który wspólnie ze swoim synem i oddziałem wojowników udali się po skóry i mięso rhvaali na terytorium innej wioski, gdzie spotkają pojmanego eschena, to niech tym synem będzie jeden z graczy, drugim ojciec, a więźniem trzeci. Przygoda musi być o postaciach graczy! To ich historia i tylko wtedy przeżyją przygodę. Niech będą w ten konflikt uwikłani po uszy! Inaczej machną na niego ręką i pójdą szukać czegoś ciekawego gdzieś indziej. Drugą kwestią (o ile nie rozgrywacie krótkiej przygody) są flagi postaci – pragnienia, brzemienia, relacje, przekonania oraz kompetencje. Napisany scenariusz to tylko połowa fabuły przygody. Tą drugą połową muszą być sceny o postaciach, dążące do zmiany sposobu myślenia lub postępowania.

Element paranormalny

Założenie jest takie, że gramy fantasy. Więc niech to będzie fantasy, a nie jakieś medieval coop skirmish. BG znaleźli studnię, z której woda sprawia, że pijący zaczynają mieć wspomnienia zmarłych? Może jeden z kapłanów w okolicznym cichym i spokojnym miasteczku został znaleziony w kałuży krwi na stole rytualnym? W ratuszu wszyscy unoszą się w powietrzu, mają powykręcanie ciała i mamroczą jakąś obcą inkantację? Może ni stąd, ni zowąd w osadzie pojawił się zdyszany mag, wręczył BG magiczny zwój mówiąc, że to niezwykle potężne i ważne zaklęcie po czym wyzionie ducha? Może podczas polowania BG natknęli się na ślady jakiejś dziwnej, nieznanej bestii, która kierowała się w stronę ich wioski? Może w chacie wioskowego znachora znajdują się dowody na próbę przebudzenia potężnej istoty z legend? Z krzaków wypada niziołek i za prawie darmo chce sprzedać graczom złoty i podobno magiczny pierścień, spiesząc się, bo kilku czarnych jeźdźców go goni? Niech się dzieje! Niech gracze poczują smak nieznanego, tajemnicy. Historię naszego realnego świata już znamy, nie ma po co odkrywać jej po raz kolejny.

Drużyna

Gracze mogą nie poczuć potrzeby uformowania drużyny. Zatem nie będą współpracować, tylko rywalizować. Nie chcesz tego. Chcesz poprowadzić jedną wartką sesję, a nie równolegle pięć różnych ślamazarnych. Będziesz się dwoił i troił a gracze i tak będą się nudzić. Daj im wspólną cechę, fundament sojuszu, powód do zaufania. Cokolwiek, co nakieruje ich na współpracę. Wspólny cel. Więzy rodzinne. Razem zaplanowaną ucieczkę z więzienia. Tę samą chorobę. Niech nawet będzie śmiertelna, ale niech ich spaja. Potem będziesz się martwił, jak z tego wybrnąć. A właściwie to gracze będą. Ważne, że będą działać w tym samym kierunku. Nie wygaszaj każdego, nawet najmniejszego konfliktu wewnątrz-drużynowego, Pamiętaj, że nawet bracia się kłócą. Ale w obliczu większego zagrożenia łączą siły. Zadbaj o to.

Flagi

Jeśli uwikłanie w konflikt nie wystarczy, to co motywuje postacie graczy do działania? Czego szukają? Kto ich ściga? Może ktoś z ich przeszłości powinien się pojawić w najmniej stosownym momencie przygody? Może będą musieli wybrać, czy gnać za głównym wątkiem, czy zbadać poszlakę w sprawie zaginionego brata?
W drużynie jest nekromanta? Świetnie! Niech zamordowany udzieli jakichś istotnych informacji o oprawcy! Alchemik? To ten zabity elf nie był elfem, tylko łyknął jakąś miksturę? Może w drużynie jest kowal? To dobrze się składa, bo tamtego potwora można zabić tylko specjalnym orężem, a jedyne które mieliśmy przepadło. Nie walcz z talentami BG, użyj ich! Gracze będą robić pod siebie z radości, a duma wyjdzie im dołem! A Ty masz narzędzia dostarczone przez graczy.

Słuchaj i reaguj

Podczas sesji rób notatki, spisuj to, czym gracze Cię zaskoczyli, co wymyślili. Notuj ich decyzje, komu podpadli, komu pomogli. To są cenne informacje, które będziesz mógł potem wykorzystać, a gracze będą mieli ubaw, kiedy te wybory wrócą do nich jak bumerang. Zwróć też uwagę na to, co gracze mówią po sesji. Jeśli nie było czasu pogadać na żywo, możesz zadać prowokacyjne pytanie następnego dnia na komunikatorze, którego wspólnie używacie. Kogo podejrzewają o morderstwo; jak sądzą, co się wydarzy; co z twojej przygody przewidzieli. I zmiel to na zwrot akcji na następnej sesji! Pamiętaj, co 4 głowy nabuzowane pomysłami, to nie Twoja jedna.

Struktura opowieści

Jeśli nie masz wypracowanego własnego szkicu fabularnego, ani nie korzystasz z „gotowca", możesz użyć szkieletu opisanego niżej. Nie trzymaj się sztywno wszystkiego, co tu napisano. Najlepsze scenariusze wcale nie powstają z matrycy! Kiedy i gracze i Mistrz Gry angażują się w historię, współtworzą ją, wczuwają się w postacie i w świat, to znak, że wszystko idzie dobrze, choćby scenariusz miał konstrukcję „idź, zabij i wróć (opcjonalnie)".

Akt I

1. **Wprowadzenie**

   Wprowadź BG w ich "zwyczajny świat". Scena powinna pokazać ich

relacje, stanowisko w świecie i zarysować początkowe cele osobiste (nawet prozaiczne). Niech to gracze opiszą, co robią.

2. Zew przygody

Wrzuć petardę. To jest punkt zwrotny, który nieodwracalnie zmienia status quo i bezpośrednio uderza w BG lub ich bliskich / interesy. Musi wymusić natychmiastową reakcję. Niech BG zrozumieją stawkę: co może się stać, jeśli nic nie zrobią. Mogą się bronić przed tym zewem przygody, dlatego...

3. **Reakcja bohaterów**

Antagonista wykonuje pierwszy, widoczny ruch, który potwierdza zagrożenie i może dać BG pierwszą informację (np. ślad, rannego świadka, list gończy). Scena powinna zakończyć się opuszczeniem bezpiecznej strefy i zobowiązaniem się do podjęcia przygody. BG podejmują decyzję wzięcia udziału i ruszają do działania.

Akt II

4. **Kluczowy zwrot akcji**

Scena, w której BG odkrywają, że ich początkowe rozumienie sytuacji było błędne lub niepełne. Prawda jest większa / gorsza / bardziej osobista. To odkrycie musi zmienić ich plan działania, nadać dodatkową, osobistą motywację (np. "To dotyczy mojej rodziny!"), a także zwiększyć stawkę. Jeśli „masz pomysł na sesję", to w tym miejscu powinien pokazać się w całej okazałości zdziwienia na twarzach graczy.

5. **Odwrócenie inicjatywy**

BG przejmują inicjatywę – realizują swój nowy, zmodyfikowany plan (np. atakują bazę, szukają kluczowego artefaktu). Antagonista reaguje potężnym i bezpośrednim kontratakiem, który stawia BG w defensywie. To seria wyzwań i trudności. Pokaż, że przeciwnik jest groźny i proaktywny.

6. **Najgłębszy kryzys**

Głęboka porażka / przegrana bitwa, ale nie całej wojny. To jest moment, w którym stawka jest najwyższa, a wszystkie siły BG zawodzą. Scena musi zmusić BG do wewnętrznej przemiany lub zmiany taktyki (np. rezygnują z siły na rzecz sprytu, muszą zaufać wrogowi, którego wcześniej odrzucili). Znajdują ostatnią iskierkę nadziei / kluczową informację / sojusznika, który prowadzi do dalszego zmagania się z problemem.

Akt III

7. **Konfrontacja**

Fizyczne, słowne lub magiczne starcie z Antagonistą (lub jego głównym poplecznikiem). BG wykorzystują naukę z Kryzysu (pkt 6). Może tu nastąpić ostatni mikro-zwrot akcji (np. Antagonista miał asa w rękawie). Kluczowa decyzja BG musi przesądzić o wyniku. Rozwiązanie problemu postawionego w Zewie przygody (pkt 2).

8. **Rezolucja**

Opis bezpośrednich konsekwencji zwycięstwa/porażki. Zamknij indywidualne wątki postaci rozpoczęte w Akcie I (np. co się stało z rodziną/domem/honorem BG?). Odpowiedź na pytanie: "Jaki jest nowy świat BG?" (Nowy status quo).

9. **Outro**

Ostatnia, krótka scena zamykająca przygodę. Podsumowanie długofalowych konsekwencji i moralnego/emocjonalnego "smaku" sesji. Może sugerować następną przygodę (jeśli ma być kontynuacja) lub po prostu ostatecznie pożegnać się z postaciami i światem.

To tylko ogólny zarys prostej przygody, a nie scenopis. Jeśli chcesz rozegrać coś dłuższego i głębszego niż jedno- lub dwustrzał, to ważną rzeczą jest wplecenie w taki szkielet **wątków postaci** bazujących na ich flagach (atrybutach miękkich), zwłaszcza w akcie I, aby wybrzmiały cechy bohaterów graczy i dało się ich poznać, kim tak naprawdę są. W drugim akcie każdy z bohaterów (lub część z nich) przechodzi swoją próbę – albo obronią wyznawane wartości lub zdradzą je. W trzecim akcie przedstaw konsekwencje tych wątków postaci.

Łuki postaci

Wątki postaci możesz potraktować jako odrębne konflikty o podobnej strukturze, ale wplecione w główną fabułę przygody. Jest to trudniejsze, niż poruszanie się wyłącznie po samej fabule i znacznie trudniejsze, niż szwendanie się po cudzych lochach i plądrowanie ich majątku mordując, co się napatoczy, ale warto podjąć ten trud. Możesz nawet całą fabułę oprzeć wyłącznie na wątkach postaci. Aby popchnąć je na przód stawiaj postacie w sytuacjach, w których muszą wybrać między 2 wartościami – dobro własne czy drużyny; sprawiedliwość czy miłosierdzie; podążanie za własnymi przekonaniami czy przyznanie komuś racji. Masz całą paletę narzędzi – Temperament, Groza, Przekonanie, Relacje, Brzemię. W ten sposób gracze będą mogli pokazać charakter swoich postaci i jednocześnie doprowadzić do Dowodu lub Przełamania Temperamentu. Te pojedyncze sceny możesz połączyć w jedną oś konfliktu wewnętrznego tej postaci, dzięki czemu ostatecznie doprowadzi do łuku wzrostu lub upadku postaci.

Kampanie

Biorąc pod uwagę, że przeciętna drużyna składa się z 3-5 bohaterów, to wątków, które podczas przygody powinny być poruszone, robi się bardzo dużo. Wyjściem z takiej sytuacji jest rozłożenie wątków postaci na kilka odrębnych przygód, połączonych ze sobą jakimś wspólnym motywem przewodnim, celem lub antagonistą. Wątki poszczególnych postaci mogą nawet być motywem przewodnim każdej z poszczególnych przygód. Innym sposobem połączenia kilku przygód jest rozbicie głównego konfliktu na fragmenty (zgodnie ze Strukturą opowieści) i umieszczenie ich w każdej przygodnie po trochu. Innym sposobem spojrzenia na to samo jest zaczęcie od rozbicia pomysłu na kampanię na poszczególne akty lub kroki i stworzenie z nich / wokół nich osobnych mniejszych konfliktów, czyli poszczególnych przygód. Mechanicznym klejem wiążącym przygody są Żetony Losu oraz Punkty Bohaterstwa – nie zapominaj o nich! Dobrym rozgraniczeniem przygód jest umiejscowienie ich w różnych regionach świata. Dzięki temu rozegracie przygody różnych gatunków oraz zwiedzicie kawałek świata – to dla Was wszystkich powinno być bardzo ciekawe doświadczenie.

Publikowanie scenariusza

Jeśli piszesz z zamiarem udostępnienia swojego dzieła szerszemu gronu odbiorców, koniecznie zadbaj o kilka dodatkowych elementów:

- dodaj wstęp zachęcający graczy do wzięcia udziału w tej historii
- dodaj streszczenie wszystkich najistotniejszych wydarzeń i zwrotów akcji dla MG, który będzie to prowadził (ani Ty, ani on/ona nie chce być zaskoczony/-a jakąś niespodzianką).
- Dodaj opisy ważnych lokacji wraz z obiektami uwagi
- dodaj opisy i statystyki wszystkich postaci niezależnych i przeciwników.

Rodzaje przygód

Śledztwa

Śledztwa to rodzaj scenariusza, w którym gracze (tak, gracze, nie ich postacie!) wcielają się w role badaczy próbujących rozwiązać zagadkę. Dlaczego tak? Bo to gracze łączą fakty, wyciągają wnioski i decydują o kolejnych krokach, a nie ich postacie. A przynajmniej wpływ postaci na decyzje graczy jest niewielki. Jest wiele źródeł mówiących o węzłowej budowie scenariuszy. Zachęcam do zgłębienia tego tematu na własną rękę. Ważne jest, aby pamiętać o zasadzie 3 wskazówek – w każdym węźle (miejscu / informatorze, wydarzeniu) umieszczać co najmniej 3 wskazówki prowadzące do innych węzłów oraz żeby do każdego węzła prowadziły co najmniej 3 wskazówki z różnych miejsc.

W przygodzie tego typu możesz zderzyć drużynę ze wszystkimi filarami gier fabularnych – od eksploracji (badanie miejsca zbrodni, przeszukiwanie kryjówek gangów, biur podejrzanych, ruin miejsca powiązanego kultu, etc), przez negocjacje (przesłuchania świadków i podejrzanych, procesów sądowych), podróże (kiedy trafiamy na siatkę działań frakcji), walki (ze strażnikami miejskimi, bandziorami, ochroniarzami gangu, obstawą kultu, skorumpowanymi gwardzistami, …), a nawet rzemiosła (analiza narzędzia zbrodni, stworzenie klucza, odprawienie kontr-rytuału). Śledztwo mniej więcej równomiernie rozkłada nacisk przygody na te filary.

Ważnymi składnikami Śledztwa są:
- motywacja łącząca bezpośrednio bohaterów ze zbrodnią,
- węzłowa budowa scenariusza (siatka lokacji, postaci, wydarzeń),
- finał zależny od decyzji graczy (scena sądu nad zbrodniarzem i ofiarą).

Wojna

Wiele zarzewi konfliktu eskaluje aż do działań zbrojnych. Najeźdźcy zza granicy lub z sąsiedniej wioski, bunt kapłana przeciwko tyranii sołtysa lub rebelia wobec całego rycerstwa, przepychanki watażków, a nawet spór chłopów o miedzę. Nie trzeba wiele, by pchnąć przygodę ku zgiełkowi oręża. Planując przygodę typu Wojna, głównie skupiać się będziemy na walkach na mapie taktycznej – będzie to wymagało przygotowań do każdej potyczki, decyzji strategicznych i określania celu każdej potyczki. Jednakże między bitkami znajdzie się mnóstwo miejsca na pozostałe filary. Nie marginalizujmy ich, bo ciąg potyczek może się szybko znudzić.

Planując Wojnę, przemyśl:
- Kto i dlaczego atakuje? Co chce lub musi pozyskać w ten sposób?
- Dlaczego to ma bezpośredni wpływ na bohaterów i nie mogą od tego uciec?
- Co złego się może wydarzyć, jeśli nic z tym nie zrobią?
- Co muszą zrobić, by pokonać przeciwnika i zakończyć wojnę?

Odyseja

W tym rodzaju przygody chodzi głównie o podróż. Podróż i eksplorację świata w poszukiwaniu czegoś – domu, leku, zaginionej wiedzy, postaci lub odnalezienie tego właściwego miejsca. Jasne jest, że w czasie wędrówki postacie będą także negocjować, walczyć i zajmować się rzemiosłem – w tym przypadku również musimy mieć na uwadze te postacie graczy, które mają inaczej rozłożone punkty umiejętności i kompetencje w ogólności.

Każda odyseja musi zawierać:
- niepodważalny powód rozpoczęcia wędrówki bohaterów (np. dom został zniszczony, śmiertelne niebezpieczeństwo, przysięga, ...),
- zbiór potencjalnych miejsc do odwiedzenia (ta lista może się dopiero odkrywać w czasie trwania przygody),
- jawny warunek końca poszukiwań.

Odbudowa

Główna oś fabuły może być skupiona na konieczności odbudowy lub stworzenia czegoś. Może drużyna weszła w posiadanie podupadłej warowni lub chce osiedlić się i prowadzić karczmę z zajazdem, bądź też chcą stworzyć potężny artefakt zaklęty wieloma czarami? Przygody typu Odbudowa będą skupione na zarządzaniu zasobami i rzemiośle w większej mierze, niż na innych filarach gier fabularnych. Potrzeba pozyskania jakiegoś surowca może prowadzić do polowania na niebezpieczną bestię lub podróż do odległego miejsca, aby wynegocjować reagent.

Ten typ przygody nie jest polecany dla niezgranej drużyny i graczy, którzy nie mają wizji swoich postaci, bowiem to od nich powinna wyjść potrzeba zrealizowania jakiegoś większego projektu. W innym przypadku mogą nie czuć zaangażowania.

W przypadku tego typu przygody najistotniejsze będzie:
- niepodważalny powód rozpoczęcia wędrówki bohaterów (np. dom został zniszczony, śmiertelne niebezpieczeństwo, przysięga, ...),
- zbiór potencjalnych miejsc do odwiedzenia (ta lista może się dopiero odkrywać w czasie trwania przygody),
- jawny warunek końca poszukiwań.

Intrygi

Intryga to nic innego jak przygoda oparta o negocjacje społeczne w głównej mierze, oscylująca wokół konfliktu społecznego lub politycznego. Celem stronnictw w tego typu przygodzie jest przejęcie władzy, zdobycie wpływów. Jak w poprzednich przypadkach, nie oznacza to wyłączności – tutaj również powinny znaleźć się pozostałe filary gier fabularnych. Infiltracja (eksploracja), sabotaż (negocjacje), włam lub napad (walka), czy nawet pokaz sztuki czy rzemiosła znajdą tu swoje zastosowanie. Procedura prowadzenia Intrygi została opisana poniżej ze szczegółami.

Przygotowanie Intrygi

Przed rozpoczęciem gry opartej na Intrydze, Mistrz Gry powinien przygotować jej kluczowe elementy:

- **Arena**
  Gdzie toczy się gra? Może to być dwór królewski, rada miejska, gildia kupiecka, zakon rycerski, a nawet mała wioska. Arena definiuje dostępne zasoby i ograniczenia.

- **Cel**
  Co jest ostateczną nagrodą? Może to być objęcie tronu, zdobycie monopolu na handel, uniewinnienie od zbrodni, przejęcie kontroli nad wioską, etc.

- **Stronnictwa**
  Zdefiniuj co najmniej 2 Stronnictwa biorące udział w konflikcie. Gracze mogą stanowić jedno ze Stronnictw lub być agentami działającymi na rzecz jednego z nich. Co ciekawsze, mogą nawet

zmienić swoją przynależność w trakcie gry! Dla każdego Stronnictwa (w tym dla graczy) określ:

- **Przywódcę i Kluczowe Postacie**
  Kto stoi na czele frakcji? Kto jest jej "twarzą"? Jakimi dysponują zasobami, poplecznikami?

- **Cel Stronnictwa**
  Co frakcja chce osiągnąć? (np. Sołtys chce utrzymać władzę, Kapłan chce wprowadzić rządy teokratyczne, Kowal chce obniżenia podatków dla rzemieślników).

- **Początkowy Status**
  Każde Stronnictwo zaczyna z wartością Statusu od 1 do 10 (najczęściej od 4 do 7). Status reprezentuje publiczne poparcie, rangę, wpływy i postrzeganą siłę w ramach Areny. MG ustala wartości początkowe (np. urzędujący Sołtys zaczyna ze Statusem 7, wpływowy Kapłan z 6, a lubiany przez lud Kowal z 5).

- **Atuty** (dla Zagrań Czystych)
  Przygotuj 1-3 Atuty dla każdego Stronnictwa. Są to fakty, zasoby lub cechy, na które frakcja może się powołać. Przykłady: umiejętności medyczne lub magiczne Kapłana, poparcie pospólstwa lub Dekret królewski posiadany przez Sołtysa, umiejętności rzemieślnicze Kowala, znany przyjaciel.

◆ **Warunki zwycięstwa i porażki**
Gdy jedno ze Stronnictw osiągnie Dominację lub nastąpi Dyskredytacja pozostałych Stronnictw (opisane dalej) Intryga kończy się zwycięstwem tego Stronnictwa. Innym sposobem wygranej (lub wygranej z komplikacją) jest posiadanie najwyższego statusu po upływie określonego czasu. Stronnictwo osiąga porażkę w Intrydze, gdy zostanie Zdyskredytowane lub inne Stronnictwo osiągnie Dominację.

Dominacja

Dominacja ma miejsce wtedy, gdy Stronnictwo osiągnie przewagę Statusu nad najsilniejszym konkurentem o ustaloną liczbę punktów (np. 3 lub 5) i utrzyma ją do końca następnej Rundy Intrygi. Wtedy wygrywa Intrygę i osiąga swój cel.

Dyskredytacja

Kiedy Status Stronnictwa spadnie do 0 (lub niżej) zostaje natychmiast wykluczone z Intrygi. Nie może ponownie wziąć w nim udziału ani działać jako wsparcie dla innego Stronnictwa. Narracyjnie Stronnictwo poniosło sromotną porażkę, zostało wyszydzone, zawstydzone, ośmieszone albo okryte hańbą i nikt nie traktuje go już poważnie. Członkowie spędzają czas na uboczu, nie wychylając się i często też będąc obrażonym lub rozgoryczonym. W bardzo skrajnych przypadkach Dyskredytacja może mieć nieodwracalnie dramatyczne skutki.

Przebieg Intrygi

Intryga podzielona jest na Rundy Intrygi. Każda Runda reprezentuje pewien okres w świecie gry (np. jeden dzień, tydzień). Runda składa się z dwóch faz.

1. **Faza Planowania**
   Na początku Rundy, każda frakcja (gracze w tajemnicy przed MG, a MG w tajemnicy przed graczami dla pozostałych Stronnictw) planuje swoje działanie, zwane Zagraniem. Zagranie jest wymierzone w inne Stronnictwo lub ma na celu wzmocnienie własnej pozycji.

2. **Faza Rozstrzygnięcia**
   MG, na podstawie planów Stronnictw, tworzy i rozgrywa Sceny. Niektóre Zagrania (zwłaszcza te wykonywane przez Stronnictwa niezwiązane z graczami) mogą być rozstrzygnięte "poza ekranem", a gracze dowiadują się jedynie o ich skutkach (np. "Po wiosce rozeszła się wieść, że Sołtys zorganizował darmową ucztę dla biednych. Jego popularność wzrosła.").

Zagrania, w które bezpośrednio zaangażowani są gracze (jako wykonawcy lub cele), są rozgrywane jako pełnoprawne sceny RPG.

Zagrania czyste

Jest to działanie oparte na prawdzie, mające na celu wzmocnienie własnego wizerunku.

- **Pokaz**

  - **Mechanika**
    Stronnictwo deklaruje, że wykorzystuje jeden z Atutów swojego Stronnictwa (np. Kowal tworzy ozdobny sztylet). Rozgrywana jest krótka scena, która kończy się testem odpowiedniej umiejętności (Rzemiosło, Polityka, Religia) o poziomie trudności ustalonym przez MG (od ±0 do +3).

  - **Efekt**
    Sukces: Status Stronnictwa wzrasta o 1 punkt.
    Krytyczny sukces: Status Stronnictwa wzrasta o 2 punkty.
    Porażka: Status nie zmienia się.

  - **Ograniczenie**
    Każdy Atut może być użyty jako podstawa Czystego Zagrania tylko raz w trakcie całej Intrygi. Po użyciu staje się "Spalony".

- **Zagranie Brudne**
  Jest to działanie oparte na kłamstwie, manipulacji lub oszustwie, mające na celu podkopanie pozycji rywala. Stawka jest tu znacznie wyższa.

  - **Mechanika**
    Gracz (lub MG) inicjuje scenę oskarżenia (Konfrontacji). Jest to zawsze Test przeciwstawny.
    - Strona Atakująca używa umiejętności takich jak Blefowanie, Manipulacja, Zastraszanie.
    - Strona Broniąca używa Empatii, Opanowania, Stanowczości lub Polityki.
  - Przykład: Gracze (Stronnictwo Kowala) podrzucają do domu Kapłana heretyckie księgi (przygotowanie), a następnie publicznie go oskarżają (Oskarżenie). Rozpoczyna się scena, w której gracze testują Blefowanie przeciwko Opanowaniu Kapłana, który próbuje się bronić.

  - **Efekt**
    - **Sukces Atakującego**: Kłamstwo lub manipulacja zostaje przyjęta przez otoczenie. Status Strony Broniącej maleje o 2 punkty. Status Atakującego nie zmienia się – celem było osłabienie rywala, nie bezpośrednie wzmocnienie siebie.
    - **Krytyczny Sukces Atakującego** (+5 lub więcej): Sztos. Zagranie jest mistrzowskie. Nie tylko podkopuje pozycję rywala, ale sprawia, że Atakujący wygląda na bystrego i wpływowego. Status Strony Broniącej maleje o 2 punkty, a Status Strony Atakującej wzrasta o 1 punkt.
    - **Porażka Atakującego** (Zdemaskowanie): Intryga wychodzi na jaw. Status Strony Atakującej maleje o 2 punkty.
    - **Krytyczna Porażka Atakującego** (–5 lub mniej): Kompromitacja. Atakujący nie tylko zostaje zdemaskowany, ale jego ofiara zyskuje publiczne współczucie i podziw za prawość. Status Strony Atakującej maleje o 2 punkty, a Status Strony Broniącej wzrasta o 1 punkt.

Sojusze

Sojusz można zawrzeć poprzez Zagranie Dyplomatyczne, które jest specjalnym rodzajem Zagrania Czystego. Jedno Stronnictwo musi poświęcić swoje Zagranie w danej Rundzie Intrygi, aby zainicjować negocjacje z innym Stronnictwem. Rozgrywana jest scena, w której przedstawiciele obu frakcji ustalają warunki sojuszu. W przypadku braku udziału Stronnictwa graczy, może być to Zagranie ukryte. W przeciwnym przypadku obie strony wykonują Test przeciwstawny Polityki lub Przekonywania.

- **Sukces**
  Sojusz zostaje zawarty. Obie strony są nim związane do momentu jego zerwania lub zdrady.

- **Porażka**
  Negocjacje kończą się fiaskiem. W tej Rundzie Intrygi żadne z tych dwóch Stronnictw nie może już wykonać innego Zagrania.

- **Efekty Sojuszu**
  - Pakt o nieagresji: Stronnictwa w sojuszu nie mogą obierać siebie nawzajem za cel Zagrań Brudnych, w przeciwnym przypadku dochodzi do Zdrady (opisana niżej).
  - Obowiązkowe wsparcie: Jeśli sojusznik jest celem Zagrania Brudnego ze strony trzeciej frakcji, drugie Stronnictwo jest zobowiązane go wesprzeć, dając mu Kość Premiową w teście obronnym. Sojusznik sojusznika nie ma tego obowiązku, chyba że zostanie do tego wezwany. Odmowa wsparcia jest traktowana jako Zdrada w obu przypadkach.

- **Zdrada Sojuszu**
  Zdrada to najbardziej ryzykowne, ale i potencjalnie najbardziej dochodowe Zagranie w całej Intrydze.

  - **Deklaracja Zdrady**
    Stronnictwo musi w tajemnicy zadeklarować (podczas Fazy Planowania), że jego Zagranie Brudne będzie wymierzone we własnego sojusznika lub odmówić wsparcia sojusznikowi.

  - **Scena Konfrontacji**
    Zdrada jest zawsze publiczna i dramatyczna. Scena ta jest automatycznie Konfrontacją.

  - **Rozstrzygnięcie**
    Zdrajca wykonuje Test przeciwstawny (Blefowanie, Manipulacja) przeciwko Opanowaniu lub Stanowczości zdradzanego sojusznika.

    - **Sukces Zdrajcy**
      Zdrada się udaje. Cios jest druzgocący. Status zdradzonego sojusznika maleje o 3 punkty, a Status Zdrajcy wzrasta o 1 punkt. Sojusz zostaje zerwany.

    - **Porażka Zdrajcy**
      Próba zdrady zostaje udaremniona, a intencje wychodzą na jaw. Zdrajca ponosi potężne konsekwencje. Jego Status spada o 3 punkty. Zyskuje trwałą, negatywną Reputację ("Zdrajca") i nie może zawierać nowych sojuszy do końca Intrygi.

Narzędzia i Zasady Dodatkowe

- **Wspieranie i Przeszkadzanie**
  Inne Stronnictwa mogą włączyć się w scenę rozstrzygnięcia Zagrania. Stronnictwo, które zdecyduje się poprzeć Atakującego lub Broniącego, może (po odegraniu swojej roli w scenie) dać wspieranej stronie Kość Premiową do testu. Przeszkadzanie narzuca Kość Karną. Może to być elementem zakulisowych umów między frakcjami.

- **Ukryte Zagrania**
  MG powinien w każdej Rundzie Intrygi wykonywać Zagrania dla Stronnictw niezależnych. Pozwala to na stworzenie dynamicznego świata, w którym sytuacja zmienia się nawet bez interwencji graczy. Informacje o zmianach Statusu innych frakcji mogą docierać do graczy w formie plotek, donosów lub oficjalnych ogłoszeń.

- **Konfrontacja**
  Jest to specjalny typ sceny, którą może zwołać dowolne Stronnictwo. Jest to publiczna debata, sąd lub zebranie, na którym spotykają się przedstawiciele każdego Stronnictwa i można rozstrzygnąć kilka Zagrań jednocześnie. Daje to szansę na szybkie odwrócenie losów Intrygi.

- **Status a Reputacja**
  Status jest wartością tymczasową, istniejącą tylko w ramach danej Intrygi. Jednak wynik Intrygi ma trwały wpływ na Reputację. Zwycięzca zyskuje znaczną premię do Reputacji w danej społeczności, a przegrani (zwłaszcza ci zdemaskowani w Brudnych Zagraniach) mogą otrzymać trwałą, negatywną Reputację.

- **Wpływy zewnętrzne**
  W każdej Rundzie Intrygi może dojść do zmiany warunków środowiska. Na Arenę może wkroczyć ważny goniec przejeżdżający przez tę okolicę, może pojawić się fala choroby, dewastująca budynki ulewa lub pożar, kradzież lub odnalezienie cennej księgi w pobliskich ruinach. O wprowadzeniu Wpływu zewnętrznego decyduje MG. Każda taka sytuacja to okazja dla wszystkich Stronnictw do Zagrań Czystych lub Brudnych.
  W pierwszym przypadku Stronnictwa mogą wykorzystać Wpływ zewnętrzny na pozyskanie Atutu, który może wzmocnić ich Status, o ile gracze / MG uzasadnią to powiązanie. Po wykorzystaniu Wpływu zewnętrznego jako Atutu również zostaje on „Spalony".
  W drugim przypadku Stronnictwa mogą wykorzystać Wpływ zewnętrzny, aby zrzucić winę, oczernić lub ośmieszyć inne Stronnictwo - ponownie - o ile uzasadnią sposób powiązania jednego z drugim.

Skutki Intrygi

Każda tak rozegrana Intryga musi wywrzeć istotny wpływ na świat oraz także przez pryzmat udziału postaci graczy w tych wydarzeniach - na całą drużynę lub ich indywidualnych członków. Oprócz pkt. Doświadczenia postacie mogą zdobyć (lub stracić!) Reputację, Ekwipunek, pkt. Stresu oraz Żetony Losu. Najlepszym rozwiązaniem jest, kiedy nagrody wynikają organicznie z toku przygody, a nie są oderwane od fikcji.

Prowadzenie sesji

Sceny

Scena to – podobnie jak w teatrze i kinie – najmniejsza porcja akcji, która zachowuje ciągłość miejsca i czasu. Jest element budulcowy fabuły, dostarczający graczom porcję informacji, która nadaje tempa opowieści. Dlatego istotne jest, aby żadna scena nie była nudna, tylko żeby była „o czymś". Co to właściwie oznacza? To oznacza, że kiedy akcja na sesji przechodzi do kolejnej sceny Twoją rolą jest przekazać graczom jedną z dwóch informacji: fabularnej lub o postaci.

Sceny Fabularne

Scena może bezpośrednio popychać scenariusz na przód, ujawniać stawki zdarzeń, motywacje lub poczynania antagonisty, wprowadzać zwrot akcji lub doprowadzić do konfrontacji. Zwykle sceny nie powinny zawierać więcej niż 1 test. Jeśli prowadzicie bardziej narracyjny sposób grania, testów nie musi być wcale. Sceny kulminacyjne jak walka czy dysputa społeczna powinny uwzględniać mechanikę odpowiednią dla tego rodzaju sceny.

Sceny o postaci

Sceny wątków postaci pokazują charakter, przekonania lub relacje jednej z postaci graczy. Wydawać się może, że są to „puste" sceny, a nawet marnowanie czasu. Otóż nie, wręcz przeciwnie. Czy powieść byłaby tak ciekawa, gdybyśmy nie znali głównego bohatera i jego problemów? Sceny, które malują postacie graczy, sprawiają, że gracz może pokazać prawdziwy obraz swojego bohatera, a pozostali gracze znacznie lepiej go poznać i zaciekawić się nim. Czy granie z … jak miał ten krasnolud z 6 Tężyzny.?. No właśnie – czy tak chcecie grać, czy wolicie grać z leciwym ojcem, który wyruszył na poszukiwanie swojego zaginionego syna? To jest pytanie otwarte, na które nie ma lepszej i gorszej odpowiedzi, jeśli wszyscy odpowiedzą tak samo.

Sceny klimatyczne

W teorii można prowadzić też sceny ekspozycyjne, które mają budować klimat miejsca i przygody, czy budować immersję. Owszem, ma to sens. Każde intro do przygody jest właśnie taką sceną przeważnie. Z drugiej strony nie powinno być wielkim problemem wprowadzenie do takiej sceny wątku postaci lub informacji fabularnej. Prawdę mówiąc w idealnym przypadku każda scena mogłaby łączyć główny wątek fabularny, wątek postaci i elementy klimatu.

Łączenie i cięcie scen

„Film to życie z powycinanymi paskami nudy" - tak brzmi jedna z definicji sztuki kinematografii. Nie bójmy się zatem ciąć nudę na gorąco. Jeśli gracze wdali się w nudną gadkę z karczmarzem, to staraj się skrócić czas na to poświęcony do minimum, zakończ tę scenę jednym podsumowującym zdaniem i przejdź do kolejnej, ciekawszej. Ostatecznie podczas gry sceny nierzadko przechodzą płynnie jedna w drugą, więc cięcie scen rzadko jest potrzebne w czystej formie.

Rampa emocjonalna

Kiedy spotykamy się na sesji, każdy przychodzi z innym nastrojem, innymi myślami i kłopotami zaprzątającymi głowę. Często nie jesteśmy gotowi wskoczyć w buty naszego bohatera i ruszyć szlakiem przygód. Dlatego potrzebujemy łagodnej rampy emocjonalnej, aby przejść ze świata prawdziwego do fikcyjnego. Co możemy zatem zrobić zrobić?

- Jeśli nie macie wyznaczonej osoby do spisywania poczynań bohaterów (Kronikarza), to możecie wspólnie omówić ostatnią sesję, przypomnieć sobie, co kto zrobił, co chciał zrobić na kolejnej sesji.
- Być może sprawdzi się zasada „po jednym zdaniu od każdego gracza". W ten sposób każdy zostanie zachęcony, aby skupić się na ostatnich wydarzeniach i wyłuskać z nich najważniejsze fragmenty.
- Zawsze może to być przypomnienie ze strony MG, który streści najważniejsze wydarzenia z ostatniej sesji lub nawet od początku przygody.
- Warto też zadać pytanie graczom – każdemu z osobna – o to, która / które z ich Flag są dla nich dziś najciekawsze. Jest to kolejny krok ku przełączeniu kontekstu z życia w fikcję gry.

Kiedy i co testować

Złoty środek

Mechanika nie jest najważniejszą częścią gry RPG. Jednak graczom może zależeć, by ściśle trzymać się zasad. W takim przypadku warto znaleźć złoty środek między zalewaniem graczy testami jeden po drugim, a ignorowaniem ich umiejętności. Jeśli nie będzie testowania, gracze nie będą czuć potrzeby czy chęci rozwijania postaci. Jeśli zmusisz graczy do zbyt dużej liczby testów, poczują, że chcesz, żeby testowali tak długo, aż w końcu im się nie uda. I też nie będą szczęśliwi.

Iluzja testu

Nie daj się wpuścić w chaszcze. Jeśli założysz, że jakaś krytyczna z punktu widzenia fabuły informacja będzie dostępna dopiero po zdanym teście, to kto będzie miał problem, jeśli go nie zdadzą – Ty czy BG? Lepiej niezależnie od wyniku udzielić graczom podstawowej informacji, a jeśli zdali, dodać kilka detali lub więcej informacji. W skrajnych przypadkach, ale naprawdę tylko w skrajnych, możesz spreparować także iluzję testu. Poproś gracza o wykonanie testu powiedzmy Spostrzegawczości. Jeśli obleje, powiedz zawiedzionym głosem „Nie znajdujesz nic szczególnego, prócz obluzowanej klepki pod parapetem." Jeśli zda, mówisz z entuzjazmem „No! Szybko zauważasz, że pod parapetem znajduje się obluzowana klepka. Najwyraźniej ktoś coś tam ukrył!". W obu przypadkach gracze znajdują to narzędzie zbrodni, list czy co to tam miało być, a jednak te sceny się różnią. Jak każdą dobrą wymówkę – tę sztuczkę trzeba stosować oszczędnie, inaczej iluzja pęknie.

Postęp po porażce

Termin ten, znany jako "Fail forward", oznacza podejście, które zakłada, że nawet w przypadku niepowodzenia w wykonaniu pewnej akcji przez gracza, historia nie zatrzymuje się ani nie cofa. Zamiast tego, narracja rozwija się w sposób, który nadal angażuje graczy i prowadzi do ciekawych konsekwencji. Przykładem może być sytuacja, w której gracz próbuje przeskoczyć przez przepaść, ale nie udaje mu się złapać na drugim końcu. Zamiast spadnięcia w przepaść, może zaczepić się o wystające korzenie drzewa, gdzie odkryje tunel lub półkę skalną. W ten sposób nawet niepowodzenie przynosi ze sobą nowe możliwości i elementy do historii, a narracja nie traci impetu. Ważne jest, aby porażka w teście miała równie ciekawe konsekwencje.

Interpretacja wyniku

Można każdy test rozpatrywać binarnie – sukces / porażka. Ale to podejście jest płaskie, wyzute z istoty gier fabularnych, suche i nudne. Brakuje interpretacji w kontekście aktualnych zdarzeń i sytuacji, w której znajdują się BG. Jako MG możesz – a nawet powinieneś, acz nie jest to rzecz obligatoryjna, jeśli nie czujesz się na siłach – wysilić się na szerszą interpretację wyniku. Przykładowo, na wyniku +5 podczas testu Przekonywania może się okazać, że kupiec nie tylko zgodził się na proponowaną cenę, ale też na tyle polubił postać, że postanowił handlować z nim po cenach jak dla starego przyjaciela albo zdradził informację na kogo się powołać, żeby dostać zniżkę u kogoś innego. Na wyniku +1 może się okazać, że owszem, sprzeda przedmiot w tej cenie, ale nie będzie już więcej chciała handlować z tą postacią. Na –6 może nie tylko nie zgodzić się na proponowaną cenę, ale także nasłać grupkę zbójów, żeby okradli postać.

Wynik testu

–5 i mniej	–4, –3	–2, –1	±0	+1, +2	+3, +4	+5 i więcej
„Nie oraz”	**„Nie”**	**„Nie, ale”**	**„Tak, ale” / „Nie, ale”**	**„Tak, ale”**	**„Tak”**	**„Tak oraz”**
Akcja się nie udała oraz wywołała dodatkowe negatywne konsekwencje	Akcja się nie udała, nie wywołała dodatkowych konsekwencji	Akcja się nie udała, ale wywołała dodatkowe pozytywne konsekwencje	Domyślnie ten wynik interpretujemy jak „Tak, ale”. Gracz może natomiast zdecydować się zamiast tego rozpatrzeć opcję „Nie, ale” jednocześnie zyskując Żeton Losu.	Akcja się udała, ale wywołała dodatkowe negatywne konsekwencje	Akcja się udała, nie wywołała dodatkowych konsekwencje	Akcja się udała oraz wywołała dodatkowe pozytywne konsekwencje

Jeśli nie masz pomysłu na interpretację fabularną, zawsze można rozpatrzyć tę sprawę mechanicznie, na przykład dodając jakiś koszt czynności (–K6 PW) lub zysk (+K6 PD) lub dając postaci Kość karną lub premiową w następnym teście, etc. Skoro RPG to gra wyobraźni, to nie bój się jej używać! Skoro dwie głowy to nie jedna, może warto również zapytać gracza jak on / ona zinterpretował(a)by ten wynik?

Stawki

Inną dobrą praktyką jest określenie stawek przed wykonaniem testu. Podniesie to nieco ciśnienie graczowi, gdy chwyci kości w rękę. Może nawet zastanowi się zanim wyciągnie miecz następnym razem. Przykładowo jeśli postać chce przegadać strażnika, żeby wpuścił go do garnizonu, to na porażce strażnik rozpozna w nim poszukiwanego bandytę i postanowi aresztować, co może skończyć się bójką i większymi kłopotami, a w ostateczności nawet na stryczku.

Eskalacja konfliktu

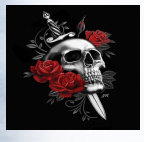
Bywają sytuacje, gdy graczowi bardzo nie jest na rękę osiągnięty rezultat testu. Jeśli przekonywanie arcykapłana zawiodło, BG mogą zastosować pogróżki, żeby zastraszyć akolitę. Jeśli i ten test się nie powiedzie mogą te pogróżki spełnić, licząc, że kapłan zmieni zdanie w chwili, gdy jego krew chluśnie na podłogę. Gracze oczywiście mogą nie wykonać całego tego procesu eskalacji samodzielnie, dlatego możesz ich do tego podpuścić lub nawet przejąć narrację ich postaci.



Żetony Losu

Bywają takie sytuacje, że któremuś z graczy totalnie nie idą rzuty. Nie wychodzi mu raz po razie. Bądź też efekty, jakie osiąga nie są dlań satysfakcjonujące. To frustruje gracza. Żeby temu zaradzić możesz wprowadzić balans za pomocą Żetonów Losu. Za którymś razem, gdy gracz wyrzuci `10` na kostkach lub po prostu nie zda kolejnego testu, otrzymuje 1 Żeton Losu. Może następnie je wydawać (co najwyżej 1 żeton Losu na test), by wykonać test z Kością Premiową (jeśli zdecyduje się zużyć żeton Losu przed rzutem) lub otrzymać ±1 do wyniku rzutu (jeśli zdecyduje się poświęcić żeton Losu po rzucie). Mniej mechanicznie rzecz ujmując, można zużyć Żeton Losu, by nieznaczną porażkę przekuć w nieznaczny sukces (zmienić „nie, ale” w „tak, ale”). Idąc dalej, jeśli gracz uzna, że sukces w danej sytuacji nie jest tak ciekawy jak porażka, może otrzymać żeton Losu jako rekompensatę zamiany. Zgromadzone Żetony Losu powyżej trzech, przepadają na koniec sesji.

Zasadę Żetonów Losu można swobodnie dostosowywać do własnego stylu grania. Jeśli przykładowo chcesz zachęcić graczy do głębszego odgrywania swoich ról, przyznawaj im żetony Losu za sceny, w których uważasz, że dobrze wczuli się w swoją postać. Dla gracza często oznacza to zrobienie czegoś wbrew rozsądkowi, wbrew swojej hierarchii wartości lub zwyczajnie czegoś, czego sam gracz by nie zrobił będąc w takiej sytuacji. Warto wówczas nagrodzić go choćby żetonem Losu jeśli nie dodatkowymi PD.



Żetony Fatum

Tak jak gracze dysponują Żetonami Losu wpływającymi pozytywnie na rezultaty ich testów, tak MG ma do dyspozycji żetony Fatum, które zakłócają działania bohaterów. Każdy żeton Fatum można użyć, by zmienić wynik dowolnego testu w krytyczną porażkę. Można ich użyć w dowolnym momencie za wyjątkiem sytuacji, kiedy gracz użył żetonu Losu bądź wydał punkt Bohaterstwa, ani gdy został kupiony sukces (zob. niżej). Jednocześnie gracze nie mogą wpływać za pomocą tych mechanik na czynności, w których zadziałał żeton Fatum. Łatwo zauważyć, że jest wiele sposobów ochrony testu / czynności przed działaniem Fatum.

Kupowanie sukcesów

Ciekawą sztuczką jest pozwolenie graczom na „kupowanie sukcesu”. W sytuacji, gdy wynikiem testu jest nieznaczna porażka (–1 lub –2), gracz może zdecydować zmienić to na +0 jednocześnie dając MG żeton Fatum. Może nawet pokusić się na wykupienie większych porażek (–3 lub –4), lecz wówczas MG zyska 2 żetony Fatum. Dodatkową konsekwencją kupna sukcesu jest brak możliwości wpływania graczy na następny test. MG może mieć dowolną liczbę żetonów Fatum w ciągu sesji, lecz na jej koniec wszystkie powyżej (X + 2), gdzie X to liczba graczy, przepadają. Mistrzu Gry, pamiętaj, że te żetony powinny być w Twoich rękach narzędziem do tworzenia ciekawszej opowieści, bardziej klimatycznej lub prowadzącej do bardziej interesujących konsekwencji, a nie do spuszczania łomotu graczom. RPG to nie jest nieustanna walka między graczami a MG, tylko wspólne tworzenie porywającej i przejmującej fabuły.

Zajawianie konsekwencji

Inną frustrującą sytuacją w grze jest nagła i niespodziewana porażka, utrata czegoś, śmierć bohatera. Jak do takich sytuacji dochodzi? Gdy jak grom z jasnego nieba spada na niego jakaś konsekwencja, której się kompletnie nie spodziewał. Ale jak można się nie spodziewać pułapki w wieży maga? Otóż gracze mają prawo się nie spodziewać. Co zrobić zatem? Ostrzegać, informować i zajawiać, że za rogiem czyha demon, że ten szlachcic jest kultystą, że ten alchemik podmienił fiolki. Innymi słowy zawsze zanim na graczy spadnie jakaś sroga konsekwencja, muszą być o tym poinformowani, aby mieli szansę jej uniknąć. Jeśli natomiast zignorują ostrzeżenia lub jawnie podejmą decyzję pchając się w zagrożenie, nie mogą winy zrzucać na MG. Takie podejście w anglojęzycznych źródłach zwane jest „Foreshadowing”.

Odgrywanie NPC

Zapadający w pamięć Bohater Niezależny (NPC) wcale nie wymaga wielostronicowej biografii i wielogodzinnego „prepu”. Potrzebuje przede wszystkim **Cebuli Narracyjnej**, czyli stopniowo odkrywanych warstw prawdy, kilku jasno określonych punktów kontrolnych oraz dylematu moralnego. Aby przygotować postać bohatera niezależnego, nie musisz tworzyć dla niego całej Karty Postaci, w gruncie rzeczy wystarczy schematyczny opis narracyjny, żebyś wiedział / wiedziała, jak go odgrywać.

1. **Cebula Narracyjna**

Nie sięgaj po statystyki w pierwszej kolejności. Zacznij od kilku warstw informacji, które gracze będą odkrywać z biegiem przygody.

◆ **Maska**

Kim ma być postać na pierwszy rzut oka? Jakie są jego dominujące cechy charakteru postaci? (Możesz użyć talii Temperamentu, jeśli nie masz gotowych odpowiedzi na ostatnie pytanie.) Maska to zewnętrzny pancerz, fasada, powszechna opinia o postaci. Przykłady: okrutny watażka, oschły służbista, zgryźliwy paser, dobroduszny kleryk, zgorzkniały tyran, uczciwy kupiec).

◆ **Odsłonięcie twarzy**

Z jakim problemem boryka się postać? Osobista tragedia, występek z przeszłości, wewnętrzny ból, trauma, lęk, utrata kogoś bliskiego, ukryty cel. Odpowiedź na to pytanie powinna obrócić postrzeganie tej postaci o 179°, ale jeszcze nie wyjawiać całej prawdy. Przykłady: okrutny watażka, który za wszelką cenę chce obronić gród przed śmiertelnym zagrożeniem; oschły służbista, którego zdegradowano za bycie współczującym; zgryźliwy paser, który rozpaczliwie stara odzyskać córkę; dobroduszny kleryk, którego rodzinę brutalnie wymordowano.

◆ **Trzecie dno**

Jaka jest cała prawda o postaci? Jak postać doprowadziła do swojej tragedii? To odkrycie musi doszczętnie zniszczyć czarno-biały profil NPC-a, kolejny „zwrot akcji" w postrzeganiu tej postaci, który wywróci prostą ocenę moralną postaci do góry nogami. Odpowiedź na te pytania powinny pokazać, jak postać współtworzyła swój dramat oraz pokazać, co i dlaczego postać stara się zrobić, by to naprawić. Przykłady: okrutny watażka, który za wszelką cenę chce obronić gród przed śmiertelnym zagrożeniem, którego sam był częścią i wielokrotnie dopuścił się zbrodni na swoim grodzie, ale teraz chce odkupić swoje winy; zgryźliwy paser, który rozpaczliwie stara odzyskać córkę, którą stracił przez swoją nielegalną działalność, od której nie umiał się odciąć; dobroduszny kleryk, którego rodzinę brutalnie wymordowano, bo wybrał służbę bóstwu ponad rodzinę, a teraz tego żałuje i pomaga wszystkim żyjąc w ubóstwie.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby dodać kolejne warstwy Cebuli narracyjnej. Kolejne odkrycia powinny jeszcze bardziej uwikłać postać w odcieniach moralnej szarości, dostawiać dodatkowe argumenty na szali „za" i „przeciw". Może to być prośba od samej postaci lub jej przeciwnika. Taka konstrukcja pogłębia więź z NPC-em i dodaje jej „fabularnego mięsa". Pamiętaj jednak, że każda taka warstwa wymaga czasu sesji, więc unikaj takiej rozbudowy zbyt wielu postaci.

2. **Punkty kontrolne**

   Notuj reakcje graczy na kolejnych etapach poznawania postaci i odkrywania jej sekretów. Za każdym razem, kiedy poznają skrawek informacji postaw „+" lub „–" w zależności, jak się zachowali. Jeśli reakcja była niejasna możesz zanotować „±", co będzie skutkować na późniejszym etapie rozwoju tej relacji.

   Przy **Masce** sprawdź, czy okazują szacunek na tle zawodowym i osobistym, czy traktują postać jak bezduszne narzędzie do załatwiania swoich spraw. Na przykład, czy uczciwie rozliczyli się za wykonaną pracę bez targowania się, czy dotrzymali słowa w drobnej prośbie, czy uszanowali odmowę udzielenia informacji.

   Przy **Odsłonięciu twarzy** zapisz, jak bohaterowie zareagowali na popełniony przez postać błąd / ujawnienie wewnętrznego bólu / moment zawahania – czy wykorzystali tę słabość na swoją korzyć, zadrwili, czy może wykazali się empatią i zrozumieniem. Jeśli gracze odruchowo roześmieją się lub zaczną kpić, okaż jak postać reaguje emocjonalnie (kuli się ze wstydu, czerwienie z gniewu i odpyskowuje, spuszcza głowę ze smutku, zamyka się w sobie). Zobacz, jak gracze na to zareagują i czy nie zmienią wtedy nastawienia. Emocjonalne reakcje NPC-a to nie kara dla graczy, lecz rama sceny. Dajesz drużynie jasny sygnał, że dotknęli czułego punktu, i otwierasz im przestrzeń do korekty zachowania. Liczy się ostateczna reakcja.

   Tę samą metodę zastosuj przy **Trzecim dnie**. Jeśli dodałeś kolejne warstwy fabularne, również zanotuj reakcję graczy na nie.

   Jeśli drużyna nie zebrała do tej pory samych „minusów", wystaw ich na **Próbę**. Skonstruuj scenę, w której gracze staną przed wyborem: albo pomogą postaci zrealizować swój cel albo wybiorą własne dobro. Może to być na przykład 1-dniowa zwłoka w podróży, by pogrzebać bliskich NPC-a lub narazić się na niebezpieczeństwo, aby pomóc NPC-owi albo odmówić przyjęcia zapłaty, bo to godzi w zasady moralne NPC-a bądź zataić jego sekret w rozmowie z inną kluczową postacią. Ważne jest, aby drużyna graczy na tym etapie dobrze wiedziała, co dla NPC-a jest kluczowym celem, bądź czego nie absolutnie znosi, aby ten wybór był świadomy. Musi wiązać się z utratą własnej korzyści, niebezpieczeństwem, lub innym ryzykiem na rzecz postaci niezależnej.

3. **Czerwona linia**

   Każdy bohater niezależny musi też mieć swoją nieprzekraczalną granicę; coś, czego absolutnie nie jest w stanie zrobić samemu, ani nie zdzierży, jeśli dowie się, że ktoś to zrobił. Może to być korupcja, kłamstwo w ważnej sprawie, śmierć człowieka lub dziecka, nawet jeśli to miałby być goblin, profanacja obiektu kultu, bezczeszczenie lub okradanie zwłok, kanibalizm. Jeśli drużyna dopuści się takiego aktu lub zmusi do niego postać niezależną, wtedy natychmiastowo i bezpowrotnie traci całe jej zaufanie i sympatię. Od tej pory postać przechodzi w tryb wroga drużyny, co nie oznacza, że rzuci się z bronią, ale wszystkie jej działania będą skierowane przeciwko drużynie. Zebrane do tej pory i w przyszłości „+" nie mają już znaczenia.

4. **Kulminacja wątku bohatera niezależnego**

   Wszystkie te sceny i punkty kontrolne powinny zbudować w wyobrażeniu graczy pewien profil postaci niezależnej. Jak go zatem użyć? Na dwa sposoby.

   Bohater niezależny inaczej będzie się zachowywał względem drużyny, kiedy przeważają plusy i kiedy przeważają minusy. Gdy uzupełnisz już wszystkie punkty kontrolne i w sumie masz nie więcej niż jednego plusa (na przykładowo 4 punkty kontrolne), to będzie się dystansował, może nawet zdradzić lub uciec w ważnym momencie. Przy 2-3 plusach zachowa się jak sojusznik, ale nie będzie skłonny poświęcić nic ponadto, co konieczne. Przy 4 plusach jego zachowanie będzie pełne poświęcenia i oddania do tego stopnia, że zasłoni postać gracza swoją piersią by uchronić przed śmiertelnym ciosem. To bardzo cenne w finale przygody, kiedy drużyna może liczyć na sojusznika lub spodziewać się podstępu. Albo nawet zupełnie nie spodziewać się takiego obrotu spraw za sprawą „jakiegoś tam przypadkowego gościa", którego bezczelnie zignorowali lub wykorzystali. W obu przypadkach NPC może w kluczowej scenie wygarnąć wszystkie minusy lub wyrazić skrywaną urazę za „±".

   Jeśli postać niezależna nie stała się wrogiem drużyny (i nadal żyje) w kulminacji tego wątku wpakuj drużynę w sytuację, w której muszą osądzić (lub wyrazić opinię) na temat NPC-a; wydać werdykt; opowiedzieć się w jego obronie lub jako oskarżyciele. Jeśli uda Ci się równomiernie rozłożyć argumenty na szali „dobry" i „zły" i doprowadzić do trudnej moralnie decyzji, w której nie ma łatwych wyjść bez komplikacji, to świetnie! O to chodziło! Dobra robota. Teraz patrz i słuchaj, jak Twoi gracze przekonują się nawzajem, co należy zrobić. Jeśli konsekwencje i koszty ich decyzji wzbudzą emocje (nawet te „nielubiane") to wbrew pozorom dobrze. Takie sesje się zapamiętuje.

Śmierć postaci

Śmierć postaci jest jednym z najpotężniejszych i najbardziej

emocjonalnych narzędzi w arsenale Mistrza Gry. Może być kulminacją heroicznej opowieści, tragicznym zwrotem akcji lub surową konsekwencją błędu. Jednak źle poprowadzona, może stać się źródłem frustracji i zepsuć zabawę, a nawet zaszkodzić relacjom między graczami.

Kontrakt – ustalenia z Sesji "0"

Najważniejsza dyskusja na temat śmierci postaci powinna odbyć się, zanim padnie pierwszy rzut kością – na Sesji "0". To wtedy, wspólnie z całą grupą, ustalacie zasady i oczekiwania. Porozmawiajcie otwarcie o następujących kwestiach:

- Jak śmiertelna ma być nasza gra? Czy chcemy grać w heroiczną opowieść, gdzie bohaterowie są herosami niemal z legend, a śmierć jest rzadkim, dramatycznym wydarzeniem? A może wolimy mroczny, realistyczny świat, gdzie jeden błąd lub pechowy rzut kością może zakończyć żywot postaci?

- Co może zabić postać? Czy akceptujemy śmierć w wyniku pechowych rzutów kośćmi? Czy MG ma prawo uśmiercić postać, jeśli uzna jej działanie za "wybitnie głupie"? A może śmierć powinna wynikać wyłącznie z doniosłej, świadomej decyzji gracza?

- Czy chcemy emocji? Śmierć postaci bywa smutna i frustrująca. Czy jako grupa jesteśmy gotowi na takie emocje? Czy szukamy w grze raczej ucieczki od problemów i dobrej zabawy, czy intensywnych, dramatycznych przeżyć?

Jasne ustalenie tych zasad na początku pozwoli uniknąć oskarżeń o niesprawiedliwość i zapewni, że wszyscy przy stole grają w tę samą grę.

Ryzyko i emocje

Ryzyko utraty postaci jest źródłem napięcia i emocji. Jednak emocje te pojawią się tylko wtedy, gdy graczom na postaciach zależy. Śmierć bohatera stworzonego pięć minut temu to co najwyżej mechaniczna niedogodność. Śmierć postaci prowadzonej przez wiele miesięcy, z którą gracz zdążył się zżyć, jest jak utrata "dojrzewającego owocu" – to potężne, emocjonalne wydarzenie, które rezonuje w całej drużynie.
Jako MG, bądź świadomy tej inwestycji emocjonalnej. Nie zabijaj postaci lekkomyślnie, zwłaszcza na wczesnym etapie kampanii. Daj graczom czas, by polubili swoich bohaterów. Dzięki temu, jeśli śmierć nadejdzie, będzie ona czymś znaczącym, a nie tylko irytującym restartem.

Kto decyduje o śmierci?

Zgodnie z ustaleniami z Sesji "0", śmierć może być rozstrzygana na różne sposoby:

- **Kości**
  Najbardziej bezstronny sędzia. Jeśli mechanika gry (np. stan Agonia prowadzący do Śmierci) wskazuje na zgon, tak się dzieje. To podejście sprawdza się w grach stawiających na realizm i wyzwanie.

- **Decyzja Gracza**
  W grach bardziej narracyjnych MG może opisać sytuację jako beznadziejną, ale ostateczną decyzję pozostawić graczowi. "Twój bohater otrzymuje śmiertelny cios. Czy to jest koniec jego historii, czy chcesz zawalczyć o ostatni oddech?". Daje to graczowi pełną agencję nad losami postaci.

- **Decyzja MG**
  Arbitralna decyzja MG o śmierci postaci jest ryzykowna i powinna być stosowana niezwykle rzadko, najczęściej jako konsekwencja świadomego i jawnego zignorowania przez gracza wielokrotnych ostrzeżeń ("Jeśli wejdziesz do smoczej jaskini samotnie, twoja postać zginie").

Zagranie "Va Banque"

W krytycznym momencie, tuż przed ostatecznym ciosem, możesz zaoferować graczowi ryzykowną opcję. "Możesz przyjąć ten los albo zagrać va banque. Przerzucisz ten ostatni, decydujący test. Jeśli ci się uda, cudem uchodzisz z życiem. Jeśli zawiedziesz, konsekwencje będą jeszcze gorsze – nie tylko zginiesz, ale twój wróg osiągnie przy tym swój cel". To daje graczowi poczucie sprawczości, jednocześnie podnosząc stawkę do maksimum.

Ostatnie Tchnienie (Akt Bohaterstwa)

Gdy postać i tak ma zginąć, daj graczowi szansę na ostatni, heroiczny akt. Może to być poświęcenie, które ratuje resztę drużyny, zadanie ostatecznego ciosu głównemu wrogowi, czy przekazanie kluczowej informacji. Możesz powiązać to z mechaniką, np. pozwalając na wykonanie jednej, legendarnej akcji, ignorując rany i zasady tak, jakby gracz wydał Punkt Bohaterstwa. Zmienia to porażkę (śmierć) w gorzkie zwycięstwo.

Odroczenie Śmierci

Zamiast mówić "Twoja postać nie żyje", powiedz "Otrzymujesz śmiertelną ranę. Czujesz, jak życie z ciebie uchodzi. Masz jeszcze chwilę...". Przesuń mechaniczny moment śmierci na koniec sceny lub sesji. Daje to graczowi czas na odegranie ostatnich słów, pożegnanie z towarzyszami i domknięcie wątków. To o wiele bardziej satysfakcjonujące niż nagłe urwanie gry.

Epilog postaci - zaplanowana śmierć

Czasem najlepsze historie o śmierci pisane są wspólnie. Jeśli widzisz, że wątek postaci dobiega końca, albo gracz wspomina o chęci zagrania kimś nowym, porozmawiaj z nim w tajemnicy. Zaplanujcie razem epicką, poruszającą scenę śmierci. Daje to graczowi pełną kontrolę nad dziedzictwem jego bohatera i może stać się jednym z najmocniejszych momentów całej kampanii.

Śmierć a struktura opowieści

Pamiętaj o tempie narracji. Śmierć postaci ma różny ciężar w zależności od etapu przygody:

- Akt I: Śmierć jest tu zazwyczaj złym pomysłem. Może zniechęcić gracza i przerwać dopiero zawiązujące się relacje w drużynie.
- Akt II: Ryzykowne, ale akceptowalne w pewnych sytuacjach. Śmierć w środku kampanii może być potężnym zwrotem akcji i motorem napędowym dla pozostałych bohaterów.
- Akt III: Finał. Tutaj stawka jest najwyższa. Śmierć w walce z głównym antagonistą jest naturalną i często najbardziej satysfakcjonującą konsekwencją.

Żałoba

Daj pozostałym graczom przestrzeń na reakcję. Scena pogrzebu, cicha chwila przy ognisku, gdzie wspominają poległego towarzysza – to wszystko sprawia, że śmierć nabiera znaczenia i wzmacnia więzi w drużynie. Nie pędź od razu do tworzenia nowej postaci.

Wprowadzenie Nowej Postaci

To kluczowe wyzwanie. Unikaj syndromu "nowego gościa w karczmie". Postaraj się wpleść nową postać w bieżącą fabułę. Może to krewny zmarlego, który szuka zemsty? Więzień, którego drużyna uwalnia z rąk wroga? A może lokalny przewodnik, niezbędny do dalszej podróży? Współpracuj z graczem, aby jego nowe wejście było płynne i naturalne.

Dziedzictwo

Postać umarła, ale jej historia nie. Jej czyny powinny zostawić ślad w świecie. Może jej imieniem zostanie nazwana karczma? Jej niedokończona misja staje się nowym celem drużyny? Jej magiczny miecz trafia w ręce jej najlepszego przyjaciela? To sprawia, że postać żyje w pamięci i w świecie gry.

Wskrzeszenie

Czy śmierć jest ostateczna? Czasem tak, czasem nie. Istnieje przecież zaklęcie Wskrzeszenia, ale to MG decyduje, czy jest w zasięgu graczy i

jak kosztowne ono jest. Poza tym postać wskrzeszona dostaje losową Traumę, co może wadzić graczowi i zniechęcać go do granią tą postacią. Taka jest cena śmierci. Jest też szansa, że duch postaci nie będzie chciał wrócić do swojego ciała i rytuał się nie powiedzie. A może wróci tylko na chwilę, żeby np. się pożegnać? Może zmarły powróci jako duch z niedokończonymi sprawami? To również temat, który należy omówić na Sesji "0", aby uniknąć sytuacji, w której dramatyczna śmierć traci na znaczeniu, bo "i tak go wskrzesimy za rogiem".

Zmora TPK

Termin TPK rozwijany jako „Total Party Kill" oznacza śmierć wszystkich członków drużyny – porażkę najwyższej miary, fiasko w każdym aspekcie, koniec ostateczny. Tworzy to zazwyczaj całą masę problemów, niechcianych emocji u graczy, blokadę w dalszej grze i postępie przygody. O ile nie jest to wydarzenie zamierzone przez graczy, jest to istna zmora MG! Przeważnie będziemy chcieli tego uniknąć za wszelką cenę. Przy czym „my" oznacza MG jak i cały stół. Jak to zatem zrobić? Możemy tuż przed potencjalnym TPK oznajmić graczom na poziomie meta, co może za chwilę nastąpić. Jeśli będą w zaparte chcieli zdać się na mechanikę gry, to wkroczą w dalszą cześć sesji ze świadomością utraty postaci, co w pewien sposób łagodzi konsekwencje. Ale nie eliminuje ich całkowicie. Alternatywą jest zasugerować graczom Odwrót Taktyczny (zob. str. 126). Nawet jeśli przytomna pozostaje jedna ostatnia postać, gracze mogą zdecydować się wykonać ten zabieg. Konsekwencje będą być może dotkliwe, lecz i tak lżejsze niż TPK, bo zwyczajnie nie ma nic gorszego.

Po sesji

Emocje

Po zakończeniu sesji w graczach mogą jeszcze buzować emocje. A emocje są różne. Jeśli nie chcemy zostawić „złych" emocji w graczach, żeby skisły i przeniosły się ze świata fikcyjnego na prawdziwe relacje międzyludzkie, dobrym zwyczajem jest wyhamować po sesji w kontrolowany sposób. Dajcie sobie kwadrans lub dwa na luźną pogadankę po sesji. Sama szczera rozmowa na temat tego, co wzbudziło te emocje najprawdopodobniej skieruje nadmiar energii w bezpieczne rejony. Wyjaśnienie sobie sytuacji, ugruntowanie przekonania, że to tylko gra i samo powiedzenie na głos – bez oskarżycielskiego głosu – co się podobało, a co nie da wszystkim Wam pewną ulgę. Co też płynnie łączy się z innym, trochę pokrewnym tematem feedbacku.

Feedback

Dobrą praktyką jest zebranie od graczy informacji o tym co w samej historii lub sposobie prowadzenia się podobało, a co się nie podobało. Po jednej najważniejsze informacji od każdego gracza, żeby nie rozwlekać tego zbytnio. Dzięki temu Ty jako MG będziesz wiedział nad czym mógłbyś jeszcze popracować, a co działa w danej ekipie. Zweryfikuje także ustalenia z sesji „0" - być może pojawiły się na sesji jakieś sytuacje czy wątki, które są niebezpiecznie blisko granicy dla któregoś z graczy. Warto usłyszeć, co gracze sądzą o Twoim prowadzeniu i o samej przygodzie, żeby z każdą kolejną przygodą umieć prowadzić lepsze przygody.

Nagrody po sesji

Punkty doświadczenia

Niewątpliwie jednym z przyjemnych momentów każdej sesji jest przyznawanie „pedeków" po zakończeniu sesji. Zalecanym sposobem naliczania pkt. Doświadczenia jest czas gry – **1 godzina sesji = 10 PD dla każdego** gracza. W tym przypadku eliminujemy rywalizację pomiędzy graczami czyja postać jest „lepsza", minimalizujemy wyrywanie dla swojej postaci czasu gry (spotlight) i wykonywanie pewnych czynności na siłę, jeśli w innych grach premiowane były epickie lub brawurowe zachowania. Jeśli gracz odegra rzeczywiście jakąś wyjątkową scenę, wówczas lepiej jest z tego tytułu przydzielić pkt. Doświadczenia całej drużynie.

Każdy gracz może otrzymać maksymalnie 10 dodatkowych pkt. Doświadczenia za powoływanie się na swoje **Atrybuty miękkie**, przy założeniu minimum 3-godzinnej sesji. Oceniane powinny być wszystkie cechy Temperamentu, próba zrealizowania Pragnienia lub działanie w wyniku Brzemienia postaci, Przekonania oraz Grozy. Jeśli któraś z tych flag wyraźnie pojawiła się podczas gry otrzymuje 3 PD. Jeśli pojawiły się dwie różne – 6 PD. A jeśli pojawiły się 3 różne lub więcej – 10 PD.

Żetony Losu

Dodatkowo, kiedy któraś z wywołanych flag zadziałała na niekorzyść gracza lub drużyny, uzyskuje on Żeton Losu. Niekorzyść jest wtedy, kiedy podczas testu gracz będzie rzucał dodatkową Kością Karną z tego powodu, postać świadomie zrezygnuje z testu uznając porażkę, zachowa się niezgodnie z celami postaci / drużyny. Ważne jest, aby niekorzyść była istotna, a nie pozorna. Każdy gracz może uzyskać w ten sposób **maksymalnie 3 Żetony Losu** na koniec sesji.

Nagroda społeczna

Poproś graczy, żeby ocenili się nawzajem (nie każdy sam siebie, tylko pozostałych). Dodatkowym efektem takiego zabiegu będzie pobieżne przypomnienie sobie ciekawych scen i wyraźne pokazanie, że właśnie dążenie do ciekawych scen wzbogaca grę. Jest to także pewnego rodzaju nagroda społeczna dla tych, którzy są autorami tychże scen. Mistrz Gry może jednocześnie wyciągnąć wnioski, zebrać informacje zwrotną od graczy, co im się podobało, a co nie.

Dodatkowe bonusy

Oprócz Doświadczenia, postacie graczy mogą zdobywać Żetony Losu bądź punkty Bohaterstwa – czy to indywidualnie, czy drużynowo. Największy sens ma przyznawanie Żetonów Losu i/lub Punktów Bohaterstwa całej drużynie po ukończeniu przygody lub po ukończeniu aktu w kampanii.

Kreowanie świata

Emergentne światotworzenie

Opis świata i krain jest na tyle ogólny, by wyznaczyć pewne ramy, sam szkielet do którego „mięcho" pojawi się dopiero w scenariuszu. Jest to zabieg celowy. Dzięki temu każdy MG ma możliwość wykreowania szczegółów świata „po swojemu". Zachęca wręcz do tworzenia zakątków świata w trakcie gry – zarówno przez prowadzącego i przez graczy. Jeśli taka forma emergentnego tworzenia miejsc i postaci Wam odpowiada, tak właśnie powinniście grać. Jeśli wolicie skupiać się na opisach dostarczanych wyłącznie przez MG, znajdzie on w tym podręczniku wystarczająco dużo inspiracji, by stworzyć solidne, wiarygodne i ciekawe lokacje dla Waszych sesji.

Kwestia bóstw, wiary i przysiąg

Niekiedy na sesji mogą wypłynąć takie pytania jak: *Czy bogowie są nieśmiertelni?* lub też *Złamałem przysięgę i jaka siła wyegzekwuje konsekwencje?* oraz *Jak to jest z wiarą?*. Każdy Mistrz Gry ma prawo podejść do tych kwestii indywidualnie – w zależności od założeń prowadzonej kampanii. Jeśli podejście będzie stałe i niepodyktowane wyłącznie chwilowymi zajściami z przygody, wszyscy gracze mogą przyjąć taką interpretację tych kwestii. Są to kwestie na tyle abstrakcyjne, że nie mają żadnego bezpośredniego przełożenia na mechanikę gry i tym samym pozostają wyłącznie w sferze narracji i światotworzenia na potrzeby wszej gry. Dla ustalenia punktu referencyjnego systemu interpretacja tych zagadnień byłaby taka, jak niżej.

Nieśmiertelni

Bóstwa to byty nieśmiertelne, niestarzejące się, ale nie są wszechwładni ani wszechwiedzący. Owszem, słyszą wypowiadane do nich modlitwy, lecz ze względu na ich ilość siłą rzeczy nie są w stanie na nie wszystkie zareagować w stopniu satysfakcjonującym śmiertelnika. Mogą wybrać jednego lub kilku, którym w danym czasie poświęcą czas. Ciała bóstw, które pojawiają się w świecie materialnym są jedynie ich awatarami, pionkami na planszy świata, nic więcej. Śmierć takiego awatara nie oznacza śmierci bóstwa, ani też żadnej innej szkody. Pochwycenie awatara bóstwa pozwala w pewnym ograniczonym zakresie go kontrolować, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by bóstwo stworzyło sobie kolejnego awatara – lub tuzin – i zwyczajnie zignorowało złapanego awatara. Żadnej faktycznej i istotnej szkody wyrządzić się nie da bóstwu, mimo poddawania jego awatara najróżniejszym zabiegom. Moc i wachlarz możliwości samego awatara zależy od decyzji bóstwa, jednakże podlega normalnym ograniczeniom śmiertelników. Mówiąc mechanicznie bóstwo może stworzyć dowolną postać na dowolnym poziomie, o ile mieści się w zasadach tworzenia bohatera i jego awansowania.

Akt wiary

Wiara jest czysto abstrakcyjnym tworem, wyłącznie fabularno-narracyjnym. Żadna mechanika nie jest uzależniona od wiary postaci (czy gracza gwoli ścisłości). Nawet kapłani nie są związani obowiązkiem wiary – należy ich traktować jako zwykłych użytkowników magii specjalizujących się w konkretnej dziedzinie magii wspomagającej. Zatem jak najbardziej dopuszczalne jest granie kapłanem, który jawnie gardzi jakimś bóstwem, choć twierdzi, że mu służy, kiedy musi. Odmowa wykonania jakiegoś polecenia od bóstwa będzie owocować konsekwencjami, które nie są zależne od tego, czy to kapłan tego bóstwa, innego, wyznawca, fanatyk, czy agnostyk. Po prostu nie odmawia się komuś znacznie silniejszemu i tyle.

Łamanie przysiąg

Przysięgi i śluby to kolejny temat, który może być intuicyjnie „oczywisty", a w praktyce może być zupełnie inaczej. Tak jak w naszym świecie rzeczywistym umowy, przysięgi i śluby są jedynie pewnym ustaleniem społecznym i niczym więcej. Jeśli ktoś przysięgnie na swoją magię kłamiąc prosto w oczy – żadna siła nie odbierze mu daru posługiwaniu się magią. Jedyna konsekwencja może być wymierzona w osi społecznej, na przykład pod postacią plotki o kłamstwach, matactwach i zdradzie. Może to się wydawać zupełnie kontrintuicyjne, ale czy w naszym świecie coś jest w stanie wyegzekwować utratę mowy lub widzenia w chwili złamania jakiejś przysięgi? Być może poprzez fizyczny czyn, tak, ale to już jest reakcja osoby rozgoryczonej i oszukanej, czyli konsekwencja społeczna.

Urozmaicenia

Punkty Bohaterstwa

Ciekawą propozycją jest wprowadzenie punktów Bohaterstwa, by ułatwić lub urozmaicić rozgrywkę. Punkty takie przyznaje się drużynie, a nie poszczególnym postaciom. Dowolna postać może zużyć taki punkt, aby wykonać dowolną czynność bez konieczności zdawania testów i innych czynników losowych. Jeśli drużyna zgodzi się na takie działanie, postać może przykładowo uratować mieszkańców płonącego budynku lub skoczyć z galopującego konia i w locie wystrzelić strzałę w taki sposób, że nawet Legolasowi drgnęłaby brew. Takie punkty Bohaterstwa można przydzielać drużynie za ukończoną przygodę lub za ich epickie dokonania w trakcie scen z wątków ich postaci.

Karty osiągnięć

Jeśli chcesz uatrakcyjnić przebieg scenariusza, zwłaszcza gdy polega on na prostej konstrukcji typu „idź, zabij, wróć", możesz przygotować dla każdej postaci listę wyzwań. Mogą to być sytuacje czysto mechaniczne, np. rzuć trzy `1` pod rząd albo zdaj 5 testów z wynikiem co najmniej +5. Mogą to być również sytuacje fabularne dostosowane do roli, np. włamywacz może dostać wyzwanie ukradnięcia czegoś ze skarbca lokalnego watażki, łowca może dostać zadanie wytropienia i upolowania jakiejś okolicznej bestii, o której krążą plotki, że napada chłopów i bydło. Bard może ułożyć fraszkę o bieżących dokonaniach BG lub wymyślić i opowiedzieć jakąś legendę o tych rejonach. Inne przykłady: pokonanie karczemnego łobuza, dowiedzenie się jakiegoś sekretu o rodzinie rezydującej w tym mieście szlachty, zbadanie pogłoski, czy nawet dowolny mini-quest, który dobrze wpasowuje się w scenariusz.

Handouty

Jeśli nie gracie online, to masz cały arsenał przedmiotów, które mogą polechtać graczy! Przygotuj własnoręcznie mapę regionu, gdzie gracie na papierze namoczonym w herbacie i z przypalonymi brzegami. Zrób zrzutę i kup po jednej małej płóciennej sakiewce dla każdego gracza, komplet plastikowych monet, sztuczny diament lub pierścień. Możesz nabyć zestaw małych fiolek z korkami i napełnić je rozrzedzoną

grenadyną, blue curacao lub czymkolwiek innym (tylko to musi być jadalne!!). Jeśli gracz mówi, że pije miksturę, to niech ją faktycznie wypije. Gracze mogą w takich sakiewkach trzymać nie tylko monety, ale także żetony many, własny zestaw kości, czy nawet tajne liściki. Gracz chce otworzyć zamek skrzyni ze skarbem herszta bandytów? Daj mu jakiś rebus do rozwiązania i tyle minut ile ma umiejętności Zwinne dłonie. Mag próbuje odszyfrować runy nad ołtarzem? Sudoku. Mastermind. Złodziej chce zwinąć czyjąś sakiewkę? Bierki.

Pułapki fabularne

Robicie przerwy w sesji? Jeśli nie, to warto i to z kilku powodów. Jednym z nich może być zastawienie pułapki fabularnej. Możesz w toalecie umieścić kopertę wyraźnie zwracającą na siebie uwagę gracza z krótką instrukcją w środku, na przykład: „Wpadłeś w pułapkę fabularną. Przypomniała Ci się pewna sytuacja z dzieciństwa. Do końca sesji musisz szczeknąć jak pies za każdym razem, kiedy ktoś wypowie słowo „złoto". Zapytany o to, co się z Tobą dzieje, wymyśl i opowiedz jakąś historię." Może to być też proste zadanie jak „wywołaj jakiś pożar i wytłumacz, dlaczego to zrobiłeś" lub „zdobądź jakiś bardzo cenny przedmiot, a następnie oddaj go w ofierze w najbliższej świątyni oraz zapytany o powody wyjaśnij wedle własnej twórczości". To bardzo uniwersalne przykłady, ale mogą być też bardziej powiązane z aktualną przygodą. Celem tego zabiegu by inny gracz przejął na jedną scenę narrację oraz by miał powód zbudować swoją postać. Jeśli gracz podąży tą ścieżką, pamiętaj, że warto go wynagrodzić za wysiłek.

Karta Drużyny

Spotyka się czasem w tego typu grach motyw zarządzania warownią, karczmą, zamkiem, statkiem czy czymś podobnym. Niekiedy staje się to wątkiem niebezpiecznie blisko pierwszoplanowego. Być może jest to dla niektórych graczy ciekawe urozmaicenie. Jednakże nie jest to coś na czym w każdej przygodzie należałoby się oczekiwać i na czym opierać fabułę. Tym niemniej idąc jakby w tę stronę można stworzyć kartę drużyny podobną w pewnych względach do karty postaci z tą zasadniczą różnicą, że opisywałaby drużynę jako całość. Jakie zatem miałaby mieć atrybuty?

Zażyłość

Ta cecha określałaby jak blisko trzymają się razem członkowie drużyny, czy są w przyjaznych stosunkach, czy są sobie obcy, jak bardzo mogą sobie ufać i na siebie liczyć. Każdy istotny akt udzielenia pomocy innemu członkowi drużyny w osiągnięciu jego / jej celu zwiększałby ten atrybut. Natomiast każdy akt egoizmu – obniżał tę wartość. Zaraz po stworzeniu postaci i uformowaniu nowej drużyny Zażyłość wynosiłaby [X], gdzie X to liczba graczy. Kiedy spadnie do 0, drużyna rozpada się, każda postać skupia się na osiągnięciu swojego celu na własną rękę lub w parze z kimś z drużyny. Wysoka Zażyłość (10+) pozwala na kupowanie tymczasowe Punktów Bohaterstwa (obniżając Zażyłość o [X]), tymczasowe Żetony Losu (obniżając Zażyłość o 1) lub, gdy gracz przekona MG o zasadności wpływu Zażyłości drużyny na daną scenę, dodatkowe profity zależne od sytuacji.

Punkty Bohaterstwa

Nie będzie żadnym zaskoczeniem, że Punkty Bohaterstwa powinny znaleźć się właśnie na Karcie Drużyny, jako atrybut dostępny w równym stopniu przez każdego gracza.

Żetony Fatum

Również narzędzia Mistrza Gry powinny znaleźć się wśród statystyk drużyny, jako że nie jest to wartość tajna. Wgląd w tę wartość może graczom dawać informacje potrzebne do planowania działań.

Majętność

Zamiast liczyć każdą sztukę złota przez każdego członka drużyny z osobna, można ten element uprościć zapisując jedynie uogólniony stan zamożności drużyny jako całości. Tutaj skala byłaby progowa: Nędzarze / Plebejusze / Chłopi / Kupcy / Mieszczanie / Patrycjusze / Burżuazja. Każdy zakup lub czynność wymagająca opłaty bądź prestiżu zamożności może być uzależniony od Majętności drużyny oraz zmieniać ją. Zakup odpowiedniej ilości pochodni i lin na daleką wyprawę nie powinien zmienić Majętności drużyny, gdy jest na poziomie Mieszczan, ale może obniżyć ją w przypadku Plebejuszy. W ogólnym przypadku zalecane jest wykonanie odpowiedniego testu grupowego. Na wynikach +5 i większych drużyna może w niektórych przypadkach nawet wskoczyć na wyższy próg majętności. Na wynikach między 0 a +4 drużyna może dokonać transakcji nie tracąc Majętności. Na ujemnych wynikach jest bardzo duże prawdopodobieństwo, że obniży się o jeden próg, a na wynikach –5 i niższych może nawet stracić 2 progi. Wszystko jest w tym przypadku kwestią względną i zalecane jest omówienie stawek czynności wykonywanej przez drużynę zanim efekt wejdzie w grę.

Zapasy

Jeśli przygoda rozgrywa się w dzikich ostępach istotną cechą mogą być prowiant, pitna woda, zapasy ubrań, opału czy źródeł światła. Każdy spędzony dzień w dziczy może tę wartość obniżać, a polowanie i zdobywanie zapasów odnawiać. Gdy na koniec dnia wartość Zapasów drużyny wynosi 0, wówczas mogą głodować, cierpieć z wyziębienia lub osłabienia.

Reputacja

W przypadku, gdy wszystkie postacie zyskują lub tracą reputację w jakimś regionie lub w organizacji, lepiej jest zanotować ten fakt na Karcie drużyny. W każdej sytuacji bohaterowie mogą powołać się na reputację osobistą lub drużynową, aby wpłynąć na szanse sukcesu jakiegoś testu.

Dodatki

Cenniki towarów i usług

Żywność

2 Bochny chleba (zwykły, żytni)	1	Podstawowa racja, najtańszy towar jadalny.
Porcja warzyw / owoców	1	Podstawowa racja, najtańszy towar jadalny, szybko się psuje.
Kufel piwa (w karczmie)	1	Cena podstawowego napoju.
Antałek piwa (w karczmie)	8	Starczy na 10 kufli
Kubek wina (w karczmie)	2	Cena nieco lepszego napoju.
Dzban wina	7	Droższe niż piwo, 5 porcji
Kieliszek gorzałki	3	Drogie, ale mocne trunki.
Butelka gorzałki	20	Drogie, ale mocne trunki. 8 porcji. -1 pkt. Stresu, stan Odurzenie
Miska gulaszu/owsa (prosty posiłek)	2	Cena podstawowego, sycącego posiłku.
Duża porcja pieczonego mięsa	4	Lepszy posiłek w karczmie. +1 pkt. Wytrzymałości
Racja żywnościowa (na 1 dzień podróży)	3	Konserwowana żywność na drogę.
Pęto kiełbasy (trwałej)	5	Pożywna, konserwowana żywność podróżna.
Sól (50 dkg)	2	Niezbędny konserwant, cenny towar.
Suszony ser (kawałek, 25 dkg)	5	Powszechny, ale trwalszy i pożywniejszy niż chleb.
Gomółka sera (cała, ok. 1kg)	20	Duży zapas trwałej żywności.
Miód (gliniany słój)	6	Główny słodzik, cenny towar handlowy.

Nocleg i transport

Nocleg w izbie wspólnej (w poddaszu/sali)	3	Najtańszy nocleg pod dachem.
Nocleg (pokój prywatny)	15	Komfort i prywatność. +1 pkt. Many.
Nocleg w luksusowym zajeździe (ze strażą)	50	Wydatek dla szlachty lub ważnych kupców.
Myto za przejście (most, brama miejska)	2	Opłata w strategicznym miejscu.
Oporządzenie konia (pasza, woda, 1 dzień)	4	Koszt utrzymania zwierzęcia (drożej niż człowieka).
Wynajem konia wierzchowego (1 dzień)	25	Wynajem cennego zwierzęcia.
Koń wierzchowy (zakup)	500	Znaczący majątek, ale mobilny.
Osioł/Muł (zakup)	200	Tani, ale wytrzymały środek transportu.
Podróż statkiem (1 dzień / krótki przejazd)	25	Koszt transportu wodnego, dzielony.
Podróż powozem (1 dzień)	12	Wynajem miejsca w dyliżansie/wozie.
Podróż zeppelinem (1 dzień / krótki przelot)	50	Wynajem miejsca w zeppelinie / maglewozie.

Narzędzia (ogólne)

Pochodnia (1 sztuka)	1	Szybko się wypala - 1 godzina.
Świeca woskowa (1 sztuka)	3	Drogi wosk, dłuższy czas palenia.
Latarnia (metalowa, wielokrotnego użytku)	25	Trwały, wartościowy przedmiot. Olej kupowany osobno!
Krzesiwo i hubka (zestaw)	5	Niezbędne narzędzie do rozpalania ognia.
Lina (konopna, 15 metrów)	10	Wymaga mocnego materiału i pracy rzemieślnika.
Lina z kotwiczką (konopna, 10 metrów)	12	Wymaga mocnego materiału i pracy rzemieślnika.
Skórzany bukłak na wodę	7	Wymaga pracy garbarza.
Plecak/Worek podróżny	12	Podstawowy pojemnik na ekwipunek.
Koc wełniany	18	Chroni przed zimnem.
Kłódka (żelazna) i klucz	8	Podstawowe zabezpieczenie.
Szczypce / młotek ręczny	5	Podstawowe narzędzie rzemieślnicze.
Łopata/Kilof	15	Większe narzędzie, wymagające dużo metalu i drewna.
Zestaw do naprawy (igła, nić, łatki)	8	Niezbędny do utrzymania ekwipunku.
Koc wełniany	18	Chroni przed zimnem.
Kostka mydła (prosta)	3	Podstawowa higiena, produkt rzemieślniczy.

Oselka (kamień do ostrzenia)	4	Niezbędne narzędzie do dbania o broń i narzędzia.
Haczyk i żyłka (zestaw wędkarski)	6	Sposób na zdobycie pożywienia w podróży.
Busola (prosta)	45	Zaawansowane narzędzie nawigacyjne, rzadkie.
Astrolabium (nawigacyjne)	80	Bardzo rzadki, precyzyjny instrument naukowy.
Mapa (regionu, pergamin)	120	Bardzo cenna, rzadka i strzeżona informacja.
Siodło (zwykłe, skórzane)	35	Niezbędne do jazdy konnej. Wymaga pracy rymarza.

Surowce i materiały

Skóra królika (wyprawiona)	1	Powszechny, tani materiał futrzarski.
Skóra dzika (wyprawiona)	15	Duża, wytrzymała skóra na pancerze lub okrycia.
Skóra niedźwiedzia (wyprawiona)	50	Cenny surowiec, trofeum, symbol statusu.
Rzemień (skórzany, 5m)	6	Trwalszy niż lina, do oporządzenia.
Trofeum z potwora	75 - 150	Kły, pazury, wydzieliny i organy z dzikich bestii i groźnych zwierząt
Sztabka złota (1 kg)	350	Duża, skondensowana wartość
Sztabka srebra (1 kg)	75	Metal szlachetny, powszechniejszy niż złoto.
Sztabka żelaza / miedzi (1 kg)	20	Podstawowy surowiec kowalski.
Garść piór (20)	1	Niska cena, ale ważny surowiec (łatwo tracony).
Mieszek grotów (20 grotów)	5	Cenny metal, ale mała waga.
Cięciwa (do łuku lub kuszy)	10	Krytyczny element, musi być mocna i dobrze wykonana.
Bela płótna (lnianego, 5m)	10	Podstawowy materiał na ubrania i namioty.
Wełna (1 kg, surowa)	2	Podstawowy surowiec włókienniczy.
Wosk pszczeli (1 kg)	12	Cenny do świec, pieczęci i medycyny.
Flakonik atramentu	8	Niezbędny do pisania, specjalistyczny.
Oliwa do lamp/latarni (1 butelka, 20 godzin)	5	Paliwo, które musi być uzupełniane.
Pergamin (1 arkusz)	6	Materiał piśmienniczy, może być użyty do utrwalenia zaklęcia.

Usługi i najmici

Niewykwalifikowany robotnik	8	Dzienny koszt pracy np. chłop, rybak, kamieniarz, stajenny, kuchcik, strażnik
Średnio wykwalifikowany rzemieślnik	12	Dzienny koszt pracy np. drwal, gospodyni, karczmarz, kamieniarz, krawiec, kucharz, murarz, myśliwy, rymarz, stolarz
Wykwalifikowany pracownik	20	Dzienny koszt pracy np. szpieg, kapłan, kowal, płatnerz, ochroniarz, przewodnik, uczony, zarządca
Opłata za łaźnię / kąpiel	4	Koszt opału, wody i pracy obsługi.
Leczenie ran / błogosławieństwo	35	Prosta opieka medyczna - szycie ran, maść, bandaże, wywary lecznicze
Wskrzeszenie / intensywna opieka medyczna	100	Dłuższa rekonwalescencja, wizyty chirurga, silna interwencja magiczna.
Wynajem magazynu/skrytki (1 tydzień)	25	Bezpieczeństwo i dyskrecja.

Rarytasy

Elegancki kapelusz	20	Dobrze wykonane, modne okrycie głowy. +1 Przekonywanie
Butelka Spirytusu Krasnoludzkiego	70	Rzadki, mocny i importowany trunek – symbol luksusu. -3 pkt. Stresu, stan Odurzenie
Butelka Wykwintnego Elfiego Wina	120	Egzotyczny, subtelny i unikalny produkt, bardzo drogi. -1 pkt. Stresu
Złota obrączka, prosty pierścień	80	Mała, ale znacząca wartość, łatwa do spieniężenia.
Mały klejnot, ozdobny pierścień	150	Łatwy do przenoszenia, duża wartość.
Flakonik perfum	125	Niezwykle gustowne i drogie. +2 Manipulacja
Zwój z zaklęciem (I / II / III / IV / V Krąg)	20 - 100	20 / 40 / 60 / 80 / 100 - w zależności od Kręgu
Porcja ziół	5 - 25	Amplifikaty i trujące zioła kosztują drożej.
Eliksir alchemiczny	25 - 75	Wartość magiczna, koszt rzadkich składników. wyższy koszt amplifikatów i trucizn

Indeks katalizatorów rytualnych

nefryt....190
igła....190
szpikulec....190
gwóźdź....190
Yerbel....190
Amand....190
szmaciana lalka....190
kukiełka....190
soczewka....190
struna....190
kołatka....190
pióro....190
siarka....190
diament....190
lusterko....190
pająk....190
gruczoł pajęczy....190
Fuela....190
żaba....190
miedź....190
statua humanoidalna....190
Popiołun....191
Kwarc....191
ślepię....191
Cyrie....191
łuski drapieżnika....191
serce reptiliona....191
Gardłogniot....191
serce drapieżnika....191
Birhan....191
serce Trolla....191
Adamantyna....191
serce Gryfa....191
serce Mantikory....191
gruczoł przędny Arachy....191
mutagen....191
jajo drapieżnika....191
pisklę drapieżnego ptaka....191
serce Golema....191
serce wampira....191
mózg psionika....191
istota żywa....191
Popiołun....192
krzemień....192
pazury drapieżnika....192
młody pęd roślinny....192
lusterko....192
gruczoł kwasowy Arachy....192
Zuris....192
skóra drapieżnika....192
księżycowy kamień....192
garść nasion....192
serce Trolla....192
krąg z kamieni....192
jajo drapieżnika....192
pisklę drapieżnego ptaka....192
pazur niedźwiedzia....192
rubin....192
szafir....192
diament....192
czarna perła....192
Fuela....192
Cyrie....192
fragment skały macierzystej....192
serce descendenta....192
diament nasycony Tchnieniem powietrza....192
szafir nasycony Tchnieniem wody....192
serce wielkiego kota....193
serce likantropa....193
kora drzewca....193
Krąg inwokacji w kręgu z kamieni....193
Tiam....193
Drwica....194
pazur lub kieł drapieżnika....194
złoto....194
kwarc....194
alkohol....194
siarka....194
spopielony zwój Telekinezy....194
but....194
para zwęglonych psów....194
fragment lustra....194
język demona....194
kolec salamandry....194
fragment ołtarza Brod-Gara....194
serce harpii....194
fragment skały rozłupanej przez piorun....194
Kajdany niewolnika....194
rtęć....194
niezastygnięta lawa....194
Spętany przywódca....194
świeca....196
Erhal....196
białe pióro....196
zwój lub runa z czarem Światło....196
Riodran....196
nożyce lub nóż....196
zgubiona podkowa....196
Grafit....196
Kwarc....196
Diament....196
Błogosławiony młot kowalski....196
dzwonek zaklęty czarem Oświecenie....196
Spiek....196
serce większego golema....196
kieł smoka....196
kapłan bóstwa wzywanego Awatara....196
Riodran....197
kropla deszczu....197
bryłka miedzi....197
złota moneta....197
sól....197
bryłka żelaza....197
kostka bruku ulicznego nasycona zaklęciem Translokacja (II)....197
diamentowa kulka nasycona zaklęciami Bariera (I) i Lustro (I)....197
kulka z krzemu nasycona zaklęciem Wiązka (II)....197
szkatułka nasycona zaklęciem Portal (III)....197
ogniwo łańcucha z Illithidu nasycone zaklęciem Świetlisty Piorun (III)....197
szklane naczynie nasycone zaklęciami Ognik (I), Szkwał (I) i Skroplenie (I)....197
kurz z biblioteki....197
oko Bazylisza....197
lustro, pełnia i nów....197
Nefryt....198
kości humanoida....198
Âdr....198
ręka złodzieja....198
czaszka kobiety....198
okowy....198
narzędzie zbrodni....198
obsydianowe lustro....198
zrabowany z grobu pierścień lub inny symbol przywiązania....198
spopielone ślepię Arachy (trofeum)....198
serce zdrajcy....198
czaszka uczonego....198
odłamek kryształu z innego świata....198
fragment mózgu....199
szklany czworościan foremny....199
ogniwo łańcucha....199
Karaktus....199
Nerdante....199
dowolny klejnot....199
wnętrzności drapieżnika....199
perfum nasycony Atrakcją (III)....199
bijące serce nasycone Emphasis (I)....199
rzecz osobista celu przyczepiona do przedstawiającej go figurki lub lalki....199
fragment ruin z przyszłości....199
węgiel....202
Spiek....202
żywa istota rozumna....202
kajdany....202
ręka ghoula....202
kolec Mantikory....202
nefrytowa obroża....202
szczątki smoka....202

Indeks pojęć

A

Akcja 122
Amplifikaty 228
Argumenty 120
artefakty 188
Artefakty 188
Atak – Warta 122

B

Bardzo długie ładowanie 216
Biomanta 165
Bonus z umiejętności 169
Bratobójczy ostrzał 125
Broń dwuręczna 216
Broń dystansowa 216
Broń improwizowana 216
Broń lekka 216
Broń nadziewająca 216
Broń niepozorna 216
Broń obuchowa 216
Broń półtoraręczna 216
Broń rzadka 216
Broń rzucana 216
Broń trudna 216
Brzemię 207

C

Cenniki 248
Chanson 203
Charakter 114
Chowańce 185

D

Diablęta 144
Długie ładowanie 216
Doświadczenie 114
Dowód temperamentu 130
Dowódca 159
Draśnięcie 123
Druga Zasada 112

E

Ekwipunek 215
Elfickie drewno 216
Eschenii 138
Esencje 228

F

Fatum 242
Faza obozu 117
Faza przygody 117

G

Geneza 204
Gnomy 142
Groza 208

H

Handouty 246
Hart 113
Helvetii 137

I

Inteligencja 114
Interpretacja wyniku 241
Intuicja 113

K

Karły 143
Karty osiągnięć 246
Katalizator 189
Klątwy 198
Kolejność Tur w Rundzie 121
Kompromisy 120
Kontuzje 114, 126
Kość Karna 115
Kość premiowa 115
Krasnoludy 140
Krasnoludzka stal 216
Kroki 113
Kultura 204
Kupowanie sukcesów 242

L

Ludzie 134
Ludzie - Dureteni 135

M

Magia krwi 202
magiczne przedmioty 188
Mana 114
Mędrzec 119
Minerały 230
Myśliwy 118

N

Nagrody po sesji 245
Natywne umiejętności 169

O

Obszar percepcji 115
Ochroniarz 118
Odpoczynek 127
Odsłonięty 125
Odwrót taktyczny 126
Ogłuszanie 126
Oleje i maści 228
Opanowanie 113
Orkowa skóra 216
Oświetlenie i hałas 125

P

Panika po pokonaniu 125
Pierwsza Zasada 112
Podtrzymanie 113, 185
Podtrzymanie zaklęć poza walką 126
Polityk 158
Południowcy 134
Postawy 235
Postęp po porażce 241
Poziom postaci 114
Półelfy 139
Pragnienie 211
Prawo głosu 120
Proszki 228
Przebijanie 216
Przekonanie 209
Przełamanie temperamentu 130
Przesycenie 184
Przewaga liczebna 124
Przewaga wielkości 124
Przewodnik 118
przysługa 115
Przywana broń 185
Przywańce 185
Pułapki 177
Pułapki fabularne 247
Punkty Bohaterstwa 246

R

Reakcja 124
Redukcja obrażeń 114
Refleks 113
Reputacja 114s.
Rozwój Chowańca 185
różdżki 188
Ruch w walce 123
Rytuał 186
Rzemieślnik 157
Rzucanie zaklęć 123

S

Sceny 241
Skazy magii 187
Skoki 123
Spójne cele 234
Spryt 113
Stres 114, 126
Struktura opowieści 236
Szeptun 167
Szubrawiec 154

Ś

Śmierć 126, 243

T

Temperament 206
Teren niedostępny 124
Teren trudny 124
Test przeciwstawny 116

Tężyzna 113
TPK 245
Trucizny 228
Trzecia Zasada 112

U

Ucieczka 126
Umiejętność magiczna 169
Upadki 125
Urazy 126
Utrata przytomności 126

V

Velavii 136

W

Walka 123
Warunki terenu i sytuacyjne 124
Właściwości broni 216
Wola 113
Wspinaczka 123
Wynik rzutu 116
Wynik testu 116
Wytrzymałość 114
Wzmocnienia zaklęć 184

Z

Zadania przestojowe 117
Zajawianie konsekwencji 242
Zasięg zaklęć 184
Zderzenia 125
Zdolność magiczna 188
Zioła 228
Zwinność 113

Ż

Żeton Losu 245
Żetony Losu 242
Żetony Losu 129

113, 123s., 142, 184, 188

