

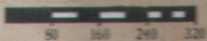
7th Sea



Przewodnik Gracza
~1668~



Skala: 1 cal = 320 mil

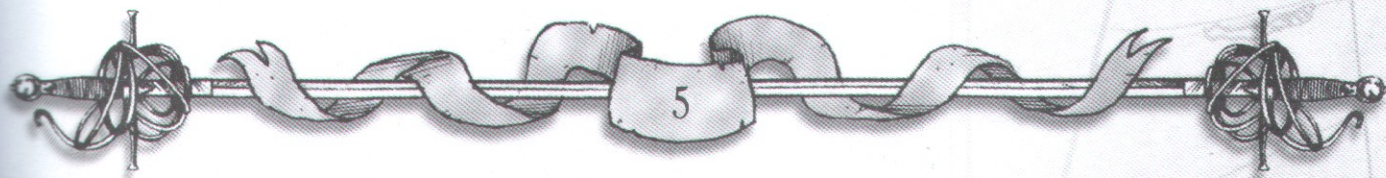






Spis Treści

Wstęp	8	<i>Współczynnik Obrażeń</i>	20
Cześć pierwsza	10	<i>Rany</i>	21
Co to jest „7th Sea”?	13	<i>Poważne Rany</i>	21
<i>Zawadiacy i czarnoksiężnicy</i>	13	<i>Rany BNów</i>	22
<i>Piraci i łowcy przygód</i>	13	<i>Kości Dramy</i>	22
<i>Dyplomaci i intryganci</i>	13	Koniec?	23
<i>Archeolodzy i odkrywcy</i>	13		
Co to jest gra fabularna?	14	Thea	24
<i>Gracze</i>	14	Cześć druga	26
<i>Mistrz Gry</i>	14	Historia	28
<i>Zasady</i>	14	<i>Wydarzenia bieżące</i>	32
<i>Kto wygrywa?</i>	14	Nacje	34
<i>Jak korzystać ze Wstępu?</i>	14	<i>Avalon</i>	34
Thea	15	<i>Castille</i>	37
<i>Nacje</i>	15	<i>Eisen</i>	39
<i>Tajne Stowarzyszenia</i>	16	<i>Montaigne</i>	40
Bohater	16	<i>Usuria</i>	42
<i>Wprowadzenie</i>	16	<i>Vendel/Vestenmannavnjar</i>	45
<i>Karta Bohatera</i>	16	<i>Vodacce</i>	46
<i>Rany</i>	17	Barwne strony Nacji	49
Drama	17	Kultura Thei	64
<i>Kości</i>	17	<i>Kalendarz</i>	64
<i>Akcje</i>	18	<i>Siedem mórz</i>	64
<i>Dwa rodzaju testów</i>	18	Dwory Thei	66
<i>Cecha + Biegłość</i>	19	Honor	66
<i>Podbicia</i>	19	<i>Słowo honoru</i>	67
<i>Rundy i Fazy</i>	20	<i>Pojedynek</i>	67
<i>Kości Akcji i Inicjatywa</i>	20	<i>Reputacja</i>	68
<i>Biegłości Ataku i Obrony</i>	20	<i>Honor kobiety</i>	68



Wiedza.	68
Piraci i korsarze.	70
<i>Kto to żeglarz?</i>	71
<i>Typy żeglarzy.</i>	72
<i>Załoga okrętu.</i>	72
<i>Piracka załoga.</i>	74
<i>Przesady.</i>	74
<i>Piraci w Thei.</i>	77
Tajne Stowarzyszenia.	79
<i>Towarzystwo Odkrywców.</i>	80
<i>Niewidzialne Collegium.</i>	80
<i>Zakon Rycerzy Krzyża i Róży.</i>	81
<i>Die Kreuzritter.</i>	82
<i>Los Vagos.</i>	82
<i>Rilasciare.</i>	83
<i>Córy Zofii.</i>	83
Watykański Kościół Proroków.	84
<i>Przestanie i Posłaniec.</i>	85
<i>Credo („Wyznanie wiary”).</i>	85
<i>Organizacja.</i>	86
<i>Obrzędy.</i>	87
<i>Filozofia Kościoła.</i>	88
<i>Inkwizycja.</i>	88
<i>Reforma Obiekcjonistów.</i>	90
<i>Nacje i ich religijność.</i>	91
Ruiny Syrnów w Thei.	92
<i>Stanowiska.</i>	92
Potwory w Thei.	96
<i>Bestiarium</i>	96
<i>Potwory jako uosobienie siedmiu grzechów.</i>	97

<i>Bohater.</i>	98
Część trzecia.	100
Wprowadzenie.	102
Koncepcja Bohatera.	102
<i>Gra w 20 pytań.</i>	102
Sześć kroków.	105
Jak rozumieć Kartę Bohatera.	106
Tworzenie Bohatera, krok po kroku.	108
<i>Krok Pierwszy: Czarnoksiężstwo.</i>	109
<i>Krok Drugi: Szermierz.</i>	109
<i>Krok Trzeci: Cechy.</i>	109
<i>Krok Czwarty: Zalety.</i>	110
<i>Krok Piąty: Umiejętności i Biegłości.</i>	111
Skrócona lista Umiejętności.	113
<i>Krok Szósty: Ostateczny szlif.</i>	115
<i>Na ostatni guzik</i>	119
Szkoły szermiercze.	123
<i>Aldana (Castille)</i>	124
<i>Ambrogia (Vodacce)</i>	124
<i>Donovan (Avalon)</i>	125
<i>Eisenfaust (Eisen)</i>	126
<i>Leegstra (Vendel)</i>	127
<i>Valroux (Montaigne)</i>	128
<i>Biegłości szermiercze.</i>	129
Katalog Zalet.	130
Katalog Umiejętności.	138
<i>Umiejętności Zawodowe.</i>	138
<i>Umiejętności Wojenne.</i>	150
Katalog Zaszłości.	157



Spis Treści

Katalog Arkanów.	160
Katalog Ekwipunku.	166
Przykładowi Bohaterowie.	168

Drama.

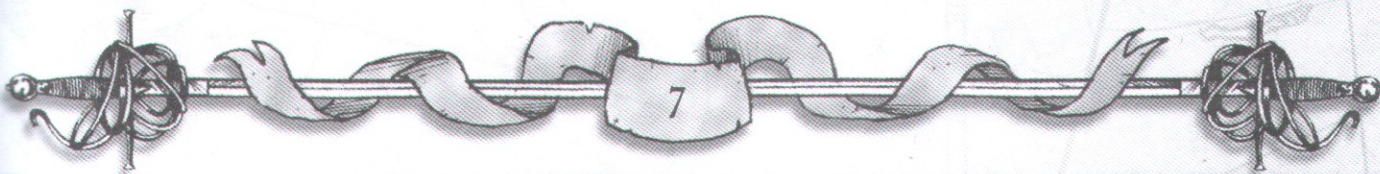
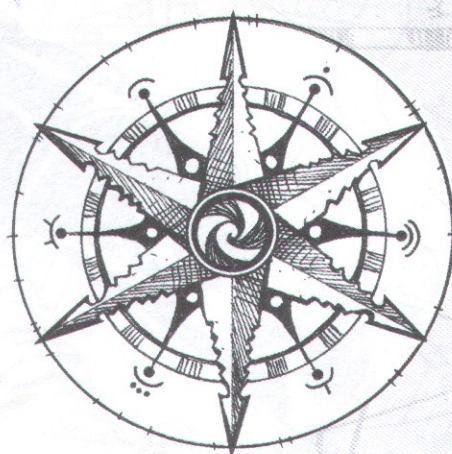
Część czwarta.	176
Wprowadzenie.	178
<i>Złota Zasada „7th Sea”</i>	178
Czas.	179
Rzuty kośćmi.	179
Cechy.	180
<i>Cechy o Poziomie O</i>	180
Umiejętności.	181
<i>Dwa rodzaje testów</i>	181
<i>...plus Umiejętność i Biegłość</i>	182
<i>Podbicia</i>	182
Kości Dramy.	183
Walka.	184
Doświadczenie.	191
Cięte Riposty.	192
Projektowanie statków.	194
Czarnoksiężstwo.	200
<i>Glamour (Avalon)</i>	200
<i>Lardom (Vendel)</i>	203
<i>Porte (Montaigne)</i>	212
<i>Pieremienie (Usuria)</i>	215
<i>Sorte (Vodacce)</i>	219

Gracz.

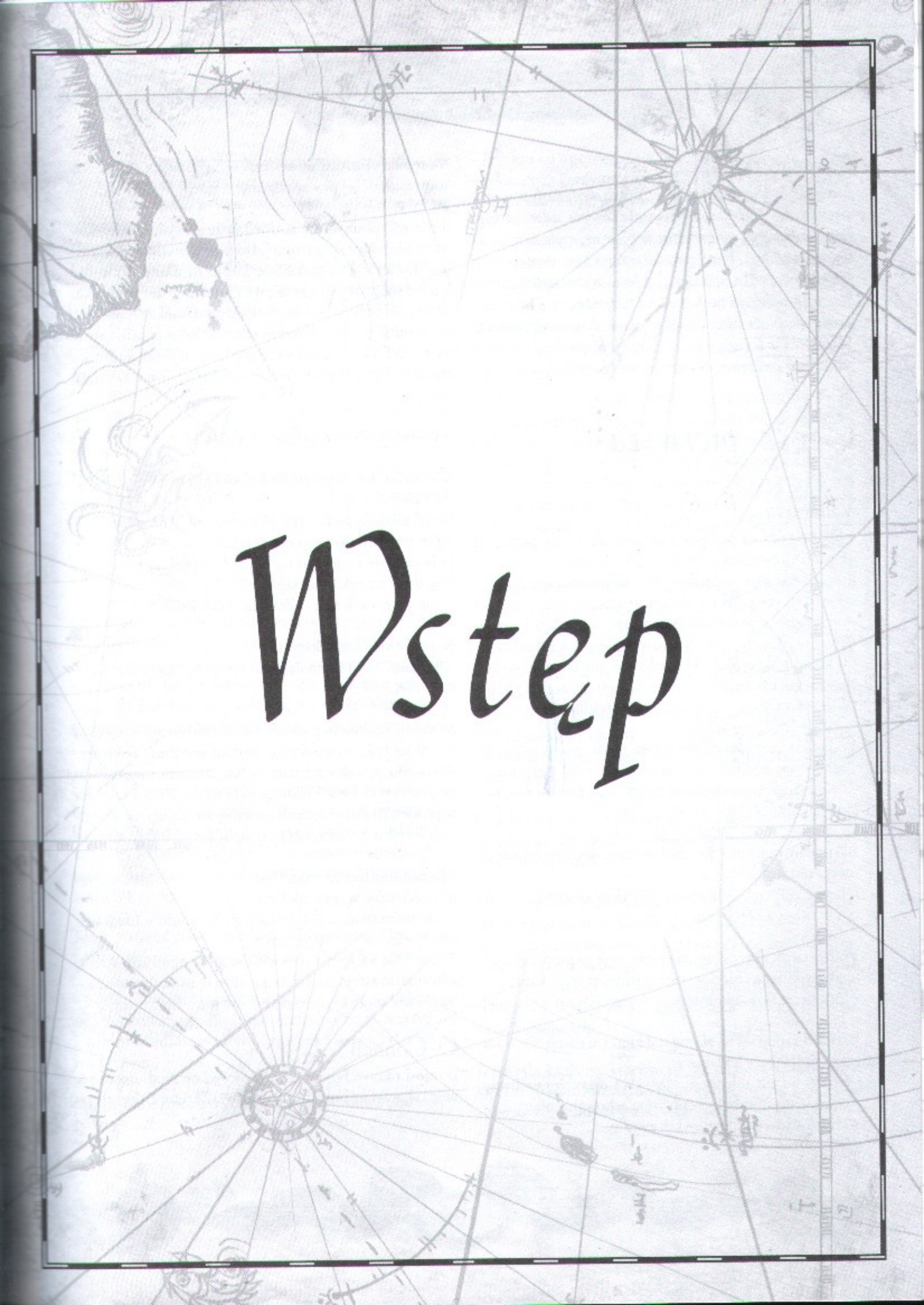
Część piąta.	226
Wprowadzenie dla nowicjuszy.	230
<i>Pomysł na bohatera</i>	230
<i>Tworzenie Bohatera</i>	232
Wprowadzenie dla doświadczonych.	236
<i>Odgrywanie Bohatera</i>	236
<i>Bądź gotów na dobrą zabawę</i>	242
Posłowie.	242

Dodatki.

Dodatek A: Glosariusz.	244
Dodatek B: Wymowa.	245
„Gryf”, 15-tometrowy słup.	248
Indeks.	250
Karty Bohatera.	253







Wstep



Pewnego razu...

„...wśród ryku targanych sztormem fal, dwa okręty starły się w morderczej walce. Nad jednym powiewała bandera wodacciańskiego księcia kupieckiego, zaś z masztów drugiego szczyrzyła się w uśmiechu trupa czaszka. Piraci zarzucili właśnie haki abordażowe na pokład przeciwnika, spinając ze sobą walczące statki. Pierwsi kamraci przeskoczyli już po linach i takielunku na pokład wroga, a Vodaccianie dobyli szpad i przygotowali się do odparcia ataku. Głęboko w trzewiach wodacciańskiego okrętu dwaj mężczyźni gotowali się tymczasem, by umknąć przed nieuniknionym...”

Część pierwsza

Villanova

Upadł ciężko na podłogę ładowni, uderzając przy tym głową o drewnianą skrzynię. Zdusił cisnące mu się na usta szpetne słowo i podniósł się, doprowadzając do ładu szkarłatną szatę. Wbił wzrok w drugiego mężczyznę, od stóp do głów przyodzianego w czarną skórę, który z obłędem w oczach, mamrocząc coś w ojczystym języku, otwierał kolejne skrzynki. Bernardo nie musiał znać wodacciańskiego, by zorientować się, iż jego towarzysz nie był tak powściągliwy, jeśli idzie o przekleństwa.

Vodaccianin odwrócił się na moment, po to tylko, by warknąć w castilliańskim, ojczystym języku Bernarda:
– Czekasz, aż Theus postawi cię na nogi, księżu? Ze chwilę tu będą!

Barnardo podniósł się, poświęcając jeszcze odrobinę uwagi ubraniu.

– Jesteś głupcem, Villanova. Mieliliśmy okazję uciec, ale ty i ta twoja ambicja...

Vodaccianin obrócił się na pięcie, w jego dłoni błysnęła nagle szpada, a chłód jej ostrza musnął szyję kapłana.

– Licz się ze słowami, księżu. Twojego boga nie ma tutaj, w ładowni.

Bernardo spojrział na zimną stal klingi, a następnie w stalowe, zimne oczy Villanovy.

– Grożąc mi, nie zbliżysz się ani o krok do swojej zdobyczy. Vodaccianin zawahał się, po czym schował broń.

– Masz rację – parsknął. – Jak zwykle.

Następnie odwrócił się w stronę przymkniętej skrzyni, by kontynuować jej przeszukiwanie.

Bernardo pochylił się nad jedną ze skrzyń, które Villanova zdążył już splądrować. Do jego uszu dotarły krzyki mordowanych na pokładzie ludzi. Zamknął oczy. Raz jeszcze spojrział przez ramię na Vodaccianina i wyjął z fałdów szaty mały, szczelnie zawinięty pakunek. Błyskawicznie wsunął go na samo dno skrzyni. Zdawał sobie sprawę z tego, jak niebezpieczną grę prowadzi i że jej reguły zmieniły się, gdy piraci podnieśli czarną i karmazynową banderę.

– Villanova! – wykrzyknął głośno. – Mam to!

Vodaccianin w mgnieniu oka odepchnął go na bok.

– Gdzie? Tu?

Wyjął zawiniątko ze skrzyni i podniósł je do góry.

– Jak mogłem go przeoczyć? Jak...

Odwrócił się i spojrział na kapłana, opierając równocześnie dłoń na rękojęści szpady.

– Nie przeoczyłem go. Prawda, Bernardo?

Kapłan zrobił krok do tyłu.

– Był tam! To ja go znalazłem! Wciąż byś go szukał, gdybym nie...

Statkiem szarpnęło gwałtownie na sterburtę i Villanova upadł na bok, wypuszczając z dłoni bezcenny pakunek. Bernardo przeskoczył nad Vodaccianinem i spróbował go pochwycić. Lecz Villanova był szybszy. Złapał kapłana w powietrzu i uderzył nim o ziemię z taką siłą, że kręgosłup księdza aż chrupnął przy upadku.

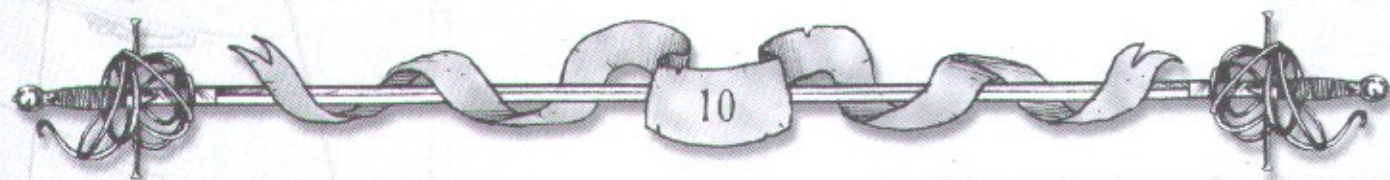
Czarnowłosa mężczyzna ukląkł nad poturbowanym kapłanem, ściskając w ręku zdobycz.

– Nie mam teraz czasu, by zabijać, Bernardo – umilkł na chwilę – ale dla ciebie go znajdzie.

Twarz Vodaccianina rozkwitła w złowrogim uśmiechu, a Bernardo zaczerpnął głęboki oddech, uświadamiając sobie, że być może czyni to po raz ostatni.

O'Connell

Wzniósł okrzyk bojowy swych ojców, zacisnął dłonie na linie i skoczył na pokład wodacciańskiego okrętu. Uderzył bo-





symi stopami o deski, sięgnął po trzymane w zębach noże, a w jego oczach zalśnił dziki ogień.

– Chodźcie, vodacciańskie psy! – ryknął. – Dziś będziecie spać z Morską Wiedźmą!

Trzech obrońców natarło na niego, ale bez trudu uchylił się przed pierwszym i, prześlizgując się pod jego klingą, przeciął mu ścięgno. Trzewia drugiego poznały smak noża, który O'Connell trzymał w lewej ręce. Pirat skoczył następnie w stronę trzeciego i wyrzucił czołem w jego czaszkę. Przez ułamek sekundy zakręciło mu się w głowie, po czym wszystko wróciło do normy.

– Czaszka ci zmiękła od wina – rzucił do zataczającego się przeciwnika. – Lepiej na przyszłość lej w gardziel whiskey!

W tym momencie poczuł, że ktoś zachodzi go od tyłu i odwrócił się w miejscu, szykując noże do ciosu. Ale to był tylko bosman, z twarzą mokrą od vodacciańskiej krwi.

– Z drogi, Inlandczyku! – ryknął, przekrzykując wrzawę.

O'Connell skłonił się z uśmiechem.

– O wybaczenie proszę.

Ogromny bosman minął go i O'Connell z powrotem rzucił się w wir walki. Chwilę później znajdował się już na schodach, które poprowadziły go z odbywającej się na pokładzie krwawej łaźni w stronę ładowni. Na końcu schodów był długi korytarz, po kostki zalany wodą. Marynarskie doświadczenie pozwoliło piratowi utrzymać równowagę i zbiec szybko w dół.

Gdy brnął przez gęstą, czarną wodę usłyszał dwa głosy: jeden należał do Vodaccianina, drugi odzywał się po castiliańsku. Dotarł w końcu do ciężkich drzwi, zamykających korytarz, podniósł rygiel i naparł ramieniem o drewno. Wrota ustąpiły bez przeszkód i Inlandczyk runął twarzą prostą w stęchlą wodę.

Kiedy podniósł głowę, ujrzał dwóch mężczyzn. Jeden pochylił się nad drugim, dobywszy broni. O'Connell rozpoznał go.

– Signore Villanova, jak mniemam? – zapytał, podnosząc się. Vodaccianin spojrzał na pirata, po czym zerknął na leżącego księdza, pochwycił mały pakuneczek i skoczył na równe nogi.

Powiedział coś po vodacciańsku, lecz O'Connell potrząsnął tylko głową.

– Przykro mi – powiedział. – Próbowałem nauczyć się tego języka, ale za każdym razem, gdy coś mówiłem, czułem się jakbym miał kluski w gębie. A ja nie cierpię klusek.

Pirat nie wiedział, czy Villanova go zrozumiał – w każdym razie, wciąż szedł do przodu. Inlandczyk nie cofnął się, ścisnął tylko mocniej w garściach noże. Vodacciańska stal zalśniła w półmroku i Villanova zaatakował. Noże O'Connella zatańczyły w dzikiej paradzie...

Helena

Otulona w ciężki płaszcz chroniący przed chłodnym wiatrem, patrzyła na pobojowisko z pokładu „Nieposkromionego”, stojąc tuż obok jego kapitana. Wysoki mężczyzna zlustrował przez lunetę przebieg walki na pokładzie wrogiego okrętu i zarechotał. Helena, słysząc krzyki ginących ludzi, wzdygnęła się. Pirat zauważył to.

– Nie wyglądasz mi na kogoś o słabych nerwach – powiedział.

Nie mam słabych nerwów – odparła po avalońsku, w oczystym języku kapitana, znacząc samogłoski mocnym vendelskim akcentem. – Ale ta rzeźnia...

– Jest absolutnie konieczna – wszedł jej w słowo kapitan. – Vodaccianie nigdy się nie poddają.

Odwróciła głowę.

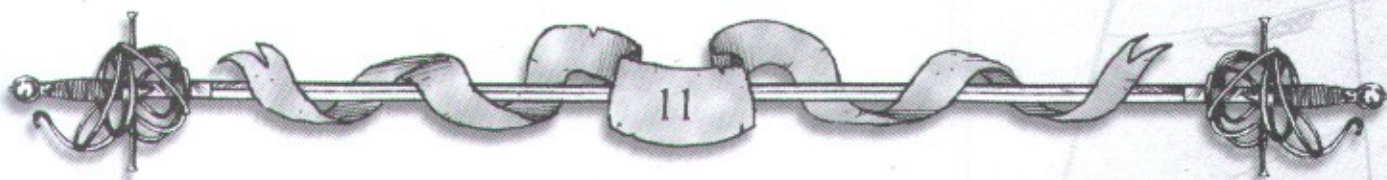
– Chcę tylko odzyskać to, co do mnie należy.

– Taką mieliśmy umowę – odpowiedział kapitan, składając lunetę. – Moja załoga bierze złoto, ty bierzesz... co tam sobie chcesz.

Otuliła się szczelniej płaszczem. „Taką mieliśmy umowę, Mordigan,” pomyślała „szobaczmy jednak, czy dotrzymasz swojej części”.

Ledwie ta myśl przemknęła jej przez głowę, gdy coś rzuciło ją do przodu, w uszach zadudnił huk eksplozji, a na plecach poczuła falę żaru. Uderzyła twarzą o pokład i poczuła w ustach smak krwi. Chwilę trwało, zanim doszła do siebie i zdołała zebrać myśli. Przesunęła językiem po zębach, by się upewnić, czy wszystkie tkwią jeszcze na swoich miejscach.

Zobaczyła kapitana, który wciąż stał na pokładzie, otulony kłębem dymu. Rozszalałe płomienie tańczyły pomiędzy „Nieposkromionym”, a drugim okrętem. Kapitan wy-





machiwał nad głową marynarską szablą, ale nie słyszała żadnych rozkazów. W ogóle, nie słyszała nic, poza głuchym dudnieniem w uszach. Choć udało jej się uporządkować rozbiegane myśli, znów zapomniała o balansowaniu i jak długa padła z powrotem na deski. Spróbowała podnieść się jeszcze dwukrotnie, nim wreszcie wstała, wspinając się po relingu i zobaczyła, że rufa drugiego statku zamieniła się istne piekło. Głos kapitana przebił się bardzo powoli przez dudnienie w uszach i wreszcie usłyszała jego rozkazy.

– Wracajcie chłopcy! Ta krypa sunie prosto na dno i jeśli nie przetniemy lin, pociągnie nas za sobą!

Helena potrząsnęła głową i złapała kapitana lewą ręką, prawą wskazując tonący statek.

– Nie! Nie możemy odpłynąć! Na tym statku jest Villanova z moim...

– Nie mamy wyboru! Wciąż jesteśmy spięci z okrętem Villanovy. Jeśli się nie odetniemy, to dziś w czasie kolacji opijemy się morską wodą.

Nie bez trudu odzyskała równowagę i odepchnęła kapitana na bok. Nabral powietrza w płuca, by zaprotestować, ale wyciągnęła z zakamarków ciężkiego płaszcza pistolet, nie pisnął więc ani słówka. Krew z rozciętego czoła zaczęła zalewać jej oczy, odwróciła się jednak w stronę skazanego na zagładę statku, mierząc z pistoletu w takielunek. Kapitan patrzył, jak pchnięta siłą wystrzału kotwiczka szymbuje wysoko w górę i zahacza o maszt. Helena szarpnęła linę, by upewnić się, że trzyma mocno, po czy zwróciła się do kapitana.

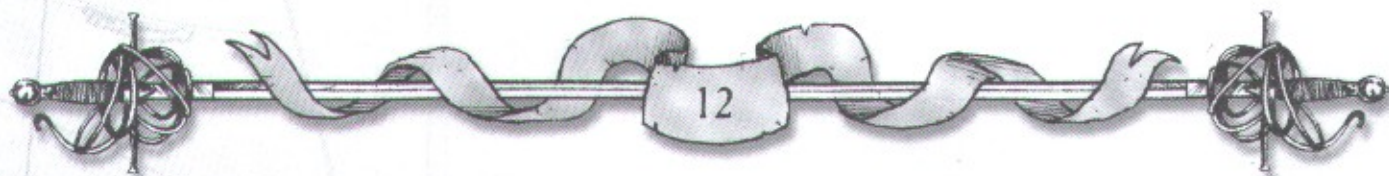
– Życz mi szczęścia – powiedziała wspinając się na reling.

– Ten statek znajdzie się pod wodą szybciej, niż zdążę powiedzieć „Szalony Jack”, rozumiesz?

Skinęła głową.

– Wychyl zatem kilka szklaneczek, zanim to powiesz.

Złapała mocno linę i skoczyła prosto na pokład spowitego płomieniami, tonącego okrętu.





Co to jest „7th Sea“?

„7th Sea” to świat zawadiaków i czarnoksiężników, piratów i łowców przygód, dyplomatów i intrygantów, archeologów i odkrywców. Świat muszkietierów, bukanierów, kaperów, starożytnej magii i zaginionych cywilizacji, tajemnic, które kryją się w mroku i potworów, które kryją się pod samym nosem.

Jest tego немало, rozważmy zatem rzecz krok po kroku.

Zawadiacy i czarnoksiężnicy

Oto świat, w którym muszkietierowie stoją na straży nie tylko arystokratów, lecz i cnót honoru, jedności oraz braterstwa. Świat, w którym dowcip ostry jest niczym miecz, a celna riposta może okazać się równie śmiertelna, jak celne pchnięcie szpada.

Oto świat, w którym arystokraci dzierżą najpotężniejszą ze wszystkich sił – magię. Przed wieloma wiekami dano im moc, która tętni w ich żyłach po dzień dzisiejszy. Niektórzy potrafią kontrolować pogodę, inni przeistoczyć się w postać zwierzęcia. Są i tacy, którzy rwą materię rzeczywistości czy igrają z siłą Przeznaczenia.

Chłodny dotyk szpady łączy się tu zatem z mroczną materią czarnoksiężstwa: i oto pierwszy krok w świat „7th Sea”.

Piraci i łowcy przygód

Po morzach „7th Sea” żeglują morscy rozbójnicy. Wszystkich piratów łączy jedno: umiłowanie wolności. Pragną uciec przed tyranią królów i czarnoksiężników, więzami, które nakłada Kościół Proroków, chciwością właścicieli ziemskich i lichwiarzy. Podróżują zatem, dokąd chcą i biorą, co im się podoba, ciesząc się swobodą, której w „7th Sea” nie zna nikt.

Rzeczy mają się dla nich coraz lepiej – Kościół coraz to traci na znaczeniu, a koronowane głowy najmują nie znających strachu łowców przygód, by żeglowali tam, gdzie nikt jeszcze nie dotarł, i przywozili z powrotem nieprzeliczone bogactwa, które napelnia królewskie kufry. A gdy ci na chwilę uśpią czujność, wnet zmierzyć się muszą z okrutem pod czarną banderą.

Dyplomaci i intryganci

Królestwa świata „7th Sea” wkrótce już przemienią się w państwa. W ludzkich sercach rośnie nieznane uczucie – patriotyzm, a świat wkrótce zazna nowego, tajemnego rodzaju wojny. Tymczasem na królewskich dworach brylują dyplomaci w upudrowanych perukach, jedwabiach i koronkach. Próbują łagodzić konflikty narodów, kiedy jednak gładkie słowa zawiodą, zawsze gotowi są sięgnąć po argument zimnej stali w rękach doświadczonego szermierza.

Pojawia się również zupełnie nowy sposób zdobywania informacji. Biegli w nim panowie i damy wiodą niebezpieczny, oszukańczy żywot, używając kłamstw, uroku, dowcipu i swoich wdzięków, by wykraść nieprzyjacielowi pilnie skrywane sekrety. Doprawdy, w imię króla i ojczyzny gotowi są oni na wszystko...

Archeolociści i odkrywcy

Pod powierzchnią królestw Thei znajdują się szczątki zapadłych przed wiekami, starożytnych cywilizacji, a kurz niezliczonych tysiącleci pokrywa ogromne miasta Zaginionych Syrnów. Kto wie, jak niezwykle skarby kryją się w nich przed ciekawymi oczyma ludzi?

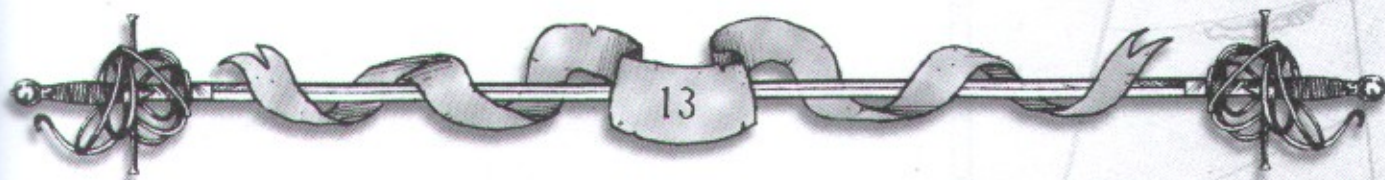
Są jednak tacy, którzy zwą się „archeologistami” i na zlecenie możnych tego świata odkrywają zapomniane cudowności, by następnie dostarczyć je swoim panom. Śmiałe wyczyny podczas badania starożytnych ruin są tematem romantycznych powieści, pisanych jak Thea długa i szeroka, a sami odkrywcy cieszą się wielką popularnością na dworach. Radując się z uznania, wciąż nie ustają w wysiłkach, by odkryć tajemnicę Syrnów i – być może – odpowiedzieć na pytanie o pochodzenie ludzkości i poznać sekrety wszechświata.

Podsumowanie

I tak, w wielkim skrócie, wygląda świat „7th Sea”.

Bardzo przypomina nasz, choć jednocześnie jest do niego zupełnie niepodobny. I czeka tylko, by go odkryć.

Jesteś gotów?



Co to jest gra fabularna?

Gra fabularna (czyli RPG) to niezwykle rodzaj rozrywki. Przypomina trochę zabawę w policjantów i złodziei, ma jednak bardziej złożone zasady. Gdy grupa przyjaciół spotyka się, by grać w „7th Sea”, tworzą razem opowieść o przygodach bohaterów żyjących w Thei, wspólnie starając się, by historia ożywała i cieszyła wszystkich grających.

I choć w grze uczestniczyć może dowolna ilość osób, najlepiej bawić się gronie trzech do sześciu znajomych. Jeden z nich przyjmie na siebie szczególne zadanie – zostanie Mistrzem Gry, czyli sędzią, który dba, by opowieść toczyła się właściwie.

Gracze

Każdy z graczy siada do stołu, zbrojny w kopię tej książki i przy jej pomocy tworzy Bohatera, w którego będzie się wcielał. Wielu miłośników gier fabularnych decyduje się przy tym wyposażać go w przeszłość, umiejętności, zdolności i możliwości, które ani na jotę nie przypominają ich własnych. Dzięki temu postać dokonywać będzie mogła rzeczy, o których gracz może wyłącznie pomarzyć.

Mistrz Gry

Mistrz Gry (czyli MG) to bardzo ważny uczestnik zabawy. Każdy gracz tworzy jednego Bohatera, a potem wciela się weń, zadaniem MG jest zaś stworzyć ludzi, miejsca i rzeczy, które Bohaterowie napotkają. Obmyśla on również wątki i sytuacje, w które uwikłają się postaci graczy i improwizuje zwroty akcji, gdy ci okażą się za sprytni na pierwotny zamysł.

MG zastępuje Bohaterom graczy zmysły. To on opisuje wszystko, czego postaci doświadczają, od wydymających się warg rozpieszczonej księżniczki, która narzeka na zbyt twarde siodło, przez maniackalny chichot obmyślającego szatański plan łotra po obrzydliwy chrupot sucharów, gdy Bohaterowie orientują się, że przed jedzeniem powinni byli je rozmoczyć.

Napisaaliśmy zatem dla niego całą książkę – znajdzie w niej mnóstwo sugestii, wskazówek i chytrych sztuczek, które ułatwią mu zadanie. Jeśli jesteś graczem, czytając ją, oszukujesz. Opisaaliśmy w niej wiele sekretów Thei i nie powinieneś psuć zabawy, szukając ich na własną rękę, prawda?

Zasady

MG to trochę autor, trochę improwizujący aktor, a trochę sędzia. Zawsze, gdy zaczynacie klócić się o zasady, to on rozstrzyga.

W „7th Sea” używa się kostek o dziesięciu ściankach (znajdziesz je z łatwością w sklepach hobbystycznych) – pomagają one określić, czy działanie Bohatera zakończyło się powodzeniem. Za każdym razem, gdy zachodzi co do tego wątpliwość, MG każe graczom rzucać garścią kostek, dodać wyniki i podać mu rezultat. Określa on rozmiar sukcesu lub porażki.

Kto wygrywa?

Najlepszą cechą gier fabularnych jest fakt, że wygrać w nich mogą wszyscy – choć, z drugiej strony, wszyscy mogą również przegrać. RPG jest jak opowiadanie baśni i gdy grający działają zgodnie, stworzą piękną, złożoną historię, pełną dramatyzmu, napięcia i niezwykłych przygód. Do tego jednak gracze muszą być cierpliwi i wspólnie dbać, by każdy z nich miał swoje pięć minut.

MG musi natomiast zachowywać się wobec graczy fair i pozwolić wszystkim uczestniczyć w historii. Wystarczy bowiem jeden samolubny gracz, by zupełnie popsuć zabawę.

Jak korzystać ze Wstępu?

Na pierwszych stronach niniejszej książki znajdziesz opis „7th Sea” i nauczysz się podstaw gry. Innymi słowy, kiedy przeczytasz „Wprowadzenie”, będziesz gotów przystąpić do zabawy. Na resztę podręcznika składa się znacznie bardziej szczegółowe spojrzenie na świat gry.

Rozdział „Thea” opisuje nieco dokładniej świat „7th Sea”. Z rozdziału „Bohater” dowiesz się, jak stworzyć własną postać. „Drama” nauczy cię, jak korzystać z zasad, by twój Bohater robił wszystkie te niesamowite rzeczy, o których czytałeś i widziałeś na filmach. „Gracz” to część, w



której znajdziesz garść rad i podpowiedzi, jak najlepiej odgrywać postać.

Thea

Thea, kontynent, na którym rozgrywa się akcja „7th Sea”, pod wieloma względami przypomina siedemnastowieczną Europę. Dzieli się na narodowe państwa, które cechuje pewne podobieństwo do konkretnych krajów, znanych z naszej historii. Nie jest jednak Thea bliźniaczką Europy, a raczej jej daleką kuzynką. Dzięki temu wygląda znajomo, więc łatwiej nauczyć się jej historii i kultury, odróżnia się jednak kilkoma nader istotnymi kwestiami, które omówimy poniżej.

Czarnoksiężstwo

Czarnoksiężstwo jest w Thei siłą jak najbardziej realną. W żyłach każdego niemal szlachcica płynie krew skażona mroczną potęgą, choć przedstawiciele dwóch nacji – Castille i Eisen – tworzą od tej reguły wyjątek. Magia jest potężna i niebezpieczna, a każdy jej rodzaj wymaga opłacania swoistej, zawsze bardzo wysokiej, ceny. Nie każdy może – lub powinien – doskonalić się w tej sztuce, gdy jednak osiągnie w niej biegłość, zdoła z jej pomocą kształtować los narodów.

Kościół Watykański

Najważniejsza religia Thei, Kościół Proroków, czyli Watykański, w znacznej mierze przypomina Kościół Katolicki, różni się od niego jednak samą podstawą doktryny. Oprócz nieco innej ikonografii, odróżnia go przywiązanie do nauki, która jest kluczem do zrozumienia świata, danego przez Stwórcę, i dbałość o rozprzestrzenianie wiedzy za pośrednictwem szkół i uniwersytetów. Z tego właśnie powodu, w Thei dokonało się kilka ważnych przełomów naukowych, które na Ziemi zdarzyły się wiele set lat później.

Niestety, Kościół ma również ciemniejszą stronę. Właśnie zakończyła się trwająca trzydzieści lat „Wojna o Krzyż”, w której przywiązani do tradycji Watykańscy zmagali się z domagającym się reform ruchem Obiekcjonistów. W konflikt zaangażowały się wszystkie nacje Thei i to właśnie za jego sprawą kraina Eisen leży dziś w gruzach. Mało tego –

w samym łonie Kościoła coraz większą władzę zdobywa ostatnio Inkwizycja, która usiłuje przekształcić wiarę w narzędzie terroru. Już niedługo okaże się, czy jej się udało.

Siódme Morze

Theę oblewa sześć mórz, a legendarne „siódme morze” uznaje się za bujdy, którymi starsi żeglarze straszą chłopców okrętowych podczas ich pierwszego rejsu. Twierdzą oni, że gdy statek wpłynie na siódme morze, gwiazdy zaczynają obracać się wspak, na niebie lśni jednocześnie słońce i księżyc, a spod wody niosą się tajemnicze krzyki. Uczeni spierają się wciąż, czy w opowieściach takich tkwi ziarno prawdy, wiadomo jednak, że pojawia się ich zbyt wiele, by można je było między bajki włożyć.

Syrnowie

Po całej powierzchni Thei porozrzucone są pozostałości po cywilizacji starszej, niż człowiek. Niektóre zrujnowane miasta zakopane są głęboko pod ziemią, inne leżą na wyspach ogromnego archipelagu, położonego na zachodzie. Wciąż nie wiadomo, jak wyglądała rasa, która podobno je wzniosła, Syrnowie, jasnym jest jednak, że nie byli to ludzie. I choć pochodzenie Syrnów spowija tajemnica, to, co po nich zostało, jest prawdziwą gratką dla zuchwałych poszukiwaczy skarbów. Co i rusz odnajduje się tajemnicze artefakty i niezwykle wynalazki, nad którymi biedzą się potem mądre głowy i za które płaci się nader hojnie.

Nacje

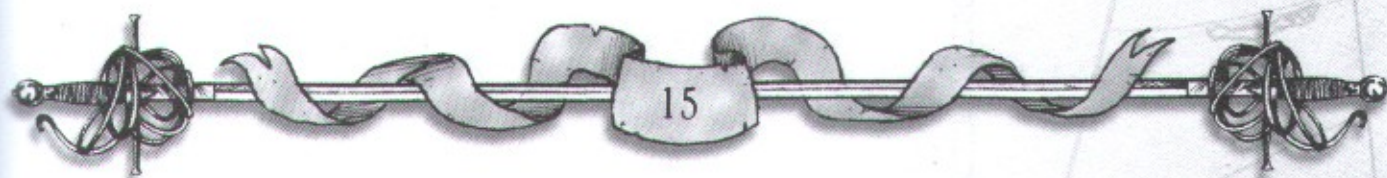
Thea to obecnie siedem nacji, które wspólnie tworzą cały cywilizowany świat. Dokładniejszy opis każdej z nich znajduje się w rozdziale „Thea” obydwu podręczników podstawowych.

Avalon: Unia trzech królestw, kraina zielona i magiczna, stała się ostatnio ważnym aktorem na scenie politycznej Thei.

Castille: Siedziba Kościoła Watykańskiego, której żyzne pola depcze but montenskiego najeźdźcy.

Eisen: Niegdyś dumne imperium, dziś walczy o przetrwanie po wyniszczającej Wonie o Krzyż.

Montaigne: Jedno z najpotężniejszych państw Thei jest dziś stolicą sztuki i kultury, choć jego Imperator miazdzy swoich poddanych w żelaznym uścisku.





Usuria: Kraina dzika i niezmierzona, której mieszkańcy żyją tak, jak przed wiekami żyli ich przodkowie.

Vendel/Vestenmannavnjar: Łańcuch wysp, podzielony między bogate Gildie, usiłujące zdominować światową ekonomię, oraz dzikich łupieżców, którzy nie chcą wyrzec się swojego dziedzictwa.

Vodacce: Kolebka cywilizacji podzielona jest między siedmiu Książąt, których zawile intrygi sięgają każdego krańca świata.

Istnieją nadto dwa jeszcze państwa – Sultanat Półksiężycy oraz Kitaj – te jednak oddzielone są do reszty Thei barierą tak kulturową, jak fizyczną. Być może istnieją również inne kontynenty, położone za oceanem, na zachodzie, żaden Theanin nigdy nie postawił na nich jednak stopy.

Tajne Stowarzyszenia

Nie tylko nacje rozdają w Thei karty. Są wszakże i tajemne, nie uznające granic organizacje, które wywierają wpływ na światową politykę, choć z istnienia niektórych z nich nie zdaje sobie sprawy najbardziej nawet przenikliwy uczonec czy mąż stanu. Dokładniejszy opis każdej z nich również znajdzie w rozdziale „Theah”.

Towarzystwo Odkrywców: Jeden z najbardziej wpływowych „klubów gentlemanów” Thei, ponadnarodowa organizacja, której członkowie zajmują się badaniem historii i odkryciami geograficznymi.

Niewidzialne Collegium: Tajny związek uczonych, usiłujących ochronić postęp nauki przed stosami Inkwizycji.

Rycerze Krzyża i Róży: Starożytne stowarzyszenie awanturników, wymierzających sprawiedliwość niesprawiedliwym i broniących tych, którzy nie mogą bronić się sami.

Die Kreuzritter: Zakon świątobliwych Rycerzy Watykańskich, zniszczony przed wiekami przez zdradzieckiego władcę.

Los Vagos: Obrońcy ludu Castille przez zagrożeniem zewnętrznym i wewnętrznym, na czele których stoi tajemniczy zamaskowany mściciel.

Rilasciare: Tak zwani Wolnomysłiele propagują idee wolnej woli i samookreślenia za pomocą całego arsenału niecodziennych środków.

Córy Zofii: Unia kobiet z Vodacce, potajemnie dążąca do zrównania ich płci z mężczyznami oraz do władzy politycznej.

Bohater

Wprowadzenie

„7th Sea” zna wiele rodzajów Bohaterów – ten, w którego się wcielisz, może mieć nader rozmaite umiejętności, zdolności i niezwykle cechy. Pod koniec rozdziału „Bohater” znajdziesz wprowadzie kilka gotowych do gry postaci, lecz prędzej czy później zdecydujesz się pewnie stworzyć własnego Bohatera. Poniższy skrót zasad w krótkich słowach przedstawia statystyki, za pomocą których się taką postać opisuje.

Karta Bohatera

Słowa i liczby, zapisane na karcie Bohatera, mają przypominać ci o jego mocnych i słabych stronach. Niektórzy Bohaterowie są silniejsi, szybsi czy sprytniejsi od innych – więc i twój będzie miał własną listę atutów i wad. Wszystkie one znajdują się na karcie.

Cechy

Wszyscy Bohaterowie mają 5 Cech: *Krzepa*, *Gibkość*, *Rezon*, *Dowcip* i *Animusz*. By dokazać, jak mocna jest w każdej z nich twoja postać, przydzielimy im wartości liczbowe, czyli Poziomy. Zamykają się one zwykle w przedziale 1-5, choć zdarza się czasem, że jakaś Cecha posiada Poziom 0 lub 6, czy nawet więcej. Im więcej Poziomów, tym znakomitsze są związane z tą Cechą możliwości Bohatera.

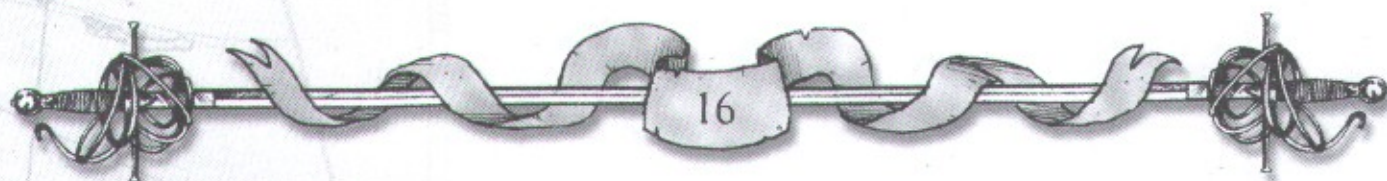
Krzepa to miara siły i wytrzymałości postaci.

Gibkość określa koordynację i zwinność ruchów.

Rezon odmierza siłę charakteru Bohatera.

Dowcip wskazuje, jak szybko i celnie postać myśli.

Animusz mierzy „niezwykłość”, coś, co odróżnia prawdziwego Bohatera od Pana Przeciętnego.





Umiejętności i biegłości

Umiejętności odzwierciedlają szkolenie, które ma za sobą twój Bohater, o ile więc Cechy mówią, kim jest, właśnie dzięki Umiejętnościom stwierdzić można, co wie. W przeciwieństwie do Cech, każda postać posiada inny zestaw Umiejętności – koniec końców, każdy z nas uczy się czegoś innego, nawet z tego samego doświadczenia.

Gdy Bohater wykupuje Umiejętność, zyskuje dostęp do bardzo szerokiej gamy możliwości. Wszak, jeśli uczęszcza, dajmy na to, na lekcje szermierki, uczy się tam nie tylko pchnięć: poznaje manewry, zasłony i riposty oraz zyskuje ogólne pojęcie o fechtmistrzach i historii fechtunku.

Takie „pomniejsze Umiejętności” nazywamy Biegłościami. O ile same Umiejętności nie mają Poziomów, Biegłości już je posiadają – zupełnie jak Cechy. W ten sposób nawet postaci, które uczą się u tego samego nauczyciela, mogą uczestniczyć w zupełnie innych lekcjach i w konsekwencji zyskać całkiem różne zdolności. Czyli, dwaj Bohaterowie, którzy trenowali pod okiem tego samego mistrza, mogą posiadać tę samą Umiejętność, która wyglądać będzie zupełnie inaczej:

Ned, Aktor

Umiejętność: Aktor

Gra sceniczna: 3

Taniec: 2

Wymowność: 1

Śpiew: 3

Ryszard, Aktor

Umiejętność: Aktor

Gra sceniczna: 1

Taniec: 3

Wymowność: 2

Śpiew: 3

Rany

Bardzo ważną częścią powieści i filmu przygodowego jest walka, a gdy sięga się po szpady, zapewne ktoś ucierpi. Bohater może otrzymać ograniczoną ilość Ran – potem pada Nieprzytomny (to, skądinąd, termin z mechaniki gry) i zdany jest na łaskę Lotra i jego pomocników. Rany omówimy bardziej szczegółowo w rozdziale „Drama”.

Drama

Zadaniem poniższej części jest zaznajomić cię z funkcjonowaniem mechaniki „7th Sea”. I choć do rzeczy wrócimy w dalszej partii podręcznika, teraz omówimy zasady najważniejsze.

Kości

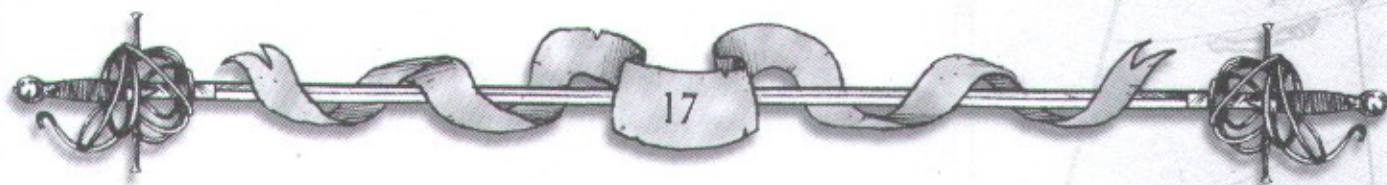
W „7th Sea” używa się wyłącznie kości o dziesięciu ściankach (generujących liczby od jednego do dziesięciu). Znajdziesz je wszędzie, gdzie sprzedaje się gry fabularne. Kości pomagają Mistrzowi Gry i graczom w rozstrzyganiu konfliktów i wzbogacają grę o dreszczyk emocji i pierwiastek szczęścia.

Za każdym razem, gdy Mistrz Gry poprosi gracza, by ten wykonał test, gracz powinien wziąć pewną ilość kostek, rzucić nimi, a potem dodać do siebie wyniki. A że w „7th Sea” prawie zawsze lepiej wyrzucić więcej, niż mniej, rzut większą pulą kości jest bardziej korzystny, niż mniejszą.

Dajmy więc na to, że rzucasz trzema kostkami i wypadła na nich 3, 8 i 8. Wynik rzutu wynosi więc 19 (3+8+8=19).

W poniższym tekście znajdziesz jeszcze dwa bardzo ważne słowa: Rzucić i Zatrzymać. Gdy mówimy, byś *Rzucił pięcioma kośćmi*, powinienes wykonać rzut pięcioma kośćmi. Kiedy jednak mówi się, byś *Zatrzymał trzy z nich*, wybierasz z puli, którą rzucałeś, trzy kostki i tylko ich rezultaty sumujesz. Kiedy więc, na przykład, polecenie brzmi: „Rzuć pięcioma, Zatrzymując trzy” wykonujesz rzut pięcioma kośćmi, ale tylko trzy spośród nich sumujesz, by uzyskać wynik testu.

Nadto, ilekroć na którejś z kostek wypadnie 10 (oznaczone zwykle cyfrą „0”), ta *ekspłduje*. Ekspłdującą kością rzucasz jeszcze raz, dodając nowy rezultat do poprzedniego. Przykładowo, na kości wypadła 10 i rzucasz nią ponownie. Następny rezultat to 5. Dodajesz oba wyniki do siebie i okazuje się, że na tej jednej kostce wypadło 15. Jeśli wyrzucasz kolejne 10, przerzucaj ją, póki rezultatem nie będzie inna liczba. Potem zsumuj wszystkie wyniki. Niezależnie od tego, jak wiele razy kość ekspłduje, zawsze liczy się jako jedna na potrzeby Zatrzymywania.





Akcje

Gdy Bohater ma coś zrobić, mówimy, że wykonuje *Akcję*. Może przy tym podjąć tylko jedną Akcję na raz. A że niektóre są trudniejsze, każdemu działaniu Mistrz Gry przypisuje Poziom Trudności (PT), określając tym samym, jak poważne wyzwanie czeka Bohatera. Jeśli Akcja jest prosta, będzie miała niewielki Poziom Trudności (5 czy 10), a jeżeli sprawić może postaci problemy, PT odpowiednio wzrośnie (do 25 czy 30). Przeciętny PT wynosi 15.

Dwa rodzaje testów

Testy dzielą się w „7th Sea” na dwa rodzaje: *Proste* i *Przeciwstawne*.

Testu Prostego używa się, gdy Bohater działa sam, lub gdy o sukcesie przesądzają wyłącznie jego własne umiejętności.

Test Przeciwstawny pojawia się, gdy postać aktywnie przeciwstawia się czyjemuś działaniu (lub ktoś usiłuje przeszkodzić jej).

Test Prosty

- Krok pierwszy: Gracz deklaruje Akcję, a MG ocenia, jakiej Cechy Bohater będzie używał. Potem określa *Poziom Trudności* (PT) Akcji.
- Krok drugi: Bohater rzuca ilością kostek, równą stosownej Cesze i dodaje do siebie wyniki.
- Krok trzeci: Sumę wyników na kostkach porównuje się z PT. Jeśli równa się ona lub przewyższa PT, akcja kończy się powodzeniem. W przeciwnym przypadku Bohaterowi się nie udaje.

Testy Proste stosuje się do rozstrzygania Akcji, których wynik zależy wyłącznie od umiejętności Bohatera. Czy ma dość siły, by podnieść i cisnąć tym stołem? Czy jego palce są dość zwinne, by otworzyć ten zamek? Oto dobre przykłady sytuacji, w których wykonuje się Test Prosty.

O tym, której Cechy użyć (Krzepa, na przykład, będzie stosowna przy podnoszeniu stołu, a Dowcip w przypadku włamania) i ile wynosić będzie PT decyduje Mistrz Gry. Gracz natomiast rzuca stosowną, równą Cesze, liczbą kostek. Potem porównuje wynik z Poziomem Trudności – jeśli wyrzucił tyle samo, bądź więcej, udaje mu się. Jeśli wyrzucił mniej, test kończy się niepowodzeniem.

MG dysponuje listą stosowanych zazwyczaj trudności konkretnych akcji i przypisanych im PT. Dzięki niej z łatwością ocenić może, jaki Poziom Trudności przypisać takiemu, czy innemu działaniu.

Test Przeciwstawny

Testy Przeciwstawne różnią się żdźbko od Prostych. Mistrz Gry zarządza je, gdy Bohater deklaruje Akcję przeciwko jakiejś postaci. Owszem, rzuca się potem ilością kostek równą odpowiedniej Cesze, występują jednak następujące różnice:

- PT Testu Przeciwstawnego równa cię Cesze przeciwnika x 5.

- Obydwaj zaangażowani – Działający i Przeciwdziałający – wykonują testy, a powodzenie akcji zależy od ich rzutów.

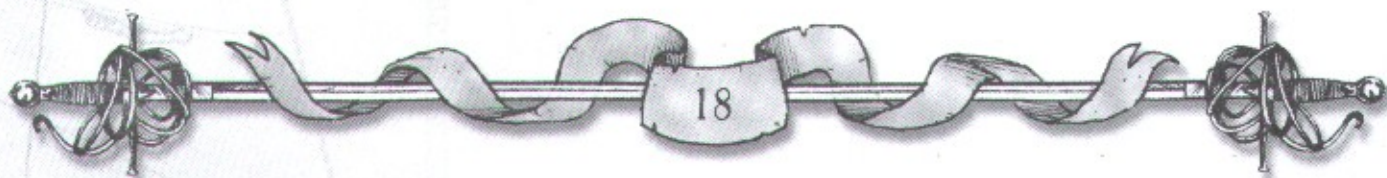
W wypadku Testu Przeciwstawnego pojawić się może bowiem jeden z trzech wyników:

- 1) Jeśli jednej tylko postaci test (o PT równym Cesze przeciwnika x 5) się uda, to właśnie ona odnosi sukces, a jej przeciwnik zostaje pobity.
- 2) Jeśli obydwaj rzucili pomyślnie, wygrywa ten, kto osiągnął wyższy wynik.
- 3) Jeśli żaden ze zmagających się nie zdoła wyrzucić odpowiednio wysokiego wyniku, Akcja trwa, póki któryś z nich – lub obydwaj – nie zakończą testu powodzeniem.

Przykład: Maciek i Wojtek wykonują Przeciwstawny Test Krzepy. Krzepa Maćka wynosi 3, Wojtka zaś – 4. Stąd PT testu Maćka równy będzie 20 (Wojtkowa Krzepa x 5), a Wojtka

Tabela Poziomów Trudności

5	Pospolity
10	Łatwy
15	Przeciętny (to domyślny PT testu)
20	Trudny
25	Bardzo trudny
30	Heroiczny
35	Nigdy tego nie dokonałeś
40	Już nigdy tego nie dokonasz



15 (Maciek ma Krzepę 3 x 5). Jeśli tylko jeden z nich wyrzuci tyle samo, lub więcej, niż wynosił PT, to jemu się uda. Jeśli obydwaj osiągną wyniki równe lub wyższe od PT, wygra ten, kto wyrzucił więcej. Gdy żaden z nich nie wyrzuci wystarczająco dużo, obydwu się nie uda i brać się będą za bary również podczas następnej Akcji.

Cecha + Biegłość

Zazwyczaj, gdy rzucasz, by określić powodzenie Akcji, zapisujemy liczbę kości, których użyjesz, w postaci: „A+B”. Jeśli, na przykład, próbujesz ustrzelić lecącego ptaka ze swej wiernej flinty, MG każe ci rzucić za Gibkość + Atak (Broń palna), a potem ustalić wynik. Gdy rzucasz za Cechę + Biegłość, *zawsze* zatrzymujesz ilość kostek równą Cesze.

Podbicia

Gdy MG poda Poziom Trudności, gracz stwierdzić może czasami, że dla jego Bohatera to bułka z masłem. Wolno mu przy tym dobrowolnie *Podbić* dowolny PT, jaki mu przedstawiono, o wielokrotność 5. Podbijanie PT zwiększa efektywność sukcesu – dzięki niemu każde zadanie można wykonać szybciej, lepiej lub w piękniejszym stylu. Przykładem sytuacji, w której przydają się Podbicia, są na przykład „strzały mierzone” (próba trafienia przeciwnika w określoną część ciała na przykład w dłoń lub w nogę). Oczywiście, to MG poinformuje cię, ile Podbić wykonać musisz, by trafić nieprzyjaciela tak, jak planujesz.

Czytając niniejszą książkę nie raz spotkasz się z odwołaniami do Podbić. Pamiętaj więc zawsze, że oznacza to podniesienie PT o 5 celem osiągnięcia tym większego sukcesu.

Czasem twój Bohater otrzymać może *Dodatkowe Podbicie*. Zwiększa ono zawsze wynik rzutu o 5.



Czym ta gra różni się od Legendy pięciu Kręgów?

Jeśli nie jest ci obcy drugi produkt wydawnictwa AEG, „Legenda pięciu Kręgów”, to właściwie znasz już i mechanikę „7th Sea”. Dokonałiśmy jednak kilku zmian – oto ich lista:

- **Podbicia:** Ilość Podbić, które wolno ci zadeklarować nie jest uzależniona od żadnej Cechy.
- **Dodatkowe Podbicia:** Dodatkowe Podbicie podnosi teraz wynik rzutu o 5, a nie sprawia, że udany test jest bardziej udany.
- **Kości Dramy:** Choć Kości Dramy przypominają na pierwszy rzut oka Punkty Pustki, możesz wydać dowolną ich liczbę na jeden test, a o ich użyciu decydujesz już po wykonaniu rzutu. Niewykorzystane Kości Dramy zmieniają się po zakończeniu Historii w Punkty Doświadczenia.
- W „7th Sea” nie ma Wad.
- **Cechy i Biegłości:** Zamiast Kręgów, z których każdy dzieli się na dwie Cechy, Bohater posiada pięć nierozdzielnych Cech. Umiejętnościom dodaliśmy za to „pod-umiejętności”, czyli Biegłości. Zamiast rzucać na Krąg + Umiejętność testuje się zwykle Cechę + Biegłość.
- **Rany:** Krzywda, wyrządzona w „7th Sea” bardzo różni się od krzywdy, którą wyrządzono w „L5K”. Ponadto, zmieniły się też reguły potyczek: walka jest znacznie bardziej szczegółowa, by zachęcać do działań w rodzaju bujania się na żyrandolu. Szczegóły znajdziesz w części „Walka”, w rozdziale „Drama”.
- **Bitwy:** System toczenia Bitew również uległ kosmetycznym zmianom. Skupiliśmy się tym razem na możliwościach Bohatera i tym, jak jego działanie wpływa na przebieg bitwy. O szczegóły pytaj MG.



Rundy i Fazy

Gdy Bohater staje do walki, czas znacznie spowalnia, by wszyscy mogli przedsięwziąć swoje Akcje. Podstawową jednostką tak spowolnionego czasu jest w „7th Sea” *Runda*, która dzieli się na *Fazy*. Pamiętaj, Faza to zawsze 1/10 Rundy.

Runda zaczyna się od Fazy 1, potem następuje Faza 2, później Faza 3 i tak dalej, aż do Fazy 10. Wraz z jej końcem kończy się cała Runda i przechodzi się do Rundy kolejnej.

Kości Akcji i Inicjatywa

Na początku każdej Rundy Walki otrzymasz *Kości Akcji*, w liczbie równej twojemu Animuszowi. W Przeciwnieństwie do używanych podczas testów, kości Akcji nie eksplodują. Używa się ich na dwa sposoby: 1) Liczba, którą Kość Akcji wskazuje określa, w której Fazie tej Rundy wolno ci zadeklarować Akcję i 2), gdy dodać do siebie wyniki, otrzymuje się *Sumę Inicjatywy* Bohatera.

Dajmy więc na to, że twój Bohater ma Animusz 4, rzuca więc na początku każdej Rundy Walki 4 Kośćmi Akcji. Akurat wypadło 1, 3, 4 i 10, a zatem Bohater będzie mógł zadeklarować Akcję w Fazie 1, Fazie 3, Fazie 4 i Fazie 10. Zwróć przy tym uwagę, że nie przerzucasz w tym wypadku 10 i nie dodajesz do niej nowej wartości.

Dodawszy do siebie Kości Akcji, otrzymujemy Sumę Inicjatywy postaci w tej Rundzie. W każdej Fazie jako pierwszy działa ten bohater, który ma najwyższą Sumę Inicjatywy, po nim zaś Akcję wykonać może postać o drugiej co do wysokości Sumie Inicjatywy i tak dalej. W powyższym przykładzie Suma Inicjatywy Bohatera wynosi na początku Rundy $1+3+4+10=18$.

Za każdym razem, gdy przychodzi odpowiednia Faza i deklarujesz Akcję, musisz „wydać” Kość Akcji. Wydawanie ich zmniejsza twoją Sumę Inicjatywy, na początku każdej Fazy namyśl się więc dobrze.

Biegłości Ataku i Obrony

Każda postać (czy Łotr, czy Bohater), która atakuje inną postać zwie się „Napastnikiem”. Ten, kogo zaatakowano, to „Obróńca”.

By trafić Obróncę, Napastnik musi wyrzucić więcej, niż wynosi Poziom Trudności trafienia atakowanego. A równa się on $5 + (\text{Biegłość Obrony} \times 5)$. Biegłości Obrony wypisano w ramce, poniżej.

Bohater nie może użyć do obrony Skakania, gdy dynda, ani Dyndania, kiedy paruje. Gdy skacze, musi posługiwać się Skakaniem.

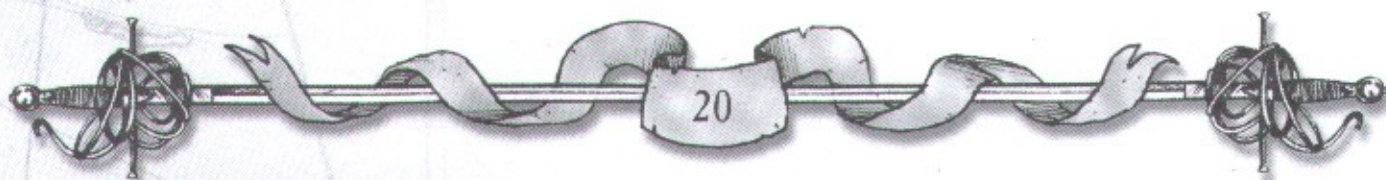
Współczynnik Obrażeń

Każda broń posiada *Współczynnik Obrażeń*, który mówi, ile ran zadaje, gdy kogoś nią trafisz.

Wszelki oręż opisano w ten sam sposób – dowiadujesz się, iloma kośćmi rzucasz, (dodając do nich wartość swojej Krzepy) i ile wolno ci Zatrzymać. Jeśli więc broń szermiercza zadaje „2, zatrzymaj 2” (czyli 2z2) Ran, rzucasz dwiema kostkami (oraz tyloma, ile masz Krzepy) i Zatrzymujesz dwie z nich.

Jeśli broń służy do walki wręcz (jak miecz czy nóż), wykonując rzut dodajesz do WO Krzepę Bohatera. Kiedy posługujesz się bronią palną, lukiem czy kuszą, nic nie dodajesz.

<i>Biegłość Obrony</i>	<i>Kiedy jej używać</i>
Uchyłanie	Zawsze, chyba że musisz posługiwać się inną Biegłością.
Parowanie (broń)	Możesz używać, gdy walczysz stosowną bronią.
Balansowanie	Musisz używać, gdy walczysz na niepewnym gruncie – żwirze, statku, czy dachu pędzącej karety.
Dyndanie	Musisz używać, gdy na czymś dyndasz. Nie wolno ci użyć uchyłania.
Skakanie	Musisz używać gdy skaczesz. Nie wolno ci użyć uchyłania



Broń dystansowa (czyli łuki czy pistolety) posiadają również dodatni lub ujemny modyfikator trafienia. Pistolet ma, dajmy na to -10 do trafienia na **Bliski Zasięg**. Oznacza to, że gdy usiłujesz kogoś zeń trafić, od wyniku rzutu odejmujesz 10.

Rany

Gdy Bohater rażony zostanie ostrzem miecza czy kulą z muszkietu, zostaje ranny. A gdy już ranę odniesie, trzeba sprawdzić, czy jest ona groźna (czyli **Poważna**), czy też raptem go skaleczono (czyli zadano mu **Powierzchnową Ranę**). W tym celu przeprowadza się Test Zranienia. Rzucić należy za Krzepę na PT równym ilości Ran Powierzchnowych, które do tej pory Bohaterowi zdano i jeśli test się nie powiedzie, postać otrzymuje **Poważną Ranę**. W przeciwnym wypadku nie dzieje się nic ponad to, że obrażenia zapisujesz na kartę. Rany Powierzchnowe kumulują się – czyli, jeśli na początku rundy zadano ci 10 Powierzchnowych Ran, a pod jej koniec 15 dalszych, masz w sumie 25 Powierzchnowych Ran. Za każde 20, o które nie wyjdzie ci Test Zranienia, otrzymujesz dodatkową Poważną Ranę. A że broń palna jest znacznie bardziej zabójcza, niż biała, gdy wykonujesz Test Zranienia po tym, jak cię z niej postrzelono, dodatkową Poważną Ranę dostajesz za każde 10 punktów, o które nie zdałeś.

Po każdej potyczce wymazuje się wszystkie Powierzchnowe Rany, lecz nie Rany Poważne. Z tymi będziesz musiał radzić sobie inaczej.

Zalóżmy, że podczas rundy walki Bohater trafiony został dwa razy. Pierwsze trafienie zadaje mu 10 Ran Powierzchnowych. A że nasz Bohater ma Krzepę 3, rzuca i zatrzymuje 3 kości w Teście Zranienia. Wyrzuca 15 – rzut się powiodł. Gracz zapisuje Powierzchnowe Rany na karcie Bohatera, by pamiętać, ile obrażeń tego typu otrzymał w czasie tej walki. Pod koniec Rundy postać trafiona zostaje jeszcze raz, i znów otrzymuje 10 Ran – w sumie ma już 20 Ran Powierzchnowych. I tym razem w Teście Zranienia gracz wyrzuca 15, to jednak zbyt mało, PT wzrósł bowiem do 20. Wymazuje zatem wszystkie Rany Powierzchnowe z karty Bohatera i zapisuje jedną Poważną Ranę.

Poważne Rany

Gdy otrzymujesz Poważną Ranę, po pierwsze wymazujesz wszystkie Rany Powierzchnowe, które do tej pory otrzymałeś. Nie ciesz się jednak za bardzo – teraz zmierzyć się musisz z innymi problemami.

Po pierwsze, gdy otrzymasz tyle Poważnych Ran, ile wynosi twój Rezon (czyli, na przykład masz Rezon 3 i dostajesz trzecią Poważną Ranę), wszystkie kostki, którymi rzucaś (wyjawszy Kość Dramy) przestają eksplodować. Gdy uzbierasz liczbę Poważnych ran równą Rezonowi x2, padasz Nieprzytomny i wyeliminowany zostajesz tym samym z walki. I, jeśli nikt cię nie zabije, obudzisz się pewnie skuty łańcuchami, na dnie głębokiego lochu.

Tabela Broni

Broń	Obrażenia	Zasięg	Bliski Zasięg	Daleki Zasięg	Przeladunek
Broń Ciężka+	3z2	Brak	Brak	Brak	Brak
Broń Stermiercza*	2z2	Brak	Brak	Brak	Brak
Kusza	2z3	100 metrów	-5 do trafienia	-10 do trafienia	6 Akcji
Łuk	2z2	150 metrów	-5 do trafienia	-10 do trafienia	1 Akcja
Muszkiet	5z3	80 metrów	-10 do trafienia	-15 do trafienia	30 Akcji
Nóż	1z2	5+2xKrzepa	-0 do trafienia	-5 do trafienia	Brak
Panzerhand	0z2	Brak	Brak	Brak	Brak
Pistolet	4z3	30 metrów	-10 do trafienia	-15 do trafienia	20 Akcji

* Broń Stermiercza to rapiery, szpady, kordelasy i każdy podobny oręż

+ Broń Ciężka to miecze dwuręczne, broń drzewcowa, topory i każdy podobny oręż

Rany BNów

Postaci Graczy różnią się cokolwiek do BNów (Bohaterów Niezależnych, czyli postaci, które kontroluje Mistrz Gry). Przecież to gracze są Bohaterami, a choć prowadzący też kontroluje „Bohaterów”, bardzo niewielu z nich zasługuje na tak zaszczytne miano (a więc nie wchodzi w drogę Bohaterom graczy). Postaci, w które wcielają się gracze, wyróżniają się do tego stopnia, że i rany otrzymują inaczej, niż wszyscy dookoła.

BNi dzielą się w „7th Sea” na trzy rodzaje: Łotrów, Popleczników i Drabów. Każdego z nich rani się na inny sposób.

Łotry

Łotr jest przeciwieństwem Bohatera. Ma takie same możliwości i czyni zło z równym animuszem, jak Bohater je naprawia.

Łotrów rani się więc dokładnie w taki sam sposób, jak Bohaterów. Za każdym razem, gdy taki otrzyma Rany, wykonuje oparty o Krzepę Test Zranienia. Jeśli mu się uda, nic się nie dzieje. Gdy nie zda, otrzymuje Poważną Ranę. A kiedy zbierze ich dwa razy więcej, niż ma Rezonu, pada Nieprzytomny.

Poplecznicy

Poplecznicy to pieczeniarze i pomagierzy Łotra lub Bohatera. Twardsi są od Drabów, choć tylko troszeczkę i chociaż są na dobrej drodze, by wstąpić w szeregi Łotrów lub Bohaterów, muszą nad tym jeszcze popracować.

Poplecznicy otrzymują Rany wedle tych samych zasad, które obowiązują Bohaterów, kiedy jednak liczba Poważnych Ran sięgnie w ich przypadku wysokości Rezonu, padają Nieprzytomni. Mistrz Gry decyduje, czy faktycznie pozbawiono ich tylko świadomości, czy też postradali życie – jeśli jednak, będąc w takim stanie, otrzymają choć jedną Ranę, giną bez dalszych deliberacji.

Draby

Draby tworzą zgraję wiernych sługusów, których Łotry wynajmują dziesiątkami, i którzy dziesiątkami walą się Nieprzytomni, jeśli tylko pojawiają się Bohaterowie. Grupa takich Drabów (zazwyczaj sześciu) nazywa się Zastępem.

Zasadniczo, zwyczajowym PT trafienia Draba jest 10 – i wystarczy, by Bohater go trafił, a ten już padnie Nieprzytomny. I tyle. Żadnych rzutów na Rany i Testów Zranienia – Drab ląduje na ziemi. Znow, to MG decyduje, czy wali się martwy, czy tylko bez zmysłów – wystarczy jednak zadać mu potem choć jedną Ranę, by przeniósł się na tamten świat.

Zwykle dzieje się tak, że Bohaterowie eliminują cały Zastęp Drabów i nawet się przy tym nie zasapia. Gdy Bohater walczy bezpośrednio z Zastępem Drabów, powala dodatkową postać za każde zadeklarowane Podbicie. Innymi słowy, gdy zmagasz się z czterema Drabami, wystarczy, że zadeklarujesz trzy Podbicia (po jednym za każdego Draba poza pierwszym), by pozbyć się wszystkich za jednym zamachem.

Przykład: Rodriguez walczy z czterema Drabami. Chciałby rozprawić się z nimi nie zużywając więcej, niż jedną Akcję, kiedy zatem atakuje, informuje MG, że zamierza pokonać ich wszystkich. A że jest ich czterech, MG odpowiada, że w tym celu Rodriguez zadeklarować musi trzy Podbicia. PT trafienia jednego Draba wynosi 10, po doliczeniu trzech Podbić wzrasta zatem do 25. Test się udaje – i wszystkie Draby walą się Nieprzytomne pod gradem ciosów szpady Rodrigueza.

Kości Dramy

Każdy Bohater rozpoczyna grę posiadając tyle Kości Dramy, ile wynosi najniższa z jego Cech. Odzwierciedlają one intuicję, wycucie reakcji otoczenia i planów nieprzyjaciół oraz zdolność dokonywania rzeczy, o jakich się zwykłym ludziom nie śniło (czyli „bohaterskich czynów”).

Gdy Bohater wydaje Kość Dramy, skorzystać może z jednego z poniższych efektów.

Pierwszy pozwala dodać zatrzymaną kostkę do dowolnej Akcji. O użyci Kości Dramy zdecydować możesz już po wykonaniu testu, lecz koniecznie zanim Mistrz Gry opíše jego rezultat. Nie możesz jednak dodawać Kości Dramy do Akcji, które zakończyły się powodzeniem – innymi słowy, nie wolno posługiwać się nimi podczas rzutu za efekt, a wyłącznie by zwiększyć prawdopodobieństwo sukcesu.

Drugi efekt pozwala odzyskać zmysły natychmiast po tym, jak padło się Nieprzytomnym (patrz *Walka, powyżej*). Niezależnie od tego, jaką mamy właśnie Fazę, przez resztę Rundy Bohater dochodzi do siebie i nie może wykonywać żadnych Akcji, a PT trafienia go wynosi w tym czasie 5. I niech ci się nie wydaje, że tylko dlatego, iż wstałeś na nogi, jedno dodatkowe trafienie cię nie zabije.

Kości Dramy używać można na kilka jeszcze sposobów, o nich pomówimy jednak, gdy lepiej zapoznasz się z zasadami.

Za co otrzymuje się Kości Dramy?

Kości Dramy dostaje się za odgrywanie postaci. Gdy Bohater dowcipnie i uszczypliwie przytnie Łotrowi podczas śmiertelnego pojedynku, otrzymuje Kość Dramy. Jeśli zatrzyma się na moment, by posłać całusa piękniej księżniczce, nim zniknie w mrokach nocy, dostaje Kość Dramy. Czyli, krótko mówiąc, otrzymujesz ją za każdym razem, gdy wykonasz szczególnie efektowną i zadzierzystą Akcję.

Koniec?

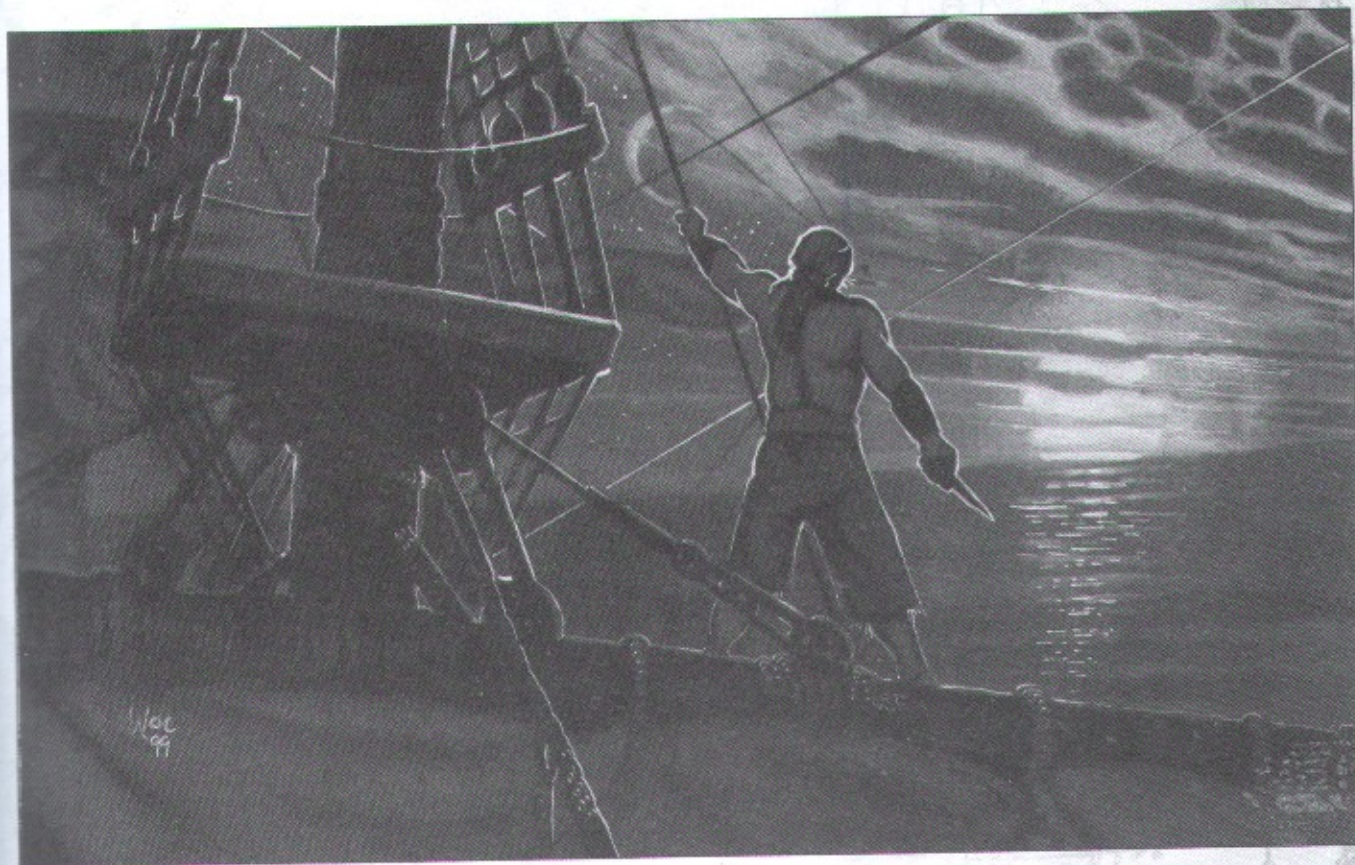
Ależ nie. To dopiero początek.

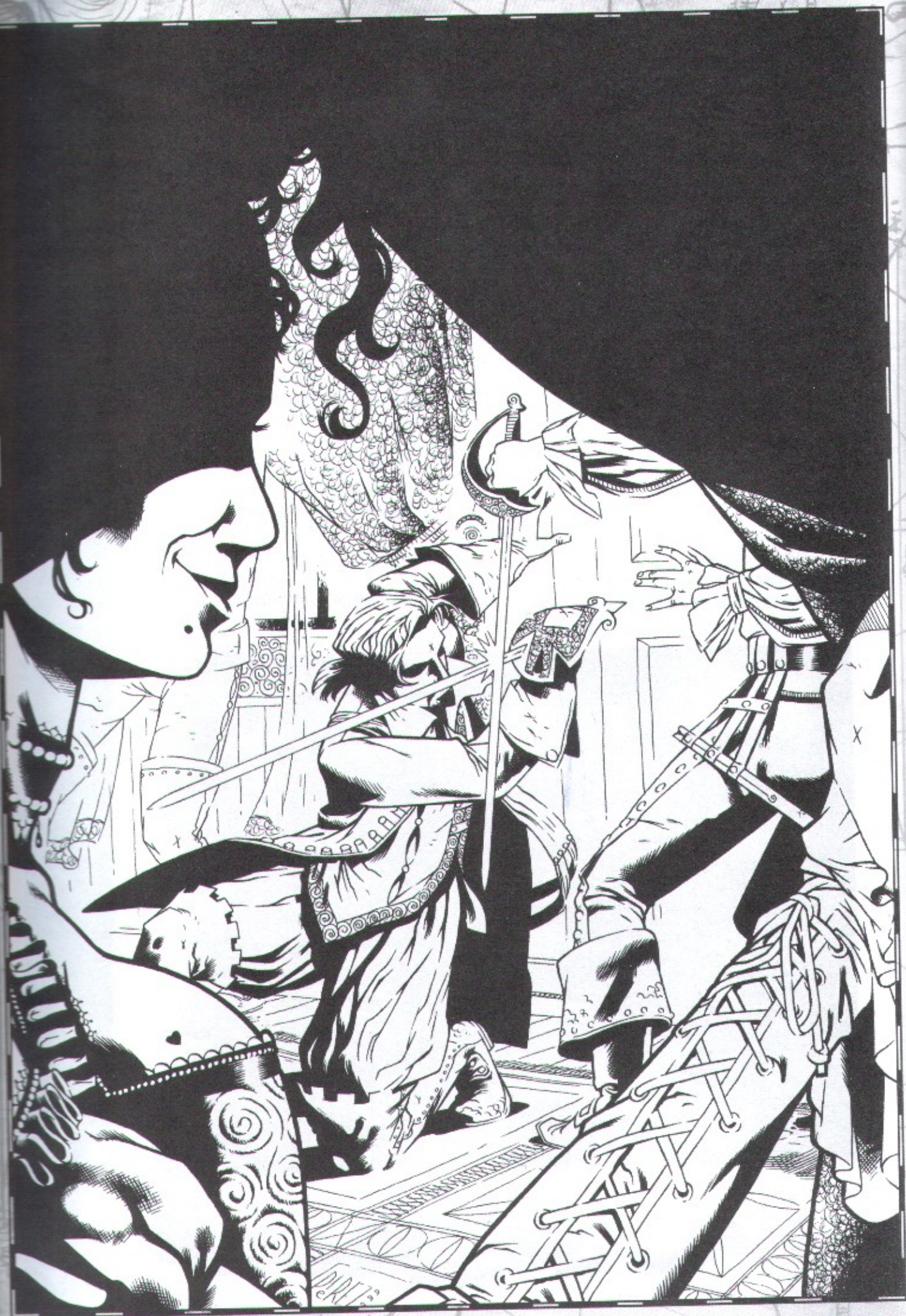
Posmakowałeś tylko tego, co czeka cię na kartach „Podręcznika Gracza”. Znajdziesz w nim znacznie więcej wiadomości o nacjach i Tajnych Stowarzyszeniach, które kształtują oblicze współczesnej Thei, dowiesz się też niejednego o jej chwalebnej i tragicznej historii. Poznasz rozbudowane zasady gry i nauczysz orientować w zawiłościach Biegłości Zaawansowanych, Spuścizn Czarnoksięskich, Szkół Siermięcznych i mechaniki walki, co naprawdę pozwoli Bohaterowi poszaleć.

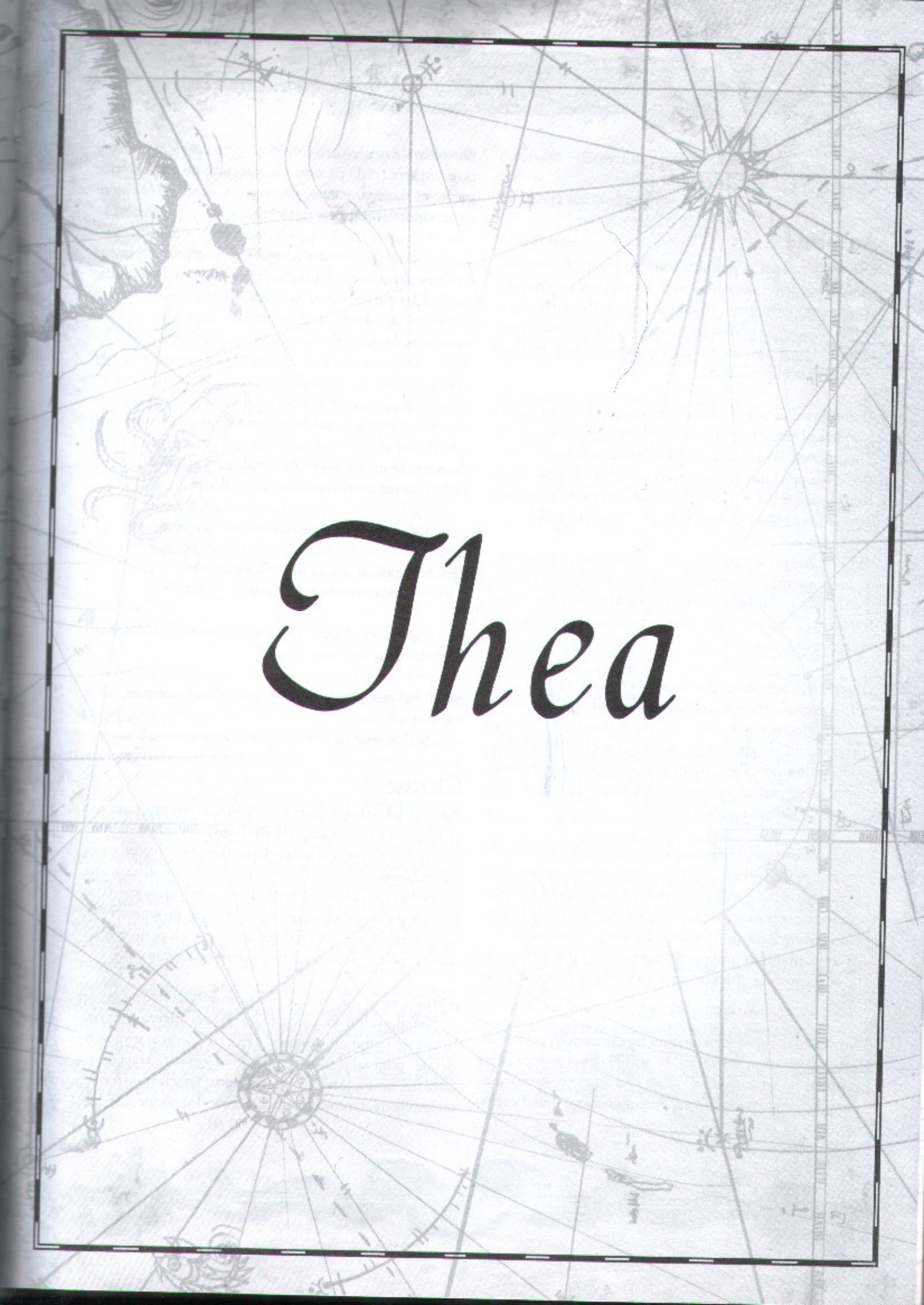
„7th Sea” to tylko pierwszy krok w świat Thei, wkrótce bowiem ukazywać się zaczną najrozmaitsze materiały dodatkowe.

„7th Sea” to nie tylko gra. To Nowy Świat.

Odkrywaj go razem z nami!







Thea



Część druga

Archibald

List, który zatknął za pas, skreślony był przepięknym, delikatnym pismem i skropiony subtelnymi, choć przyciągającymi uwagę perfumami. Wszak tak wielu kobietom obca jest sztuka właściwego perfumowania listów, ale ta dama z pewnością do nich nie należy – dlatego nazywał ją w myślach „dama” zupełnie świadomie.

Dom mieścił się w najbardziej eleganckiej dzielnicy miasta i Archibald musiał pokazać strażnikom zaproszenie, które mu przysłała. Wielki, krzepki żołnierz o barach godnych niedźwiedzia prychnął, gdy szermierz przechodził obok. Archibald obrócił się, by w promieniach porannego słońca zaśniliła szpada przy boku i znaczek w klapie. Strażnik umilkł.

Do jej domu prowadziła długa droga pod górę, więc w pewnym momencie przystanął na chwilę, by złapać oddech. Nie byłoby roztropnie pokazywać się klientce zdyszany. Po krótkim odpoczynku ruszył dalej i odnalazł dom pod wskazanym adresem.

Powitały go imponujące żywopłoty i zielona trawa, wszystko ułożone kółkiem. „Castillianie i ich okręgi” pomyślał. „Mam tylko nadzieję, że mówi po awalońsku.” Przeszedł przez ogród, przypominając sobie, jak zachwycony był castilliańskimi domami, gdy tu przybył. Po tym wszystkim, czego naoglądał się w ciągu trzech lat, nawet raj nie wydałby mu się niczym nadzwyczajnym.

Nie spodziewał się, że aby spojrzeć w twarz osoby, która otworzy mu drzwi będzie musiał podnieść głowę, ale nie miał wyjścia, jak tylko ją zadrzeć. Wysoko. Z góry patrzył na niego ciemnowłosy potwór. Wysoko z góry. Archibald zdjął kapełusz i poświecił chwilę na to, by odzyskać pewność siebie.

– Czy pani domu mnie oczekuje? – zapytał w najlepszej – Nie powinienem lekceważyć przecucia – mruknął do siebie.

Gdy tylko drzwi za jego plecami się zatrzasnęły, poczuł jak jeża mu się włosy na karku. W jednej chwili w jego dłoni pojawiła się szpada, która odbiła cios z prawej strony półokrągłą paradą podpatrzoną u montenskiego muszkietera.

Równie szybko, jak sparował pierwszy cios, przepuścił drugi po czym skoczył do przodu, przetaczając się po podłodze i jednym skokiem wstając na nogi, by stawić czoła dwóm mężczyznom nastającym na jego życie.

Ten po lewej miał słabszy nadgarstek, lecz ten po prawej, o twarzy naznaczonej blizną biegnącą przez oko doskonale wiedział, co robi. Słabeusz zaatakował ponownie, zaś Blizna wstrzymał się i obserwował. Archibald wiedział, że musi pozbyć się Słabeusza jak najszybciej – nie mógł pozwolić, by Blizna zobaczył zbyt wiele. Sparował cios i wystosował błyskawiczną ripostę, wymierzoną tuż nad oczy. Słabeusz wzdygnął się – nawet najbardziej doświadczeni szermierze nie wytrzymują, gdy atak wymierzony jest w kierunku oczu a Archibald wykorzystał ten moment na dwa płynne ruchy, skutkiem których trzymał po chwili w rękach dwie szpady, a Słabeusz leżał nieprzytomny na podłodze.

– No ma! – uśmiechnął się Blizna – no ma! para un pero de Avalon.

Archibald poczuł, jak zaciska mu się szczęką.

– Jestem Szermierzem, Castilliańcu.

Blizna wyszczerzył zęby, z których jeden zabłysnął złotem.
– Przekonamy się – powiedział.

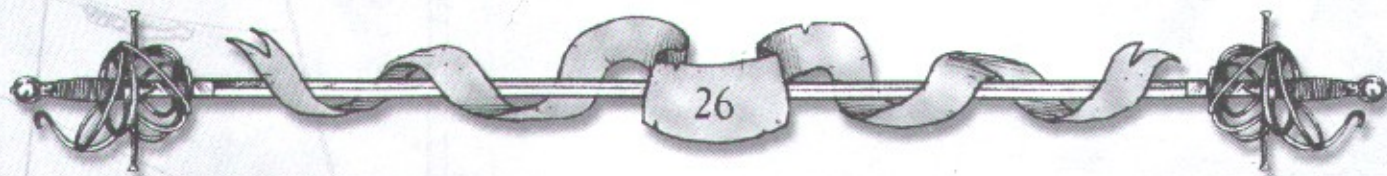
Archibald odrzucił broń Słabeusza i przybrał pozę szermierczą.

– To będzie ostatnia rzecz, o której się przekonasz.

Clarisse

Patrzyła, jak jednym ciosem pozbawia Arturo przytomności i padającemu odbiera szpadę. Rodrigo był wyraźnie na straconej pozycji. Sięgnęła lewą ręką po dzwonek znajdujący się na szklanym stoliku i zadzwoniła. Delikatny dźwięk rozbrzmiał w ciszy pokoju jak grom. Obaj pojedyńkowicze stanęli i obrócili głowy w jej stronę. Wpatrywała się uważnie w twarz Szermierza. Uwielbiała patrzeć na wyraz ich oczu, gdy dzieli ją po raz pierwszy. I tym razem się nie zawiodła.

– Myślę, że to już wystarczy – powiedziała. Gdy z jej ust popłynął awaloński, ojczysty język Szermierza, ten rozluźnił się i zmienił postawę. „Zawsze zwracaj uwagę na detale” pouczał ją ojciec. „Ludzie więcej zdradzają mową ciała niż mową języka.” Po dziesięciu latach spędzonych w Castille na stanowisku ambasadora Montaigne, wiedział





ła już, iż ciało kobiety może sprawić, że język mężczyzny zdradzi niejedną tajemnicę.

– Odlóście to – powiedziała, wskazując na broń. – Nie życzę sobie rozlewu krwi w moim domu – Rozparła się w pluszowym fotelu. – Plamy nie dają się potem wywabić.

Szermierz spojrzał na Rodrigo, następnie na nią, lekko zdezorientowany.

– Tak – powiedziała – jestem Montenką, nie Castillianką. Nie pozwól jednak, aby to zniszczyło pierwsze wrażenie. Po-dejdz tu i usiądź obok mnie. Napijmy się herbaty i poroz-mawiamy o tym, na co wydasz te wszystkie gildery, którymi zamierzam napenić twoją sakiewkę.

Nie przestawał popatrywać na Rodrigo i nie schował klin-gi, póki Castillianin nie odłożył swojej. Rodrigo postąpił do przodu, uklonił się nisko przed panią i opuścił pokój, zamy-kając za sobą drzwi. Napeniła filiżankę dla Archibalda, skry-wając niechęć gdy usadzał swoją brudną, niechlujnie odzianą postać na jej satynowym fotelu. Clarisse słyszała, że Avalon-czyzy nie przepadają za kąpielą, lecz doprawdy...

Po chwili spędzonej w ciszy, usiadła w fotelu i zaczęła mówić.

– Mój przyjacielu, sprawa jest w istocie prosta. Ty jesteś Szermierzem, a ja klientką. Jedną z podstawowych zasad twojej gildii jest anonimowość. W tej sprawie, bardzo po-trzebuję pozostać anonimową. Jest sobie pewien mężczy-zna – lada chwila dowiesz się, któż to taki – który zdradził me serce i pragnę, aby jego cierpienia były równe tym, na które naraził mnie. Po wyrazie twoich oczu widzę, żeś w takich sprawach obeznany i nie muszę tłumaczyć nic wię-cej. Wystarczy, że powiem, iż chciałabym, aby czuł ból nie tylko w momencie, gdy ostrze szpady zagłębi się w jego ciało, ale w każdym momencie dalszego życia. Pragnę, aby jego życie stało się długim pasmem cierpienia. Czy rozu-miesz? Jestem pewna, że tak. I tak, za pomocą tej małej sakiewki – tak, dokładnie tej, która leży obok ciebie – naj-muję ciebie, mój Szermierzu, jako narzędzie skromnej zemsty, zachowując absolutne przekonanie co do twojej dyskrecji w tej materii. Pomimo, iż uświadomienie go, kto stoi za jego cierpieniem byłoby słodkie niczym nektar, jesz-cze bardziej satysfakcjonujące będzie, jeśli resztę dni, któ-re mu pozostały strawi na domysłach, kto i dlaczego stracił go w ponurą otchłań.

Przerwała. – Zawarliśmy zatem umowę?

Szermierz skinął głową.

– Doskonale.

Lucia

– Możesz nas teraz opuścić - oznajmiła Clarisse. Szermierz wstał z krzesła, podjął kopertę z blatu i uchylił kapelusza. Nie mówiąc ani słowa obrócił się i wyszedł z pokoju.

W momencie, w którym zniknął, Clarisse szepnęła w stro-nę ściany.

– I cóż, co o nim myślisz?

Sekretne drzwi uchyliły się i z cienia wyszła młoda dziew-czyna.

– Jest silny. Doskonały zabójca.

– Nie o to mi chodzi, moja droga - westchnęła Clarisse. – Czy was w Vodacce nie uczą niczego o mężczyznach? Był absolutnie cudowny! Szorstka uroda... te oczy... te ręce!

Lucia podeszła do okna i przez chwilę przypatrywała się męż-czyźnie idącemu w dół ulicy.

– Jeśli moja pani tak uważa.

– W rzeczy samej, tak właśnie uważam – podniosła się, sze-lsząc suknią, podkreślając jej szczupłą figurę. – Chcę, żebyś za nim podążyła. Dowiedz się, dokąd zmierza – włożyła w dłoń Lucii małą sakiewkę. – Chce wiedzieć z kim się spo-tkał, czym się raczył i na co wydawał pieniądze – Clarissa spoj-rzała prosto w oczy dziewczyny. – Nie zawieź mnie, Lucio.

– Nigdy nie zawodzę, Madame - dygnęła pośpiesznie, po-czym wybiegła z pokoju, pozostawiając montenską dypl-o-matkę samą z jej zachwyta.

Ruszyła za Szermierzem. Nie musiała specjalnie starać się ukryć - mężczyzna nie znalazł jej i nigdy przedtem nie widział. Poza tym, Szermierz nie zwróciłby uwagi na odzianą w czerni służącą, biegającą za sprawunkami dla swojej pani.

Lucia podążyła za nim do miasta i utrzymywała dystans wśród ruchliwych uliczek przez niepełną godzinę. Spacerował po





targu, kupił jabłko na straganie, ciastko na stoisku piekarza i parującą kolbę kukurydzy z wozu wieśniaka. Skinął kilku przyjaciółom, skomplementował kilka dam... Po czym zagłębił się w tę część miasta, którą każda szanująca się kobieta omija z daleka: dzielnicę czerwonych latarni.

Lucia nie zawahała się ani przez moment.

Mijała magdalenki paradyjące w wyzywających sukniach odkrywających ramiona i przemykała obok ciemnych uliczek, z głębi których wionęło występkiem. Przeszła szybko przed budynkami gospód wbijając wzrok w ziemię, gdy obserwowali ją mężczyźni o oczach zamglonych pożądaniem i wilgotnych dłoniach.

Gdy mijała szczególnie paskudną przecznicę, jak spod ziemi wyrósł przed nią mężczyzna.

– Hej, Senorita! – powiedział z akcentem tak kiepskim, że ledwie rozróżniała słowa. – Co porabiasz sama w tak parszywym miejscu?

– Upraszam, aby mnie pan przepuścił.

Wzruszył ramionami i Lucia usłyszała, jak za nią staje następny mężczyzna.

Wskazała przed siebie.

– Mam sprawę, do tamtego człowieka.

Drab wyszczerzył się w uśmiechu, dzięki czemu mogła stwierdzić, że brakuje mu więcej niż kilku zębów.

– Myślę, że masz sprawę do mnie.

Lucia spojrzała mu prosto w oczy i gdy odezwała się ponownie, jej głos brzmiał już inaczej.

– Chcę ci coś powiedzieć i chciałabym, żebyś słuchał mnie bardzo uważnie.

Drab, bawiąc się sytuacją, pochylił się, by lepiej słyszeć. Wypowiedziała jedno słowo, a w jego oczach pojawił się błysk. W mgnieniu oka w jego dłoni zalsnił nóż i rzucił do stojącego za nią kompana kilka słów, których nie powinna słyszeć żadna dobrze wychowana kobieta.

Lucia odsunęła się i obaj mężczyźni bez jednego słowa zniknęli w labiryncie uliczek. Nie zatrzymała się ani przez chwilę,

choć wiedziała, że przenikający ją ostry ból pozostawi długi, cienki, ciemny ślad na jej duszy. Manipulowanie cudzym losem miało w końcu swoją cenę, ale ból był i tak lepszy od tego, co ci dwaj zamierzali jej zrobić.

Pozostawiła ich z tyłu, wciąż podążając za Szymkiem, wciąż zadziwiona cóż też takiego fascynującego ujrzała w nim jej pani. Dla niej wydawał się przerażająco wręcz pospolity.



Historia

To skromne opracowanie w żadnym razie nie może zostać uznane za kompletne, ale da ci wgląd w historię Thei, od chwili gdy powstało na niej pierwsze wielkie imperium, aż do dnia dzisiejszego. „AUC” i „AV” to skróty określeń w języku theańskim brzmiących odpowiednio „Rok założenia miasta” i „Rok prawdy”. Dаты poprzedzone skrótem AUC to daty wydarzeń poprzedzających przyjście Pierwszego Proroka (założyciela Kościoła Watykańskiego) zaś wydarzenia, których daty poprzedzono literami AV miały miejsce już później.

Powstanie Starej Republiki (AUC 2 - AUC 340)

Pisana historia Thei rozpoczyna się wraz z założeniem Pierwszego Miasta zwanego Noma, na terenie dzisiejszego Vodacce. W Dawnych Wiekach Noma rozrosła się w republikę, która objęła większość Thei. Republika rozwijała się przez wiele stuleci, a czas jej rozkwitu był złotym wiekiem bohaterów, filozofii i nauki, a jego owoce na zawsze już pozostaną inspiracją dla theańskich uczonych. Stara Republika, rządzona przez Senat, którego przedstawiciele byli wybierani z najlepszych Nomańskich rodów, dała Thei pierwszą sformalizowaną religię, panteon bogów, dla którego inspiracją były widoczne na niebie planety.

Upadek Republiki, Powstanie Imperium (700 AUC - 724 AUC)

Lecz stało się tak, iż Republika zestarzała się i spróchniała, by w końcu odrodzić się na nowo jako Imperium. Imperator Gaius Philippus Macer, bratanek popularnego senatora, przejął panowanie nad państwem w wyniku zamachu stanu. Próbując odebrać mu władzę, senatorowie posłużyli się wiedzą uzyskaną z syrneckich artefaktów i stali się pierwszymi czarnoksiężnikami na świecie. Szala zwycięstwa przechyliła się po raz kolejny, tym razem na ich stronę i Imperator został tylko marionetką w rękach swych wrogów. Imperium rozszerzyło strefę wpływów, a senatorowie zdobyli dla siebie żyzne przygraniczne ziemie.

Pierwszy Prorok (1 AV - 200 AV)

Nowy wiek (*Anno Veritatis*) rozpoczął się wraz z pojawieniem się Pierwszego Proroka. Pięćdziesiąt lat po tym, jak kontrolę nad Imperium przejęli senatorowie, przed senatem stanął nieznajomy. Ogłosił, iż jest prorokiem boga imieniem „Theus” i wystąpił przeciwko czarnoksiężnikom, oświadczając, że w oczach Stwórcy czarnoksiężstwo jest wbrew naturze. Powiedział, że najwyższymi cnotami ludzkości są inteligencja i wolna wola, dwie cechy, których nie otrzymało żadne inne stworzenie. Jest obowiązkiem ludzkości wykorzystywać te dary i zachęcać oraz pouczać innych do tego samego.

Zanim Prorok wystąpił przed Senatem, zyskał sobie w Imperium wyznawców i senatorowie dostrzegli w nim zagrożenie dla swojej władzy. Nieomal natychmiast po tym, jak opuścił budynek, ogłosili go przestępcą i zdrajcą. Zapisano w Pismach Proroków, że w nocy poprzedzającej dzień, w którym zamierzano go aresztować, Prorok sam zgłosił się, by ponieść karę. Zanim jednak zadano mu śmierć, przepowiedział, iż po nim przyjdzie trzech kolejnych Proroków, a każdy z nich przyniesie swoją własną wizję i każdy będzie miał swoją misję do wypełnienia.

Na nieszczęście dla senatorów, kult Proroka nie zginął razem z nim, wręcz przeciwnie, z upływem lat wzrastał w siłę i zjednywał sobie nowych wyznawców. Dwa wieki później, Imperator wykonał polityczny manewr, który na zawsze już miał odmienić świat. Ogłosił, iż wiara głoszona przez Proroka jest jedyną prawdziwą religią i uczynił jego nauki podstawą oficjalnego Kościoła Imperium. Oświadczył ponadto, iż każdy, kto wstąpi w szeregi wyznawców Kościoła stanie się jednocześnie pełnoprawnym obywatelem Imperium. To posunięcie Imperatora odebrało władzę Senatorom, którzy uciekli do swych przygranicznych włości, byle dalej od Kościoła Proroka.

Imperia Wschodu i Zachodu (100 AV - 300AV)

Minęło ponad dwieście lat, a Imperium rozrosło się tak bardzo, że nie można nim było sprawnie rządzić. Rozpadło się na dwa odrębne byty polityczne: Imperium Wschodnie i Zachodnie. Oba nękali barbarzyńcy, cierpiały od wewnętrznych, politycznych waśni i przygranicznych utarczek. Wkrótce cała struktura państwa rozsypała się i przyszedł czas, zwany później „mrocznymi wiekami”. Potomkowie wygnanych Senatorów ogłosili się władcami pogranicznych terytoriów i walczyli ze sobą, próbując zdobyć jak największą potęgę. Polityczne granice uległy zatarciu, a w każdym zakątku kontynentu rozgorzały drobne waśnie.

Drugi Prorok (305 AV - 306 AV)

Drugi Prorok, którego nadejście zostało przepowiedziane, przyszedł z połozonych na wschodzie krain, nazywanych dziś Sultanatem Półksiężycza i zamiesz-



kałych przez Tiurków. Tak jak jego poprzednik, występował przeciwko czarnoksięstwu, lecz zamiast do pokoju, wzywał do odejścia. Głosił, iż społeczeństwo stało się zbyt zepsute i wierni powinni pozostawić je i podążać za nim. Zgromadził olbrzymią rzeszę ludzi i zabrał ich na wielką pielgrzymkę do Wschodniego Imperium, pozostawiając jedynie niewielką grupkę wyznawców, głoszących jego przesłanie.

Tak się nieszczęśliwie stało, że on sam oraz wielu spośród jego wiernych zostało zabitych w obrębie granic Sultanatu Półksiężycy, co wywołało krucjaty przeciwko mordercom theusowego Proroka. Ruch krucjatowy trwał całe lata, przynosząc bezustanne wojny z Sultanatem. Theani zdobyli i przez jakiś czas utrzymywali dużą część terytoriów Półksiężycy, ale połączone armie Sultanatu w końcu wyparły najęźdźców.

Imperator Corantin (312 AV - 376 AV)

Gdy już ustały krucjaty, wielu królów próbowało zjednoczyć Theę pod rządami nowego Imperium. Najpotężniejszy z nich, Corantin, podbił większą część zachodniej Thei, jednocząc pod swoim berłem setki maleńkich królestw. Państwo

stworzone przez Corantina było największym państwem Thei od czasu upadku Starego Imperium. W roku 312 ogłoszono, że nauki Proroków będą oficjalną wiarą w państwie Corantina, ale istniało tyle rozmaitych kultów, że nie można było ustanowić jednego Kościoła. Corantin rozkazał, aby ustalono jedno Credo, dając tym samym początek Kościołowi Watykańskiemu. Siedzibą Kościoła miało być miejsce, w którym przemówił Pierwszy prorok - Noma - wybrano też Hierofantę mającego być głową kościoła. Wyborów dokonywał sobór kardynałów, reprezentujących każdy zakątek królestwa Corantina, a wybrany przez nich Hierofanta miał swój urząd piastować dożywotnio. Ta nie mająca precedensu decyzja dała Kościołowi wielką siłę, gdyż bez zgody jego władz, nawet Imperator nie mógł decydować o sprawach duchowych.

Imperium Corantina było potężne, ale nie przetrwało długo po jego śmierci. Imperator podzielił ziemię pomiędzy trzech synów, z których żaden nie odziedziczył politycznych zdolności ojca. Po raz kolejny wszystko się rozpadło i świat stoczył się w otchłanie chaosu, a przez kolejne trzysta lat jedynym autorytetem pozostawał Kościół Watykański.

Imperator Carleman (600 AV)

W siódmym wieku pojawił się nowy władca, który zjednoczył większość Thei pod swoim berłem. Zwał się Carleman i jego królestwo rozrastało się, aż w końcu objęło ziemię dzisiejszego Mointagne, Eisen i Voddace. Kościół Watykański, który za czasów jego panowania zdobył olbrzymią władzę, ogłosił go Wielkim Imperatorem Thei. Kościół stał się też ostoją nauki i edukacji. Niemal cały postęp dokonywał się dzięki badaniom i eksperymentom, które przeprowadzali wywodzący się z jego kleru uczeni.

Historia lubi się powtarzać – królestwo Carlemana nie przetrwało długo po jego śmierci. Jednak ustanowione z grubszą za jego panowania polityczne granice nabrały nowego znaczenia, kładąc podwaliny pod narody Thei. Po raz pierwszy Mointagne, Eisen i Voddacce uznały się za państwa, a nie tylko zbiór maleńkich baronii, które łączy jedynie wspólny język.

Mroczne Wiekі trwały przez kolejnych trzysta lat. Zawzięci łupieżcy z Vestenmannavnjaru pustoszyli przybrzeżne osady, siejąc strach na całym kontynencie. W dziesiątym wieku pojawiła się straszliwa choroba roznoszona przez szczury, zwana „Białą Śmiercią”, której zniwo to blisko trzecia część





populacji. W tych strasznych czasach Theanie zwracali się często ku jednemu źródłu nadziei – Kościołowi, starając się żyć zgodnie z jego przykazaniami.

Trzeci Prorok (1000 AV)

Przybycie do Castille Trzeciego Proroka było najprawdopodobniej najbardziej burzliwym momentem w historii Kościoła Watykańskiego. Zmienił ton i głos Kościoła: nie mówił o pokoju i odejściu, mówił o krwi i pożodze. Zorganizował zamach stanu, który odsunął od władzy parającą się czarnoksięstwem arystokrację i zastąpił ją rodami o krwi czystej i nie tkniętej zepsuciem. Przez całe stulecia Castille i Sultanat Półksiężycza łączyły przyjazne stosunki handlowe, które mocno wpływały na kulturę Castille. Castillianie i Tiurkowie handlowali ze sobą, mieszała się ich krew i kultura, lecz Trzeci Prorok ogłosił Tiurków niewiernymi i wezwał do kolejnej krucjaty przeciwko mordercom Drugiego Proroka.

Początkowo Krucjaty były pasmem sukcesów. Tiurkowie wycofali się w głąb swojego kraju, na pustynie krzyżowcy zaś zagarnęli w imię Kościoła wielkie połacie przygranicznych ziem. Lecz tak jak poprzednio, armie Sultnatu kontratakowały, wypierając krzyżowców. Rozpętały się długie i krwawe zmagania, które z różnym natężeniem trwały przez kolejne trzysta lat.

Zaraz po wezwaniu do krucjaty, Prorok ogłosił Castille nowym centrum wiary, skutkiem czego na święte ołtarze polało się jeszcze więcej krwi. Pomiędzy Prorokiem w Castille i Hierofantą w Vodacce rozgorzała krwawa wojna. „Wojna Hierarchów” zakończyła się zwycięstwem Castille i stolica Kościoła została przeniesiona na zachód. Jednak niemal cała władza polityczna Kościoła pozostała w rękach Vodaccian - Vodacce kontrolowało większość kardynałów i tym samym wciąż mogło wybrać swojego człowieka na Hierofantę.

Przeniósłszy stolicę Kościoła do Castille Prorok zabrał się za zmianę jego oblicza, ponad wszystko przedkładając poszukiwanie wiedzy. „Musimy zrozumieć naszego Wroga,” powiedział pewnego razu „to potrzeba ustępująca wyłącznie konieczności zrozumienia Stworzenia.” Założył też w strukturach kościelnych zakon zwany Inkwizycją, odpowiadający wyłącznie przed Hierofantą. Zadaniem Inkwizycji było wyszukiwanie i niszczenie wszystkich adeptów ponurych sztuk czarnoksięskich. Powołanie takiego zakonu było otwartym wyzwaniem rzuconym theańskiej arystokracji, które postawiło Kościół w pozycji konfliktowej wobec niemal każdego

państwa. Na skutek tego, czarnoksięstwo przez następne pięćset lat praktykowane było wyłącznie potajemnie.

Inwazja na Avalon (1028 AV)

Niewielka wyspa Avalon przez dłuższy czas pozostawała na marginesie theańskiej polityki, pozostając pod wpływem dziwnej rasy istot zwanych Sidhe. Jednak w 1028 roku król Montaigne wysłał flotę inwazyjną z zadaniem podbicia Avalonu, a także sąsiadujących z nim Inlandii i Szocji. Sidhe porzucili Avalon, zabierając ze sobą swą tajemniczą magię i pozostawiając wyspy we władzy Montenczyków. W końcu najeźdźcy zasymilowali się z miejscową kulturą, co dało Avalonowi częściową niezależność, ale gorąca niechęć pomiędzy nacjami pozostała. Okupacja podsycała ognie nacjonalizmu w obu ludach, krystalizując świadomość przynależności narodowej i powoli wyprowadzając Theę z epoki feudalnej.

Powstanie i upadek zakonów rycerskich (ok. 1100 AV - 1312 AV)

Przez stulecia, Kościół nawoływał do świętej wojny przeciwko Sultnatowi Półksiężycza, rozciągając swój wpływ coraz dalej na Wschód. Skończyło się to, gdy zakon rycerski - Ubogich Rycerzy Proroka - uczestniczący w krucjatach został oskarżony o herezję. Podczas procesu ujawniono dowody niesłychanych zbrodni, które spowodowane być miały zbytnim zbliżeniem z niewiernymi Tiurkami. Ubodzy Rycerze zostali uznani za winnych a Kościół ogłosił, że granice Sultnatu zamknięte zostają dla wszystkich wiernych. Stosunki handlowe z Sultnatem utrzymywać mógł tylko jeden z vodacciańskich książąt, a ruch krucjaty umarł wraz z Ubogimi Rycerzami. Trzystuletni konflikt nareszcie dobiegł końca.

Renesans (ok. 1300 AV - dzień dzisiejszy)

Od czasu upadku Starego Imperium ziemie Vodacce stopniowo zamieniły się w konsorcjum, nad którym panowali książęta kupieccy. Bliskość do Sultnatu Półksiężycza, w połączeniu z gorliwością religijną (i niesionym przez Kościół Watykański kagankiem oświaty), pozwoliła na stopniowy rozkwit sztuki i kultury. Malarze i inni artyści odkrywali nowe formy ekspresji twórczej, zaś za murami kościelnych uniwersytetów dokonywano kolejnych cudownych odkryć naukowych. Dzięki książęcyim flotom, renesans rozprzestrzenił się na całą Theę, zapoczątkowując odrodzenie wiedzy i stopniowe wyjście z długich lat mroku. Dało to również Vodaccianom niekwestionowaną potęgę ekonomiczną, którą książęta wykorzystywali głównie do współzawodniczenia ze



sobą. Vodacce zdobyło sławę nie tylko ostoi kultury, lecz kraju niebezpiecznego, pełnego subtelnych, acz zabójczych politycznych rozgrywek.

Ruch Obiekcjonistów (1517 AV - dzień dzisiejszy)

Przez stulecia Kościół pewną ręką dzierżył stery przeznaczenia Thei. Jednak władza kościelna, podobnie jak władza świecka zaczęła gnić od wewnątrz. Wysocy rangą przedstawiciele Kościoła nadużywali władzy, ekskomunikując każdego, kto odważył się wystąpić przeciwko ich credo. Rzecz trwała do roku 1517, kiedy wystąpienia Matthiasa Liebera, eiseńskiego mnicha, dały zapoczątkowały „Ruch Obiekcjonistów”. Lieber odrzucił autorytet Kościoła i stwierdził, iż jedynie sam Theus może wstawić się za ludzką duszą. Do ruchu szybko dołączyli rozczarowani wybrykami Kościoła i w ciągu dekady Watycyn utracił niemal jedną trzecią swych wiernych. Odpowiedziano ogniem. Przez dziesięciolecia na całej Thei Obiekcjoniści płoneli na stosach, aż do początku XVII wieku, gdy Eisen ogłosiło, iż w ich granicach „Lieberystom” nic nie grozi. Zaczęła się budzić tolerancja religijna, lecz napięcia pomiędzy Watycynistami a Obiekcjonistami pozostały.

Wojna o Krzyż (1636 AV - 1666 AV)

Za zaakceptowanie Obiekcjonizmu Eisen miało zapłacić wysoką cenę. Imperator był człowiekiem tolerancyjnym, o otwartym umyśle, ale gdy zmarł w 1636 roku, na tron wstąpił Reifenstahl, fanatyczny Watycyńczyk. Napięcie pomiędzy dwoma odłamami wiary wkrótce miało przełożyć się w otwartą wojnę.

Nowy Imperator rozkazał, aby wszyscy Obiekcjoniści wyparli się swej wiary i przyjęli Credo Kościoła Watycyńskiego. Tak się nie stało. Wkrótce, eiseńscy Watycyńczycy walczyć zaczęli na ulicach z eiseńskimi Obiekcjonistami, kapłani nawoływali do świętej wojny przeciw „niewiernym” a gorliwi wyznawcy po obu stronach formowali się w oddziały z zamiarem zniszczenia wroga. Rozpętała się wojna domowa. Niemal każda nacja Thei opowiedziała się po jednej czy drugiej stronie, ale to Eisen stało się polem bitwy. Sąsiednie państwa wzbogaciły się sprzedając walczącym broń i dostarczając zaopatrzenia, nie ponosząc równocześnie straszliwych strat spowodowanych przez wojnę. Wojna o Krzyż trwała przez trzydzieści lat i zakończyła się bardziej z powodu krańcowego wyniszczenia walczących stron niż z jakiegokolwiek innej przyczyny. Eisen pozostało skrwawione i zdruzgotane, życie

straciła niemal jedna trzecia ludności, a w zamian nie osiągnięto niczego. Sąsiednie państwa najechały Eisen by podzielić między siebie to, co pozostało.

Wojna odebrała też władzę Kościołowi Watycyńskiemu, mocno uderzając w jego wpływy. Trzydzieści lat rozlewu krwi wystarczyło by Theanie nie chcieli już szukać wrogów. Kolejne państwa ogłosiły swoją niezależność od Kościoła a nawet wierni Watycyńczycy spojrzeli na Obiekcjonistów z większą tolerancją. Pomimo strasznych zniszczeń, jakie spowodowała, Wojna o Krzyż uczyniła też coś dobrego - ale dla tych Eiseńczyków, którym udało się przeżyć, marne to było pocieszenie.

Wydarzenia bieżące

O ile powyższe wydarzenia dały podwaliny pod dzisiejszą Theę, na aktualną sytuację największy wpływ miały wydarzenia ostatniego stulecia. Poniżej znajduje się krótki opis najświeższych - czasami niezwykle dramatycznych - wydarzeń.

Powstanie Avalonu i Kastyljska Armada

Trzy Królestwa Avalonu - wraz z Inlandią i Szocją - niedawno, bo w roku 1658, zjednoczyły się pod berłem Królowej Elaine. Włożyła ona wiele wysiłku, by odrzucić wszystko, co miało związek z montenskim najeźdźcą, jeszcze więcej zaś, aby jej ziemie uznano za liczące się na arenie międzynarodowej królestwo. Ogłosiła całkowitą niezależność religijną od Kościoła Watycyńskiego i stworzyła nowy szczebel w drabinie społecznej Avalonu, żeglarza. Wszyscy ludzie służący we flocie zostali zrównani w prawach ze szlachtą rycerskiej krwi. Tacy „szlachetni żeglarze” lupili castilliańskie galeony, vodacciańskie statki handlowe i montenskie okręty. Oficjalnie Elaine potępia ich czyny, lecz nie jest żadną tajemnicą, iż kufry w avalońskim skarbcu wypełnione są zrabowanym przez nich złotem.

W roku 1659, król Castille postanowił sprawić, by wyspiarze zapłacili za swoją bezczelność. Rozkazał zbudować wielką flotę i wysłać ją przeciw Avalonowi. Przedsięwzięcie to okazało się gorką lekcją dla Castille. Avalońscy szpiedzi odkryli ich plany, skutkiem czego i piraci od samego początku sabotowali budowę floty. Człowiek postawiony na czele armady absolutnie nie nadawał się na admirała. Gdy Armada w końcu postawiła żagle, natrafiła na sztorm, który zatopił jedną trzecią okrętów. W pobliżu wybrzeża Avalonu Castillanie odkryli,



że ich okręty są zbyt ciężkie, by manewrować w płytkich wodach. Mniejsze statki Avalonczyków nie miały takiego problemu. Po tym, jak połowa pozostałych statków została zniszczona ogniem avalońskich dział, reszta floty zrobiła zwrot przez rufę i Królowa Elaine ogłosiła zwycięstwo nad największą i najpotężniejszą flotą wojenną Thei. Wydarzenie to wyniosło małe państwo na salony theańskiej polityki.

Powrót Białej Śmierci (1665 AV - 1666 AV)

Kilka lat temu, Biała Śmierć - niewidziana od Wieków Średnich - raz jeszcze podniosła ohydny łeb w Avalonie, Castille i częściach Montaigne. Richard Kailean (naukowiec, dzięki któremu Kościół dysponuje jakąkolwiek wiedzą na temat tej choroby) skrupulatnie obserwował i katalogował jej symptomy, spekulując na temat możliwych przyczyn. Gdy już zaczynał opracowywać plan zwalczania plagi, zniknęła ona równie szybko, jak się pojawiła. Od tego czasu było bardzo niewiele możliwości jej obserwacji, ale naukowcy czekają teraz z mieszaniną niecierpliwości i strachu na kolejną okazję.

Wojna kupiecka pomiędzy Vodacce a Vendel (ok. 1620 AV - do dnia dzisiejszego)

Vestenmannavjarowie przez długi czas byli postrzegani jako krwiożerczy barbarzyńcy, ale w miarę jak Thea wychodziła z Mrocznych Wieków, budził się wśród nich nowy duch. Kasta rolnicza zamieniła się w kastę kupiecką, wytworzyła zdolności polityczne i wyparła wojowników, którzy na długo opuszczali domy. Zaczęli wykorzystywać szybkie Vesteńskie statki do przewożenia towarów. Handel z innymi nacjami powiększał zarówno ich majątek jak i prestiż. W ciągu kilku dziesięcioleci przejęli polityczną władzę nad swoją ojczyznę, wypychając bandy wyzutych z władzy wojowników na obrzeża kraju i społeczeństwa. Przyjmując nazwę „Vendel” rozpoczęli budowę potężnego imperium handlowego. Do roku 1600 udało im się stworzyć ligę gildii, mającą za zadanie dopilnować ich interesów, rozsianych po całej północnej części Thei. Liga stała się więc ciałem, które faktycznie rządzi krajem. Wojna o Krzyż jedynie wzmocniła wpływy Vendelu i gdy Eisen się rozpadło, Vendelowie szybko wypełnili sobą powstałą próżnię. W przeciagu kilku dziesięcioleci stali się jedną z najpotężniejszych nacji świata.

Naturalnie Vodaccianie nie zignorowali zagrożenia dla swojej pozycji. Gdy waluta Vendelów – gilder – stała się powszechnym środkiem płatniczym, a vendelscy kupcy zaczęli pojawiać się w każdym porcie, Vodaccianie roz-

poczęli cichą wojnę handlową ze swymi rywalami. Podnosili ceny, blokowali porty i wykorzystywali monopol na handel z Sułtanatem Półksiężycza, żeby powstrzymać ekspansję Vendelów. Wynik tych zmagani wciążył nie jest ławy do przewidzenia: na chwilę obecną Vendel ma w garści północ, a Vodacce południe. Już niebawem jednak gdzieś nastąpi przełom.

Reduta Montegue'a i wojna castilliańsko-montenska (1666 AV - do dnia dzisiejszego)

W roku 1664 Król Montaigne przerwał pięćset lat milczenia, otwarcie przyznając się do uprawiania czarnoksięstwa. Inni montenscy arystokraci szybko poszli za jego przykładem, doprowadzając kościół do szału. W roku 1666 Wielki Inkwizytor Verdugo zgromadził armię złożoną głównie z Castillian, która pomaszerowała na stolicę Montaigne. Inkwizycja zażądała, by sam król oddał się w jej ręce, by można go było osądzić za herezję. Władca odmówił. Większość jego wojsk była rozproszona po rubieżach wielkiego państwa, rzucił więc przeciwko wysłannikom Kościoła skromne siły, które miał pod ręką. Nie były one w stanie stawić skutecznego oporu Castillianom. Montenczycy zostali zdziśiátkowani i na drodze potęgi Watycynu pozostała tylko garstka żołnierzy oraz królewska straż przyboczna.

W miarę postępów najeźdźczej armii, sypał się montenski łańcuch dowodzenia, aż wreszcie dowództwo przypadło młodemu kapralowi nazwiskiem Montegue. Przerzucił on żołnierzy i muszkietierów do pałacu i rozkazał uformować linię przed główną bramą. Następnie wybrał dwóch najlepszych strzelców i rozkazał im ustawić się na flankach i strzelać do każdego wrogiego oficera, jakiego zdołają dostrzec. Gdy wrogowie znaleźli się w zasięgu strzału, pierwszy rząd muszkietierów dał ognia, po czym wycofał się, by przeładować broń i oczyścić pole do strzału dla drugiego rzędu. Do tego strzelcy wyborowi wyrwali z szeregów wroga każdego dostrzeżonego oficera. Castilliańskie natarcie załamało się nadspodziewanie szybko, a niestrudzeni muszkietierowie Montegue'a okazali się dla kościelnej armii przeciwnikami, na których nie ma sposobu. Wreszcie odtrąbiono odwrót. Żołnierze Montegue'a ruszyli w pościg i doszczętnie rozgromili przeciwników, nie pozwalając żadnemu ująć z życiem.

Po tym zdarzeniu, Montegue został mianowany Wielkim Generałem armii Montaigne a Król ogłosił się Imperatorem. W odwecie za atak, l'Empereur nakazał swemu nowemu ge-



neralowi najechać Castille. Obecnie jego armie zajmują zachodnią część ziem należących do tego bogobojnego państwa, powiększając wpływy Imperatora i przynosząc ludziom wolność od ucisku Kościoła Watykańskiego.

Śmierć Hierofanty

Wkrótce po Reducie Motegue'a, Watykański Hierofanta wybrał się do Montaigne w celu naprawienia stosunków z l'Empereurem. Podczas odwiedzin nagle zachorował i po kilku dniach zmarł. Montenczycy oświadczyli, że dosięgła go zaraza i spalili ciało, by nie dopuścić do jej rozprzestrzenienia. Choć Kościół nie dał wiary ani jednemu słowu Montenczyków, nie był w stanie nic zrobić – śmierć Hierofanty pogrążyła Watycyn w chaosie.

W myśl kościelnej tradycji, każdy kolejny Hierofanta musi zostać jednomyślnie wybrany przez konklawe kardynałów. Konklawe przez dwa lata nie było w stanie podjąć jednomyślnej decyzji i w ten sposób od dwóch lat Kościół pozostaje bez ojca.

Brak pasterza sprawił iż owieczki znalazły się w nie lada opresji. Co więcej, Inkwizycja poczuła się bezkarna. Organizacja ta odpowiada wyłącznie przed Hierofantą, a gdy tego zabrakło, nie został nikt, kto mógłby ją powstrzymać. Najbardziej znaczącą zmianą było pospieszne odwrócenie Kościoła od ludzi nauki.

Wszystko zaczęło się, gdy avaloński uczony nazwiskiem Jeremy Crook opublikował pracę podważającą fundamenty alchemii, podstawy metafizycznych teorii głoszonych przez Kościół od czasów Trzeciego Proroka. Zamiast tego, zaproponował metodę badań naukowych nazwaną "empiryzmem". Praca Crooka wzbudziła wśród jemu współczesnych tyle kontrowersji, że przyciągnęła uwagę Inkwizycji. W kościelnym procesie uczony został uznany winnym i skazany na śmierć. Od czasu tego wydarzenia, wszelkie badania naukowe którym patronował Kościół praktycznie ustały. Świeccy uczeni wciąż pracują, ale oto po raz pierwszy w historii Kościół Watykański nie jest już siłą napędzającą postęp cywilizacyjny Thei.

Nacje

Poniżej znajdują się opisy każdej spośród ośmiu zaludniających Theę nacji. Więcej szczegółów na ich temat można znaleźć w Przewodniku Mistrza Gry oraz w dodatkach poświęconych poszczególnym nacom. Gracze mogą poprosić Mistrza Gry o zrobienie i udostępnienie kserokopii stosownych wiadomości na temat nacji ich bohatera z Przewodnika MG (ale to Mistrz ma ostatnie słowo w kwestii tego, jaki materiał udostępni graczom do wglądu).

Avalon

Na północny zachód od kontynentu theańskiego leżą Wyspy Przecudne, na których mieści się Trójkrólestwo Avalonu. Trzy korony połączone jednym przeznaczeniem i jedną drogą, Avalon to miejsce tajemnic i rzeczywistości mieszącej się z baśnią. Ci, którzy odwiedzili wyspy, na zawsze pamiętają rosę nadającą trawie blask szmaragdów, białe jak puch chmury płynące po lazurowo błękitnym niebie oraz mroczne, groźne lasy.

W opowieściach przybyszy, Avalon wydaje się żyjącą krainą baśni. Jeśli zaś zapytać samych Avalonczyków, uśmiechną się, puszczą oko i przypomną, żebyś nie wychodził samotnie nocą z domu - a jeśli już musisz, to nie bez żelaznego krzyża na szyi lub czterolistnej koniczyny w kieszeni.

Geografia

„Jeśli w Avalonie akurat nie pada, zaczekaj minutkę - zacznie.”

To co Theanie znają pod zbiorczą nazwą Avalonu, w istocie jest związkiem trzech wyspiarskich królestw: Avalonu, Inlandii oraz Szocji. Każda wyspa ma swoją własną specyfikę, ale generalnie rzecz biorąc, niewiele różni się od pozostałych. Sam Avalon nie jest szczególnie górzysty, ale sporo na nim pagórków, dolin, wrzosowisk i mokradeł.



Na wyspach deszczu jest więcej niż pod dostatkiem, co w połączeniu z ciepłym klimatem sprawia, że plony są obfite. Każdego ranka i wieczora pojawia się gęsta mgła, która zdaje się utrzymywać całą noc i nawet lodowate wiatry wiejące od morza nie potrafią jej rozproszyć.

Polityka

Mówić o Avalonie, to mówić o jego Królowej – są jednym i tym samym. Gdy Elaine wstąpiła na tron, z Castille przyszła propozycja małżeństwa, ale młodziutka królowa odmówiła. „Nie mogę wyjść za Castille” powiedziała „Bo poślubiona zostanę Avalonowi.”



Zgodnie z ustanowionymi czterysta lat temu prawami, Parlament „doradza” Królowej w sprawach państwa. Bez zgody Lordów Królowa nie może ustanowić nowego prawa, a jeśli oni chcą to uczynić, wpiertw muszą się postarać o jej przyzwolenie. Pozostają więc w niepewnej równowadze, którą bardzo łatwo zachwiać. Szczęśliwie, młoda Królowa Avalonu okazywała się biegłą w negocjacjach z Parlamentem.

Inlandia również jest monarchią, ale król Inlandii jest nie przypomina w niczym monarchini. Pamięć o przygodach i wybrykach „Szalonego Jacka O'Bannona, Króla Inlandii” przetrwała w setkach pieśni. O'Bannon liczy sobie podobnie ponad tysiąc lat i nikt, kto kiedykolwiek spojrzał w jego wiekowe oczy nie odważy się temu zaprzeczyć. „Szalony Król O'Bannon” pojawiał się niezliczoną ilość razy w historii Inlandii, zjawiając się i znikając zawsze tak samo. Zanim O'Bannon odchodził, nieodmiennie składał obietnicę: „Niebawem tu wrócę.” Potem oddalał się z torbą podróżną przerzuconą przez ramię i z siedmiomilowymi butami na nogach.

Choć Szocja jest najmniej zorganizowana ze wszystkich Królestw Avalonu, nikt nie może zaprzeczyć jej jednności. Górskie Klany wybrały jednego ze swoich – Jamesa MacDuffa – by służył im jako Najwyższy Król. MacDuff wiele uczynił dla Szocji, choć jego wrogowie oskarżają go, że stał się tylko błaznem na dworze Elaine. Wsparcie jakie James ofiarował młodej Królowej dało jej siłę, której potrzebowała aby utrzymać tron i w rewanżu za to wsparcie, Avalon hojnie się Szocji odwdzieczył.

Ludność

Choć podzieleni przez morze i uprzedzenia, mieszkańcy Avalonu są ze sobą bliżej, niż chcieliby się do tego przyznać. Na pierwszy rzut oka są różni, ale w głębi serca niezwykle podobni.

Avalonczycy to zdrowe plemię, ukształtowane przez surowe życie jakie wiodą. Choć wyspy są usiane farmami, większość mieszkańców żyje z rybołówstwa. Na wybrzeżach jest tyle rybackich wiosek, że nie dziwi fakt, iż mieszkańcy Avalonu mówią o wodach „Matka Głębina”. Woda odgrywa ważną rolę w kulturze i duchowości Avalonu, rolę którą na prawie pięćset lat próbował negować Kościół Watykański. Na długo przed nadejściem Kościoła, pierwotna religia Avalonu nauczała głębokiego szacunku dla wód. Zgodnie z legendą, strumienie, mokradała i rzeki na wyspach są pod opieką tajemniczej istoty





znanej jako Pani Jeziora. Naucza się, że Avalonczycy i Pani zawarli w najdawniejszych czasach święte przymierze, którego symbolem jest kielich zwany „graal”. Był on był symbolem obietnicy złożonej przez Avalonczyków na ręce Pani, obowiązkiem prawdziwego króla Avalonu było utrzymywać jego wody nieskalanymi. Brzegi Avalonu zostały okryte magiczną mocą. Ta moc znana była jako „Wielkie Czary” i tak długo, jak król dotrzymywał obietnicy, Avalon pozostawał krainą magii i cudów.

Niestety (jak mówią baśnie) obietnica została złamana i wkrótce potem Avalon został najechany i podbity przez Montenczyków. Gdy Elaine przyszła z mgieł i oświadczyła, że jest potomkinią króla, który jako pierwszy dzierzył graala, na dowód prawdziwości tych słów niosła kielich w dłoniach. Na Avalon powróciły Wielkie Czary.

Elaine uczyniła wiele, by przywrócić Avalonowi dawną chwałę. Przywróciła starożytny zakon rycerzy, który niegdyś bronił Najwyższego Króla. Gdy zasiada w radzie, by wysłuchać prośb swego ludu i wymierzać sprawiedliwość, otaczają ją zawsze jej rycerze. Ponieważ rozpasani montenscy zarządcy pozostawili skarbiec Avalonu pustym, kwestię ochrony wybrzeży powierzyć musiała najemnym żeglarzom i lokalnej straży. Lecz kaprowie okazali się być wielkim atutem królestwa, zapelniając puste kufry bogactwami z ładowni castilliańskich i montenskich statków.

Inlandia i Szocja w równym stopniu skorzystały na przymierzu z Avalonem. Oba królestwa odzyskały swe ziemie i nie muszą się już obawiać okupacji. Jednak pośród doradców obu Królów są nacjonaliści wołający o niepodległość, nawet, gdyby miała ona zostać okupiona rozlewem krwi.

MacDuff zwykle odrzuca takie żądania, przypominając jak łatwo byłoby Montenczykom powrócić i zmiażdżyć osamotnionych Szotów. O'Bannon, w zależności pogody, po prostu obcina krzykaczom głowy, lub tłucze ich tak długo, póki nie przeproszą. Wciąż jednak krążą plotki, jakoby szalony król Inlandczyków szykował jakąś rebelię przeciwko Elaine, zaś o stosunkach MacDuffa z młodą i piękną królową krążą plotki zgoła innego rodzaju.

Powszechne imiona męskie: Aidan, Alan, Bran, Dwyer, Edward, Finn, Harold, Jerome, Keith, Liam, Luke, Malcolm, Michael, Morgan, Ossian, Quinn, Richard, Shawn, Thomas, Walter

Powszechne imiona żeńskie: Aileen, Alison, Bridgit, Caroline, Denise, Elaine, Grace, Helen, Jane, Karen, Leila, Maeve, Mary, Pamela, Sabbina, Sybil, Teresa, Veronica

Sidhe („szii”)

„Tak straszliwa i niewinna jak burza”

- Lady Katharine, opisując Królową Sidhe

Pani Jeziora wywodzi się z Sidhe, starożytnej i potężnej rasy, która dopiero niedawno powróciła do brzegów Avalonu. Wyspy zdają się być jedynym miejscem, w którym można spotkać Sidhe (choć pewien vendelski archeologista zasugerował związek między nimi, a usuryjską Matuszką), sami Avalonczycy twierdzą, że to najstarsze istoty jakie żyją na świecie. Choć montenskie „bajki” przedstawiają ich jako psotne stworzenia tańczące wokół muchomorów, Avalonczycy wiedzą lepiej.

Istnieją dwa różne typy Sidhe (opisane w sławnej książce „Rzecz o Dobrym Ludku” autorstwa Lady Katharine): *seelie* i *unseelie*. Choć *seelie* są powszechnie uznawane za mniej nieprzyjemne, to jest tak tylko dlatego, że *unseelie* są wyjątkowo złowrogie. Wszyscy Avalonczycy wiedzą, że z Sidhe – *seelie* i *unseelie* – nie można żartować. Rozmawiając o nich używają imienia „Dobry Ludek” obawiając się nazwać ich inaczej. Niemal cała etykieta i kultura Avalonu wywodzi się od przesądów związanych z Sidhe. Mieszkańcy Avalonu nigdy nie kradną koni (z obawy, że zwierzę jest pukiem, który zmienił kształt), nigdy nie schodzą ze ścieżki prowadzącej przez las (lasy zawsze są mroczne i straszne) a także zawsze noszą pensa w lewym bucie (dla ochrony przez psotami *seelie* i okrucieństwem *unseelie*).

Castille

Castille jest najbardziej eklektyczną spośród wszystkich nacji Thei. Założona przez jeden z najstarszych rodów Starego Imperium, cieszyła się niegdyś przymierzem z Sułtanatem Półksiężycy, jest jedną z dwóch nacji, w których nie rządzi arystokracja o krwi skażonej czarnoksięstwem jest też opoką dla Kościoła Watykańskiego. Jednak pomimo powtarzają-

cych się przez setki lat inwazji – militarnych i innych – serce Castille pozostało niezmienione. Castille była, jest i zawsze będzie krajem, który dba o swych poddanych.

Geografia

Castille leży na południowo-zachodnim krańcu Thei, na południe od Montaigne. Tak położony region jest idealny pod względem ekonomicznym. Są tam nieprzebrane kopalnie, żyzna ziemia i hojne dla rybaków wody. Ludności Castille nigdy nie brakowało jedzenia ani zapasów. Zimy są tam krótkie i łagodne, a lata długie i umiarkowanie ciepłe. Dawniejsza nieograniczona eksploatacja ziemi obniżyła wydajność upraw, ale wiedza przekazana przez Kościół pozwoliła to naprawić. W rzeczy samej, organizacyjne starania Kościoła zamieniły Castille w ekonomiczną potęgę.

Polityka

Na tronie Castille zasiada dynastia Sandovalów, zaś reszta kraju jest podzielona na okręgi zwane prowincjami. Grand, czyli głowa rodziny zarządzającej dla króla prowincją, ściągą podatki i wymierza sprawiedliwość. Dzięki zabiegom Kościoła, prowincje są mniej więcej równorzędne i każdy z grandów jest odpowiedzialny za utrzymanie i zakwaterowanie równej części królewskiego wojska. Król Castille niedawno zmarł, pozostawiając u władzy czternastoletniego syna. Chłopiec przezwany przez jednego z najsławniejszych dworskich poetów „Dobrym Królem Sandovaliem” zdołał utrzymać władzę przez dwa lata – dużo dłużej, niż przepowiadali to jego krytycy.

Choć oficjalnie najwyższym władcą Castille jest król, powszechnie wiadomo, że olbrzymi wpływ na decyzje władcy ma rada kościelnych doradców. Wielu jest takich, którzy nienawidzą Dobrego Króla i knują zdradę, ale trzy zamachy na jego życie zostały udaremnione, głównie dzięki ingerencji tajemniczej postaci znanej tylko jako el Vago. Zamaskowany Wagabunda okazał się więcej niż trudnym przeciwnikiem dla tych, którzy występują przeciwko koronie Castille, ale może zdarzyć się tak, że następnym razem el Vago nie zdąży z pomocą.

Dziś największym problemem Castille jest jej północny sąsiad. Po wyparciu armii kościelnej z granic Montaigne, General Montegue kontynuował kontratak póki nie znalazł się z wojskami w samej Castille. Niemal czwarta część kraju znalazła się



pod montenską okupacją. Oddziały Montegue'a rozbiły Castillianą obronę, zajmując ważne ze względów strategicznych i ekonomicznych punkty. Jednak odkąd Montegue rozdzielił swą armię na dwie części i z jedną wyruszył na podbój Usurii (tego posunięcia Castillianie do dziś nie potrafili zrozumieć), Montenczycy stracili impet i na chwilę obecną obie strony konfliktu znajdują się w patowej sytuacji.

Ludność

Łatwo jest opisać Castillian jako „chłodnych” i traktujących innych z rezerwą, ale łatwo też zrozumieć, dlaczego nie ufają oni wszelkiego rodzaju obcym. Historia Castille jest historią licznych najazdów, a okupacja kraju zawsze była długa i krwawa. Związanie pozycji Castille z Kościołem Watykańskim zapewniło, że kraj nigdy więcej nie znajdzie się w obcych rękach, równocześnie ułatwiając Castillianom przyjęcie nauk Proroka. Na nieszczęście, montenska inwazja sprawiła, iż ludzie zaczęli wątpić w siłę i oparcie dawane przez Kościół.

Castillianie są praktycznymi ludźmi. Zrozumieli korzyści płynące z przyjęcia Kościoła do swojej kultury. Castille jest jedynym państwem mającym akwedukty w każdym większym mieście. Castillianie cieszą się darmową publiczną edukacją. Ich woda jest czysta a ich ziemia daje więcej plonów niż gdziekolwiek indziej. W każdej, nawet najskromniejszej wiosce znajduje się kościół wyposażony w medykamenty i oferujący zasoby małej biblioteki, a prócz tego uczony człek biegły w nauce i medycynie. Aby krótko i trafnie podsumować, wystarczy powiedzieć, że Castillia nie są najlepiej wykształconą nacją Thei.

Ale są też ludźmi, w których krwi płonie pasja. Kochają muzykę, taniec i słyną z głębokiego przywiązania do rodziny zwanej z castilliańska *la familia*. Najważniejszą postacią w *la familia* jest matka, dzięki której na świat przychodzą dzieci. Castillianie żywią głęboki szacunek i uwielbienie dla ideału matki. Tradycyjne castilliańskie tańce są pełne pasji (niektórzy mówią, że pożądania) a ich muzyka jest pełna werwy i chwytająca za serce. Wpływ Kościoła na castilliańską muzykę doprowadził do

wytworzenia nurtu, nazywanego „pasją precyzji”, naturę którego perfekcyjnie oddaje brzmienie castilliańskiej gitary.

Montenska inwazja rozdziera Castille. Finanse państwa się sypią, arystokracja została pozbawiona ziemi a kraje ościenne niczym sępy czekają nad granicami. Dobry Król Sandoval czyni starania by utrzymać królestwo, ale jest tylko kwestią czasu nim załamią się linie frontu i reszta Thei wdrze się do Castille po swoją część łupów.

Powszechne imiona męskie: Alonso, Andrés, Baltasar, Benito, Carlos, Diego, Domingo, Esteban, Felipe, Gaspar, Hector, Jaime, Juan, Lucas, Miguel, Rodrigo, Sancho, Sebastian, Tomás

Powszechne imiona żeńskie: Andrea, Angela, Beatriz, Catalina, Clara, Constanza, Cristina, Floriana, Francisca, Inés, Isabel, Juliana, Lucia, Luisa, Maria, Ramona, Sancha, Susanna, Ursula, Violante

Eisen

Eisenczycy zawsze byli dumnym ludem. Dumnym z faktu, że jedyna magia, jaką władają to ta uczyniona przez przelanie własnego potu i krwi. Dumnym z tego, że jego przodkowie zbudowali kościelne imperium dla Hierofanty, i że to imperium przetrwało wieki. Dumnym z historii, w której jeden czyn odważny goni następny. Mając na uwadze stan w jakim dziś znajduje się Eisen, łatwo wybaczyć Eisenczykom, że próbują żyć przeszłością.

Geografia

Położone w centralnej części Thei, Eisen z dawien dawna pełnił kluczową rolę w theańskich wojnach i polityce. Armiom w czasie wojny zwykle potrzebne było pozwolenie Eisen na przemieszczenie się w obrębie jego granic, a los wielkich układów handlowych zwykle zależał od tego, czy Eisenczycy zezwolą okrętom na swobodną żeglugę po ich odcinku Rzeki, wyznaczającej południową granicę państwa. Jednak po Wojnie o Krzyż Eisen zostało zrujnowane. Pola uprawne zamieniły się w zryte buciorami żołdaków pobojowiska, nie było już komu opłacać garnizonów,





a statki kupieckie mogły beczelnie pokazywać rufę Eisenczykom, próbującym wyegzekwować należne myto.

Słońce Eisen wstało i po raz kolejny zaszło. Niedawne Imperium to dziś pusty kraj, w którym pod dostatkiem jest tylko śniegu i błota, a podróżnikom doradza się, by pomyśleli o wynajęciu zbrojnej eskorty.

Polityka

Eisen rozpadło się na siedem königreichen czyli „królestewek”. Każdym z nich włada Eisenfürst inaczej „Żelazny Graf”. I każdy z Grafów kontroluje źródło dracheneisen, metalu mocniejszego od stali i dwukrotnie przy tym lżejszego. Zgodnie z eisenską tradycją z metalu tego wykuwa się broń i zbroje dla szlachty. Właśnie ta przewaga pozwala Grafom utrzymywać władzę w Eisen.

Każdy Żelazny Graf rządzi swoim królestwem w inny sposób. Niektórzy tak jak Fauner Pösen trzymają wojsko i handel własną żelazną ręką. Inni, jak Reinhard von Wische, szczególnie związane ze sprawowaniem rządów pozostawiają podwładnym. Najbardziej jaskrawym przykładem polityki nie mieszania się do niczego jest Niclaus Träge, który nie zbiera podatków ani myt i tylko od czasu do czasu macza palce w polityce.

Ludność

Choć Eisen leży w ruinach, Eisenczycy są dalecy do bycia pokonanymi. Choć niektórzy załamali się w obliczu wojennej grozy, tych, którzy przetrwali, okropności wojny uczyniły silniejszymi. Eisenczycy jako całość mają więcej doświadczenia w walce niż jakakolwiek inna nacja. Armie większości theańskich państw w sprawach taktyki i strategii polegają na eisenskich doradcach.

Odkąd w Eisen nie pozostało już nic, czym można by było handlować, Eisenczycy zaczęli handlować wojną. Mają najznakomitsze akademie wojskowe w całej Thei i często fakt, iż jest się z krwi i kości Eisenczykiem jest uznawany za wystarczające kwalifikacje na dowódcę armii. Eisency najemnicy zwykle znajdują zatrudnienie jako żołnierze, ochroniarze lub zbrojni strzegący statków przed piratami. Wielu lojalnych synów pozostawiło swoje domy by walczyć na obczyźnie, wysyłając żołd pozostawionym w Eisen rodzinom.

Cechą, która charakteryzuje Eisenczyków jako nację jest upór. Eisenczycy nigdy się nie poddają. Mogą odpuścić na czas potrzebny by wylizać się z ran, ale w końcu zawsze powracają, gotowi znowu stanąć do boju.

Powszechne imiona męskie: Alban, Bernhard, Dierk, Erich, Gustav, Hans, Josef, Kurt, Lorenz, Max, Oliver, Philip, Reinhard, Rolf, Steffen, Volker, Wenzel, Wilhelm, Xaver

Powszechnie imiona żeńskie: Barbara, Corinna, Cornelia, Diana, Doris, Elsa, Eva, Gabriele, Ingrid, Jutta, Kirstin, Lena, Mona, Nina, Ruth, Sigrid, Sylvia, Theda

Montaigne

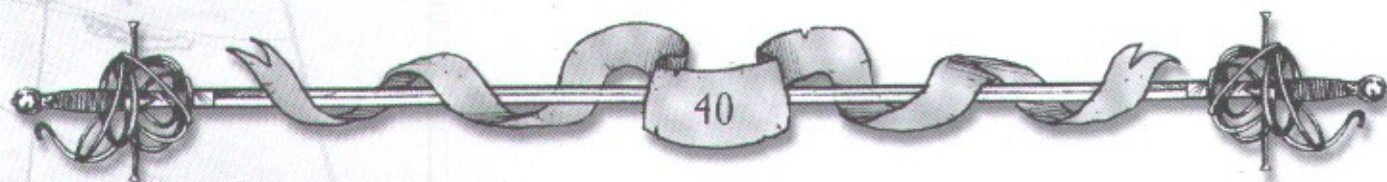
To co dla jednego wydaje się być dekadencją, dla innego jest rutyną. Montaigne leży w zachodnim wybrzeżu kontynentu niczym precyzyjny szafir. Jest centrum cywilizacji i mody oraz domem dla najsławniejszych artystów i tłem dla najbardziej fantastycznych budowli jakie widziały oczy ludzkie.

Geografia

Górne Montaigne leży na północ od Rzeki, zaś Dolne Montaigne, terytorium niedawno odebrane Castille, na południe. Ziemia jest nizinna, żyzna, idealna pod uprawę, istne morze zieleni ciągnące się aż po horyzont. Całość usiana jest małymi gospodarstwami – w Montaigne nie marnuje się ani kawałek ziemi. Jeśli coś nie jest ogrodem ani miejscem pod zabudowę, wykorzystywane jest pod uprawę. Rzeka obmywająca granice nawadnia cały teren.

Montaigne składa się z olbrzymich miast, dużych miasteczek i małych gospodarstw. Można podróżować całymi dniami i widzieć tylko domy wieśniaków. Ale gdy już dotrze się do miasta, oczom ukazuje się rozległa oaza cywilizacji, pełna pysznych pałaców, które olśniewają bogactwem. Metropolie są niemal całkowicie odseparowane od otaczających je ziem.

Gdy więc montenscy wieśniacy trudzą się każdego dnia by zaspokoić zachcianki swych panów i wyżywić siebie i rodziny, przedstawiciele klas wyższych, którzy zamieszkują miasta, nie znają słowa „umiarkowanie”.



Polityka

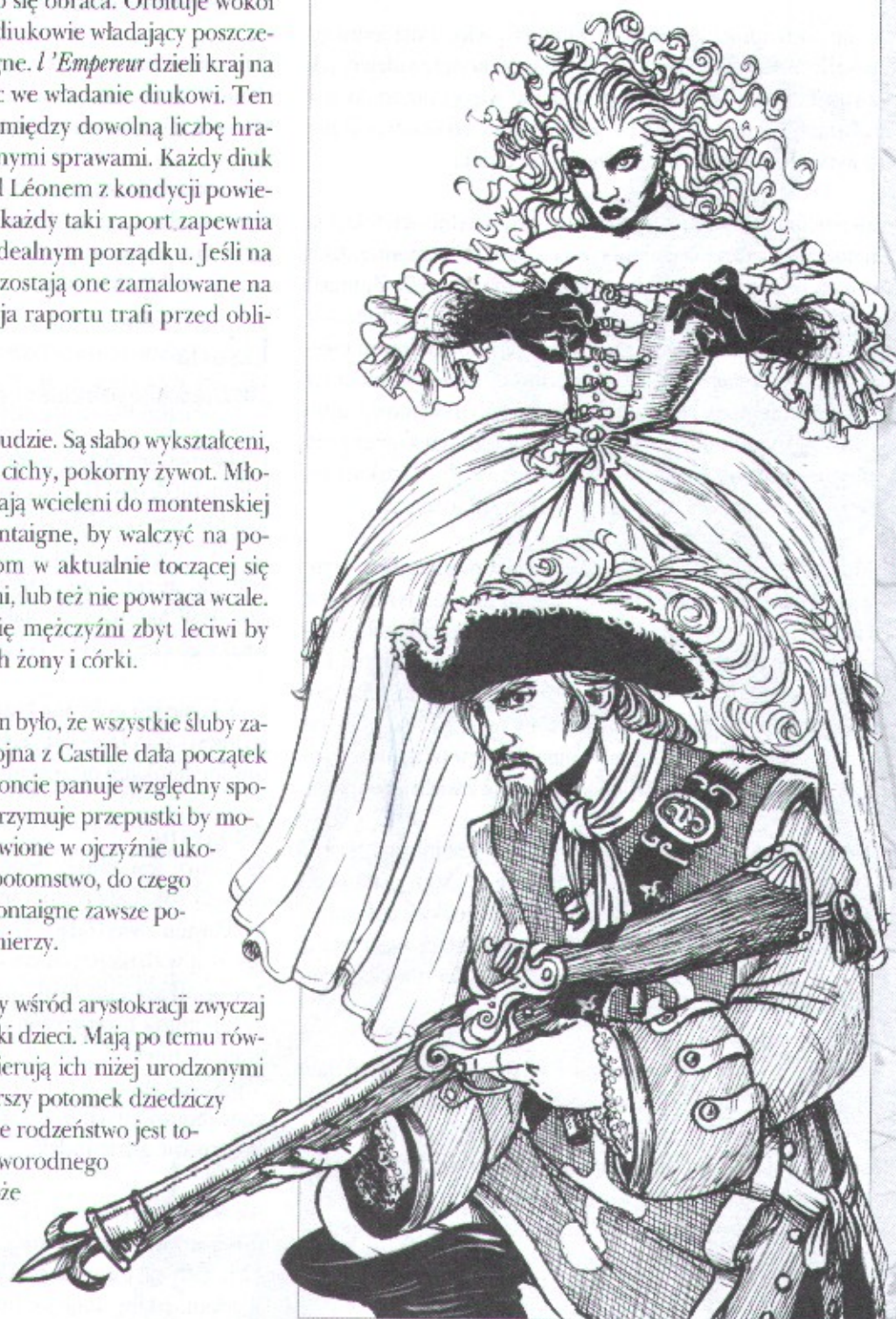
Polityka klasy rządzącej i mas pracujących obraca się wokół Léona Alexandre'a, *l'Empereura* Montaigne. Król Słońce, jak jest nazywany przez niektórych montenskich poetów, jest osią wokół której wszystko się obraca. Orbituje wokół niego arystokracja, zwłaszcza diukowie władający poszczególnymi prowincjami Montaigne. *l'Empereur* dzieli kraj na mniejsze części, każdą oddając we władanie diukowi. Ten z kolei może dzielić ziemię pomiędzy dowolną liczbę hrabiów, zajmujących się codziennymi sprawami. Każdy diuk regularnie spowiada się przed Léonem z kondycji powierzonej mu ziemi. I oczywiście każdy taki raport zapewnia Imperatora, że wszystko jest idealnym porządkiem. Jeśli na obrazie idylli są jakieś plamy, zostają one zamalowane na długo, zanim ostateczna wersja raportu trafi przed oblicze *l'Empereura*.

Ludność

Montenscy wieśniacy to prości ludzie. Są słabo wykształceni, płodzą dużo dzieci i prowadzą cichy, pokorny żywot. Młodzi chłopcy w wieku 15 lat zostają wcieleni do montenskiej armii i wysłani do dolnej Montaigne, by walczyć na pograniczu przeciwko Castillianom w aktualnie toczącej się wojnie. Wiele powraca kalekami, lub też nie powraca wcale. To sprawia, że rolę zajmują się mężczyźni zbyt leciwi by walczyć (40 lat i więcej) oraz ich żony i córki.

Dawniej montenskim zwyczajem było, że wszystkie śluby zawierano wiosną, ale ostatnio wojna z Castille dała początek nowej tradycji. Zimą, gdy na froncie panuje względny spokój, wielu młodych mężczyzn otrzymuje przepustki by mogli szybko pojąć za żony pozostawione w ojczyźnie ukochane i jak najszybciej splodzić potomstwo, do czego są zachęcani. Koniec końców Montaigne zawsze potrzebuje nowych rolników i żołnierzy.

Kontrastuje z tym praktykowany wśród arystokracji zwyczaj posiadania dwójki, najwyżej trójki dzieci. Mają po temu równie praktyczne powody, jakie kierują ich niżej urodzonymi rodakami. W Montaigne, najstarszy potomek dziedziczy ziemię, tytuły i majątek. Młodsze rodzeństwo jest tolerowane tylko dzięki łasce pierworodnego dziecka. Choć spadkobierca może zechcieć powierzyć bratu lub siostrze przywileje i obowiązki





hrabiego, w większości przypadków pozostawia ich własnemu losowi. Ta praktyka sprawia, iż na montenskie dwory trafia coraz więcej darmozjadów, z których każdy szuka miejsca by się zaczepić i środków do życia.

O ile roztropniej jest mieć w zanadru więcej niż jednego potencjalnego dziedzica (gdyż nie można przewidzieć, jak z rodziną obejdzie się los) posiadanie więcej niż trójki jest uważane za niestosowne i w złym guście. To oczywiście nie dotyczy Imperatora i jego dziewięciu córek.

Montenscy wieśniacy są gościnni i bezpośredni, arystokracja natomiast niedomówienia obróciła w sztukę. Na montenskich dworach nikt nie mówi dokładnie, co ma na myśli. Zamiast tego wpuszcza się rozmówcę w sieć misternych metafor i przykładów, zwykle unikając własnych sformułowań i wysługując się cytatami. Taki styl rozmowy może być męczący dla cudzoziemców i wielu zagranicznych dyplomatów, mimo doskonałej montenskiej kuchni i przepięknych kwater przy dworze, trwa na placówce wbrew swojej woli. Nacisk na to, by być nienagannie uprzejmym jest przytłaczający.

Montenczycy preferują radzenie sobie z niezręcznymi sytuacjami za pomocą gier słownych. Szczytem impertynencji jest zmuszenie kogoś do jasnej odpowiedzi, zwłaszcza, jeśli poruszany temat jest w ten czy inny sposób kontrowersyjny. Ich gadanina regularnie staje się męcząca, choć zabawna, z poważnej rzeczy robią rzecz lekką, tak, by nikt się nie musiał wypowiedzieć wprost. Osobnicy wspinający się w tych misternych gierkach na szczyty dowcipu są traktowani z wielką estymą.

Inną ulubioną rozrywką Montenczyków jest intryga, wraz z jej bliskim kuzynem, skandalem. Jeśli w ciągu ostatniego kwartału nie zdarzyło się nic interesującego, ktoś coś z pewnością uknuje. Goście z innych krajów mogą dostrzec, iż montenskie zmanierowanie jest przykrywką dla sączącego się zewsząd jadu.

Wpojona sztuka konwersacji i wypracowana przez lata umiejętność mówienia w sposób niebezpośredni czynią z nich szpiegów doskonałych. Nawet jeśli ktoś dopatruje się w ich słowach innego znaczenia, ignoruje ten fakt, jako zwyczajny w przypadku Montenczyków. Co więcej, jako że kraj Króla Słońce ustanawia standardy ubioru, manier i sztuki, montenscy dworacy są niemal wszędzie witani z otwartymi ramionami, co daje im dostęp do cudzoziemskich dworów i poufnych informacji.

Odkąd montenska armia wyparła Kościół Watykański poza granice kraju, montenscy arystokraci plawią się w odzyskanej swobodzie. W odróżnieniu od nich, wieśniacy nie czują się dobrze w nowej sytuacji, w której przyszło im żyć w kraju bez boga.

Powszechne imiona męskie: Ambroise, Blaise, Célestin, Daniel, Denis, Eugene, Félix, Gérard, Guy, Henri, Jacques, Jules, Luc, Marc, Martin, Pierre, Rémy, Sébastien, Victor, Zacharie

Powszechne imiona żeńskie: Aimée, Andrée, Arianne, Blanche, Camille, Cosette, Dominique, Esmée, Francine, Georgette, Henriette, Irene, Julie, Lydie, Nicole, Paulette, Rosemonde, Sylvia, Vivienne

Usuria

„W Usurii albo podzielisz się ciepłem, albo umrzesz z zimna.”

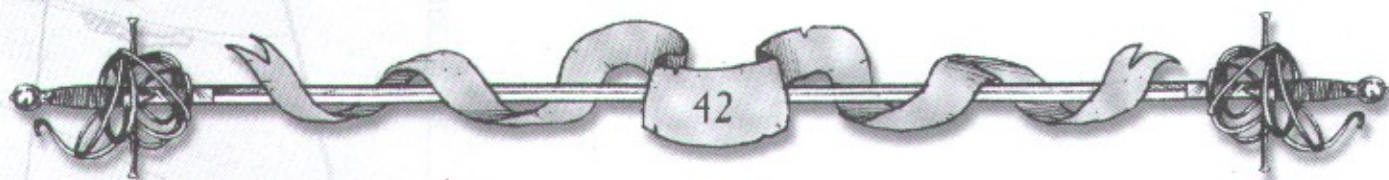
Późno wieczorem, gdy wiatr wieje od gór i kołysze w puszczy koronami drzew, rodziny zbierają się przy piecu by opowiadać historie o „Matuszce” (Mateczce Zimie). Chodzi po lasach z wielką miotłą w rękę i jeśli spotka dziecko, które oddaliło się od domu, zagania je z powrotem wołając „Sio, sio”. Jeśli nie okaże jej należnego szacunku, wrzuca je do wielkiego czarnego kotła i gotuje gulasz.

Usuria nie jest gościną krainą. Nie jest łagodną krainą. Ale jej mieszkańcy mają dobre, łagodne i pokorne serca, ukształtowane naukami otrzymanymi od Matuszki.

Geografia

W Usurii jest zimno. Śnieg i lód leży tam przez niemal okrągły rok. Gdy nie ma śniegu, jego miejsce zajmuje błoto. Pewien zwiedzający Usurię uczony napisał „Usurianie nie żyją w dzisiejszych czasach, oni żyją pięćset lat temu”. Nie spotkasz tam brukowanych traktów, ani niczego co przypomina nowoczesną architekturę – a nawet przestarzałą architekturę, jeśli o to chodzi. Nawet chatynki i chałupy Usurian są bardziej prymitywne w porównaniu do chat zajmowanych przez wieśniaków, którym poszczęściło się urodzić gdzie indziej.

Ale sami Usurianie wcale nie czują się jakby mieszkali na pustkowiu. W rzeczy samej, wyglądają na czerstwych i krępkich. Gdy się uważnie przyjrzeć, Usuria nie jest takim pustkowiem, jakim zdaje się być na pierwszy rzut oka. Ludzie



zbierają plony tam, gdzie ziemia nie powinna rodzić, w ich siódmu nadspodziewanie często wpada zwierzyna, a z polowu wracają z takimi okazami, że na ich widok każdy jeden awaloński rybak pozieleniałby z zazdrości. Wygląda na to, że Usuria naprawdę troszczy się o swoje dzieci, jakby Mateczka o której mówią, była czymś więcej niż legendą.

Polityka

W zasadzie władcą Usurii jest Gajusz, ale ponieważ wywodzi się on z chłopstwa, w trudnej sztuce rządzenia pomaga mu rada zwana Dumą. Rada złożona jest ze szlachty zwanej bojarami. Dawniej było tak, że to bojarzy kontrolowali politykę Usurii, a Gajusz pozostawał marionetkowym władcą.

Powiedzieliśmy: „dawniej”. Dziś w Usurii jest inaczej. Aktualny Gajusz, Ilia Nikołajewicz Sławigorodzki nie jest sympatycznym człowiekiem, a bojarzy nazywają go „Ilią Groźnym”. Pomimo strachu sianego wśród bojarów, Gajusz jest ukochany przez swój lud. Nie jest on, jak jego poprzednicy, lalczką tańczącą na sznurkach. Ostatni bojar, który ośmielił mu się sprzeciwić, został rzucony na pożarcie swoim własnym psom, a jego rodzina musiała patrzeć na ten makabryczny spektakl. Ilia jest człowiekiem, który ma swój rozum, wykuwa swoje przeznaczenie i podejmuje decyzje mając na uwadze dobro swego ludu, nie zaś sakiewki swoich bojarów.

Ludność

Usurianie są niewysocy i barczyści. Prości ludzie mają zwykłe ciemne włosy i oczy. Tylko szlachcom - zwłaszcza ukochanym przez Mateczkę Zimę - zdarza się otrzymać Dar szmaragdowozielonych oczu. Mężczyźni zwykle noszą długie włosy i brody, kobiety zaplatają zaś włosy, a mężatki skrywają je przy tym pod chustą.

Jak Usurianom udaje się cieszyć względnym dobrobytem w zasypanym śniegiem kraju?

W Usurii, sama ziemia jest żywa, z radością witająca kolejne pory roku i walcząca z wrogiem u boku mieszkańców. Starożytny duch, który zamieszkuje w wysokich górach i zmarzniętych jeziorach Usurii szanuje uczciwość i lojalność oraz ciężką pracę. Żaden człowiek, który nie boi się brudzić rąk pracą nie





będzie głodował. Tak długo, jak trwa Duma, kraj będzie trwał przy jej boku.

Nie oznacza to, że drzewa rodzą owoce na życzenie, ani że życie usuryjskiego rolnika jest łżejsze niż rolnika innej nacji. Zamiast tego, ziemia słucha swoich dzieci – i nagradza je za dobre uczynki, a karze za złe. Jeśli usuryjski rolnik trudzi się przez cały rok i przedkłada obowiązki nad samolubne zachcianki, zostanie nagrodzony. Niezależnie od tego, jaki trudny by nie nadszedł czas, jego ziarno zakiełkuje a jego rodzina nie będzie głodna.

Mieszkańcy Usurii (nawet bojarzy) żyją w bliskości z naturą i zwykle chętnie spędzają zimy w górach, w otoczeniu dzikiej przyrody. Ich umiłowanie ojczystej ziemi odzwierciedlane jest przez ich potężną magię: Mateczka Zima daje im możliwość przyjmowania kształtów zwierząt, pozwalając doświadczyć świata widzianego oczyma dzikiego stworzenia.

Żaden najeźdźca nie doszedł w Usurii dalej niż do pierwszej napotkanej rzeki. Barbarzyńskie hordy z Kitaju wyginęły od zarazy i głodu. Twardzi wojownicy z Eisen zwykle wspomínają bez sentymentu generała Johanna von der Velde, który w roku 523 poprowadził ich do ataku na najbardziej wysuniętą na południe prowincję Usurii. Armia odnalazła się, gdy stopniały śniegi – zginęła zagrzebana w śnieżnej burzy, która rozpetęła się w środku lata.

Usurianie o potężnym duchu zamieszkującym ich kraj mówią „Matuszka”. Podobno pojawia się pod postacią starej kobiety o żelaznych zębach i paznokciach. Nie cierpi impertynencji, ale hojnie wynagradza tych, którzy okazują jej szacunek. Dzieci się poucza, że gdyby ją potkały mają zachowywać się grzecznie, bo Matuszka chętnie pożera małe dziewczynki i chłopców. Usurianie mocno wierzą, że Matuszka służy im za nauczycielkę dobrego zachowania i goście, którzy nie rozumieją tego aspektu ich religii zwykle zdają się być zupełnie zagubieni w niektórych usuryjskich zwyczajach.



W wierze Usurian zaraz obok Matuszki miejsce ma Pierwszy Prorok. Prawowierny Kościół Usurii przekazuje nauki Pierwszego Proroka, ale ignoruje słowa Drugiego i Trzeciego. Usurianin mógłby powiedzieć: „Jeśli Pierwszy wyłożył rzecz jak należy, po co słuchać następnych?”

Praktyczne, uczciwe i bezpośrednie słowa podobne powyższym tworzą sedno usuryjskiej filozofii. „Jeśli coś działa, po co przy tym majstrować?” mogłoby być ich hasłem narodowym.

Powszechne imiona męskie: Aleksandr, Aleksiej, Borys, Dymitrij, Fiodor, Georgij, Ilja, Jewgienij, Josif, Kirył, Michail, Nikita, Piotr, Rusłan, Siergiej, Stawier, Timofiej, Wasylj, Witalij, Władimir

Powszechne imiona żeńskie: Anastazja, Anna, Awdotia, Bogna, Daria, Galina, Irina, Jekaterina, Katia, Lizawieta, Ludmiła, Maria, Nadjeżdza, Natalia, Natasza, Oksana, Olga, Raisa, Sofia, Sonia, Tamara, Tatiana

Vendel / Vestenmannavnjar

„Kiedys, sprzedawanie duszy było metaforą. Vendelowie uczynili z tego styl życia.”

Dawno, dawno temu, nacja Vendelów nazywana była Vestenmannavnjar (VES-ten-man-NA-ven-jar), najważniejsza z ich wysp, Oddis nosiła nazwę Oddiswulf a stolicę, dzisiejsze Kirk nazywano „Kirkjubajarklauster.” Ale czasy się zmieniają. Niektórzy mówią, że Vendelowie odrzucili swoje dziedzictwo. Lecz to, co dostali w zamian, jest równie potężne. Wpływy książąt kupieckich z Vodacce zaczynają słabnąć, a doprowadziła to tego właśnie Liga Vendelska.

Geografia

Ojczyzna Vendelów mieści się na dziewięciu wyspach. Stolica, Kirk, położona jest na wyspie Oddis. W pobliżu wybrzeża ziemia jest płaska i nadająca się pod uprawę, ale im dalej w głąb lądu, tym więcej skał i niedostępnych szczytów. Wielkie, charakterystyczne pasmo górskie w samym środku Oddis to góry Hjalmarr, zajmują one ponad połowę powierzchni wyspy. Nie ma przez nie przejścia, więc opasano je drogą łączącą ze sobą wszystkie miasta. Wielkie góry Hjalmarr dawały niegdyś stal służącą do wyrobu najświetniejszej broni w całej północnej Thei –

ustępującą jedynie smoczej stali z Eisen. Dziś, metal z gór Hjalmarr nie jest już przekuwany w miecze, włócznie i topory, zamiast tego, bije się z niego twardą walutę.

Pogoda w Vendel jest niemal zawsze chłodna, ale na pocieszenie natura dała Vendelom licznie występujące gorące źródła. W ich pobliżu często powstawały miasta i wielu Vendelów twierdzi, że mają one mistyczne właściwości. Niektóre ponoć mają właściwości uzdrawiające, inne przedłużają młodość, a jeszcze inne dodają wigoru w sprawach, o którym nie wypada tu mówić.

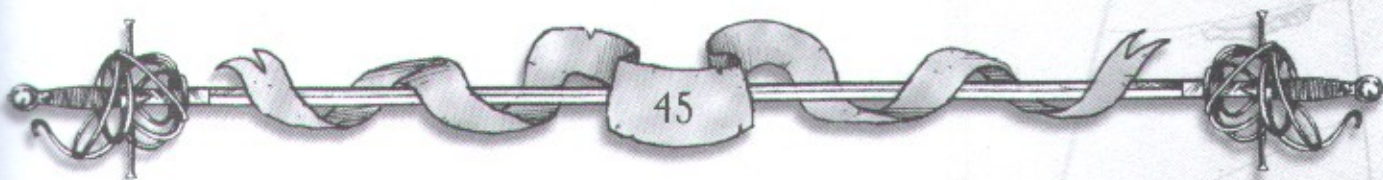
Polityka

Choć oficjalnie Vendel wciąż pozostaje monarchią, od wielu lat w kraju panuje bezkrólewie. Ostatni król zniknął ponad sto lat temu, po starciu z Ligą spowodowanym różnicą zdań na tematy wojskowości. Od czasu tego zniknięcia, struktura polityczna kraju poszła w rozsypkę, co pozwoliło Lidze na całkowite przejęcie kontroli nad wojskiem i innymi żywotnymi dla kraju sprawami. Liga tworzy, interpretuje i egzekwuje prawa oraz występuje w charakterze ambasadora Vendel w ościennych państwach.

Władzę w lidze sprawuje dziewięciu Ławników i 91 Mandatariuszy. Urząd Ławnika jest zarezerwowany dla Gildii, które stworzyły Ligę, wyjątkiem jest Ławnik z Eisen, który odziedziczył miejsce po śmierci starego eisenskiego Imperatora. Mandatariusze są wyłaniani podczas corocznej licytacji – urząd trafia do tych, którzy dadzą najlepszą cenę.

Sytuacja polityczna Vendel jest w chwili obecnej co najmniej niejasna. Kraj deklarował swoją neutralność w niemal każdej sprawie natury politycznej czy militarnej w przeciągu ostatniego stulecia. Jedyną sprawą, co do której Vendel nie pozostał neutralny, był gilder.

Zaczęło się od tego, że gildie stworzyły system weksli, które miały być używane zamiast gotówki. Jednak „gildery” jak nazywano owe papiery okazały się dla kupców cenniejsze niż lokalnie bita moneta i Liga ujrzała w tym okazję do zrobienia interesu. Wypuściła papierowe pieniądze, których wartość opierała się na majątku Ligi i ustanowiła gwarantowany kurs wymiany, który nigdy nie miał się zmienić. To było ryzykowne posunięcie, ale powiodło się i theańska ekonomia znalazła się w rękach Ligi.





Dziś gilder jest najpopularniejszą walutą w całej Thei. Jedyne kraje, w których nie jest uznawany są Usuria, Castille i Vodacce. Tak naprawdę, to właśnie wprowadzenie gildera rozpało prawdziwy ogień pod konfliktem pomiędzy Vendel a Vodacce. Jeśli Castillianie lub Usurianie oficjalnie zaakceptują gildera w swoich krajach, może to oznaczać koniec wojny.

Ludność

Można powiedzieć, że Vendelowie i Vestenmannavnjarowie to dwie odrębne nacje. W Vendel, najwięksi rzemieślnicy i przedsiębiorcy świata postawili rezydencje dla najbogatszych kupców Thei. O ile bez wątpienia Vodacce mogą się poszczycić swoimi kurtyzanami, Vendelowie szczytą się swoją kurtuazją względem gości. Odwiedzającym ten surowy kraj podtyka się pod nos najlepsze potrawy, najlepsze napoje i delikatesy wszelkiego autoramentu, sprowadzane z dalekich stron bez oglądania się na koszt. Pewien kupiec powiedział kiedyś: „Gdy jesteś w Vendel, pławisz się w komforcie i nadmiarze.” Oczywiście Vestenmannavnjarowie zmieniliby to zdanie następująco: „Gdy jesteś w Vendel, dławisz się komfortem i nadmiarem.”

Lud zwany dziś Vendelami uczynił wszystko co było w jego mocy, by ich kraj był jak najbardziej przystępny dla cudzoziemców. Stworzyli nową kulturę, która stara się jak może, by zrobić jak najlepsze wrażenie na sąsiadach. Zmienili nazwy swoich wysp, miast, ulic, nawet swoje własne nazwiska, aby co poniektórzy goście nie mieli z nimi kłopotu. Dla nazw w rodzaju Eskjö, Örnslköldsvik, Soroya i Thórshöfn ukuto nowe, mniej „barwne” formy, co nie spotkało się z dobrym przyjęciem wśród vestenmannavnjarskich tradycjonalistów.

Zwolennicy tradycyjnego stylu życia uciekli z vendelskich miast w góry i ma mroźne pustkowia. Trzymają się kurczowo starego sposobu życia, gromadzą wokół ognisk, opowiadają historie o starożytnych bohaterach i minionych wojnach, naznaczają swe ciała runami, które ponoć mają moc samego stworzenia. Patrzą na światła bijące od vendelskich miast i wiedzą, że ich bracia nie zapomnieli o swoim dziedzictwie, a je sprzedali.

W vestenmannavnjarskiej religii bardzo istotnie znaczenie mają imiona. Vestenmannavnjarowie wierzą, że nawet gdy ciało umiera, dusza wciąż trwa, ale tylko tak długo, jak długo pamiętane jest jej imię. Z tego powodu Vestenmannavnja-

rowie nazywali miejsca na cześć wielkich bohaterów z przeszłości, tak żeby pamięć o nich przetrwała na wieki. Gdy Vendelowie pozmieniali nazwy miast i wysp, narazili pamięć o tych bohaterach» narażając na szwank stosunki Vestenmannavnjarów z ich przodkami, a wszystko to w imię przynajświętszego gildera.

Nie zaskakuje fakt, że wiele vendelskich miast znalazło się ostatnio na celu vestenmannavnjarskiego nacjonalizmu. Od wielu lat wody wokół Vendel były zagrożone przez piratów, a ostatnio, zaczęło być o tym głośno. Krążą plotki, iż wielu vestenmannavnjarskich piratów jest opłacanych złotem z vodacciańskich kufrów, ale dowodów na to nikt nie ma. Zanim Elaine wstąpiła na tron, na długich statkach można było spotkać wielu Inlandczyków. Królowa Avalonu kazała O'Bannonowi przysiąc, że jego poddani nie będą brali udziału w tym zbójckim i antypolitycznym procederze. Naturalnie przysięga O'Bannona i zapewnienia Vodaccian nie położyły kresu Vestenmannavnjarskim wyprawom hupieżczym. Tak właściwie, to w ostatnich latach aktywność piratów dramatycznie wzrosła, co odstrasza kupców od odwiedzin w Vendel i skłania Ligę do rozważań na temat podjęcia bardziej radykalnych środków zaradczych.

Powszechne imiona męskie: Alfgeir, Bragi, Bron, Eldgrim, Gellir, Hägir, Hallbjorn, Hrafn, Jön, Ketil, Magnus, Olvöld, Rein, Serk, Sigurd, Solmund, Thorfinn, Thrand, Ulf, Velëif

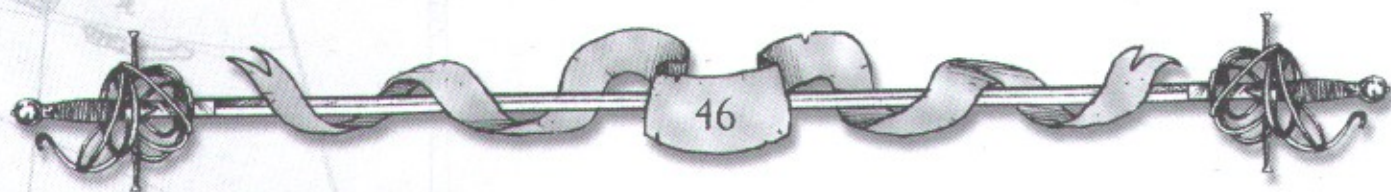
Powszechne imiona żeńskie: Asgerd, Asny, Bera, Dalla, Groa, Gudrun, Hrafnhild, Ingibjorg, Jofrid, Kadlin, Ljüfa, Osk, Rannvëig, Saun, Sigrid, Thorhild, Ulfeid, Vigdis, Yngvild, Yr

Vodacce

„Gdybym miał opisać Vodaccian jednym słowem, słowo to brzmiałoby „zdradziecy”

- Admiral Enrique Orduno

Zawsze spoglądaj przez ramię. Przez oba ramiona. Nigdy nie patrz kobiecie w oczy, chyba, że jesteś pewien, iż władasz szpadą lepiej od jej męża. I nigdy, przenigdy nie odwracaj się od wyzwania. Nie będziesz miał już okazji ponownie się odwrócić. Vodacce jest miejscem, w którym każde nierozważne słowo, niewinne spojrzenie, każde potknięcie, może okazać się ostatnim. Nie jest to bezpieczne miejsce dla nieroztropnych.



Geografia

Vodacce to zarówno półwysep na południu Thei jak i odchodzący od niego łańcuch niewielkich wysp. Za wyjątkiem terenów górzystych u centralnej części kraju, gdzie znajduje się była stolica Starej Republiki, większość Vodacce to tereny podmokłe. Położone nisko, w pobliżu wody i pocięte niezliczoną ilością strumyków i rzeczek. To oznacza regularne powodzie, brak stabilnej infrastruktury, a także sprawia, że zabudowa może składać się jedynie z niewielkich drewnianych budynków. W takich warunkach obrodzić może wyłącznie ryż na nizinach i winne grono oraz oliwki na terenach położonych wyżej.

Część lądowa jest podzielona na terytoria kontrolowane przez siedmiu Książąt Kupieckich. Każdy vodacciański Książę kontroluje też jedną z położonych na południu skalistych wysp, na których buduje się z kamienia wielkie rezydencje. Wyspy wznoszą się z wody wysoko, miejscami ich brzegi przypominają niedostępne klify. Przecinają je naturalne kanały, a Vodaccianie wybudowali przemysłowe śluzy, pozwalające na podwyższenie poziomu wody na tyle, by można było po miastach żeglować.

Architektura Vodacce jest równie hierarchiczna jak struktura społeczna. Na samym dole, tuż przy kanałach, żyją robotnicy. Mieszkają w ciasnych, zatłoczonych, zaniedbanych domkach stawianych nad brzegami kanałów. Dosłownie na nich stoją domy kupców i rzemieślników. Na tych z kolei wybudowane są wielkie rezydencje arystokracji. Najwyższe wieże należą naturalnie do księcia wyspy. Brzegi kanałów połączone są mostami, a na wyższych poziomach mistertne kładki z lin i drewna pozwalają szlachcie na przemieszczanie się i załatwianie swoich spraw bez konieczności stawiania stopy na ziemi.

Polityka

Część Vodacce położone na stałym lądzie była niegdyś miejscem, w którym znajdowała się stolica Starego Imperium. Jej ulicami kroczyli senatorowie, kupcy i żołnierze, każdy zajęty własnymi sprawami.



Dziś, kilkaset lat po upadku imperium, ulice jego stolicy są puste i ciche. Ziemia na której stoi miasto należy do książąt, którzy porzucili debaty, wołąc rozwiązywać konflikty za pomocą podstępów i porzucili wielkie miasto na rzecz swoich miniaturowych królestewek rozrzuconych na południowym archipelagu. W Vodacce lepiej być królem na własnym wzgórzu, niż dzielić władzę nad górą z innymi. Ale bycie jedynym królem tej góry wciąż jest najlepsze.

Każdy z siedmiu Książąt kontroluje inny aspekt ekonomii kraju i czym innym handluje. Jeden wytwarza najlepsze wino w Thei, inny szczyty się najznakomitszymi mistrzami rzemiosła. Vincenzo Caligari ma największą na kontynencie kolekcję syreckich artefaktów a Vespucci Bernogli kontroluje jedyny otwarty szlak handlowy z Sułtanatem Półksiężycy.

Vodacciańscy książęta są ze sobą spokrewnieni. Jeśli odpowiednio daleko zagłębić się w ich genealogię, okaże się, iż są potomkami braci, jednak walczą ze sobą tak zajadle, jak walczyć może tylko rodzina. Nie odwiedzają się wzajemnie na swoich wyspach, chyba że pod specjalnymi warunkami. Jeśli pojawia się sprawa na tyle ważna, że wymaga zgromadzenia, dochodzi do niego na lądowej części Vodacce, w budynku senatu Starej Republiki.

Ludność

Mieszkańcy Vodacce kierują się emocjami, dotyczy to zarówno potężnych Książąt jak i ich pospolitych poddanych. Wśród przedstawicieli pospólstwa często wybuchają bójkę, zaś dla szlachty pojedynki to chleb powszedni. Naturalnie Vodaccianie mają zdrowy respekt przed siłą i o ile rybak będzie się zaciekle tłukł o swoje z innym rybakim, to wystarczy mu zdrowego rozsądku, by nie wejść w drogę synowi księcia. I jest tak nie tylko dlatego, że szlachcic mógłby w okamgnieniu przekuć go jak świniaka (a mógłby) a głównie dlatego, iż rybak szanuje swego pana, jego rodzinę i czuje się dumny z ich potęgi. Gdyby ktokolwiek odważył się nie zgodzić z jego poglądami, rybak z radością wytłumaczyłby mu, że błądzi, a zrobiłby to przy pomocy pięści.

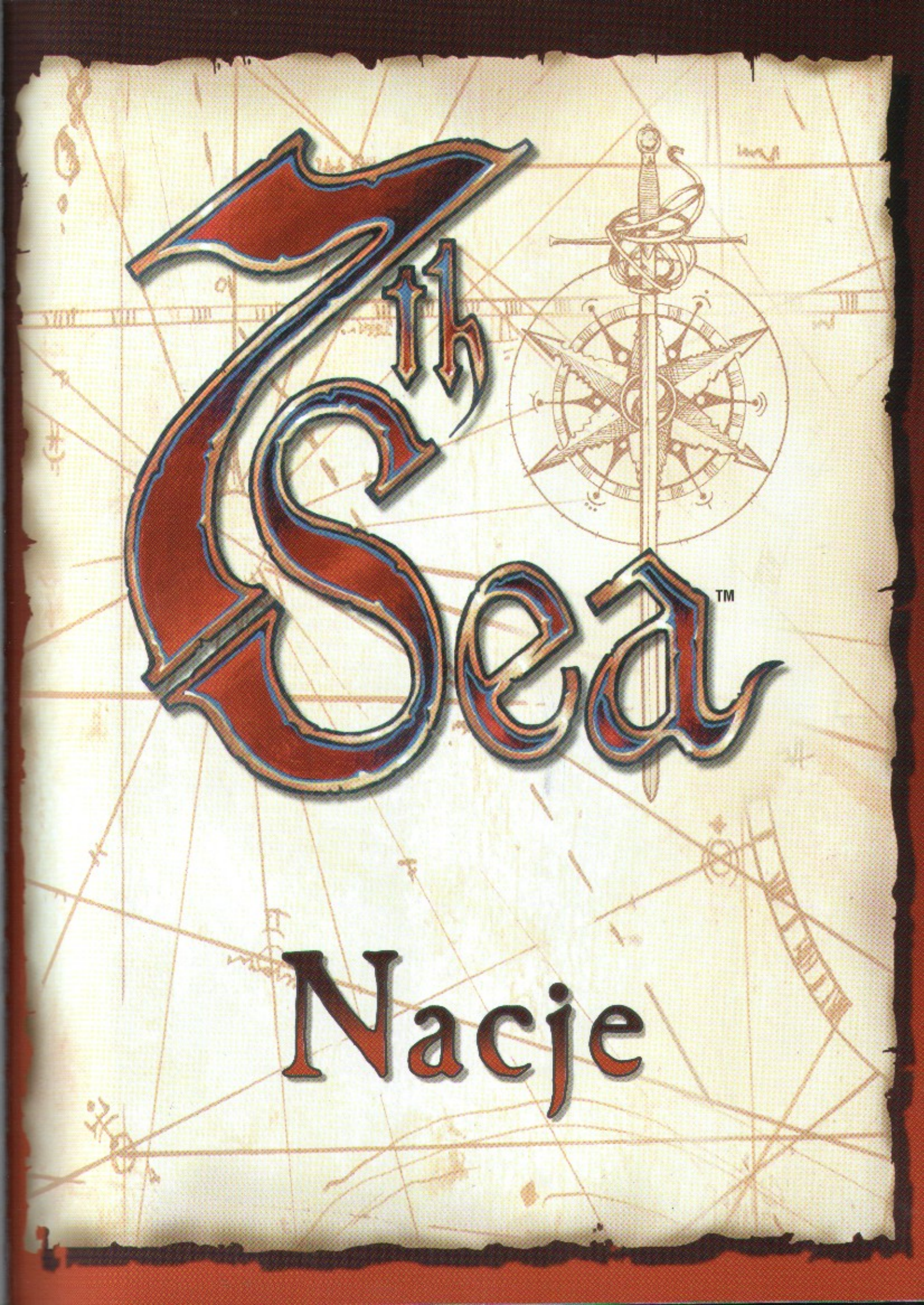
Walka, podobnie jak wiele innych rzeczy w Vodacce to rozrywka zarezerwowana dla mężczyzn. Vodacciańscy mężczyźni są w gorącej wodzie kąpani, i prędcy w szpadzie, zaś kobiety słyną z chłodnych kalkulacji. Vodacce jest jedyną spośród theańskich nacji, gdzie talentami czarnoksiężskimi obdarzone są wyłącznie szlachetnie urodzone niewiasty. Na-

zywane przez przedstawicieli innych nacji Wiedźmami, *Sorte Stregi* podejmują ryzykowną grę z samym przeznaczeniem. Widzą i manipulują splotami przeznaczenia, naciągając je na korzyść swych mężów. Vodacciańskie okręty rzadko padają ofiarą sztormów, a piraci trzymają się od nich z daleko w obawie przed nieoztropnym narażeniem się na pecha.

Jedną z ulubionych rozrywek vodacciańskich mężczyzn są romanse, choć ich żony od takich rzeczy trzymają się z daleka. Wśród klas wyższych małżeństwo jest sprawą wyłącznie polityki i ekonomii. Narzeczeni spotykają się zwykle dopiero w dniu ślubu, choć gdy młodzi zostaną sobie przyrzeczeni, przyszli mężowie muszą okazywać starania, na odległość, posyłając wiersze i cenne podarki. Większość męskiej namietności kojona jest przez profesjonalne kurtyzany. Kobiety te stanowią w Vodacce oddzielną grupę społeczną. O ile szanowane damy nie potrafią czytać (Vodaccianie obawiają się, że edukacja może zachwiać kruchą równowagę wpływów pomiędzy mężczyznami a Wiedźmami) kurtyzany są doskonale wyedukowane, zarówno w naukach humanistycznych jak i ścisłych. Ich suknie są wyszukane tak, jak suknie porządných kobiet są proste, mienia się kolorami podczas gdy porządna kobieta przywdziewa czerń. Całe dzielnice miast są przeznaczone jako miejsca uczt i zabaw, a dobrze urodzone vodaccianki nie bywają w tych dzielnicach. Jednak dla mężczyzn, zarówno żonatych jak i stanu wolnego, nie ma nic złego w bywaniu na takich przyjęciach. Mimo to, kurtyzany muszą mieć się na baczności przed potencjalnym gniewem Streg i zakładają wyszukane, przepięknej roboty maski mające ukrywać ich piękne oblicza przed wzrokiem Wiedźm.

Powszechne imiona męskie: Alberto, Antonio, Carlo, Ernesto, Felice, Fortunato, Gianni, Giuseppe, Leonardo, Marco, Modesto, Pietro, Rinaldo, Romeo, Savino, Silvio, Timeo, Tonio, Umberto, Vito

Powszechne imiona żeńskie: Alessa, Angelina, Clarissa, Crescenza, Elena, Fiora, Jolanda, Lia, Luigia, Mirella, Natalia, Paola, Patrizia, Rachele, Rebecca, Regina, Sandra, Valeria, Veronica, Viola

The background is a parchment-like map with a grid of latitude and longitude lines. A compass rose is located in the upper right quadrant. The title '7th Sea' is written in a large, stylized font. The '7' is a large, red, blocky character with a blue outline and a gold shadow. The 'th' is a smaller, red, blocky character with a blue outline and a gold shadow. The 'Sea' is written in a red, cursive script with a blue outline and a gold shadow. A small 'TM' trademark symbol is located to the right of the 'a'.

7th SeaTM

Nacije

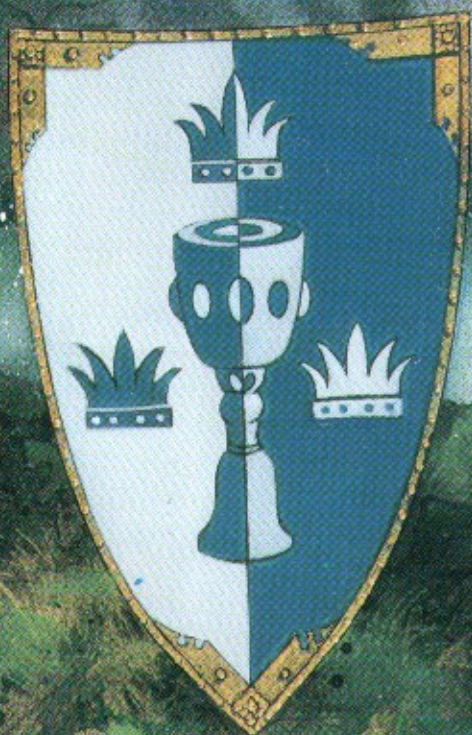


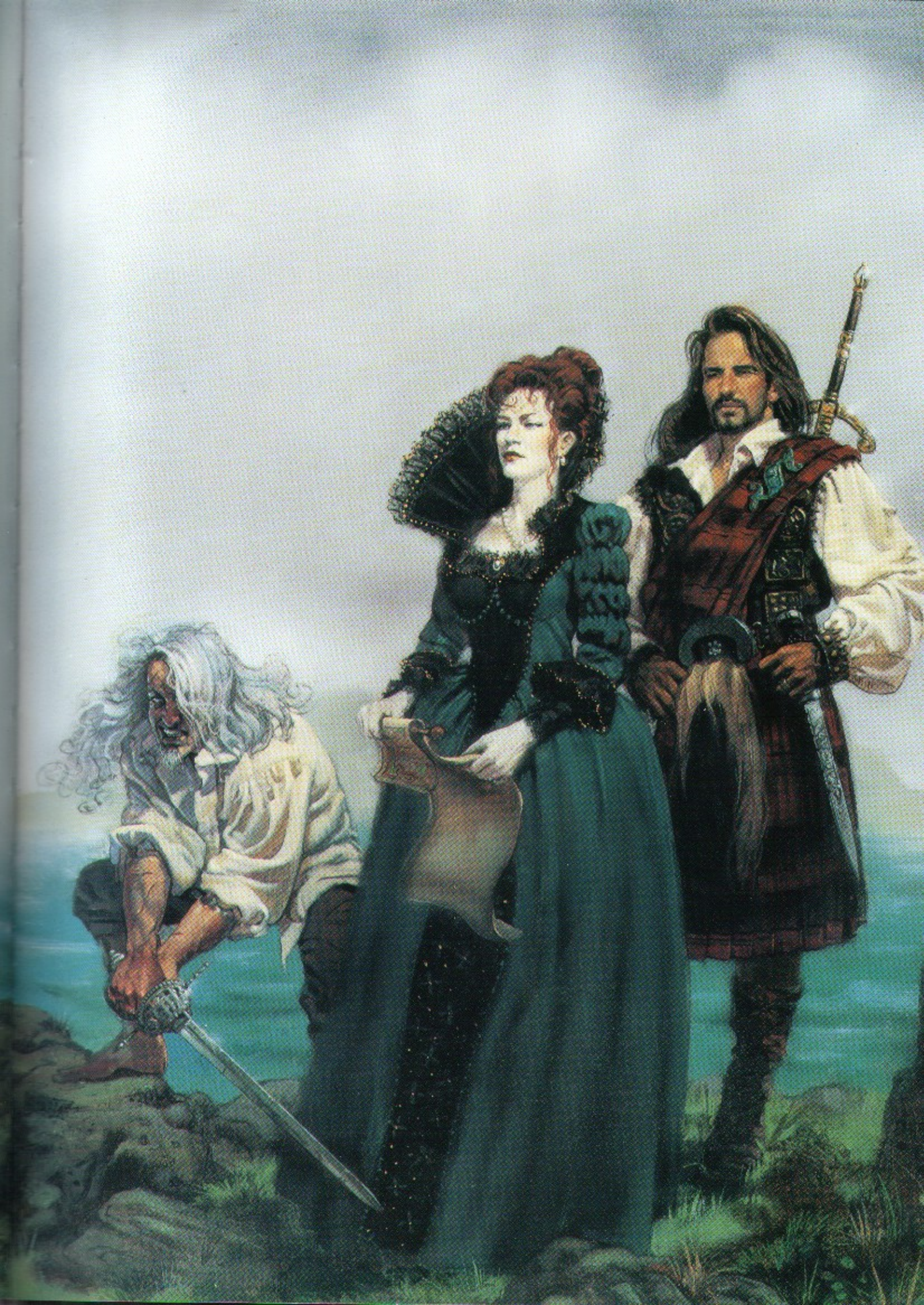
Avalon

Trzy korony zjednoczone pod jednym berłem, Trójkrólestwo Avalonu, znane są też jako Wyspy Przecudne. Nad Avalonem panuje Królowa Elaine, klanami Szotów rządzi James MacDuff II, a Inlandią, szmaragdową wyspą, włada Jack O' Bannon. Wyspom Przecudnym wpływ na światową politykę udało się uzyskać dopiero w ostatnim dziesięcioleciu. To dziesięć lat temu właśnie ich maleńka flota rozgromiła castilliańską armadę, największą flotę wojenną Thei. Avalonczycy odstąpili od Kościoła Watykańskiego i po raz pierwszy w historii zwaśnione wyspiarskie królestwa zjednoczyły się. To jednak niepewne przymierze, które w każdej chwili może zamienić się w otwarty konflikt.

Avalonczycy to dumny lud, który zasłynął ze swoich związków z Sidhe (wym. Szi), starożytną rasą uprawiającą magię zwaną „Glamour”. Sidhe dali tę magię Avalonczykom, którzy korzystają z niej dziś wedle swego upodobania. W pobliżu wybrzeży Avalonu natknąć się można na ojczyznę tych niezwykłych istot, Brynn Bresail, widmową wyspę, zmieniającą swoje położenie w rytm fal przyływu.

Avalon nie utrzymuje stałej armii, ale szczyci się jedną z najsprawniejszych flot, jakie pływają po morzach. Pod dowództwem Kapitana Jeremiaha Bereka Charty Morskie sięją grozę w sercach marynarzy służących we flotach Montaigne i Castille. Choć Elaine oficjalnie odpiera zarzuty o to, że z nimi sympatyzuje, nie ma wątpliwości, że od kiedy avalońscy żeglarze zaczęli uprawiać piracki proceder, majątek Avalonu urósł. Za każdym razem, gdy piękną królową zapytać o wyczyny Bereka, uśmiecha się tylko i kręci głową. „Jeśli kiedykolwiek zostanie sprowadzony przed moje oblicze” powiedziała kiedyś „zapewniam, że otrzyma dokładnie to, na co zasłużył.”



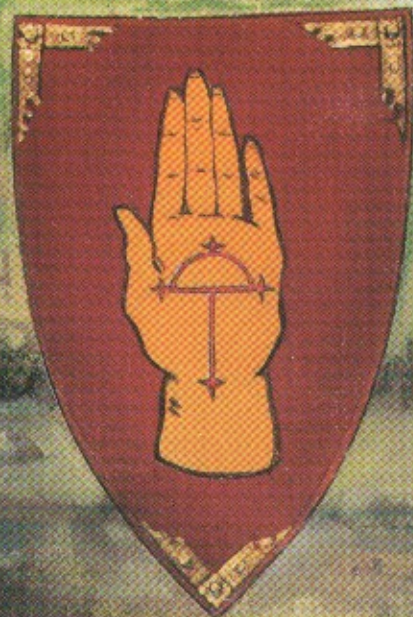


Castille

Castillianie są ludem pełnym pasji – dostrzec ją można w ich muzyce, kuchni, nawet w języku. Spośród wszystkich nacji Thei, to ich kultura jest najbardziej różnorodna i nosi ślady wpływów z całego kontynentu, a nawet Sułtanatu Półksiężycy. Jednak najważniejsze i najsilniejsze oddziaływanie na Castille miał Kościół Watykański.

Ponad czterysta lat temu, w wyniku krwawej wojny, stolicę Kościoła przeniesiono z Vodacce do Castille, na zawsze zmieniając układ sił w Thei. I to dzięki Kościołowi właśnie w każdym mieście kraju znajduje się uniwersytet, a Castillianie są najlepiej wykształconym narodem świata. Kościół patronuje programom zdrowotnym, buduje akwedukty i ośrodki medyczne, które zapewniają poradę i leki każdemu, kto ich potrzebuje. Castille chlubi się tym, że jej arystokracja nie jest „skażona” mroczną sztuką czarnoksięstwa, co w Thei jest wyjątkowe.

Jednak Castille nawiedziło nieszczęście. Tuż przed śmiercią, stary król wygnał w napadzie gniewu najstarszego syna, pozostawiając królestwo w rękach gołowąsa. Oczywiście jest, że Dobry Król Sandoval nie jest równorzędnym przeciwnikiem dla zaprawionej w politycznej grze theańskiej arystokracji i jej złowieszczych knowań, ale ma jednego sojusznika: człowieka znanego tylko jako „el Vago”. Skrywający twarz pod maską bohater wraz z grupą towarzyszy chronił króla przed zdradą zbyt wiele razy, by je tu wymieniać. Jednak są w Castille i tacy, którzy najchętniej ujrzeliby Wagabundę tańczącego na stryku, co wydałoby wreszcie Dobrego Króla Sandovala na pastwę ich ambicji.





Eisen

Drachen, najświętsza istota mitologii i folkloru Eisen, najlepiej oddaje tutejszą duszę. Eisenczycy są ludźmi niezłomnej woli i niezwyklej odwagi. Podobnie jak Castillianie nie mają czarnoksiężskiej spuścizny, ale ich pancerze z *dracheneisen* (smoczego żelaza) starczą im za całe czarnoksiężstwo świata. Nawet kule nie są w stanie przebić napierśnika wykutego z eiseńskiej stali. To, w połączeniu z najlepszymi akademiami wojskowymi w całej Thei, uczyniło z Eisen największą potęgę militarną świata. Jednak ziemia Żelaznych Grafów pamięta lepsze czasy.

Dziś jest niewiele więcej niż żywym wspomnieniem najdłuższej i najkrwawszej wojny w historii Thei. Państwo Eisen rozpadło się na skłócone marchie, zjadale zmagające się o najcenniejsze skrawki spustoszonego wojną błota. Każda inna nacja skapitulowałaby przed otaczającą ją zewsząd rozpaczą.

Ale w języku eiseńskim nie ma słowa "kapitulacja".

Większość szlachetnie urodzonych pozostawiło zrujnowane włości by szukać fortuny na obczyźnie, przez co eiseńska militarna potęga obróciła się w potężną armię najemników. Najbogatsze z eiseńskich miast wyrosłych na rzeczonym handlu – Freiburg – też stało się miastem najemnym, oznajmiając wszem i wobec, że nikomu, kto przekroczy jego bramy, nie będzie się zadawać „żadnych pytań”. Jednak niektórzy z eiseńskich arystokratów nie porzucili snów o wojnie i głęboko w granicach swoich ziem, Eisenfürsten (Żelazni Grafowie) powoli odbudowują siły. Pewnego dnia, gdy Eisen upomni się o władcę, jeden z nich będzie gotów przyjąć to brzemię.





T. NIELSEN

Montaigne

Trochę na południe od Avalonu, trochę na północ od Castille, trochę na zachód od Eisen – w samym centrum świata – leży Montaigne, kraj, którym włada *l'Empereur* Zachodu, Léon Alexandre de Montaigne, najpotężniejszy monarcha w całej Thei. Wysoki, piękny i elegancki, jest wzorem prawdziwej kultury – zresztą, sami go spytajcie.

Dla każdej cywilizowanej nacji, która zwraca uwagę na takie rzeczy, Montaigne oznacza modę, kulturę, muzykę, sztukę i oświecenie. Najwspanialsze dwory są w Montaigne. Najlepsza kuchnia jest w Montaigne. Arystokracja całej Thei stroi się na monteńską modłę. Budują pałace naśladujące monteńską architekturę. Montaigne jest krajem, w którym pytanie „Dlaczego?” dawno już wyszło z mody, zastąpione odpowiedzią „Bo ja tak chcę.”

Członkowie gwardii przybocznej *l'Empereura*, *Le Gardé de Solet*, zaliczają się do najznakomitszych szermierzy całej Thei. Ich reputacja jest legendarna, znani są na całym świecie i każdy adept szpady marzy, że pewnego dnia będzie mógł wstąpić w ich szeregi. Każdego wybrano specjalnie, by służył *l'Empereurowi*, ich powinnością jest chronić go przed wszystkimi niebezpieczeństwami, bez względu cenę. A gdy chodzi o człowieka takiego, jak *l'Empereur*, jest ona zwykle wysoka.





Usuria

Na mroźnym, północnym wschodzie leży kraj dziwny i obcy dla reszty Thei. Ci, którzy odwiedzają Usurię powracają, przynosząc opowieści o krainie pozostającej o pięćset lat w tyle za współczesnością. Usuryjscy żołnierze wciąż zbroją się w topory i drewniane tarcze, noszą futra i skóry, pozwalają, by brody rosły im do kolan i wolą handel wymienny od twardej waluty.

Choć Usuria wciąż wygląda, jak żywcem wyjęta z dwunastego wieku, jest krainą, która dba o to, co do niej należy. Armie najeźdźców odkryły, że to stwierdzenie należy traktować dosłownie. „Mateczka Zima” miota śnieg i lód przeciwko tym, którzy naruszyli granice Usurii, dbając równocześnie o to, by jej dzieci były bezpieczne przed lodowatym uściskiem mrozu. Sama ziemia zdaje się być żywa i świadoma, błogosławiąc swoim i nie cierpiąc na sobie kroków obcych. Krążą też plotki, jakoby wśród Usurian byli tacy, którzy potrafią rozmawiać z dzikimi zwierzętami, ale to bez wątpienia tylko chłopskie bajanie.

Władca Usurii, Gajusz Ilia jest pięknym, młodym mężczyzną o brutalnym i niebezpiecznym usposobieniu. Choć decyzje Gajusza powinny się opierać na radach skupionych w Dumie bojarów, Ilia wielokrotnie okazywał im zacieklą nienawiść. Pewien bojar, który odmówił spełnienia jego życzeń, został rzucony na pożarcie swoim własnym psom, zaś Gajusz patrzył na ten spektakl pijąc wódkę szklankami i zabawiając się rozmową z ludźmi, z którymi skazaniec zasiadał w Dumie.

Usuria jest krainą surowych zim, gwałtownej sprawiedliwości i czarnego humoru.

I Usurianie kochają ją właśnie taką.





Vendel

Nie dalej, jak 150 lat temu, nacja mieszkających na północ od Eisen wyspiarzy nazywała się *Vestenmannavnjar* (wym. wes-ten-man-na-wen-jar). Gdy do władzy doszły gildie kupieckie, zmieniła się nazwa ludu. Vendel – tak nazywa się teraz ta część społeczności Vestenmannavnjarów, która postanowiła odrzucić to, co postrzega jako przestarzałe i pełne zabobonów dziedzictwo, na rzecz bardziej pragmatycznego, opartego na finansach społeczeństwa.

Vendelowie, bo pod takim imieniem są dziś znani na całej Thei, to najzdolniejsi i najbardziej bezwzględni handlowcy na świecie. Kontrolują całą ekonomię północnej części świata, południe dzieląc z książętami kupieckimi z Vodacce. Upowszechnienie się ich waluty, gildera, zrewolucjonizowało theański handel – pojawił się pieniądz uznawany na całym świecie (naturalnie, poza konkurencyjnym Vodacce).

Zepchnięte na margines skupiska Vestenmannavnjarów wciąż istnieją. Żyjąc w stosunkowo prymitywnych warunkach, wciąż wierni są pradawnym tradycjom i praktykują magię runów, tak jak ich dziadowie i pradziadowie. Opowiadają te same, powtarzane od setek lat historie o bogach i bohaterach, a ich mitologia żyje własnym życiem i wspiera ich każdego dnia. I czekają na godzinę, w której ich mity ponownie zstąpią między ludzi i ukarzą tych, którzy wątpili.





Vodacce

Vodacce to rodzina rozdarta wojną. Rozgorzała przed wiekami kłótnia szlachetnie urodzonych braćmi dziś dzieli całą nację. Każdą spośród siedmiu głównych wysp Vodacce włada jedną gałąź tej samej rodziny, a wszyscy książęta zaciekle współzawodniczą z braćmi o handel, majątek i reputację, wyznając zasadę, że cel zawsze uswięca środki.

Vodacciańskie domy, budowane wzdłuż powiązanych ze sobą w wielką sieć kanałów, wznoszą się ku niebu, wyrastając jedne na drugich, a pod każdym miastem rozciąga się nie kończący się labirynt katakumb i tunelei. Złożoności architektury odpowiada złożoność serc i umysłów Vodaccian. Jeśli oczy są oknami duszy, w Vodacce skrywa się je za zasłonami i misternymi firankami.

Mężczyźni są tu na pokaz, pełni przebiegłości i brawury. Za ich fasadą kryją się Wiedźmy. Milczące, o twarzach skrytych za koronkami, widzą i manipulują splotami losu. O vodacciańskich czarach krążą różne, ponure plotki. Zdarzało się, że zawzięci eiseńscy wojownicy powalali na polu walki tuzin Vodaccian, by potem uciec jedną Wiedźmą, że strachu, że jej spojrzenie skradnie im dusze.

Vodacce jest niczym kraj pełen czarnych kotów, miejsce w którym na każdym kroku czyha pech. Chyba, że dokarmiasz koty.







Kultura Thei

Kalendarz

Kalendarz theański jest zbliżony do europejskiego: dwanaście miesięcy w roku, siedem dni w tygodniu, dwadzieścia cztery godziny w dobie i sześćdziesiąt minut w godzinie. Ale tu podobieństwa się kończą.

Dni tygodnia nazywają się: Soldi, Veldi, Amordi, Terdi, Guerdi, Redi, Voltadi.

Theański miesiąc trwa dokładnie trzydzieści dni. Dzień piętnasty i trzydziesty są dniami świątecznymi, podczas których celebrowane są prace, mądrość i miłosierdzie Stwórcy.

Dawny theański kalendarz zawierał 10 miesięcy z których każdy liczył sobie 36 dni, ale dodano dwa nowe miesiące skracając równocześnie wszystkie do 30. Te dwa miesiące, zostały nazwane na cześć dwóch ważnych postaci z historii Starej Republiki: Imperatora Corantina oraz Juliusa Caiusa i dodane przed miesiącem siódmym.

Dziś dwanaście miesięcy to: Primus, Secundus, Tertius, Quartus, Quintus, Sextus, Julius, Corantine, Septimus, Octavus, Nonus i Decimus.

Theański rok

Na Thei rozróżnia się cztery pory roku (wiosnę, lato, jesień i zimę) każda z nich trwa trzy miesiące. Pod koniec roku wypadają pięć lub sześciodniowe święta, zwane Dniami Proroka.

Siedem Mórz

Kontynent theański otacza siedem mórz. Pierwsze, Morze Kupieckie, oblewa brzegi Vendel. Jest znane z pływaczów oraz fatalnej tendencji do tego, że wraz z ruchami przypływu podwodne skały zdają się zmieniać swoje położenie. Nawet doświadczonym szyprom zdarzało się na tych wodach wpadać na skały w miejscach, co do których dąliby sobie głowę uciąć, że jeszcze dzień wcześniej były wolne od zagrożeń. Poza tym zjawiskiem, Morze Kupieckie jest stosunkowo bezpieczne.

Kalendarz

Rozkład kalendarzowy wszystkich theańskich miesięcy wygląda tak:

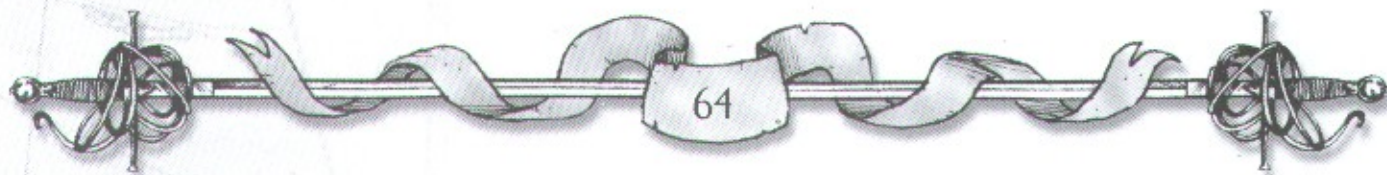
Soldi	Veldi	Amordi	Terdi	Guerdi	Redi	Voltadi
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

15 i 30 dzień każdego miesiąca to nie są dni „prawdziwe” a świąteczne i jako takie nie są uważane za część tygodnia.

Drugie morze, rozdzielające Avalon i Montaigne, zwane jest Morzem Burzliwym. Duża populacja rekinów i syren czyni Morze Burzliwe mniej przyjaznym dla podróżników niż Morze Kupieckie. Do tego nie można zapomnieć o niespodziance podnoszącej się tu mgłę, gęstej jak mleko i zjawisku zwanym „morskimi mirażami”. Często widuje się tu statki, które, na podobieństwo pustynnych mirażów, rozplywają się, gdy patrzący znajdzie się bliżej.

Trzecie morze oblewa brzegi Castille i zwykle jest nazywane La Boca de Cielo czyli „Usta Niebios”. Jego chłodne głębiny są idealnym miejscem dla wielorybów, nad spokojem i bezpieczeństwem których czuwają lewiatany, będące podgatunkiem tych morskich ssaków. Bestie bywają trzykrotnie większe od zwykłego wieloryba i przejawiają daleko większą agresję. Morze aż roi się od piratów, pośród których należy wspomnieć Bractwo Wybrzeża. Żeglarze pływający po La Boca de Cielo opowiadają też historie o Estallio, olbrzymim wężu morskim żywiącym się lewiatanami. Jak na stwora o tak niebywalej wielkości, zadziwia fakt, że brakuje wiarygodnych relacji naocznych świadków.

Czwarte morze zwane jest Morzem Zakazanym. Znajduje się na południowy wschód od Vodacce, w pobliżu Sultanatu Półksiężycy. Dostępu do tych wód bronią mieszczące się w cieśninach, utrzymywane przez Kościół garnizony, jako że Hierofanta ogłosił Sultanat miejscem



zakazanym dla wiernych. Przetrwały jednak dawne opowieści o szerokim na kilka mil słupie ognia bijącym od morza ku niebu. Żadna z tych opowieści nie została jednak potwierdzona.

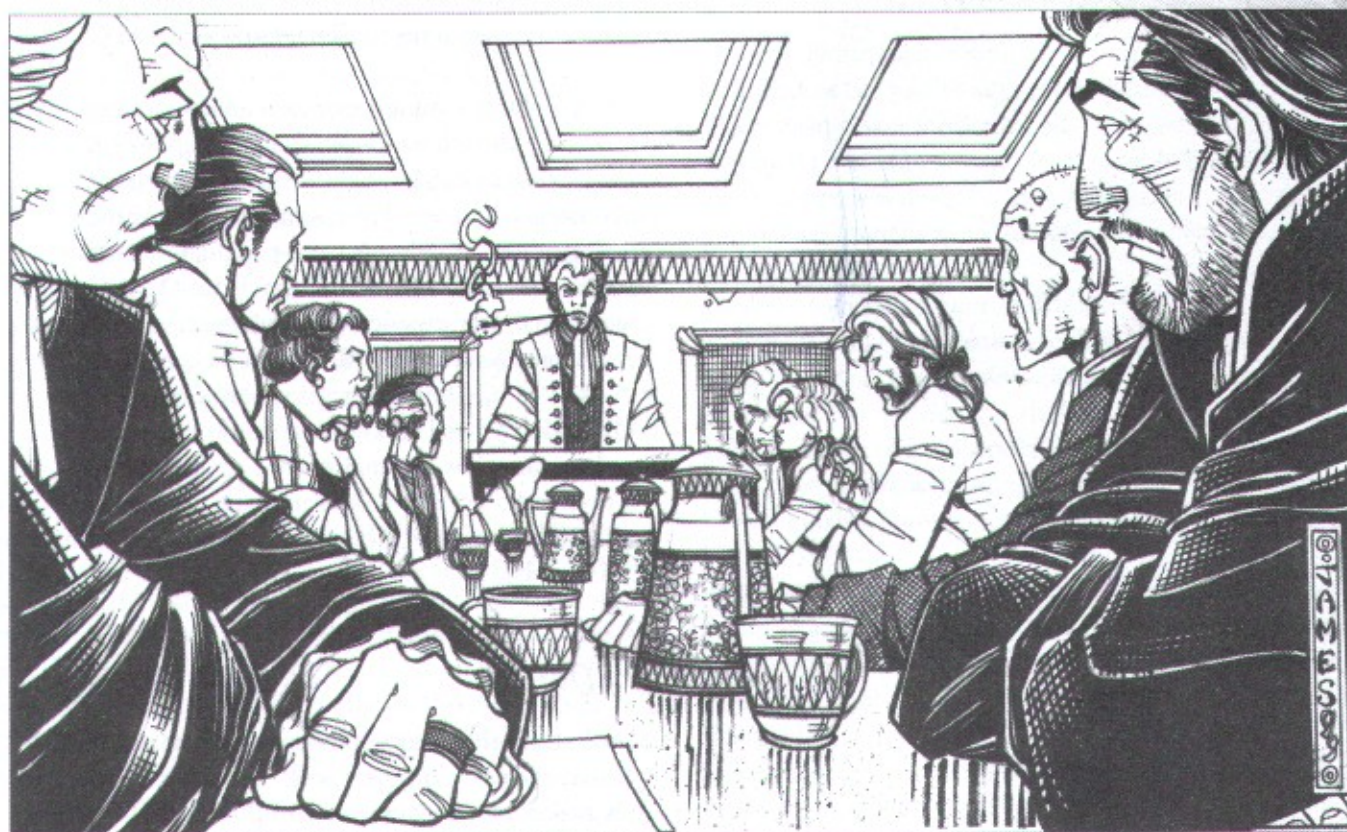
Piąte morze mieści się w olbrzymiej zatoce na południe od Usurii. Jego spokojne, czyste wody sprawiły, że nadano mu nazwę „Zwierciadła”. Usurianie wierzą, że w samym środku zatoki żyje istota zwana Wodionkin. Innym niecodziennym zjawiskiem są tu wyspy, które jakoby pojawiają się w tajemniczy sposób i ledwie po kilku godzinach ponownie nikną w głębinie. Zdarzało się, że o mały włos podczas takich niespodzianych zejść pod wodę nie zostały potopione całe załogi statków cumujących w pobliżu wyspy.

Szóste morze zwane jest Labiryntem Ognia i nazwa ta nie została nadana bez powodu. Statki zaczynające zbliżać się do Kitaju napotykać na swej drodze olbrzymi labirynt, którego ściany są uczynione z płomieni i wysokie na prawie sześć metrów. Ściany labiryntu nie promieniują ciepłem, ale natychmiast pochłaniają wszystko, czego dotkną. Szerokość korytarzy pozwala na żeglugę pomiędzy ścia-

nami, ale zwrot przez rufę to już wielkie wyzwanie. Z opowieści świadków, którym udało się przeżyć, wiele korytarzy Labiryntu prowadzi wprost w straszliwy wir wodny. Z jego środka bije ku niebu potężna kolumna ognia.

Wreszcie, wielu żeglarzy powtarza opowieści o miejscu, w którym słońce i księżyc lśnią na tym samym niebie, gdzie gwiazdy poruszają się do tyłu a woda ma barwę srebra. Legendarne „Siódme Morze” jest zarzewiem gorących dyskusji wśród uczonych głów Thei. Żeglarze opowiadają jak po wielu dniach żeglugi po srebrzystych wodach bez cienia lądu na horyzoncie, niebo i woda nagle stają się normalne i okręt znajduje się o tysiące mil od zaplanowanego kursu.

Być może, niedawne odkrycie archeologów zawiera klucz do tajemnicy Siódmego Morza. Towarzystwo Odkrywców nazywa swoje znalezisko „kompasem alchemicznym” i wierzy, że Syrnowiec używali go do żeglowania po tajemniczych wodach. Jeśli to co mówią jest zgodne z prawdą, może otworzyć drzwi do zupełnie nowego świata.



Dwory Thei

W całej Thei, gdy wieśniacy uprawiają ziemię, a kupcy handlują na swoich stoiskach, szermierze przyjmują pozycję do walki a żołnierze nacierają na wroga, w onieśmiałających przepychach miejscach uczęszczanych przez arystokrację wręcz inny typ zmagania. To nieustanna gra w intrygi, gdzie przejęzyczenie może kosztować władzę nad prowincją a niefortunny gest karierę. To świat theańskiej polityki i nie jest to świat przyjazny.

Reputacja theańskiego dworu zależy głównie od skali uprawianej na nim polityki. W chwili obecnej najczęściej dzieje się na dworach Montaigne, Vendel i Avalonu. Olbrzymie sale balowe i konferencyjne zaprojektowane i zbudowane tak, by robiły wrażenie, dają arystokratom i ich gościom dość prywatności, by czuli się w nich wygodnie, ale nie dość, by czuli się bezpiecznie. Dworskie rauty w Castille są mniejsze i organizowane na świeżym powietrzu, więcej tam miejsca na nawiązywanie znajomości i miłe spędzanie czasu niż na konspirację. W krajach mniej zaangażowanych w międzynarodową politykę, takich jak Eisen i Usuria przyjęcia na dworze zazwyczaj są skromne.

Dworskie przyjęcie może być wyczerpującą przygodą. Dworzanie o błękitnej krwi przywdzianie odpowiedniego stroju zajmuje cztery do pięciu godzin; służba praktycznie zszywa na nim ubrania. Każdy dworzanin utrzymuje pięciu lub sześciu służących, pozostających zawsze w pobliżu i pilnie uważających na każde jego skinienie.

Nurt dworskiego życia jest kierowany przez modę i plotki. Wszystkim wiadomo, którzy spośród gości są najlepiej ubrani i najbardziej wymowni, czasami nawet jeszcze przed rozpoczęciem przyjęcia. Mody przychodzą i odchodzą wraz z rytmem pór roku a tych, którzy nie potrafią się do nich dopasować stosownym strojem unika się i bywa, że stają się przedmiotem drwin spowodowanych towarzyskim *faux pas*.

Przykładem mody, która od pewnego czasu pozostaje aktualna, jest zwyczaj noszenia ze sobą przez wielu szlachetnie urodzonych niewielkich książeczek. Noszą je nawet ci arystokraci, którym sztuka czytania jest obca (im książki czyta na głos służący). Niektóre z tych książeczek są zszyte normalnie, inne zaś mają formę plików poskładanego papieru,

Gildia Szermierzy

W ciągu ostatnich dwudziestu lat, pojedynki stały się źródłem wielu kontrowersji. Niektóre kraje zaczęły przymierzać się do całkowitego ich zakazu. Lecz zimą roku 1644, trzech mężczyźni, właściele akademii szermierki, spotkali się w zaciemnionym pokoju i własną krwią przypieczętowali pakt. Uzyskali audiencję u władców krajów, z których pochodzili i podzielili się z nimi swą wizją. Monarchowie przystali na przedstawione warunki i tak oto narodziła się Gildia Szermierzy.

Lokalna siedziba gildii pełni równocześnie rolę akademii szermierki. Stworzenie Gildii zmieniło oblicze oficjalnych pojedynków w Thei: pojawiła się zasada, że do walki może wyzwać jedynie Szermierz (czyli członek Gildii). Większość krajów nie zadało sobie trudu ujęcia pojedynków w ramy prawa, pozostawiając takie szczegóły Gildii. Na koniec jedna ważna rzecz: kategoricznie zabronione jest by Szermierz przyjął zlecenie na stoczenie walki z innym Szermierzem.

zwanych „quarto”. Znaleźć w nich można opowieści obrazkowe, pieśni, fragmenty innych tekstów oraz bajki.

Nacje korzystają z usług dworzan i ambasadorów z wielu powodów, z których najważniejszym jest zapobieganie wojnom. Wobec ciągłych (i zwykle niecelowych) nieporozumień przytrafiających się w polityce, są nieomal koniecznością dla bywalców dworów stałe zabiegi o pojednanie, pozwalające zapobiec wybuchowi otwartego konfliktu. Oczywiście, starania te nie zawsze uwieńczone są sukcesem, czego przykładem jest niedawna inwazja Montaigne na Castille, ale mimo wszystko nikt nie chce z nich zrezygnować. Inne ważne powody, dla których w Thei kwitnie życie dworskie to rozgrywki o wpływy, aranżowanie małżeństw i zdobywanie przysług u innych arystokratów. W końcu udane przyjęcie wprawia gości w dobry nastrój (dzięki czemu jest mniejsza szansa na to, że wywołają jakąś awanturę).

Honor

Współczesne theańskie pojęcie honoru ma swe źródło w klasycznych ideałach rycerskich, uwiecznionych w dawnych avalońskich romantycznych opowieściach o królach,



rycerzach i damach. Lecz te ideały umierają – słońce rycerstwa powoli zachodzi. Tych, którzy wciąż uparcie trzymają się starych wartości nazywa się „romantykami” lub, cyniczniej „marzycielami”.

Upadek rycerskich ideałów rozpoczął się wraz ze śmiercią montenskiego rycerza imieniem Bastion. Około roku 1460 uważany on był za wzór rycerskich cnót. Był honorowy, szlachetny, a damy omdlewały na sam dźwięk jego głosu. Aż wreszcie, pewnego dnia, podczas bitwy, wieśniak uzbrojony w arkebuz strzelił mu w plecy i Bastion wyzionął ducha, topiąc się we krwi, która napłynęła do przebitego płuca. Z tą chwilą, w całej Thei zaczął rozprzestrzeniać się pogląd, który ubrany w słowa brzmiałby mniej więcej tak: „Bastion był człowiekiem honoru i spotkała go za to haniebna śmierć.”

Przeciętny Theanin po pierwsze troszczy się o siebie, po drugie o rodzinę i przyjaciół, a po trzecie o nikogo więcej. Nie oznacza to wcale, że Theanie zajmują się tylko intrygowaniem i wzajemnym podgryzaniem, a jedynie, że większość ludzi ma większe zmartwienia, na przykład zdobycie środków na nakarmienie rodziny i zapewnienie im dachu nad głową, który by nie przeciekał podczas deszczu. Rycerskość to archaiczna zabawa, kultywowana przez tych, których na to stać. Wielu z niej szydzi, a romantyków uważa się zwykle za niedzisiejszych marzycieli, którzy nie chcą stanąć twarzą w twarz z rzeczywistością.

Lecz jest jeszcze nadzieja. Romantycy są ostatnimi ludźmi w Thei, którzy umowy zatwierdzają uściskiem dłoni i obietnicą, podpisanie papierów pozostawiając na później – samo to powinno zdobyć im uznanie u najbardziej nawet zatwardziały cyników. Są tacy, którzy widzą w nich rycerzy w lśniących zbrojach na białych rumakach i preferują robienie interesów z tą garstką, która zdołała przetrwać.

Słowo honoru

Dżentelmen nie łamie danego słowa. Nigdy. Gdyby pozwolił sobie na to chociaż raz, postawiłby pod znakiem zapytania każdą obietnicę, jaką złoży w przyszłości. Z drugiej strony, człowiek „słowny” jest godzien zaufania, podziwu i wiadomo, że można na nim polegać. I tak, dżentelmen bardzo uważa, komu daje słowo. Jedynie ostatni lajdak domagałby się dotrzymania wymuszonej obietnicy, choć sam dżentelmen pewnie by się i z takiej obietnicy wywiązał. Człowiek honoru woli dać głowę niż złamać słowo, bo to honor jest

esencją jego duszy i jego oparciem. Niektórzy, schwytani w pułapkę obietnic, których spełnienie zniszczyłoby ich rodziny popełniali samobójstwo aby nie okryć się hańbą, aczkolwiek to zdarza się rzadko.

Gdyby dżentelmen złamał dane słowo, byłoby to fatalne dla jego interesów i stylu życia. Przyjaciele przestali by się z nim zadawać, partnerzy w interesach zrezygnowaliby ze współpracy lub zaczęliby domagać się pisemnych kontraktów (obraza nie do zniesienia dla człowieka honoru) zaś jego dochody spadłyby do zera, wraz ze zszarganą reputacją.

Zwykle dżentelmen składa przysięgę na przedmiot mający dla niego duże znaczenie emocjonalne, na przykład miecz należący niegdyś do jego dziadka lub naszyjnik matki. Implikacje tego są takie, że jeśli przysięga nie zostanie dotrzymana, dowiedzą się o tym przodkowie związani z przedmiotem.

Pojedynek

W Thei spotyka się dwie odmiany pojedynków: do pierwszej krwi i do ostatniego tchnienia. Pojedynek do pierwszej krwi toczy się dopóki jeden z szermierzy nie zostanie trafio-

Gildia Magdalenek

W 1598 młoda kobieta nazwiskiem Magdalena „Maddy” Malone została aresztowana za zamordowanie napastującego ją mężczyzny. Twierdziła, iż zrobiła to w samoobronie i została uznana niewinną. Jej sprawa doprowadziła do tego, iż na Avalonie, po raz pierwszy w historii Thei sąd uznał dane przez Stwórcę prawo do samoobrony. Ale uniewinnienie Maddy Malone zasługiwało na uwagę tym bardziej, że była przedstawicielką najstarszego zawodu świata, a nieboszyk jej klientem.

Po zwycięstwie odniesionym na sali sądowej, Malone zaczęła spotykać się z damami do towarzystwa z całego Avalonu. Widziała siłą avalońskich gildii i zaproponowała, żeby kurtyzany również skorzystały z podobnych przywilejów. Kobiety zebrały środki, przekupiły kilku urzędników i dopięły swego: powstała oficjalna gildia avalońskich prostytutek. Szybko przyjęło się określenie „jedna z dziewczyn Maddy” jako kurtuazyjna nazwa przedstawicielki najstarszej profesji świata. Nazwa się utrzymała i prędko dziewczyny Maddy stały się po prostu „Magdalenkami”





ny i zraniony (w mechanice gry, oznacza to otrzymanie rany powierzchownej, nie poważnej – więcej informacji znajdziesz na stronie 189). Większość pojedynków toczy się właśnie według tych reguł. Pojedynek do ostatniego tchnienia jest stosowny tylko w przypadku bardzo poważnej obrazy.

Co ciekawe, legalnie wyzwać kogoś na pojedynek mogą wyłącznie członkowie Gildii Sermierzy. Ktokolwiek inny, czyniąc to, łamie prawo i jeśli wieść o pojedynku się rozejdzie, może się spodziewać nieprzyjemnej wizyty przedstawiciela Gildii. Większość szermierzy z przyjemnością rzuca wyzwanie w imieniu jakiegoś szlachcica a następnie pozwala by on osobiście pomścił urażoną dumę. Otrzymują za to identyczną zapłatę nie ponosząc żadnego ryzyka, a szlachcic może sobie stoczyć swój pojedynek.

Wyzwanie na pojedynek, musi bezzwłocznie zostać przyjęte bądź odrzucone przez wyzwanego lub upoważnioną osobę. Z tego względu arystokraci spodziewający się wyzwania zwykle wynajmują sobie Sermierza, który może przyjąć za nich wyzwanie, i w zamian za skromną sumę pieniędzy unikają niebezpieczeństwa. Wyzwanie podjąć może każdy, nawet jeśli nie jest członkiem Gildii.

Reputacja

Reputacja dżentelmena jest jednym z jego najcenniejszych skarbów. By nie uciepiała, gotów jest ponieść wyrzeczenia i dokładać wszelkich starań. Każdy, kto podda w wątpliwość jego dobre imię, może spodziewać się wyzwania na pojedynek do pierwszej krwi. Słowo jest powiązane z reputacją i jeśli jedno ucierpi, drugie też nie pozostanie bez skazy. I tak, oskarżenie dżentelmena o kłamstwo jest policzkiem dla jego dobrego imienia i jeśli rzucone zostanie przy światkach, jest równoznaczne z publicznym upokorzeniem.

Honor kobiety

W ostatnich latach, niektóre panie zaczęły kierować się zasadami rycerskości, zaczęły dbać o swój honor i osobiście przyjmować wyzwania na pojedynek. Reakcja na to zjawisko jest dwojaka. Są tacy, co uważają, że te „dżentelmenki” po prostu próbują być mężczyznami. Inni wierzą, że tym, co czyni człowieka szlachetnym są jego aspiracje do szlachetności i kobiety honoru tylko starają się być lepszymi ludźmi, podobnie jak dżentelmeni.

Wiedza

Dzięki pomocy ze strony Kościoła Watykańskiego, Theanie nieco wyprzedzają nasze osiągnięcia naukowe z połowy siedemnastego wieku. Ostatnie dziesięć lat historii Thei zaowocowało imponującym wachlarzem odkryć naukowych: mikroskopem, teleskopem lustrzanym, znajomością anatomii człowieka oraz przełomowymi odkryciami w dziedzinie astronomii, fizyki i chemii.

Niestety, wraz z dojściem do władzy inkwizycji, te osiągnięcia są o krok od bycia zaprzeczonymi. Inkwizycja głosi, że czas wiedzy już przeminął i że Theanie powinni przygotowywać się na koniec świata zamiast bawić się w naukowe herezje. Sekretnemu stowarzyszeniu znanemu jako Nie-widzialne Collegium udaje się niweczyć zapędy Inkwizycji, ale wobec braku Hierofanty, nie ma nikogo, kto mógłby na dobre położyć kres ich działaniom. Jeśli Inkwizytorzy nie zostaną powstrzymani, niezliczone wynalazki mogą znaleźć swój koniec w płomieniach.

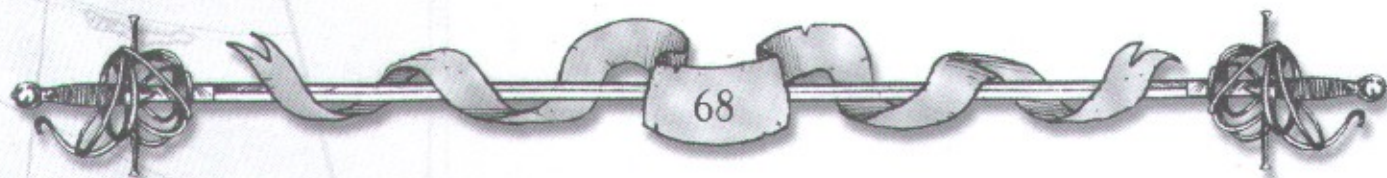
Oto krótkie podsumowanie bieżącego stanu wiedzy i rozwoju technicznego Thei:

Archeologia

Na chwilę obecną, na środki techniczne dostępne archeologom składają się łopaty, miotłki, długie godziny ślęczenia nad starymi woluminami oraz notatniki. Theanie są jak najbardziej zdolni do narysowania rzeczy odnalezionych na rozrzuconych po całej Thei wykopaliskach, ale zwykle nie rozumieją, czemu służyły znaleziska. Co gorsza, ważne artefakty bywają przypadkowo niszczone lub kradzione w celu powieszenia na ścianie jakiegoś prywatnego kolekcjonera.

Architektura i budownictwo

Theanie są zdolni do naprawdę imponujących osiągnięć architektonicznych. Choć nie potrafiliby zbudować autostrady, wiszącego mostu czy drapacza chmur, zbudowali piękne miasta i strzeliste katedry wznoszące się ku niebu nawet na 120 metrów. Znają sekret wytwarzania betonu, ale brakuje im sposobu jego masowej produkcji, która pozwoliłaby go użyć na większą skalę. Ich drogi są brukowane, dachy zwykle kryte są cynową blachą, a okna, przynajmniej w większych miastach, powszechnie zaopatrzone są w szyby z przejrzystego szkła.





Astronomia

Theanie wiedzą, że ich świat, Terra, ma kształt kulisty i okrąży słońce (nazywane Solas) zaś wokół samej Terry krąży jej księżyc. Ponadto, odkryli pięć innych planet orbitujących wokół tego samego słońca. Takich planet może być więcej, ale theańskie teleskopy są jeszcze zbyt prymitywne, by umożliwić ich dostrzeżenie. Nazwy sześciu znanych planet, poczynając od tej znajdującej się najbliżej słońca to: Velme, Amora, Terra (świat na którym znajduje się kontynent Thei), Guer, Re oraz Volta. Wszystkie planety zostały nazwane imionami bogów Starej Republiki.

Theanie znają wielkość Terry z dokładnością do ok. 1% i potrafią przewidywać zarówno zaćmienia słońca jak i księżyca. Teleskopy są w Thei znane od około stu lat, a kilka miesięcy temu (w 1668) castilliański astronom o imieniu Alvaro Arciniega zbudował pierwszy teleskop lustrzany. To odkrycie pozwoliło theanom spojrzeć w niebo dalej, niż to było możliwe do tej pory. Z pomocą Niewidzialnego Collegium upowszechnił swój wynalazek pośród ludzi nauki z nadzieją, że w przyszłości uda się go udoskonalić.

Chemia

Chemia dopiero co odcięła się od swych mistycznych korzeni tkwiących w alchemii (choć w Thei alchemia nie jest nauką tak do końca opartą na fałszu). Avalonczyk nazwiskiem Jeremy Cook w roku 1661 napisał „Racjonalnego Chemika”, pracę, która położyła podwaliny pod naukę bardziej ścisłą, opartą na wiarygodniejszych metodach badawczych. Dziś pozostało już niewiele alchemików praktykujących swą profesję, większość dała się uwieść nowoodkrytej chemii. W roku 1662 Cook stworzył pierwszą pompę powietrzną, która udowodniła, że istnieje powietrze. Niestety, mniej więcej w tym samym czasie do władzy doszła Inkwizycja i Cook za swoje heretyckie badania został zastrzelony. Jego praca przetrwała wyłącznie dzięki staraniom Niewidzialnego Collegium.

Matematyka

Theańscy matematycy zgłębili już tajemnice algebry, trygonometrii i zera. Nie opanowali jeszcze rachunku różniczkowego, ale ta chwila niebawem nadejdzie. Badania nad rachunkiem prawdopodobieństwa nie są póki co traktowane zbyt poważnie, a sam Verdugo powiedział kiedyś, że „tylko hazardziści byliby zainteresowani ich rezultatami”.

Medycyna

Wiedza theańskich lekarzy wyraźnie wyprzedza wiedzę naszych lekarzy z połowy XVII wieku. Teoria humorów, która głosiła, iż ciało człowieka zależne jest od czterech substancji zwanych humorami (krwi, flegmy, żółci i czarnej żółci) została obalona w 1661 przez vendelskiego lekarza Franza Deleboe. Inkwizycja wywiozła go nocą w nieznanie miejsce, ale wieść o odkryciu poszła w świat i inni lekarze dostali możliwość skorzystania z jego pracy, choć korzyści okazały się mniejsze od spodziewanych.

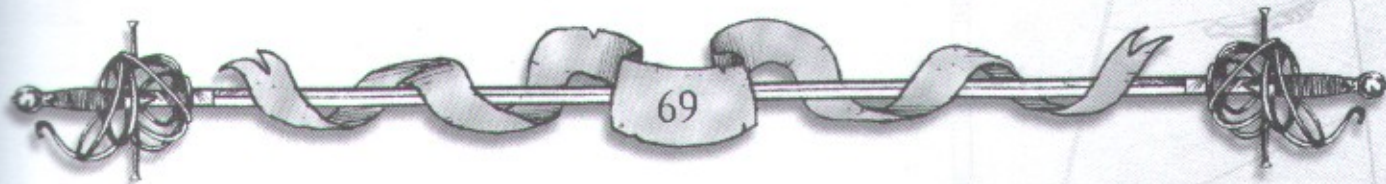
Theanie wiedzą, że skrupulatne przestrzeganie zasad higieny podczas zabiegów medycznych poprawia szanse przycięcia pacjenta, ale wciąż nie bardzo wiedzą dlaczego. Wiedzą, że aby wyleczyć ranę postrzałową należy usunąć kulę i zszyc brzegi rany. Wiedzą też, że bandaże trzeba regularnie zmieniać, a brudne bandaże wygotowywać. Uważają, że bardzo niekorzystnie jest doprowadzić do zmieszania krwi dwóch różnych osób, ale znowu nie wiedzą dlaczego. Rozumieją, że nosicielami chorób są zarażeni ludzie, więc stosują kwarentannę. Niestety, wciąż nie wiedzą nic o bakteriach i wirusach, wskutek czego pochodzenie chorób cały czas jest dla nich tajemnicą. W roku 1610 uczeni stworzyli mapę wnętrza ludzkiego ciała, która to mapa wielce przyczyniła się do rozwoju studiów nad medycyną.

Odbiegając nieco od tematu: avalońscy uczeni zaczęli ostatnio bacznie przyglądać się zjawisku zanieczyszczenia powietrza, za namową lorda Ryefellow, arystokraty, którego chorooba płuc nasilała się przez avalońskie zwyczaje ogrzewania domów torfem i węglem. Badania te, choć prowadzone pod kątem medycyny, są jednym z pierwszych przypadków przejawiania troski o środowisko naturalne Thei.

Wypada też wspomnieć, że mikroskop znany jest w Thei od roku 1608. Wynalazca mikroskopu, Vendel którego imię zaginęło w mrokach historii używał go do obserwowania cząsteczek krwi, a także owadów i małych roślin. Poza użytecznością na polu medycyny, mikroskop przyczynił się bardzo do rozwoju biologii, botaniki oraz entomologii.

Filozofia naturalna (fizyka)

Na polu fizyki, w przeciągu ostatnich kilku lat dokonano znaczących przełomów, pomimo kłód rzucanych uczonym pod nogi przez Inkwizycję. W 1662 okiełznano przy po-





mocy niewielkiego urządzenia wykorzystującego obracającą się kulę siarki statyczną elektryczność. Urządzenie to wynalazła, podczas pracy na uniwersytecie, castilliańska uczona Maria Alverado. Było to pierwsze przeprowadzone na taką skalę doświadczenie ze statyczną elektrycznością.

Inkwizytorzy nie byli jeszcze dość potężni by powstrzymać Alverado przed przeprowadzeniem eksperymentu (była ważną i wielce szanowaną uczoną), ale ledwie cztery lata później nieomal udało się im zniweczyć inne przełomowe odkrycie w dziedzinie fizyki. Castilliańczyk Alvaro Arciniega przy pomocy własnoręcznie zrobionych pryzmatów rozszczepił światło i odkrył spektrum świetlne. Gdy wieści o odkryciu dotarły do Inkwizycji, ta próbowała doprowadzić, by zawisnął, ale Arciniega był zręcznym szermierzem i zabił trzech Inkwizytorów po czym zniknął gdzieś na prowincji. (Tam właśnie opracował teleskop lustrzany, o którym była mowa w sekcji poświęconej astronomii).

Nawigacja

Theanie dysponują kompasem magnetycznym i astrolabium, ale nie dysponują jeszcze **czasomierzem** wystarczająco dokładnym i odpornym na wilgotne morskie powietrze, by mógł posłużyć do wymierzenia długości geograficznej. Montenczycy mają sposób, który działa, ale wymaga on, by arystokrata obdarzony magią Porte teleportował się na stały ląd, spoglądał tam na zegar i wrócił na okręt. Z oczywistych względów ta metoda nie jest szeroko stosowana, ale dzięki niej montenska flota dysponuje najlepszymi mapami w całej Thei. Większość kartografów zdaje sobie sprawę, że kontynent theański zajmuje tylko niewielki fragment globu, ale uważają, że reszta jest pokryta wodami, na których od czasu

do czasu zdarzy się archipelag wysp podobny do tych znajdujących się na zachodzie.

Broń i sztuka wojenna

Aktualnie, najpopularniejszą bronią na polu bitwy są muszkiety, zwykle wspierane przez formacje pikinierów. Theanie nie wynaleźli jeszcze gwintowanej lufy, więc celność ich broni palnej pozostawia wiele do życzenia. Mają już działa, ale ich wiedza o balistyce jest jeszcze zbyt skromna, by byli w stanie konstruować moździerze. Montenczycy opracowali też prymitywne granaty, ale broń ta okazała się tak zawodna, że używają jej tylko specjalne oddziały grenadierów, złożone z żołnierzy chłopskiego pochodzenia. Przeciętna długość życia grenadiera to trzy bitwy.

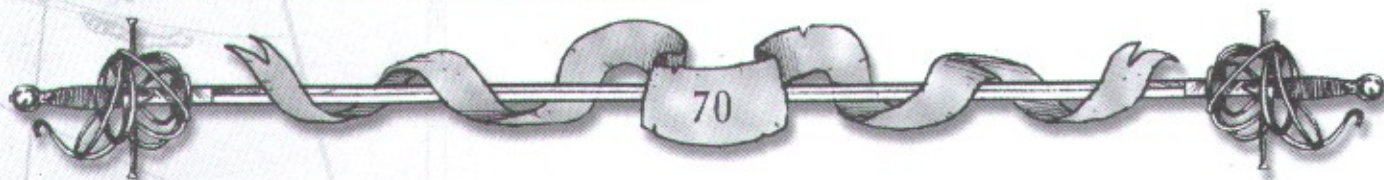
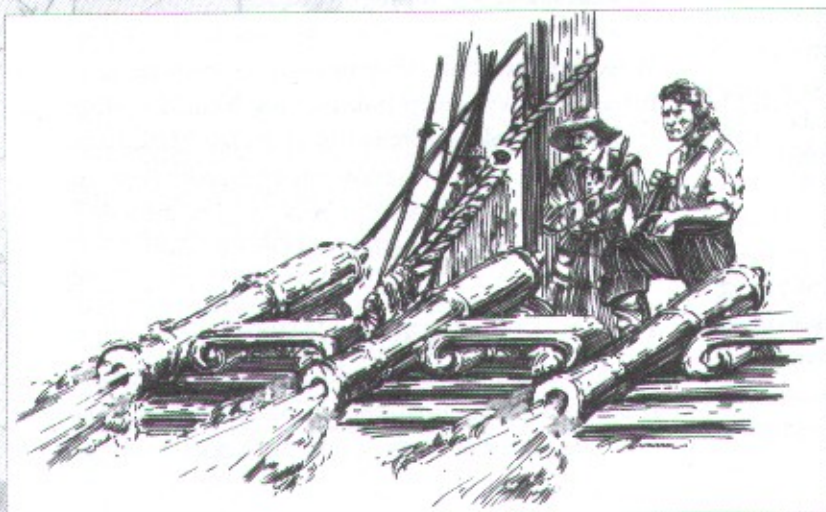
W honorowych pojedynkach używa się szpad, rapierów lub innej broni szermierczej, szabla zarezerwowana jest zaś dla dzielnych kawalerzystów.

Piraci i korsarze

„Wystarczyło mu spędzić tylko pięć dni na morzu, by zrozumiał, dlaczego żeglarze śpiewają pieśni o powrocie do domu.”
- „Dwa lata na falach” pióra Elizy Cunningham

„Pirat poluje na każdą banderę. Bukanier na każdą prócz własnej, a kapier tylko na te, na które mu kazano.”
- Przysłowie morskie

Statki i żegluga morska odegrały w theańskiej historii ogromną rolę (pomimo braku Nowego Świata, który spowodował ich rozwój na naszej planecie). Na kontynencie otoczonym przez morza i rozdzielonym olbrzymią rzeką, statki zawsze były pewniejszym środkiem transportu niż długa i ryzykowna podróż lądowa. Ekonomiczny krwioobieg Thei niemal dosłownie płynie po morskich falach. Dwie największe potęgi handlowe - Vendel i Vodacce budują swe wpływy za pomocą transportu morskiego, a Avalon wykorzystuje Charty Morskie w celu uzyskania podobnego efektu, mniej pokojowymi metodami. Garść





wysp leżących daleko na zachód jest źródłem nieopisanych skarbów dożywanych z syrneckich ruin, a droga do Sultnatu Półksiężycy wiedzie praktycznie tylko przez morze. Dlatego też w Thei kwitnie budowa okrętów, napędzająca rozwój ekonomiczny kontynentu i pozwalająca powstać nowej społeczności żeglarzy. A tam, gdzie drogą morską przewozi się złoto i cenne dobra, zawsze znajdą się piraci gotowi do wzięcia łupów...

Morza Thei są nieomalże światem samym w sobie. Nie ma na nich państw, granic, miast ani miasteczek. Tylko statki i pływający nimi ludzie. Każdy okręt jest niczym osobna nacja: samowystarczalna społeczność z własnymi prawami i zwyczajami. Prostota i swoboda związane z życiem na morzu sprawiają, że jest ono niewymownie kuszące.

Theańskie szlaki żeglugowe i porty tworzą odrębną kulturę: egzotyczny świat pełen bogactw oraz zagrożeń dla ciała i duszy. Morscy wyjadacze opowiadają o napięciu odczuwanym gdy na horyzoncie pojawia się inny żagiel i niewiadomo, czy to swój, czy nieprzyjaciół. O barwnych postaciach, które spotkać można w zatłoczonych tawernach i o niewyobrażalnych skarbach strzeżonych przez groźne paszcze nabitych dział. Życie na morzu może być zarówno błogosławieństwem jak i przekleństwem, ale nigdy nie bywa nudne.

Każda nacja Thei utrzymuje flotę, choć flota Usurii jest raczej flotą rybacką a flota Vodacce podzielona jest pomiędzy siedmiu Książąt. Okręty wojenne eskortują ważne transporty, patrolują szlaki handlowe wypatrując piratów i wywołują potyczki z okrętami innych nacji, jeśli tylko myślą, że ujdzie im to na sucho. Ale morza są wielkie i żadna flota nie może być wszechobecna. Statki kupieckie zwykle są dobrze zaopatrzone w broń, a okręty licznych najemników zapewniają ochronę temu, kto najwięcej zapłaci. Są też piraci: rekiny węszące za ofiarami wszędzie i zawsze gdy nadarza się okazja, wykorzystujące strach i kule łańcuchowe do wysyłania ofiar na dno morza.

O ile podstawę morskiej aktywności w Thei formują dobrze znane szlaki żeglugowe, źródłem równie silnych emocji są znajdujące się na zachodzie wyspy. Poza eksploracją nieznanego lądu i powszechnych tam syrneckich ruin, o atrakcyjności tych miejsc przesądza oddalenie od cywilizacji. Tam piraci mogą zakopywać swoje łupy, ścigani przez prawo mogą zniknąć w wyspiarskim raj, a wielkie

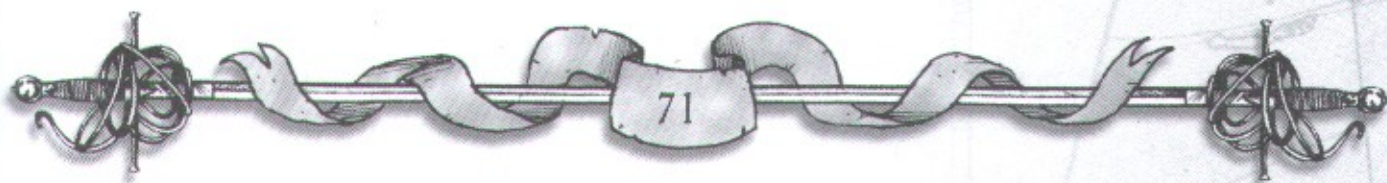
nacje mogą ukryć każdy sekret. Rywalizujący ze sobą bukanierzy toczą osobiste wojny pośród niezbadanych archipelagów, zaś członkowie Towarzystwa Odkrywców ryzykują życie i zdrowie by zwrócić światu tajemną wiedzę Syrnów. Tam, na nieokreślonym pograniczu morza theańscy bukanierzy mogą cieszyć się swobodą i żyć tak, jak im się podoba... i ginąć równie łatwo.

Kto to żeglarz?

Żeglarz zarabia na życie służąc na okręcie żaglowym. Jego profesja wymaga opanowania szerokiego wachlarza umiejętności. Musi mieć ręce żeglarza (siłę), serce jak dzwon (zdrowie) i mocny żołądek (odwagę), w przeciwnym razie nie ma z niego na morzu pożytku. Obowiązki na statku są rozliczne i żeglarz musi znać się po trochu na wszystkim – posiąść tajniki wiązania mnóstwa rozmaitych węzłów, radzić sobie z igłą, by reperować potargane żagle, mieć nadzwyczajny zmysł równowagi i lekką stopę, by poruszać się pośród takielunku oraz umieć pracować gdy nad głową strzelają mu działa, lub gdy sztorm usiłuje porwać go z pokładu.

Gdy żeglarz stawia nogę na pokładzie, błyskawicznie uczy się każdej umiejętności, której mu brakuje. Wielu młodych marynarzy rozpoczyna podróż nie wiedząc praktycznie nic, całe dotychczasowe życie spędziwszy w zabitej dechami rodzinnej wiosce. Mustrują się na statek, spędzają kilka miesięcy na morzu i gdy schodzą na ląd, są zupełnie innymi ludźmi. Na morzu żeglarze zwykle uczą się czytać (gdy nie ma wiatru, nie ma też za bardzo nic innego do roboty), mają okazję zobaczyć delfiny i wieloryby (a także inne, zdecydowanie mniej przyjazne morskie istoty), odwiedzają cudzoziemskie porty, stykają się z obcymi kulturami, uczą się obcych języków, matematyki, uczą się jak to jest przetrwać chorobę i głód, hartują siłę ciała i ducha, tracą pieniądze w łózkach ogrzewanych chętnymi ciałami magdalenek po czym wracają na morze, by na nowo zarobić to, co przepuścili w porcie.

Niestety, romantyczne życie żeglarza obfituje w cały szereg zgoła nieromantycznych aspektów. Statek, który stawia żagle, z podróży wraca z załogą uszczuploną o jedną trzecią załogi. Ci którzy nie wracają, padają ofiarą chorób, przemocy, sztormów, głodu, pragnienia, niedbalstwa i pecha. Żeglarz pracuje dwanaście godzin z rzędu, śpi cztery godziny (jeśli w ogóle daje radę zasnąć) po czym zwleka się z koi na kolejną wachtę. Gdy pracuje na świeżym powietrzu, musi radzić so-





bie z olinowaniem, będąc zawieszonym piętnaście metrów nad pokładem, znosząc ostry wiatr, który wiejąc z prędkością czterdziestu mil na godzinę usiłuje strącić go do morza, nie wspominając o deszczu, gradzie i sztormowych falach. Jedzenie które dostaje jest zwykle nadpsute, woda stęchła a oficerowie bezlitośnie wypatrują najmniejszego błędu. Musi unikać konfliktów z kamratami, bo może to skończyć się nożem wbitym w plecy, gardłem poderżniętym podczas snu lub zepchnięciem z wysokiego olinowania.

Gdy statek wiąże się walką, jego szanse na przeżycie lecą w dół do niecałych dziesięciu procent, w zależności od bandery przeciwnika. Jeśli pokładowy konował nie ma narzędzi do opatrzenia ran, które żeglarz otrzyma w boju, najprawdopodobniej wykrwawi się na śmierć, zanim ktoś w ogóle zauważy, że został ranny.

Ale na koniec tej podróży, płatnik nasypie mu do garści więcej monet, niż widział w całym życiu. Tak naprawdę, za pieniądze zarobione podczas jednego rejsu, mógłby rozpocząć zupełnie nowe życie na stałym lądzie, gdyby tylko zechciał. Oczywiście, najczęściej znakomitą większość z tego wyda na wino i magdalenki w cudzoziemskim porcie, co oznacza, że aby odzyskać utraconą fortunę będzie musiał zdecydować się na kolejny rejs.

Tak oto wygląda romantyczne życie żeglarza.

Typy żeglarzy

Każdy żeglarz w Thei należy do jednej z czterech kategorii.

Kupcy to ci, którzy wykorzystują swoje statki w celach handlowych lub w ogóle w celach zarobkowych. Zaliczają się do nich handlowcy przewożący towar z jednego portu do drugiego, a również rybacy, wielorybnicy i odkrywcy mórz zachodnich. W szeregi kupców można zaliczyć też żeglarzy zarabiających na życie w nieco mniej uczciwy sposób, takich jak przemytnicy. Do tej kategorii należy więcej żeglarzy niż do jakiegokolwiek innej.

Rekruci należą do oficjalnej marynarki wojennej, służą jako marynarze bądź oficerowie na pokładzie okrętu wojennego. Patrolują wody wokół swojej ojczyzny, chronią ważne konwoje, polują na piratów i toczą boje z innymi flotami. Warunki życia na okręcie wojennym cieszą się bardzo złą

sławą, choć i tu zdarzają się wyjątki (zwykle pod komendą odpowiedzialnych kapitanów).

Kaprowie to zbieranina najemników i niebieskich ptaków. W zasadzie są "piratami do wynajęcia", którzy otrzymali oficjalne przyzwolenie od władz na patrolowanie akwenów. Polują na okręty należące do wrogów swoich mocodawców, rabując bogactwa innych nacji, dzięki czemu marynarka wojenna nie musi sobie brudzić rąk. Kaprowie bywają też angażowani jako eskorta i przy misjach innego rodzaju. Najślawniejszymi kaprami w Thei są aktualnie Charty Morskie, działający za przyzwoleniem i zachętą Elaine, królowej Avalonu.

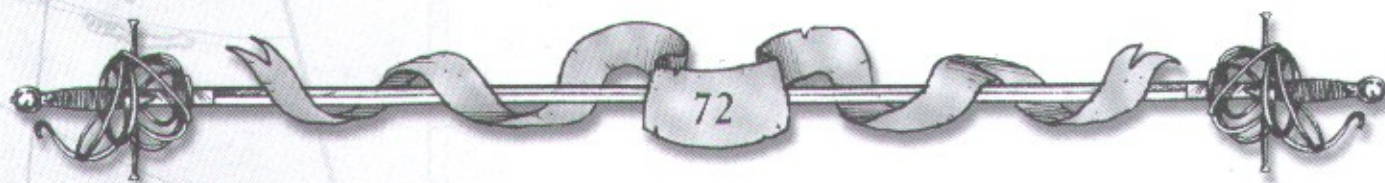
Piraci są drapieżnikami mórz - przestępcami przemierzającymi bezmiary w poszukiwaniu łupów. Nie mają nad sobą żadnych panów, większość z nich czuje lojalność i przywiązanie wyłącznie do złota zarobowanego ofiarom. Niebezpieczeństwa czyhające na piratów są niezliczone, lecz cieszą się oni chyba większą wolnością niż ktokolwiek w całej Thei. Jako, że zwykle są zainteresowani głównie dobrami w ładowniach napadniętego statku, rzadko atakują z zamiarem posłania go na dno salwami z dział, preferują abordaż. Ich ponura reputacja sprawia, że nie mają wielu przyjaciół: okręty wojenne mają rozkazy, by zatapiać każdą piracką jednostkę jaką napotkają, a pojmanych piratów powiesić bez sądu. Pomimo złej sławy, nie wszyscy piraci to zbrodniarze bez serca. Słynny kapitan Gosse na ten przykład zasłynął z dżentelmeńskich manier, a Bractwo Wybrzeża, choć bezlitosne, zaprowadziło na theańskich morzach pojęcie surowego pirackiego honoru - oraz pierwsze podmucho demokracji.

Załoga okrętu

Pod każdym stopniem jest krótki opis pełnionych obowiązków i podwładnych.

Kapitan

Rola kapitana na okręcie zależy od okrętu. Na jednostkach wojennych, kapitan ma władzę absolutną. Jednak na wielu statkach pirackich, władza kapitana jest uzależniona od okrętowej starszyny. Niektóre załogi oddają w ręce kapitana wyłącznie funkcję dowódcy, więc przejmuje on władzę tylko wtedy, gdy statek wiąże się walką z inną jednostką. Często zdarza się jednak, że kapitan piratów jest, podobnie jak kapitan na okręcie wojennym, panem i władcą dla załogi. Kapitanem najczęściej nie zostaje wcale najbardziej doświadczony żeglarz na okręcie (jemu przeznaczona jest funkcja





szypra, o której poniżej) ale człowiek o największych zdolnościach przywódczych. W pełnieniu obowiązków pomagają mu wymienieni poniżej oficerowie.

Porucznik: Porucznik na okręcie, albo inaczej „pierwszy oficer” jest zastępca kapitana. Asystuje mu i przekazuje jego rozkazy reszcie załogi. Kapitan może mieć kilku poruczników, w zależności od rozmiaru jednostki.

Szyper

Szyper musi wypełniać rozkazy kapitana i poruczników, ale poza tym ma całkowitą kontrolę nad okrętem. Kapitan wydaje szyprowi rozkazy, a szyper musi zadbać o to, by zostały one wykonane. Jednak głównym zadaniem szypra jest nawigacja. Kapitan okrętu zwykle powierza to stanowisko najbardziej doświadczonemu z marynarzy, tym samym zdobywając sobie szacunek załogi. Bezpośrednio przed szyprem odpowiadają:

Pomocnik szypra: Pomocnik szypra to marynarz uczący się, by kiedyś w przyszłości przejąć obowiązki szypra.

Młodszy nawigator: Młodszy nawigator jest odpowiedzialny za wachty i sterowanie okrętem.

Sternik: Sternicy to oficerowie odpowiedzialni bezpośrednio za każdą z wacht. Dla każdej wacht jest co najmniej jeden sternik, ich ogólna liczba zależy od wielkości statku.

Płatnik: Płatnik zawiaduje finansami statku i jest odpowiedzialny za cały ładunek i zapasy. Każdy, kto ma z tymi zapaśmi do czynienia, nawet kuk, odpowiada przed płatnikiem.

Pisarz okrętowy: Pisarz jest pomocnikiem płatnika.

Kuk: Kuk przygotowuje posiłki na okręcie.

Bosman

Bosman na okręcie pełni taką rolę jaką w armii pełni sierżant. Gdy kapitan podejmuje jakąś decyzję, przekazuje ją porucznikowi, ten z kolei idzie z nią do szypra, a szyper woła bosmana. W końcu bosman kompletuje grupę marynarzy mających wykonać zadanie. Jest najwyższym rangą członkiem załogi, pracującym ze zwykłymi marynarzami. Co ważniejsze, bosman dba o dyscyplinę na statku. Gdy któryś z marynarzy okazuje nieposłuszeństwo, w ruch idzie „kot o dziewięciu ogonach” czyli bosmański bat, używany do



wymierzania chłosty, najczęstszej kary na okręcie. Pospolitym powiedzeniem używanym przez żeglarzy, którzy wpłatali się w kłopoty jest „wypuścić kota z worka”.

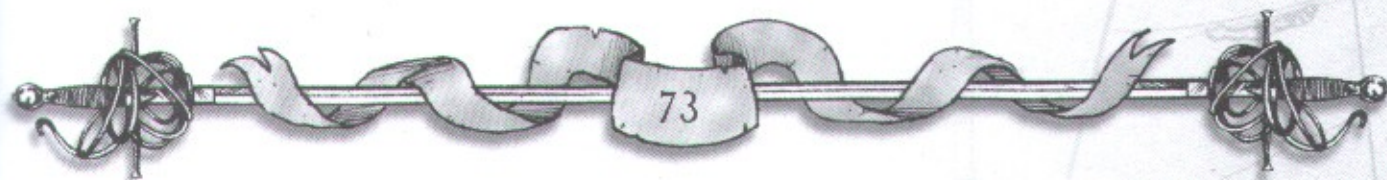
Bosmanmat: Bosman ma kilku pomocników, do zadań których należy wykrzykiwanie rozkazów i przyciąganie uwagi załogi, zwykle za pomocą blaszanego gwizdka.

Żaglomistrz: Żaglomistrz naprawia potargane żagle i szyje nowe, z płótna kupowanego przez płatnika.

Główny topman: Odpowiada za stawianie żagli i takielunek. Marynarze, którzy pracują w takielunku nazywani są „topmanami”.

Dziobowy: Zawiaduje dziobem okrętu. Do jego obowiązków należy dopilnowanie cumowania, badania głębokości a także rzucania i podnoszenia kotwicy.

Rusznikarz: Rusznikarz naprawia i konserwuje małokalibrową broń palną na statku.





Cieśla: Cieśla okrętowy odpowiedzialny jest za wszystkie naprawy, konserwacje i przeróbki drewnianych części statku. Do pomocy cieśli przydziela się zwykle mata oraz bednarza (reperującego i budującego beczki).

Starszy działomistrz

Starszy Działomistrz (lub po prostu „działomistrz”) obsługuje, konserwuje i naprawia okrętowe działa. Do okrętowej prochowni jest tylko jeden klucz i to właśnie on nosi ten klucz na szyi. Działomistrz musi być też biegły w matematyce, znajomość której niezbędna jest przy celowaniu z dział. Pod działomistrzem służy tylko jeden podoficer: młodszy działomistrz.

Młodszy działomistrz: Odpowiada on tylko przed działomistrzem, pobiera nauki mając nadzieję w przyszłości sam nim zostać, poznaje tajniki mieszania prochu, oraz dokonywania obliczeń niezbędnych do celnego strzelania. Mat działomistrza czasami bywa nazywany „malpą prochową”.

Chirurg

Chirurg okrętowy odpowiedzialny jest za zdrowie i stan załogi. Wykorzystując wiedzę o ziołach i znajomość medycyny stara się jak może, by trzymać szkorbut i choroby zakaźne z dala od swojego okrętu - a nie jest to łatwe zadanie. Opatruje też rany marynarzy. Chirurg ma pod komendą dwóch ludzi.

Pomocnik chirurga: Pomocnik chirurga uczy się zawodu i asystuje chirurgowi przy wielu obowiązkach.

Chłopak od chirurga: Jest na każde zawołanie przełożonego i pełni też funkcję pielęgniarki, doglądając rannych i chorych marynarzy, a także informując chirurga w razie zmiany ich stanu zdrowia.

Miczman

Miczman (aspirant) to marynarz na dobrej drodze do zostania oficerem. Zwykle spędza całe dnie poznając pracę poszczególnych podoficerów i ćwicząc się w rozmaitych obo-

wiązkach. To niemal zawsze doświadczony marynarz, który ma już na koncie kilka rejsów.

Zejman

Zejman to stary marynarz, który z niejednego pieca chleb jadł, ale nie dosłużył się jeszcze oficerskiej rangi. Zejmani są najbardziej wartościowymi spośród niewyspecjalizowanych członków załogi i zwykle służą radą i doświadczeniem bosmanowi.

Doświadczony żeglarz

Doświadczony żeglarz ma za sobą już rejs lub dwa podczas których zdołał sobie zasłużyć na uznanie.

Zwykły żeglarz

Żeglarze wiedzą jak wiązać węzły i jak nie wypaść za burtę.

Piracka załoga

Pirackie statki mają o wiele mniej okazji do uzupełniania stanu osobowego załogi niż okręty wojenne. Przykładowa załoga opisana powyżej, to załoga kompletnie obsadzonego statku. Na pirackiej łajbie rzadko, jeśli w ogóle jest wystarczająco dużo rąk do pracy, aby wszystkie funkcje mogły być obsadzone. Muszą radzić sobie wedle potrzeb, tu i ówdzie latając dziury. Jednak na pirackich statkach jest zwykle o wiele więcej ludzi gotowych do walki, niż na okrętach wojennych, a to z tego powodu, że całe pirackie załogi są bardzo chętne do przelewania krwi, zaś w marynarce wojennej walczy tylko piechota morska.

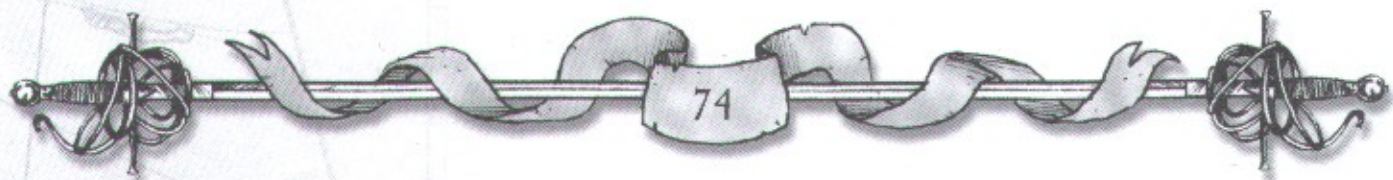
Przesady

„Czerwone z rana niebo, niech się żeglarze strzegą.”
– przysłowie marynarskie.

Życie żeglarza jest pełne przesądów, a większość nich zawiera ziarno prawdy. Poniżej przytoczona została ledwie garstka spośród tysięcy przesądów dotyczących się każdego aspektu życia na statku.

„Pierścień wokół księżyca, będzie deszcz lub śnieżyca”

Obręcz wokół słońca lub księżyca wskazuje na kryształki lodu w atmosferze. Taki pierścienek częściej niż rzadziej zapowiada złą pogodę w ciągu trzech dni.





Morska sprawiedliwość

„Król może ulaskawić mordercę, morze nigdy nie okaże laski.”

Matka Głęбина jest dobrze znana z tego, że tam gdzie ludzie nie potrafią zadbać o sprawiedliwość, sama ją wymierza. Najczęściej powtarzana historia opowiada o przestępcy, który by uniknąć kary zaciągnął się na statek pod fałszywym nazwiskiem. Gdy statek dotarł do celu podróży, lokalne władze poinformowały kapitana, że jeden z członków jego załogi jest ścigany przez prawo. Kapitan odpowiedział na to, że ta osoba została zmyta z pokładu podczas strasznego sztormu – nikomu innemu nie spadł nawet włos z głowy.

Głęбина nie wybacza nigdy i unicestwia tych, którzy nie potrafią uszanować jej praw. Piraci zwykle są wieszani nad wodą i pozostawiani na sznurze póki nie miną trzy przyływy. Ciało pirata jest wtedy grzebane na plaży, w pół drogi pokonywanej przez fale.

Inna historia mówi o mężczyźnie, który usiłował zakopać na brzegu morza zamordowaną własnymi rękami żonę. Ilekroć przysypywał ciało ziemią, morze je wypłukiwało na powierzchnię i zawsze znajdowała się w tej samej pozycji – z lewą ręką wskazującą w kierunku domu, gdzie spoczywała jej obrączka.

Czarny Piotruś

Czarny Piotruś to określenie żeglarza, który sprowadza na statek pecha. Jeśli większość z żeglarzy jest blondynami, Piotrusiem będzie czarnowłosy. Każdy cudzoziemiec na statku obsadzonym przez załogę jednej nacji przynosi nieszczęście, tak samo jak każdy kto nie szanuje morskich praw i obyczajów. W zbyt wielu pieśniach i opowieściach szczury lądowe są zgubą dla okrętów, a żeglarze nieskorzy są do przebaczenia głupcowi, który swoją pychą sprowadzi na załogę gniew Matki Głębin.

Fortuna

Są tysiące sposobów sprawienia, by statkowi sprzyjała fortuna. Kilka z nich znajdziesz poniżej.

Żeglarze przeklują sobie uszy, bo to poprawia ostrość wzroku. Kapitanowie przeklują tylko jedno ucho – to po drugiej stronie oka, którym patrzą przez lunetę.

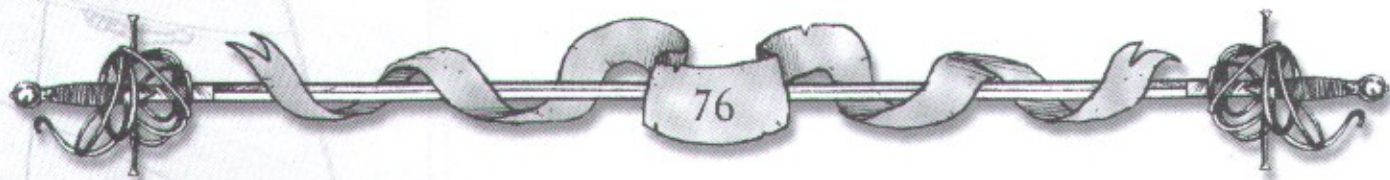
Zawsze ważne jest, czym się żeglarz odżywia – w końcu stajesz się tym, co jesz. Żeglarze żują zęby rekina, aby ich własne zęby nie wypadły, zjadają żółwie by zapewnić sobie długie życie i nacierają podeszwy stóp rybim tłuszczem by utrzymać je w cieple. Z drugiej strony, żeglarze nigdy nie zjadają rybich głów. Ryby są zbyt głupie, by znaleźć drogę wyjścia z sieci w którą się zaplątały.

Wszyscy żeglarze wiedzą, że gdy złowi się pierwszą danego dnia rybę, trzeba na nią splunąć i wrzucić z powrotem do wody. To gwarantuje złowienie dziesięciu kolejnych rybek. Wiedzą też, że po otrzymaniu awansu trzeba obdarować pieniądzem pierwszą napotkaną osobę.

Widok ptaków zawsze jest dla żeglarzy pomyślnym znakiem, szczęście zwiastuje zwłaszcza albatros przemierzający przestworza bez jednego ruchu skrzydeł, jakby płynął pod zagłami. Sny o ptakach zwiastują pomyślność, podobnie jak sny o zielonych łąkach (miejsce zwane po theańsku „Locus Fidelis in Gremium”, przez Avalonczyków przechrzczone na „Fiddler's Green” jest według opowieści rajem żeglarzy) a także senne marzenia o zbożu i roześmianych dzieciach.

Niefart

„Karty, kości i kobiety prowadzą tylko do złego.”





Doświadczony marynarz, jak szyper, może służyć żółtodziobom całym mnóstwem mądrości i dobrych rad.

Na początek, żółtodziób musi pamiętać, by trzymać się jak najdalej od zajęcy, lisów oraz kotów. Zajęce są zazwyczaj łagodne, ale jesienią dostają szału, lisy mają zasłużoną reputację oszustów, a w sierści kotów mieszka burza (wylądowania elektryczne) – co jest oczywistą oznaką czarów.

Kobiety to zupełnie osobny problem. Aż nazbyt często zdarza się marynarzom w cudzoziemskich portach, że zwiedzeni obietnicą upojonej nocy kończą z rozwalonym czerepem lub grdyką poderżniętą przez zachłannego stręczyciela. W Thei jednak kobiety-żeglarzy spotyka się o wiele częściej niż w naszym świecie, więc kobieta na statku nie jest postrzegana jako zapowiedź nieszczęścia – dotąd, dokąd wie gdzie jej miejsce i czego chce.

Piraci w Thei

„Do szmat, braciszku, wciągnijcie na maszty każdy skrawek płótna, jaki znajdziecie! Jeśli ta fregata nas dopadnie, nim zajdzie słońce syreny zaśpiewają nad naszymi kośćmi!”
– ostatnie słowa avalońskiego pirata, kapitana Aarona Guy.

Wokół Thei, po morzach grasuje sześć dobrze znanych pirackich kompanii, ale prócz nich działa też wielu niezależnych piratów.

Bractwo Wybrzeża

Postrach La Boca de Cielo, Bractwo Wybrzeża wypowiedziało wojnę całemu światu. Początek Bractwu dali więźniowie osadzeni w niedostępnym castilliańskim więzieniu na wyspie La Bucca. W kompletnym chaosie wywołanym niespodziewanym wybuchem zarazy, więźniowie zdołali przejąć kontrolę nad wyspą oraz dwoma statkami wożącymi zaopatrzenie, które akurat cumowały przy brzegu. Skazańcy przeprowadzili kilka udanych ataków na wodacciańskich kupców, po czym stworzyli niewielką flotę i ogłosili się nacją wolnych ludzi. Dziś grasują po południowych morzach, gdzie są postrachem szlaków żeglugowych.

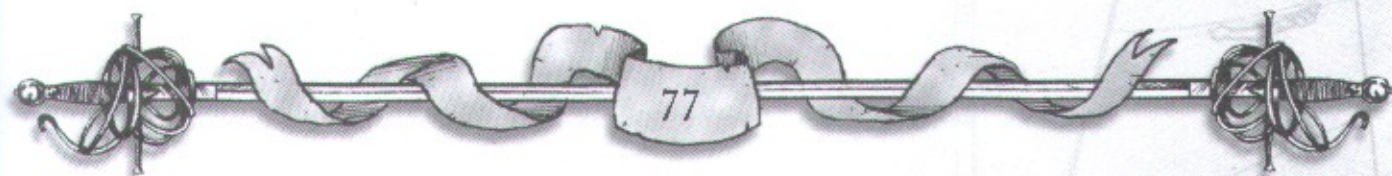
Dowodzą nimi mężczyźni imieniem Allende. Wiadomości na jego temat są sprzeczne, niektórzy twierdzą, że jest Castilliańczykiem, inni że Tiurkiem. Powszechnie uważany jest za czarnoksiężnika, odkąd pierwszy oficer pewnego

montenskiego okrętu wojennego, przysięgający o prawdziwości swoich słów, przyłożył mu pistolet do piersi i pociągnął za spust. Siła wystrzału wyrzuciła Allende za burtę, ale poza tym, włos nie spadł mu z głowy. Od czasu tego zdarzenia, lojalność jego ludzi zamieniła się w uwielbienie, gdyż uwierzono, że czuwa nad nim ręka opatrności.

Vesteńscy Łupieżcy

Vesteńscy Łupieżcy polują na wodach północnej Thei, atakując każdy statek handlowy, który napotkają na swej drodze. Zwykle z opuszczonymi żaglami, z cichym chlupotem wiosel wylaniają się z mgły biorąc nieostrożnych kupców z zaskoczenia. Łupieżcy mają do dyspozycji moc kilku vestenmannavnjarskich czarnoksiężników i niemało twardej eiseńskich najemników. Niewiele rzeczy Vendele obawiają się bardziej, niż odgłosu miarowego walenia w ciężkie bębny, które podają rytm wiosłarzem, podczas gdy Mistrzowie Runów kradną wiatr żaglom upatrzonej ofiary.

Przystępując do walki, Vesteńscy Łupieżcy trzykrotnie dmą w barani róg. Ofiara ma wybór – opuścić żagle i się poddać, albo walczyć do ostatniego człowieka. Vesteńców nie interesuje branie jeńców, przy wiosłach o wiele lepiej sprawdzają się ich ludzie, niż skuci łańcuchami niewolnicy. Jednak wbrew polityce nie brania jeńców, Vesteńcy uważają, aby pozostawić przy życiu jednego człowieka z każdej załogi, która stawiała opór, aby ten pojedynczy ocalały mógł rozpowiadać wszem i wobec o czynach Łupieżców.





Zaczęły rozchodzić się historyczne opowieści o statkach mających zdobione runami galiony zdolne miotać błyskawice i o opętanych szaleńcem wojennym Łupieżcach, noszących rogatki hełmy i drwiących z ciosów, które powinny pozbawić ich życia. Rozumni kupcy ignorują te napędzane rumem banialuki, lecz nie ma wątpliwości, że Vesteńscy Łupieżcy są poważnym zagrożeniem dla Vendelskiego handlu morskiego. Na tego, kto wyciągnie ten cień ze skrzydła Ligi Vendelskiej czeka olbrzymia nagroda.

Karmazynowy Roger

Na tę piracką „kompanię” składa się jeden jedyny statek o nazwie „Karmazynowy Roger”. Jego załoga to brutalni, krwiożerczy zbrodniarze, a dowodzący nimi kapitan jest jeszcze gorszy. Nigdy nie okazują łaski i nie biorą jeńców. Piraci po prostu atakują, mordując każdego, kto znajdzie się na ich drodze. Zdaje się, że najbardziej narażone na ich ataki są okręty wiozące w ładowniach syreckie artefakty, wiele wskazuje na to, że piraci potrafią w jakiś sposób wyczuwać ich obecność. Jedynym naocznym świadkiem ich poczynań jest kapitan „Kochanki Jego Lordowskiej Mości”, kupieckiej brygantyny, której udało się umknąć Karmazynowemu Rogerowi, gdy zbrodnia załoga zajęta była plądrowaniem siostrzanej brygantyny „Szary Chart”. Wyglądało to tak, jakby piraci w walce korzystali z dziwacznych urządzeń, najprawdopodobniej syreckiego pochodzenia.

Kapitanem rabusiów był wielki mężczyzna o czarnych, kędzierzawych włosach, władający dziwną kosą, z równą łatwością przecinającą żywe ciało co twardy metal.

Gdy „Kochanka” w panice uciekała ile wiatru w żaglach, tajemniczy piracki kapitan wykrzyknął za nią: „Umykajcie, psy i powiedzcie światu, żeście widzieli Karmazynowego Rogera i kapitana Reisa! Następnym razem jak was dorwę, rozplątam od góry do dołu!” Kapitan brygantyny tak przejął się tą groźbą, że przeszedł na emeryturę i zdecydował, że nigdy już nie wyjdzie w morze. Wygląda na to, że przecucie go nie myliło: miesiąc później, jego stary statek zaginął podczas rejsu. Po tygodniu sam kapitan został odnaleziony w swoim gabinecie, przecięty na pół jakimś morderczym ostrzem. Na ścianie, ktoś wymalował krwią jedno słowo: „REIS”.

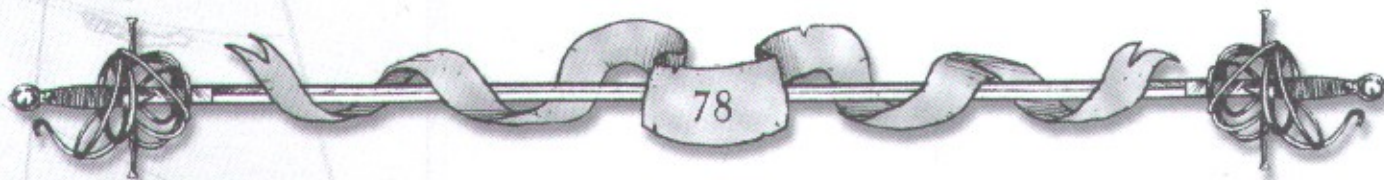
Elaine królowa Avalonu ustanowiła nagrodę w wysokości 8000 gilderów za dowód śmierci Reisa, którym byłoby pewnie dostarczenie jej niezwykłej kosi.

Charty Morskie

Polujące na północno-zachodnich krańcach Thei Charty Morskie koncentrują swoje działania głównie na statkach pod montenską i castilliańską banderą. Ci piraci pływają na małych, zwrotnych słupach i nigdy nie atakują avalońskich statków. Sugerowano, że łączy ich jakiś związek z królową Elaine, ale królowa zaprzecza, jakoby miała patronować Chartom. Władcy ościennych państw nie bardzo wierzą w jej szczerość pod tym względzie.

Do Chartów zalicza się wielu pirackich kapitanów działających niezależnie od siebie, jednak najsłynniejszym z nich jest Jeremiah Berek, kapitan „Czarnej Jutrzenki”. Kapitan Berek to czarujący, przystojny mężczyzna, za którym załoga gotowa jest pójść choćby na samo dno Otchłani. Cyniczne komentarze rzucane przez innych kapitanów sugerują, że Berek wykorzystuje Glamour do podtrzymywania nadnaturalnej lojalności swoich ludzi, ale na to brak wiarygodnych dowodów.

Kapitan Berek i pozostałe Charty Morskie pojawiły się podczas walki z castilliańską Armandą. Pomysłowość i błyskotliwe dowodzenie Bereka bardzo mocno przyczyniły się do zwycięstwa Avalonu. Oczywiście, to tylko kolejna pożywka dla tych, którzy twierdzą, że pirat pracuje dla królowej Elaine.





Załoga Kapitana Gosse

O żadnym piracie nie krąży tyle opowieści co o kapitanie Philipie Gosse. Czterdzieści lat temu, podczas wzorowo pełnionej służby w montenskiej marynarce wojennej, zaprzyjaźnił się on z Fernando Ochoa, duchownym o wielce osobliwym światopoglądzie. „Kapelan” Ochoa był ateistą, głosicielem stylu życia, w którym wszyscy członkowie społeczności po równo dzielili między siebie trudy i owoce pracy. Całkowicie przekonany argumentami wielebnego, Gosse namówił załogę do wzniesienia buntu, w wyniku którego objął dowództwo nad pirackim okrętem.

Przemierzając morza w poszukiwaniu łupu, podobnież nigdy nie odebrali życia, jeśli nie zostali zmuszeni do tego przez okoliczności. Zwykle załogi napadanych okrętów przyłączały się do napastników, szczęśliwe, że mogą służyć pod tak znakomitym dowódcą jak kapitan Gosse. Znając reputację Philipa Gosse, większość okrętów poddawała się bez walki. W końcu, Gosse i jego ludzie zmęczeni się piracką przygodą i zasiedlili wyspę leżącą z dala od cywilizacji, tworząc społeczeństwo według pomysłu Kapelana Ochoa.

Kapitan Gosse był uważany za postać z bajek dla dzieci, aż tu nagle dwa lata temu, ledwo trzymający się na powierzchni morza szkuner podpłynął do okrętu awalońskiego kupca i abordażem wdarł się na pokład. Piratami dowodził przyjazny starszy mężczyzna, który oznajmił wszem i wobec, iż jest nie kim innym jak właśnie kapitanem Gosse. Piraci nie dość, że potraktowali jeńców po ludzku, to pozostawili napadniętym tyle zapasów, aby bez trudu dotarli do brzegu, a na koniec urządzili wspólną, suto zakrapianą zabawę. Ofiary tego nie do końca nikczemnego napadu nie mogły nadziwić się swemu szczęściu, gdy Gosse spełnił ostatni toast i pozostawił ich, by mogli wrócić do domu. Nie jest jasne, czy powyższe zdarzenie znamionuje powrót Philipa Gosse do piractwa, czy też pragnął on po prostu wyruszyć w ostatni rejs i tą przygodą przywołać utraconą młodość.

Korsarze Chajred-Dina

Spośród wszystkich piratów Thei, żaden chyba nie wzbudza takiego przerażenia jak Chajred-Din. Korsarze z Sultanatu Półksiężycza pojawiają się bez ostrzeżenia i zagarniają całe miasteczka. W przeciwieństwie do swych zachodnich odpowiedników, Chajred-Din słynie bardziej z brania jeńców niż z podnoszenia czerwonej bandery. Nie wiadomo, w jaki sposób ich statki przemykają się przez Cieśninę

Vodacce, ale przez ostatnich dwadzieścia lat udało im się uprowadzić tysiące niewinnych Thean. Żadna z tych osób już nie dała znaku życia. Tak jakby wypadły poza kraniec świata. Korsarze preferują wielkie galery, ze względu na liczebności załóg jak i dla przestrzeni w ładowniach. Typowy najazd wygląda w ten sposób, że piraci lądują na brzegu w pobliżu osady, po czym wpadają pomiędzy mieszkańców niczym wyjąca, demoniczna horda. Mordują i łupią bez zahamowań, starając się równocześnie wziąć jak najwięcej ludzi do niewoli. Schwytanych następnie ładują na galery, przykuwają do wiosel i zmuszają do wiosłowania w stronę czekającego ich ponurego przeznaczenia.

Żaden jednak z korsarzy nie jest tak przerażający jak sam Chajred-Din. To olbrzymi, muskularny Tiurk, którego od pozostałych mieszkańców Sultanantu odróżnia ruda broda. Jest fanatycznym wyznawcą nauk Drugiego Proroka i znany jest z tego, iż zabija każdego napotkanego czarnoksiężnika. Równie znany jest jego gniew. Opowiadają, że członka swojej załogi przyłapanego na tym, że pił na okręcie alkohol rzucił na żer stadu syren. Za zgładzenie Chajred-Dina Kościół ufundował nagrodę w wysokości 10000 gilderów.

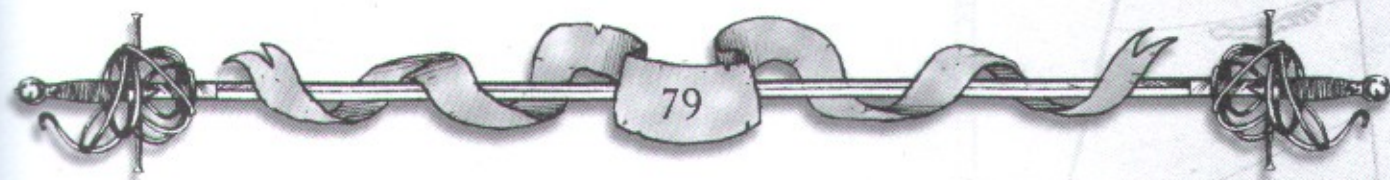
Tajne Stowarzyszenia

„Są po prostu ściśle prywatnymi organizacjami o ściśle publicznej fasadzie.”

– Esteban Verdugo

Tajne spotkania w zaciemnionych pokojach bywały w theańskiej historii równie brzemiennie w skutki jak spotkania armii maszerujących po zielonej trawie pól bitewnych. Historia pełna jest wojen, ale najważniejszych konfliktów nie rozstrzygano za pomocą ostrzy, muszkietów ani dział, ale w ciemnościach, za pomocą noży i szeptów. Ci, którzy nie sięgają po powyższe metody, są równocześnie błogosławieni i przekleci. Błogosławieństwem jest życie w nieświadomości, że tajne organizacje manipulują ich życiem. Dokładnie to samo jest ich przekleństwem.

Zawsze istniały sekretne organizacje, działające w cieniu. Wszystkie te grupy miały swoje własne, ukryte cele i nawet jeśli nie zdajesz sobie sprawy z ich istnienia, jest więcej niż pewne, że one zdają sobie sprawę z twojego.



Niniejsza sekcja przybliży najważniejsze tajne stowarzyszenia w Thei, wraz z ich celami i sposobami do jakich się uciekają, by je osiągnąć.



Symbol Towarzystwa Odkrywców

Towarzystwo Odkrywców

Założone w 1598 przez Camerona MacCormicka, Towarzystwo Odkrywców od niemal dziewięciu lat wiecie prym w dziedzinie archeologicznych badań i odkryć. Odkopywali zapomniane miasta Syrnów, skatalogowali niemal pięćset artefaktów i zgromadzili największy zbiór map w całej Thei. Członkowie otwarcie obnoszą się z przynależnością do Towarzystwa, z dumą nosząc srebrne brosze i sygnety ozdobione symbolem kompasu.

Towarzystwo zdobyło sobie zainteresowanie ogółu i jego sława może rywalizować nawet ze sławą Rycerskiego Zakonu Krzyża i Róży. Powstało wiele sztuk i powiastek, których głównymi bohaterami są członkowie Towarzystwa.

MacCormick powołał Towarzystwo, by zniechęcić „kopaczy” – ludzi plądrujących syrneckie miasta i rabujących artefakty, sprzedawane później bogaczom. Towarzystwo jest o wiele bardziej zainteresowane katalogowaniem i badaniem artefaktów niż ich sprzedażą. Długie, ciężkie skórzane płaszcze noszone przez członków Towarzystwa nazywane są „płaszczami kopaczy”, przydomkiem, z którym Odkrywczy rozstali się bez żalu.

Co dziwne, najzacieklejszymi przeciwnikami Odkrywców są przedstawiciele Kościoła watykańskiego. Trzeci Prorok potępił badanie syrneckich ruin, głosząc, iż oddawanie się tym praktykom prowadzi do skalania duszy. Choć niektórzy kardynałowie próbują bronić Towarzystwa, stanowi-

sko Kościoła w tej kwestii pozostaje niewzruszone: „Takie praktyki to herezja i jeśli zajdzie potrzeba, będą karane śmiercią.”

Aktualnie główna siedziba Towarzystwa znajduje się w awalońskim mieście Carleon (w którym urodził się MacCormick). Regionalne przedstawicielstwa znajdują się w Montaigne, Vendel i eiseńskim Freiburgu. Członkowie są zobowiązani udzielić gościny każdemu Odkrywczy, który o nią poprosi (pod słowem „gościna” rozumiane jest też schronienie przed przedstawicielami Kościoła, gdyby zaszła taka potrzeba).

Niewidzialne Collegium

Przez prawie tysiąc lat uniwersytety związane z Kościołem watykańskim poszukiwały rozwiązań dla zagadek Theusa. Opracowane przez nich narzędzia i metody przyniosły niewiarygodne odkrycia na polu nauki i techniki, osiągnięcia, do których inna cywilizacja – w nieco odmiennych warunkach – nie doszłaby tak szybko.

Gdy w ostatnich czasach zaczęły się problemy z Inkwizycją, badania naukowe musiały odejść na drugi plan. Wielu mniejszym uniwersytetom odebrano fundusze, a większe ośrodki musiały zwolnić część wykładowców. Ale przeprowadzona przez Inkwizycję „reforma” nie ograniczyła się tylko do tego.

W obliczu Kościoła pogrążonego w chaosie i kardynałów usiłujących utrzymać jakiś porządek, potrzeba postępu i nowych odkryć również zesłała na drugi plan. I wtedy, jak gdyby okoliczności nie były już wystarczająco niepomyślne, niezwykle wpływowy kardynał Esteban Verdugo wprowadził Inkwizycję do świątyni nauk.



Emblemat Niewidzialnego Kolegium



Prowadzona przez Verdugo Inkwizycja zawezwała do natychmiastowego wstrzymania wszelkich badań i porzucenia wszystkich eksperymentów. Jak powiada Wielki Inkwizytor: „Nadchodzi czas Czwartego Proroka. Nie czas poznawać ten świat. Czas przygotowywać się na nadejście następnego.” Nie chce aby tak zwani „uczeni” narażali ludzkość na gniew Theusa bezustannie usiłując wykraść jego sekrety. Ci, którzy zignorowali jego słowa, niebawem poczuli pętlę na szyi lub żar stosu.

Ojcowie Kościoła są zbyt pochłonięci montenską Inwazją (i brakiem Hierofanty) aby martwić się krucjatą Verdugo, co nie służy kościelnym uczonym. Jednak, nawet pod czujnym okiem Inkwizycji, badania trwają, choć czasem muszą być prowadzone w ukryciu.

Ukrywający się uczeni przyjęli nazwę „Niewidzialnego Collegium” i robią co mogą by kontynuować pracę, unikając równocześnie wścibstwa Inkwizytorów. Jednak bez kościelnych funduszy, nie można należycie przeprowadzać eksperymentów. Dlatego też, by kontynuować pracę sięgnęli po swoje własne zasoby oraz wsparcie hojnych ofiarodawców. Stworzyli też sekretny system porozumiewania się, przekazując jeden drugiemu w ramach Collegium uzyskane wyniki badań, fakty i dowody.

Jak dotąd, Verdugo nie poznał tożsamości żadnego z członków grupy, a jedyne dokumenty jakie udało mu się przejąć zapisane są złożonym szyfrem, którego póki co nie jest w stanie złamać. Członkowie Collegium znają się tylko z pseudonimów, każdy z nich wie tylko dwóch innych. Verdugo zakłada, że Niewidzialne Collegium może liczyć około dwudziestu pięciu członków, ale skoro sami członkowie organizacji nie są w stanie określić jej liczebności, któż może stwierdzić ilu naprawdę naukowców i badaczy może być zaangażowanych w jej pracę?

Zakon Rycerzy Krzyża i Róży

„Tak jak ludzie nikczemni nie zawahają się przed niczym, by czynić zło, ludzie prawi nie powinni wahać się przed niczym, by czynić dobro.”

- Rosenkreuz

Rycerze Krzyża i Róży to jedna z najdziwniejszych tajnych organizacji w Thei... głównie dlatego, że wcale nie jest tajna.



Emblemat Rycerzy Krzyża i Róży

Tak naprawdę, wokół tej „tajnej organizacji” narosło tak wiele plotek i legend, że trudno jest oddzielić fakty od fikcji.

Zakon Rycerzy Krzyża i Róży to „stowarzyszenie dżentelmenów”, które za cel obrało sobie wymierzanie sprawiedliwości, naprawienie krzywd i występowanie w obronie tych, którzy sami bronić się nie potrafią. Wielu Rycerzy jest piątymi lub szóstymi synami szlachejnych rodów, pozbawionymi większych perspektyw. Wstępują w szeregi Rycerzy by zyskać reputację lub by przyciągnąć zaciekawione spojrzenie jakiejś bogatej szlachcianki (lub w przypadku należących do Zakonu kobiet, jakiegoś bogatego szlachcica).

Istnieje wiele domów zakonnych, rozsianych po całej Thei, a ich drzwi stoją otworem przed każdym, kto wstąpił w szeregi członków stowarzyszenia. Niektórzy szlachcice wykupują nominalne członkostwo aby wesprzeć sprawę Zakonu (i aby móc się szczycić przynależnością do najslawniejszego bractwa rycerskiego na świecie). Kwatera główna Zakonu znajduje się w Crieux, w Montaigne. Głową Zakonu jest Aristide Baveaux, którego jeden z wysokich rangą przedstawicieli Kościoła nazwał kiedyś „najbardziej kochanym człowiekiem w Montaigne.” Robi on dużo dobrego dla stowarzyszenia, rozszerzając jego wpływy i zdobywając dla niego prestiż na każdym theańskim dworze. Aktualnie, Imperator Montaigne może poszczycić się piątką Rycerzy w szeregach swojej gwardii przybocznej, a przy boku króla Castille jest trzech członków Zakonu. Nawet królowa Avalonu Elaine bawiła się myślą zawieszenia na swoim dworze flagi Krzyża i Róży (choć krążą plotki, że jej zaufany doradca Derwyddon odradzał to posunięcie).

Wstąpić do Zakonu nie jest łatwo. Właściciele wypchanych sakiewek mogą kupić honorowe członkostwo, ale nie mogą



nazywać się Rycerzami. Są określane mianem Benefaktorów i wspierani Rycerze traktują ich z należnym szacunkiem. Ci, którzy pragną szczyścić się tytułem Rycerza, muszą poświęcić trzy lata na służbę Zakonowi, trzy najtrudniejsze lata swego życia. Muszą służyć rycerskiemu ideałowi bez wahania, podejmując wyzwania i zadania, których podjąłby się jedynie człowiek szalony. Jednak, jeśli udowodnią, iż są godni tego zaszczytu, mogą nosić znak Krzyża i Róży i nazywać się Rycerzami.

Zakon jest mocno zhierarchizowany, Rycerze zyskują pozycję i posłuch w stowarzyszeniu poprzez dokonywanie męźnych czynów, poświęcenie i szczodrość.

Die Kreuzritter (Krzyżownicy)

„Bracia, dziś możemy zginąć, lecz zginiemy jak bracia.”
- Wielki Mistrz Kurgén, 1411, Bitwa pod Grunweide.

Kreuzritterzy, lub inaczej Krzyżownicy, niegdyś zakładali szpitale dla biednych, rozdawali żywność potrzebującym i walczyli z niewiernymi podczas Krucjat. Członkowie zakonu pochodzili głównie z Eisen, a ich symbolem był czarny krzyż na białym polu. Zakon prosperował do roku 1411, kiedy Imperator Eisen nakazał marionetkowemu Hierofancie ogłosić rycerzy heretykami, po czym zniszczył armię zakonną podczas bitwy pod Grunweide. Jak to zwykle bywa, do dzisiejszego dnia po gospodach krążą plotki o Kreuzritterach działających incognito i jako tajni agenci Hierofanty.

Los Vagos

„Żyj dla Castille. Nie żałuj krwi dla jej ludu. Ponieś śmierć w jej imieniu.”
- El Vago.



Emblemat Kreuzritterów



Emblemat Los Vagos

Castille nigdy jeszcze nie znajdowała się w takich opałach jak dzisiaj. Najeźdźcy kontrolują niemal trzecią część jej terytorium, inkwizycja otwarcie chodzi po ulicach, a korona spoczywa na głowie chłopca, nie mającego żadnego doświadczenia w sprawach stanu. W tych ponurych czasach, lud woła o obrońcę. Los Vagos odpowiedzieli na to wołanie.

Pod przywództwem tajemniczego bojownika znanego jako Wagabunda, tajne stowarzyszenie castilliańskich patriotów czyni co w ich mocy, by chronić kraj przed wszystkimi wrogami. Misja Los Vagos jest jasna... bronić króla Sandovala przed złymi wpływami, chronić ludzi przed terrorem inkwizycji oraz uwolnić zachodnie ziemie od ucisku montenskiego okupanta. Działają w całkowitej tajemnicy i nigdy nie zdradzają swej prawdziwej tożsamości, gdyż w Castille aż roi się od potencjalnych agentów wroga. Los Vagos są nieliczni, ale mają spore wpływy. Sympatyzują z nimi ludzie z najwyższych kręgów władzy w kraju.

Akcje Los Vagos dają oddźwięk dużo większy niż chwilowe korzyści: przywracają nadzieję nacji znajdującej się na skraju przepaści. Los Vagos ratują niewinnych obywateli od śmierci na stosach inkwizycji i sabotują działania wojenne montenskich najeźdźców. Zapobiegli przynajmniej trzem zamachom na życie Dobrego Króla Sandovala i krąży plotka, że jeden z królewskich doradców należy do stowarzyszenia. Z każdym ocalonym życiem, każdym udaremnionym planem, dają kolejne powody Castilliańczykom, by ci sami podnieśli głowy. Gdy nad krajem gromadzą się czarne chmury, ludzie podnoszą wzrok na dachy, po których przemyka postać El Vago – i widzą słońce.



Rilasciare (Ri-la-szia-re)

„Stwórca dał nam wszystko, czego nam trzeba. Dlaczego więc oddajemy naszą wolność tym, którzy oferują więcej?”

– z ulotki znalezionej przed rezydencją castilliańskiej kardynał Inez Guzman.

To tajne stowarzyszenie znane jest pod przynajmniej tuzinem różnych nazw: Liga Wolnych, Opozycjoniści, Stowarzyszenie Wolnej Idei czy Guerilla Alianza. To najbardziej niezwykle ze wszystkich tajnych stowarzyszeń Thei – najbardziej skonsolidowane i najbardziej rozczłonkowane razem.

Celem Rilasciare jest obalenie absolutnie wszystkich form ucisku, o których mówią jako o „Wrogu”. Rilasciare występują przeciwko wszystkiemu, co ogranicza wolność jednostki, w tym przeciwko publicznej (czytaj: kościelnej) edukacji, rządowi, monarchii, koncepcji własności prywatnej, pieniądzu, religii, a nawet „czarnoksiężskim umowom”, które miały miejsce szesnaście stuleci temu.

Ich filozofia jest prosta – żaden człowiek nie musi nigdy o nic prosić, ani niczego chcieć. Stwórca dał mu świat i umysł, by z tego świata korzystać. W potrzebie są tylko osoby, którym brakuje. A ci, którym brakuje najwięcej, najwięcej żądają.

Rilasciare prowadzi kampanię przeciwko ludziom znajdującym się przy władzy, żądając odpowiedzi na pytania o ich stanowiska oraz o sens ich piastowania. Czy zauważyłeś, że ci, którzy piastują najwyższe zaszczyty, są tego najmniej godni? To dlatego, że władza i stanowiska zostały stworzone przez słabeuszy, którzy chcą chronić się przed niezależnymi myślicielami. Prawa zostały ustanowione by bronić tych, którzy sami

siebie bronić nie potrafią. Innymi słowy, prawa chronią słabych i karzą silnych za to, że robią użytek ze swojej siły. Rilasciare wiedzą, że siła bierze się z wolnego umysłu, podobnie jak *vero coraggio* (prawdziwa odwaga), najwyższa cnota jakiej może dostąpić człowiek. Prawdziwa odwaga sprawia, że jeden ryzykuje życie dla drugiego, jest tym co pozwala splunąć w twarz tyranii bez krzyku strachu w sercu. Ludzie przy władzy nie chcą by ludzkość odkryła *vero coraggio*. Ci oświeceni prawdziwą odwagą nie potrzebują władców ani praw – *vero coraggio* to sprawiedliwość sama w sobie.

Nie istnieją żadne siedziby Rilasciare, nie ma też naznaczonych miejsc ani terminów spotkań. Członkowie stowarzyszenia rozpoznają się nawzajem dzięki sekretnym znakom i „kodowi płaszcwowemu” – metodzie rozpoznawania się po szczegółach noszonego ubrania. Ich wojna podjazdowa prowadzona przeciwko „sztucznej władzy” ciągnie się już niemal sto lat i choć Rilasciare to jedno z najmniejszych tajnych stowarzyszeń w Thei, z całą pewnością robi najwięcej hałasu.

Córy Zofii

„Marionetka nigdy nie dostrzega sznurka, który karze jej tańczyć.”

– diusza Anne Shallot

Córy Zofii istnieją rzekomo po to, by walczyć o równe prawa w Thei dla płci pięknej. Tak naprawdę jednak ich cele są o wiele szersze – to subtelna polityczna machina, popychająca ważnych ludzi w kierunkach, których w żaden sposób nie byłiby w stanie dostrzec. Poprzez szkoły z internatem i pensje dla panien, stowarzyszenie szkoli młode kobiety w sztukach przystojących szpiegom, po czym umieszcza je w pobliżu mężczyzn piastujących ważne stanowiska – aby mogły „wskazywać” im właściwy kierunek. Poprzez swoje działania Córy Zofii powoli urosły w siłę. Mają nadzieję, że kiedyś zaczną działać otwarcie, i swoje ideały wcielać w życie na ulicach miast Thei.

Gdy nie są zajęte działalnością polityczną, Córy Zofii dokładają starań by chronić kobiety przed złym traktowaniem ze strony mężów i ojców. Pomagają też kobietom z nizin społecznych poprawić, dzięki ciężkiej pracy i sumienności, ich złą sytuację. Gildie (zwłaszcza gildia magdalenek) okazały się w tej materii najbardziej pomocne.



Emblemat Rilasciare





Emblemat Cór Zofii

podobnie jak wodacciańskie kurtyzany, spośród których wywodzi się najsilniejszy blok stowarzyszenia.

Dla osiągnięcia celów Córy wykorzystują zarówno politykę jak i magię. Glamour służy do zwodzenia osób o słabej woli, Porte pozwala na przekazywanie tajnych rozkazów i wiadomości, zaś Sorte daje możliwość odpowiedniego manipulowania splotami przeznaczenia. Pośród członkiń stowarzyszenia jest niezwykle wysoki odsetek kobiet obdarzonych czarnoksięskimi mocami. Słysząc nawet plotki, że dysponują eliksirami odmładzającymi, które pozwalają przedłużyć życie członkiń. Wysokie rangą Córy naturalnie gorąco zaprzeczają tego typu plotkom.

Każda członkini stowarzyszenia zobowiązana jest prowadzić szczegółowy dziennik, a jego kopie wysyłać do kontrolowanych przez Córy klasztorów, gdzie tworzy się z nich wielkie archiwa. Setki Cór zbiera i kataloguje te dzienniki, które w końcu składają się na jeden z najdokładniejszych zapisów historii Thei. Od czasu do czasu z tych zbiorów w zamian za inne tajemnice korzystają Rilasciare.

Watycyński Kościół Proroków

Wierzmy w jednego prawdziwego Boga, Wszechmocnego Stwórcę, Stworzyciela Raju i Thei, oraz wszystkich rzeczy widzialnych i niewidzialnych.

Wierzmy w jeden święty i proroczy Kościół. Oraz w jego Proroka; który dla nas i dla naszego zbawienia przyniósł przesłanie Stwórcy i zapowiedział nadejście trzech kolejnych Proroków; i oddał się w ręce swoich wrogów i poniósł dla nas męczeńską śmierć w dniach Augustyna Laurena.

I w Drugiego Proroka, który dzierzył łaskę pasterską; przyniósł przesłanie Stwórcy i oswobodził ludzi od zła. I został zdradzony przez niewiernych i poniósł dla nas śmierć męczeńską.

I w Trzeciego Proroka, który dzierzył miecz ognisty; przyniósł przesłanie Stwórcy; oddzielił prawych od nieprawych; i wyprostował ścieżki dla tych, którzy na nią wstąpią.

I w Czwartego Proroka, który dzierzył będzie wagę; którego nadejście zapowiedziane zostanie przez trąby; i obudzi zmarłych i władał będzie światem widzialnym i niewidzialnym na wieki wieków.

Zreformowany Kościół Watycyński („Watycyn” oznacza Proroka, stąd właśnie „Kościół Proroka”) jest jedną z najpotężniejszych i najbardziej wpływowych organizacji w całej Thei. Swoją moc czerpie zarówno od prostych ludzi, jak wiernych jego naukom szlachetnie urodzonych i jest potęgą, z którą trzeba się liczyć. Od czasów Pierwszego Proroka, który objawił swoje przesłanie w zamierzonych czasach Starej Republiki, zebrał własną armię, rozwinął system edukacji oraz stał za większością zdobyczy cywilizacyjnych w dziedzinie nauki i filozofii.

Ostatnio jednak Kościół dostał się pod ostrzał surowej krytyki. Oskarżenia o korupcję i chciwość sprawiły, iż wielu zaczęło podważać jego autorytet, a nawet prawdziwość głoszonego przesłania. Ruch Obiekcjonistów, który miał swój początek w Eisen ponad sto lat temu na zawsze odmienił Kościół. Niemal trzecia część wiernych po przewodnictwo zwróciła się do Obiekcjonistów. To trudne czasy, ale wielu



członków struktur kościelnych podnosi głosy, że Kościół sam jest przyczyną swoich kłopotów i można było ich uniknąć, gdyby tylko kardynałowie słuchali ostrzeżeń.

Przesłanie i Posłaniec

„Stwórca jest wszędzie dookoła. Jego oblicze ukryte jest pośród dzieła stworzenia.”

– Pisma Proroków, Księga Pierwsza, Werset Siódmy.

Przesłanie Kościoła Watykańskiego jest proste. Theus stworzył świat jako zagadkę, którą ludzkość ma rozwiązać. Im bliżej ludzie są rozwiązania zagadki, tym bliżej są zrozumienia zamysłu Stwórcy.

Credo („Wyznanie wiary”)

Niedługo po śmierci Pierwszego Proroka, Imperator Corantine przyjął wiarę w Proroków i ustanowił ją oficjalną religią Imperium. Zażądał też ułożenia „Credo” – jednolitego wyznania wiary. W roku 325 AV, Konwent Korantynski ułożył credo i przedstawił je Imperatorowi. Przestał na nie.

Na credo składa się sześć Prawd Wiary, które przyjmują wszyscy wierzący. Wierni uczą się Prawd na pamięć i powtarzają je podczas mszy i wszystkich innych uroczystości kościelnych. Aby zrozumieć Kościół, należy zrozumieć jego credo.

1: Jeden Prawdziwy Bóg

Wierzmy w jednego prawdziwego Boga, Wszechmocnego Stwórcę, Stworzyciela Raju i Thei, oraz wszystkich rzeczy widzialnych i niewidzialnych.

Pierwsze Wyznanie mówi, że jest tylko jeden Stwórca – Theus, Twórca Wszechświata. Członkowie Kościoła nie mogą wierzyć w żadnych innych bogów ani moce, w tym w czarnoksiężstwo (Kościół ogłosił, że pochodzi od Legionu, Wielkiego Nieprzyjaciela). Wykorzystywanie czarnoksiężstwa jest równoznaczne z akceptacją mocy innych niż pochodzące od Stwórcy, czyli z herezją, której jedyną konsekwencją może być śmierć i spalenie na stosie nieczystego ciała.

2: Jedna Prawdziwa Wiara

Wierzmy w jeden święty i proroczy Kościół.

Jeżeli istnieje tylko jeden prawdziwy Bóg, prawdziwy może być tylko jeden Kościół, a jest to Kościół Watykański. Innymi słowy, jedynie obrzędy uznawane przez Proroków, a tym samym przez Stwórcę, to obrzędy przez nich samych ustanowione. Ci, którzy przestrzegają nakazów wiary i uczestniczą w obrzędach Kościoła znajdują się w szeregach armii Proroka gdy nadejdzie koniec świata. Wszystkie inne Kościoły uczą fałszywej wiary i używają podstępnych kłamstw, które zaprowadzą duszę nie do Raju a do Otchłani.

3: Pierwszy Prorok

Oraz w jego Proroka; który dla nas i dla naszego zbawienia przyniósł przesłanie Stwórcy i zapowiedział nadejście trzech kolejnych Proroków; i oddał się w ręce swoich wrogów i poniósł dla nas męczeńską śmierć w dniach Augustina Laurena.

Pierwszy Prorok jest kluczem do kościelnego Credo. To jego Stwórca powołał do przekazania światu swego przesłania, to on wygłosił proroctwo o trzech, którzy przyjdą po nim i opowiedział o cudach jakich dokonają „kontynuując jego pracę w imieniu Theusa”. Zgromadził wyznawców, pierwszych świętych, którzy stan oświecenia osiągnęli poprzez zrozumienie i wraz z nimi głosił, iż jedynie poprzez przyjęcie swoich bliźnich (nawet tych zbrukanych magią) można dostąpić zbawienia. Wreszcie on był tym, który rękami złych czarnoksiężników i skażonych zepsuciem władców został rzucony na pożarcie płomieniom strachu i nienawiści.

4: Drugi Prorok

I w Drugiego Proroka, który dzierzył łaskę pasterską; przyniósł przesłanie Stwórcy i oswobodził ludzi od zła. I został zdradzony przez niewiernych i poniósł dla nas śmierć męczeńską.

Drugi Prorok przybył z ziem niewiernego Sutanatu Półksiężycza, twierdząc, że sam Theus wysłał go na pielgrzymkę. Choć ze względu na kolor skóry i głoszone przesłanie wątpiono w jego słowa, poraził tych, którzy stanęli na drodze jego misji i odebrał moc wszystkim napotkanym czarnoksiężnikom. To on właśnie głosił, że wierni są niewolnikami swojej ojczyzny i wyprowadził ich na pustynię, gdzie został zdradzony i zamordowany przez swych tiureckich współbraci.





5: Trzeci Prorok

I w Trzeciego Proroka, który dzierzył miecz ognisty; przyniósł przesłanie Stwórcy; oddzielił prawych od nieprawych; i wyprostował ścieżki dla tych, którzy na nią wstąpią.

Trzeci Prorok narodził się w czasach niepokoju, gdy świat przygotowywał się na nieuchronny konflikt. Inaczej niż poprzednicy, nie okazywał zrozumienia ani tolerancji dla świata, wyrósł spośród możnych i rzucił im rękawicę, stał się iskrą, która wzniciła pożar wojny religijnej. Przeniósł siedzibę Kościoła z Vodacce do Castille i zmienił sposób myślenia na świecie jednym, zdecydowanym posunięciem, zakłócając dotychczasową harmonię Kościoła.

6: Ostatni Prorok

I w Czwartego Proroka, który dzierzył będzie wagę; którego nadejście zapowiedziane zostanie przez trąby; i obudzi zmarłych i władał będzie światem widzialnym i niewidzialnym na wieki wieków.

Nieuchronnie ludzkość dowie się o strasznej cenie, jaką przyjdzie zapłacić, gdy wypełni się czas. Czwarty Prorok sprowadzi Armageddon, popychając świat w ogień kosmicznej bitwy o dusze człowieka. Jego pocałunek będzie tchnieniem życia, które owionie świat, a jego armia złożona będzie z tych, którzy powstałi. Poprowadzi ich poprzez śmierć, gniew i konflikt w nowy wiek kryształowo czystej prawdy i chwały, gdzie nasze przeznaczenie należeć będzie tylko do nas, a wierni na zawsze już będą żyli w błogosławionej służbie Theusa.

Organizacja

Od założenia Kościoła przez Pierwszego Proroka, cała struktura administracyjna opiera się na liczbie dziesięć, wokół której zbudowany jest każdy szczebel hierarchii. Całe kraje podzielone są na religijne dystrykty, podział kościelny nie do końca zgodny jest z podziałem politycznym, zaś nad każdym dystryktem władzę sprawuje kościelny urzędnik.

Kościół

W każdym zakątku Thei, w którym choćby słyszano o Prorokach znajduje się kościół będący centrum życia religijnego lokalnej społeczności. Zgodnie z wydaną w 1267 roku Deklaracją Poszanowania Trzeciego Proroka „żadne zgromadzenie działające bez miejsca przeznaczonego do modlitwy nie będzie mogło otrzymać błogosławieństwa Kościoła” przez

co zwykle pierwszym budynkiem wznoszonym w nowej osadzie jest właśnie budynek świątyni.

W wielu miejscach, lokalny kościółek jest centralnym punktem dla społeczności, służy nie tylko do odprawiania mszy, ale również jako sala sądowa, sala posiedzeń rady mieszkańców i centrum dla rozmaitych festynów i obrzędów świątecznych. Jest schronieniem dla potrzebujących, szpitalem dla chorych i sanktuarium dla tych, którzy dotąd błędzili, lecz przejrżeli na oczy.

Administrowanie lokalnym kościołem spoczywa na najstarszym rangą spośród wyświęconych kapłanów pełniących w nim posługę. Pleban, wybrany w ramach kościoła przez innych kapłanów oraz wiernych reprezentuje Kościół w Radzie Parafii.

Parafia

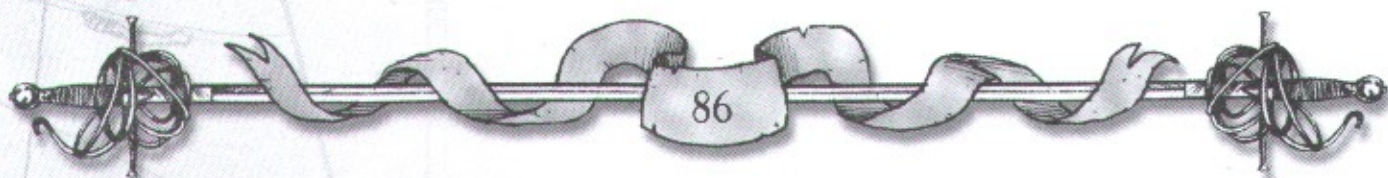
Najmniejszą komórką w kościelnej administracji jest parafia. Składa się na nią dziesięć kościołów leżących blisko siebie. Parafią zarządza proboszcz, reprezentujący jej interesy w lokalnej radzie diecezji i który wybierany jest spośród plebanów parafii.

Diecezja

Następnym szczeblem w strukturze Kościoła watykańskiego jest diecezja. Na każdą diecezję składa się dziesięć parafii. Diecezją zarządza biskup, wybrany spośród proboszczów diecezji.

Archidiecezja

Drugim pod względem wielkości i znaczenia dystryktem w ramach Kościoła Watykańskiego jest archidiecezja. Każdy z tych wielkich dystryktów złożony jest z dziesięciu diecezji i zarządzany przez arcybiskupa reprezentującego dystrykt przed Synodem Hierarchów. Dziesięciu kardynałów wybieranych jest spośród arcybiskupów, wciąż reprezentują swoje diecezje i utrzymują kancelarię zarówno w Watycynie jak i w siedzibie archidiecezji. Posiadanie na terenie miasta siedziby wysokiego rangą przedstawiciela Kościoła jest uważane za wielki honor i wiele miast nie szczędziło sił i środków na wybudowanie imponujących katedr mających zachwycić (i skusić) kościelnych dostojników.





Hierarchowie

Jeśli nie liczyć Proroka, najwyższą władzę w Kościele Watykańskim sprawuje Hierofanta, zaś wszyscy przedstawiciele Kościoła tworzą jego hierarchię. Każdorazowo Hierofanta wybierany jest na dożywotnią kadencję przez Synod Hierarchów składający się z dziesięciu kardynałów zarządzających archidiecezjami. Siedzibą Kościoła Watykańskiego od połowy trzynastego wieku jest miasto Watyryn, znajdujące się w centralnej Castille, w prowincji pozostającej pod władzą rodu Aldana.

Pozycja Hierofanty jest nader stresująca. Aby móc udźwignąć ciężar władzy, tradycyjnie zdaje się na mądre rady kardynałów. Tradycją jest też wizyta głowy Kościoła co drugiego lata na dworze któregoś z watykańskich monarchów (króla Sandovala lub jednego z vodacciańskich Książąt).

Aż do czasu nadejścia Trzeciego Proroka, siedziba Kościoła Watykańskiego mieściła się w Vodacce i aż do trzynastego wieku i przeniesienia ośrodka władzy kościelnej do Castille przeważająca większość Hierofantów wywodziła się spośród Vodaccian.

Płeć

Kościół Watykański uważa obie płcie i żadnej z nich nie wyróżnia, a tytuły kościelne nie są odmieniane przez rodzaj. Nie ma „kapłanek” ani żadnych podobnych wynalazków – są tylko kapłani kobiety.

Stanowiska w kościele

Stanowiska w hierarchii Kościoła watykańskiego (stanowisko proboszcza i wyższe) są wybieralne, a wyboru dokonują spośród siebie członkowie rady dystryktu. Każde stanowisko piastowane jest dożywotnio lub do czasu, gdy władze Kościoła zdecydują, że czas wysłać kapłana na emeryturę. Emerytowani dostojnicy wracają do lokalnego kościoła, od którego zaczęła się ich religijna kariera. Watykańskie prawo kościelne obowiązujące w takich przypadkach, wymaga aby przy wyborze nowego dostojnika obecnych było wszystkich dziesięciu członków rady. Decyzje w sprawach politycznych są zwykle wstrzymywane do czasu elekcji nowego członka.

Obrzędy

Kapłani Kościoła Proroków odprawiają regularnie całe mnóstwo rozmaitych obrzędów religijnych. Najpopularniejsze wymienione zostały poniżej.

Msza

Msza jest zgromadzeniem wiernych, zbierających się w kościele w celu wspólnej modlitwy. Większość kościołów odprawia msze w starotheańskim, choć w kilku krajach (szczególnie w Eisen i Avalonie) przełożono hymny i odpowiedzi na języki narodowe.

Chrzest

W Kościele Proroków chrzci się dzieci, które skończyły 10 lat. Dziecko musi przejść ustny egzamin ze zrozumienia świętych pism. Niepowodzenia skutkuje odroczeniem chrztu o rok, co pozwala dziecku na przygotowanie się do kolejnej próby.

Wyświęcenie

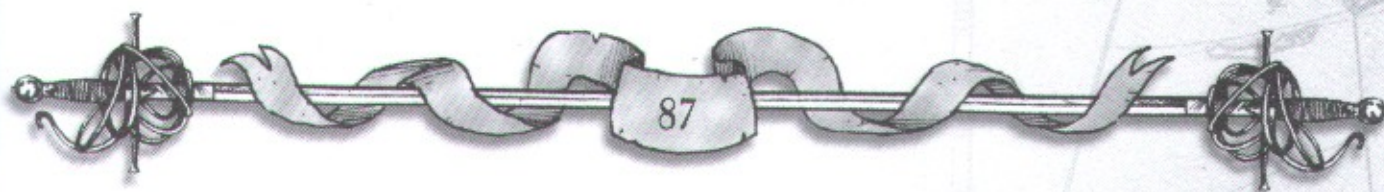
Podobnie jak w przypadku chrztu, ci, którzy chcą zostać kapłanami muszą przejść ustny egzamin. Jak łatwo przewidzieć, egzamin jest trudny, a niepowodzenie skutkuje odroczeniem kolejnej próby na trzy lata. Jeśli kandydat ponownie zawiedzie, nie może już próbować po raz trzeci.

Małżeństwo

Małżeństwo jest traktowane jako umowa zawierana przed Theusem poprzez Kościół Watykański. Małżonkowie potwierdzają wolę przestrzegania zasad pochodzących od Stwórcy i spłodzenia oraz wychowania w tym duchu nowego pokolenia dzieci. Kapłani mogą wstępować w związek małżeński, ale ich partnerzy muszą być ochrzczoneymi członkami Kościoła.

Skryptury

Kościół Proroków posługuje się najczęściej dwoma tekstami religijnymi. Pierwszy to Breviarz Watykański, opisujący zasady etykiety religijnej, procedury, hymny i obrzędy, których odprawianie leży w obowiązku wiernych. Drugim tekstem są Pisma Proroków, na które składają się cztery Posłania, po jednym każdego Proroka, który już przyszedł i jedno Posłanie przekazane bezpośrednio Trzeciemu Prorokowi a dotyczące się przyjścia Ostatniego i związane z tym domniemanego końca świata.





Filozofia Kościoła

Kościół gnostyczny jakim jest Kościół Watykański, różni się nieco od religii europejskich. Gnostycy nie przywiązali wagi do wiary, ale jak sama nazwa wskazuje, przykładali wielką wagę do wiedzy i poznania. Jeśli chodzi o Kościół, to wiedza, nie wiara zbliża człowieka do Stwórcy, jako że zrozumienie Jego dzieła daje wgląd w tajemnice Wszechświata. Poniżej opisanych jest kilka filozoficznych dylematów, które Kościół badał, lecz póki co, nie znalazł dla nich rozwiązania.

Czarnoksiężstwo

W ramach Kościoła jest wiele nurtów filozoficznych uznających wiedzę i jej wagę w rozumieniu Stwórcy. Jednak niemal wszystkie z nich utrzymują, że czarnoksiężstwo jest narzędziem zepsucia. Nie pochodzi od Stwórcy, lecz obcej siły, której celem jest zburzenie równowagi wszechświata. Każde czarnoksiężstwo jest w ten czy inny sposób destrukcyjne. Wiedźmy rwą sploty spinające przeznaczenie, a montescy magowie Porté wyrrywają dziury w samej materii świata. Sidhe nauczyli Avalonczyków sprytnych jarmarcznych sztuczek. Magowie Run chętnie przyznają się do igrania z mocami Stworzenia, a usuryjscy zmiennokształtni to zjawisko, co do którego Kościół nie przyjął póki co jednolitej polityki.

Determinizm kontra wolna wola

Głównym konfliktem gorzącym aktualnie na kościelnych uniwersytetach jest spór pomiędzy deterministami a tymi, którzy wyznają nową koncepcję zwaną „wolną wolą”. Determinizm - w tych czasach - jest teorią mówiącą, że wszystkie decyzje podejmowane przez ludzkość są z góry zaplanowane. Ładnie podsumowuje to para sylogizmów:

Każde zdarzenie ma przyczynę.

Każda podejmowana przez człowieka decyzja czy akcja jest zdarzeniem.

Czyli każda podejmowana przez człowieka decyzja czy akcja ma przyczynę.

Za tym sylogizmem idzie następny:

Każda podejmowana przez człowieka decyzja czy akcja ma przyczynę.

To co ma przyczynę, nie jest dowolne.

Czyli, żadna decyzja ani akcja podejmowana przez człowieka nie jest dowolna.

Wielu kościelnych filozofów wykorzystywało te założenia w obronie teorii, że ludzkość nie jest wolna, jakby się to mogło wydawać.

Z drugiej strony, wielu uczonych dowodzi, że ludzkość musi mieć wolny wybór. Nie zaprzeczają logice determinizmu, ale podważają wagę niedeterminizmu. „Jeśli w istocie człowiek nie ma wyboru” argumentuje jeden z uczonych „to Stwórca jest odosobowioną, nieczułą siłą, nie zaś patriarchą jakiego sobie wyobrażamy.” Pomiędzy filozofami trwa gorąca debata na ten temat i nic nie wskazuje na to, by została rozstrzygnięta w najbliższej przyszłości.

Romantyczna miłość

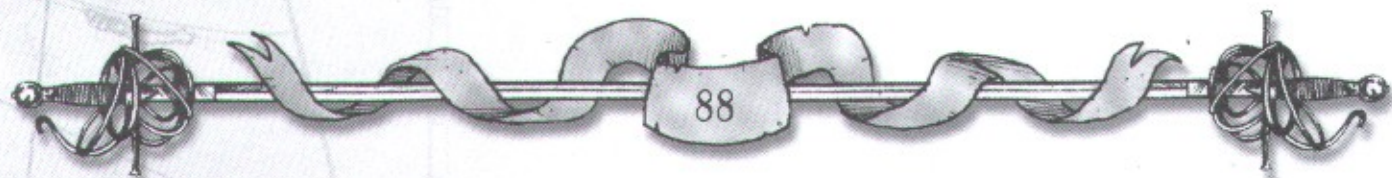
W naszym świecie oswoiliśmy się z istnieniem emocji zwanej miłością. Jednak w Thei, sam pomysł, że taka emocja mogłaby istnieć, ożywia jedną z najbardziej kontrowersyjnych debat w historii. Kościół akceptuje istnienie pojęcia miłości, ale nie takiej miłości, o jakiej piszą poeci. Człowiek musi kochać swojego sąsiada, niezależnie od tego, kim on jest. Człowiek musi kochać swoją żonę, niezależnie od tego kim ona jest. Żona musi kochać męża, niezależnie od tego kim on jest. Miłością należy obdarzać całą ludzkość, nie zaś jednego człowieka. Miłość o której piszą romantyczni poeci to nic innego jak pożądanie, emocja niska.

Z drugiej strony, romantycy śpiewają o nowym rodzaju miłości, miłości pomiędzy dwojgiem ludzi, której nikt inny nie może doświadczyć, doznać ani zrozumieć. Jest jak ogień, który rozpala się bez powodu i płonie wiecznie.

Czy miłość jest tak bezosobowa jak chciałby tego Kościół, czy też, jak twierdzą poeci, jest zmieszaniem dwóch dusz w jedną całość? Te kwestie są często dyskutowane na theańskich dworach i wielu uczonych publikowało w tajemniczych pracach na ten temat, choć Kościół zakazał badania miłości, polecając skupienie się na bardziej praktycznych i namacalnych sprawach.

Inkwizycja

Inkwizycja jest tajnym zakonem działającym w strukturze Kościoła, stworzonym przez Trzeciego Proroka po jego doj-





ściu do władzy. Prorok wyznaczył inkwizycji zadanie wyszukiwania i niszczenia czarnoksięstwa w każdej formie, jaką czarnoksięstwo przyjmie. Inkwizytorzy odpowiadali jedynie przed Hierofantą i cieszyli się dużą swobodą jeśli chodzi o kościelne procedury. Dzięki ich wysiłkom, w cywilizowanych krajach Thei czarnoksięstwo na wieśset lat zeszło do podziemia.

Na szczęście, zawsze był Hierofanta, który ściągał cugle zakonu. Każdy kolejny ojciec Kościoła bacznie przyglądał się działaniom Inkwizycji, ograniczając liczbę jej członków i pilnując by jej siła nie wymknęła się spod kontroli. Nazbyt ambitni Inkwizytorzy byli szybko powoływani do innych obowiązków, co sprawiało, że zakon koncentrował się na swoich zadaniach i nie próbował przejąć kontroli nad Kościołem.

Ostatnio jednak to zaczęło się zmieniać. Na przestrzeni wieków Kościół robił się coraz bardziej i bardziej konserwatywny, co dawało Inkwizycji większe pole manewru. Ten pęczniący wrzód pęknął wraz ze zniknięciem urzędującego Hierofanty. Dziś Inkwizycja nie odpowiada przed nikim i nie może być utemperowana, póki nie zostanie wybrany nowy Hierofanta. Kardynał Ésteban Verdugo szybko poczynił kroki mające na celu wzmocnienie pozycji zakonu, rozszerzając jego kompetencje i rekrutując w swe rosnące szeregi fanatyków. Wypowiedziano wojnę theańskim uniwersytetom, paląc książki i wieszając profesorów, którzy odważyli się stawiać opór. Ich wrogowie są porywani i uśmierceni jako heretycy. Wielu spośród tych, którzy mogliby się im przeciwstawić jest zbyt zastraszone by zrobić

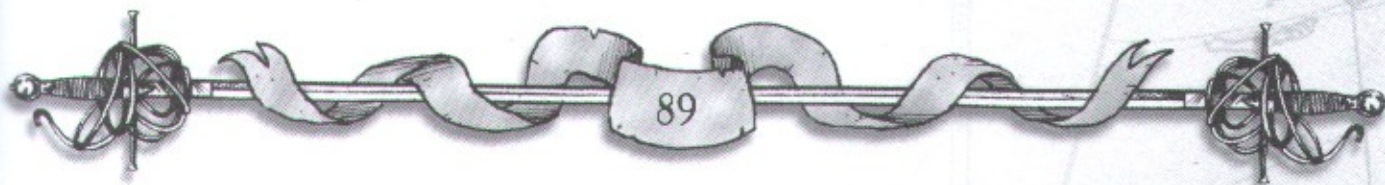
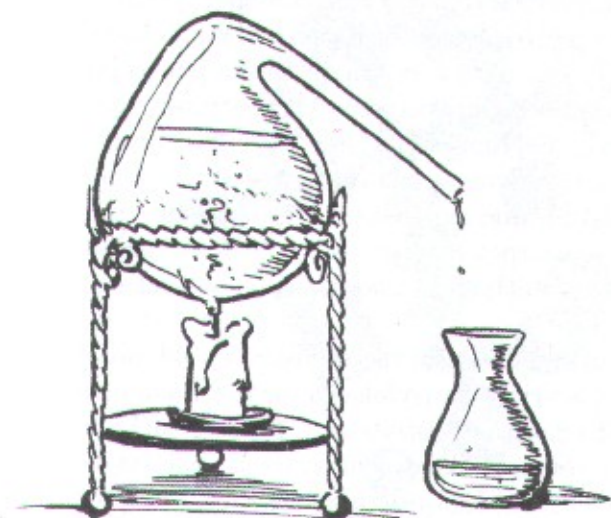
cokolwiek. W ciągu dekady udało im się niemal całkowicie zdominować sprawę Kościoła.

Oficjalnym zamiarem Inkwizycji jest wykorzenienie herezji i ocalenie dusz przed płomieniami Legionu. W praktyce przekłada się to na bezwzględną kampanię przeciwko czarnoksięstwu, Obiekcjonizmowi i wszelkim formom nauki. Szczególnie boleśnie odczuły to theańskie uniwersytety. Kardynał Verdugo oznajmił, że zakończył się czas pobierania nauk, a ludzkość musi przygotować dusze na Czwarte Przyjście. Obciął dotacje dla uniwersytetów, zastraszył profesorów tak, by porzucili pracę naukową i zamordował tych, którzy uparcie trwali przy „plugawych” praktykach poznawczych. Większość uważa te działania za brutalne przejęcie władzy, ale Verdugo nieodmiennie utrzymuje, że stara się po prostu ocalić tyle dusz, ile w jego mocy. W obliczu potężnej siły jaką aktualnie dysponuje, wszelki spór z jego stanowiskiem jest bezcelowy.

Organizacja i metody

Jądrzem Inkwizycji jest niewielka grupa „Starszych Inkwizytorów” – kapłanów i biskupów zobowiązanych do egzekwowania nakazów Trzeciego Proroka. Odpowiadają oni przed kardynałem Verdugo, Wielkim Inkwizytorem kontrolującym całą organizację. Poniżej jest osobliwy zbiór pomocników, służalców i informatorów motywowanych przez lojalność, strach lub szantaż. Ci dobrowolnie uczestniczący w działaniach Inkwizycji mogą tytułować się „Inkwizytorami” jeśli mają życzenie – to stopień poniżej Starszych Inkwizytorów, którzy nimi dowodzą.

Ponieważ zakon rzekomo jest tajny, Inkwizytorzy i Starsi Inkwizytorzy piastują normalne urzędy kościelne. Większość udaje zwykłych kapłanów lub pospolitych przedstawicieli Kościoła. W ten sposób mogą poruszać się wśród ludzi i węszyć ofiary, bez wzbudzania podejrzeń. Ich celem są heretycy – uczeni, czarnoksiężnicy, Obiekcjoniści i wszyscy, którzy kwestionują politykę Kościoła. Często na indeksie znajduje się też „błuzniercza” literatura i badania naukowe. Gdy już Inkwizytorzy zgromadzą przeciw komuś wystarczające dowody, atakują bez ostrzeżenia, wykorzystując zaskoczenie i terror tak, by cel nie opamiętał się na czas. W miarę możliwości atakują nocą, zawsze dokładając starań by związać ręce lokalnym organom sprawiedliwości. Ofiary są z miejsca wieszane lub palone na stosie, jeśli jest na to dość czasu.



Wszelkie oznaki eksperymentów książki i notatki również trafiają w płomienie. Inkwizytorzy znikają bez śladu, pozostawiając przy ciałach zdawkowe ostrzeżenia. A że prowadzą podwójne życie, mogą z łatwością przepaść niczym kamień w wodę zanim nadejdzie pomoc. Ich taktyka okazała się być straszliwie skuteczną.

Inkwizycja największą władzę ma w Castille, gdzie Kościół Watykański jest szczególnie silny. Castille to jedyny kraj, w którym mogą otwarcie pojawiać się wśród ludzi, bez ukrywania swoich prawdziwych zamiarów. Na najbardziej sfanatyzowanych terenach działają nawet jako de facto udzielnicy władcy. Inne kraje wymagają bardziej subtelnych postępowań. Montenscy Inkwizytorzy wykorzystują wieśniaków (wciąż głównie watykańskiego wyznania) do ukrywania swoich działań wymierzonych w heretycką arystokrację. Panujący w Eisen chaos sprawia, że funkcjonują tam bez przeszkód, choć muszą uważać na Żelaznych Grafów, którzy nie przepadają za fanatykami religijnymi. W Vodacce, choć niebezpiecznie, jest aż gęsto od wewnętrznej walki politycznej, którą Inkwizycja może wykorzystywać do swoich celów. W Avalonie, Usurii i Vendelu jest niewielu inkwizytorów – wszystkie te trzy nacje są wrogo nastawione do watykańskich fanatyków.

Przeciwko Inkwizycji aktywnie działają dwie siły: tajne stowarzyszenie znane jako Niewidzialne Collegium oraz tajemniczy bojownik o pseudonimie el Vago. Jak dotąd udawało im się udaremniać najgorsze plany Verdugo, ale jeśli wkrótce nie zostanie wybrany nowy Hierofanta, ich starania jedynie spowolnią nakręconą przez kardynała maszynę terroru.

Reforma Obiekcjonistów

W październiku roku 1517 dwudziestoosmioletni mnich podszedł do drzwi domu biskupa i przybił do nich ryzę papieru. Nie było to nic niezwykłego – do drzwi przybitych było wiele kart, na każdej znajdowała się lista tematów, jakie mnisi z misji chcieli przedyskutować pod koniec tygodnia. Ale ta karta była inna. Autor zwał się Matthias Lieber i w przeciągu pięciu lat jego nazwisko poznała cała Thea.

Tezy Liebera poruszały całą listę palących kwestii, wprowadzono go więc na coroczny sobór do Castille. Podważał przecież każdy aspekt władzy Kościoła, wzywając do po-

wszechnej reformy i fundamentalnych zmian w watykańskiej filozofii. Lieber potępił swoich braci w obecności Hierofanty, żądając wyjaśnienia dla „niewybaczalnych zbrodni i dekadencji Kościoła”. Hierofanta z miejsca ekskomunikował mnicha i zażądał jego śmierci, ale kapłan został potajemnie wywieziony z Castille przez króla Franza II i powrócił do Eisen.

Bezpieczny w swojej ojczyźnie, Lieber wykorzystywał nowy wynalazek, prasę drukarską do rozpowszechniania swoich poglądów. Przełożył też Pisma Proroków na Niski Eisenki i spopularyzował je w całym Eisen. Dzięki jego staraniom nowy ruch religijny zwany Obiekcjonizmem powoli się rozrastał, wpięrow obejmując zasięgiem Eisen a w końcu cały znany świat. Wystarczyło kilka lat by dotarł do każdego zakątka cywilizowanej Thei.

Obiekcjonizm pielęgnuje te same podstawowe idee co Watycyzm, ale pomiędzy tymi dwoma odłamami wiary w nauki Proroków istnieje kilka kluczowych różnic. Dla Obiekcjonistów, Kościół jako pośrednik pomiędzy człowiekiem a Theusem nie jest już potrzebny. Nikt nie może interpretować ani „filtrować” nauk Stwórcy. Theus jest wszędzie i dlatego niepotrzebna jest żadna stworzona przez ludzi instytucja interpretująca Jego wolę. Kapłani nie mogą odpuszczać grzechów, tylko Theus może. Kościół nie może czynić cudów, tylko Theus może. Zatem ludzie o odpuszczenie win i przewodnictwo powinni zwracać się bezpośrednio do Theusa, nie zaś polegać na Kościele jako pośredniku.

Mogą to robić czytając Pisma Proroków i postępując zgodnie z tym, co zostało w nich zapisane. Mogą okazywać swoją wiarę poprzez dobroczynność, ciężką pracę i pomaganie innym potrzebującym pomocy. Lieber pisał: „Theus ofiarował każdej istocie odrobinę swej łaski, musimy używać jej do kontynuowania zbożnego dzieła.” O ile Kościół w takim razie może służyć ułatwianiu tego zadania, nie może uzurpować sobie władzy absolutnej ani stawiać się pomiędzy Theusem a pojedynczym człowiekiem.

Struktura Kościoła Obiekcjonistów jest zbliżona do struktury Kościoła Watykańskiego, ale jest w nim mniej stanowisk i mniej ludzi przy władzy. Poszczególni kapłani zwani są „pastorami”, każdy z nich zarządza jednym Kościołem. „Dziekani” to kapłani wyższej rangi, każdy z nich koordynuje dwadzieścia Kościołów. Wyżej dziekanów stoją „apostolo-



wie" koordynujący działania Kościoła w całej prowincji lub całym kraju. Nad nimi nie ma już nikogo, w sumie jest ich dwudziestu pięciu. Żaden apostoł nie ma władzy nad innymi apostołami i w oczach Kościoła są oni sobie równi. Apostołowie wybierani są przez dziekanów, którzy mogą też pozbawić ich stanowiska składając i przegłosowując wotum nieufności.

Nie ma diecezji, biskupów ani Hierofanty. Pastorzy nie mogą odpuszczać grzechów ani ogłaszać herezji. Posty, pielgrzymki i cuda są zbędne. Chrystus przyjmuje się w wieku siedmiu lat i dzieci nie muszą zdawać na tę okoliczność żadnego egzaminu. Formalne obowiązki pastora są dość ograniczone – odprawianie mszy, udzielanie ślubów i odprawianie uroczystości pogrzebowych – ale spodziewa się po nim lub niej, że będzie służył jako wzór dla swojej kongregacji. Gdy nie głoszą słowa bożego, Obiekcjonistyczni kapłani powinni pracować na uniwersytetach i w szpitalach, celem polepszenia życia bliźnich.

Nietrudno się domyślić, że Watycyn nie przyjął najlepiej nowej wiary. Mające korzenie w wystąpieniu Matthaiaasa Liebera napięcia pomiędzy odłamami narastały przez sto lat, aż wreszcie wybuchły w formie Wojny o Krzyż. Po trzydziestu latach rozlewu krwi, Theanie doszli do nieuniknionej konkluzji, że kontynent na zawsze już pozostanie podzielony pomiędzy Kościół Watykański a Obiekcjonistów.



*Krzyż Proroków,
symbolizujący Trzech
Proroków i jednego,
który ma nadejść.*

Nacje i ich religijność

Avalon

Elaine „odmówiła uznania władzy Castille nad Avalonem” odrzucając w roku 1659 supremację Kościoła. Elaine ogłosiła się też najwyższym autorytetem we wszystkich sprawach wiary, zrównując się tym samym z Hierofantą. Inlandia i Szocja nigdy nie zgadzały się na kościelną kontrolę i szybko poszły w jej ślady.

Castille

Żadna nacja nie jest tak głęboko watykańska jak Castille, opoka Kościoła Proroków. Każdy Castilliańczyk uczestniczy w mszy przynajmniej raz w tygodniu, a garstka Obiekcjonistów żyjących w Castille nie obnosi się ze swoimi sympatiami. Choć Castille jest twierdzą Kościoła, wciąż musi się liczyć z mściwymi wodacciańskimi kardynałami. Wodaccianie tak mocno trzymają w rękach kościelną hierarchię, że Castille musi posłusznie negocjować z nimi każde polityczne ustępstwo.

Eisen

Eisen jak żadna inna nacja zostało poszarpane przez burzę, które targwały Kościołem na przestrzeni ostatnich stu lat. Połowa eisenczyków jest watycynistami a połowa Obiekcjonistami.

Montaigne

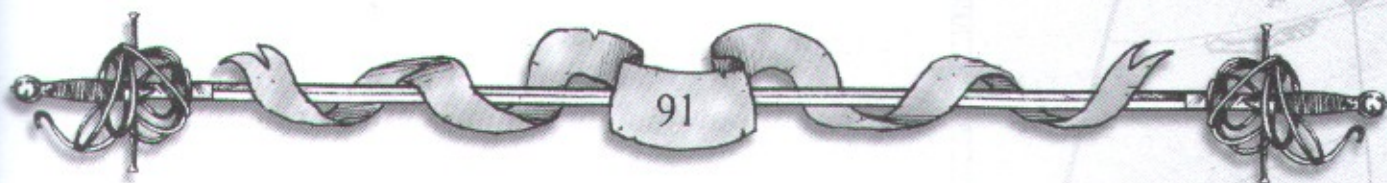
W Montaigne linia podziału przebiega pomiędzy głęboko wierzącym w nauki Watycynu chłopstwem a arystokracją konsekwentnie odrzucającą autorytet Kościoła. Gdyby kardynałowie mogli spełnić swoje zamiary, ekskomunikowaliby cały kraj. Jednak takie posunięcie wymaga Hierofanty, a tego ostatnio Kościołowi brakuje.

Usuria

Usuryjski Kościół Prawowierny uznaje wyłącznie nauki Pierwszego Proroka. W końcu Pierwszy Prorok od razu wszystko wyłożył jak należy. Po co więc drugi i trzeci? Z drugiej strony Kościół ma ważniejsze sprawy na głowie, niż nawracanie kraju pełnego zacofanych barbarzyńców.

Vendel

O ile Vestenmannavnjarowie trzymają się swojej starodawnej pogańskiej religii, Vendele przyjęli nowocześniejszy w poglądach ruch Obiekcjonistów.





Vodacce

Vodacce było, jest i zawsze będzie watykańskie.

Ruiny Syrnów w Thei

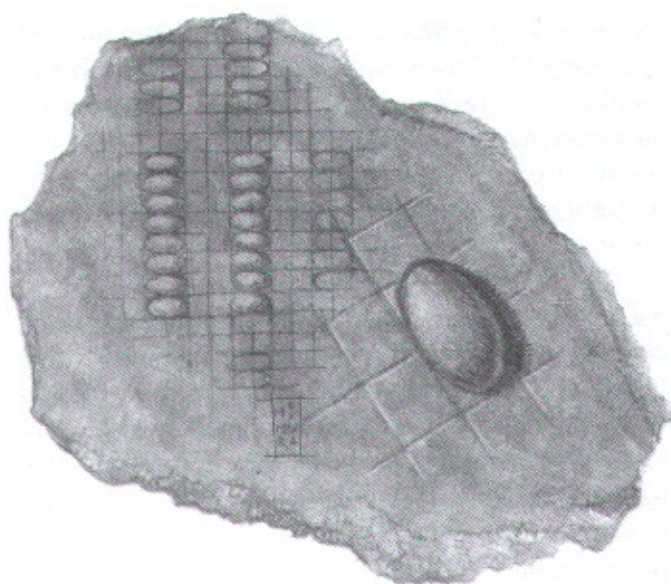
Po całej Thei rozrzucone są ruiny cywilizacji starszej niż ludzka, popularnie znanej jako cywilizacja Syrnów. Ruiny miast zbudowanych przez tę starszą rasę to istna skarbnica dla osób zdecydowanych narazić życie dla wiedzy i bogactw być może ukrytych pod gruzami.

Kim naprawdę byli Syrnowie pozostaje tajemnicą. W Montaigne, Vodacce i Eisen odkryto rozległe kompleksy jaskiń, nie dotkniętych nigdy ludzką ręką. Choć są tacy, którzy uważają, że ciągnące się kilometrami katakumby pod vodacciańskimi miastami to twór natury, w przypadku pozostałych obiektów nie ma takiej możliwości. Zarówno w rozległych tunelach znajdujących się w Montaigne jak i w olbrzymich jaskiniach we Wzgórzach Eisen znaleźć można ślady i zdobnictwo pozostawione przez rasę inną niż ludzka.

W dawnych czasach Syrnowie najwyraźniej rozprzestrzenieni byli w niemal całej Thei, fragmenty pozostałych po nich artefaktów znajdowane są wszędzie, od najdalszych wysp po zaorane pola. Dobrze zachowane obiekty znaleźć dużo trudniej, ale pełni werwy poszukiwacze przygód nie ustają w wysiłkach.

Uczeni zawsze chcieli odnaleźć artefakty i inne pozostałości po wymarłych cywilizacjach, a przedmioty ze szlachetnych metali i drogich kamieni przyciągały poszukiwaczy szybkiej fortuny. Lecz ostatnio wytworzyły się dwie konkurencyjne grupy, co podgrzało atmosferę poszukiwań.

Ponad pięćdziesiąt lat temu Cameron MacCormick założył w Avalonie Towarzystwo Odkrywców. Od tego czasu organizacja urosła w siłę oraz prestiż i może pochwalić się przedstawicielstwami w różnych krajach Thei. Członkowie Towarzystwa Odkrywców nie szczędzą wysiłków by dowiedzieć się jak najwięcej o tych, którzy zamieszkiwali Theę przed ludźmi. Bezustannie wyszukują nowe ruiny i starannie opisują każde znalezisko. Odnalezione przez nich

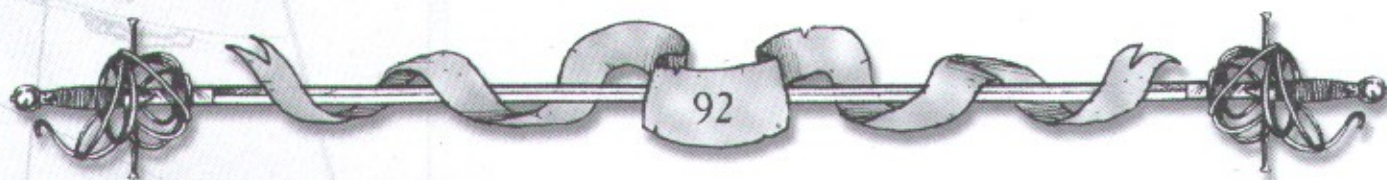


artefakty są zabezpieczane i wysyłane do którejś z siedzib Towarzystwa w celu dokładnego zbadania.

Drugą stroną medalu są grupy awanturników, zarówno niezależnych poszukiwaczy skarbów jak i najemników sponsorowanych przez theańskich arystokratów, które również zdwoiły intensywność poszukiwań pozostałości po Syrnach. Są mniej zainteresowani nużącym gromadzeniem informacji, o wiele bardziej zależy im na pieniądzu. W przeciągu ostatnich kilku lat, kolekcjonowanie syrneckich artefaktów stało się wśród bogatej arystokracji modnym hobby. Posiadanie prywatnej kolekcji tego rodzaju przysparza prestiżu, a oznaką prawdziwej dekadencji jest manifestowanie zamożności poprzez noszenie artefaktów w charakterze ozdób, lub dodatków do ubrania. Tacy arystokraci płacą za syrneckie drobiazgi duże pieniądze, co dodaje ostróg poszukiwaczom skarbów wszelkiej maści.

Stanowiska

Są miejsca, w których wyraźnie widać dawne syrneckie wpływy. Budynki w Montaigne, od wieków zamieszkane przez istoty ludzkie, bez wątpienia nie były wniesione przez człowieka. Wznoszą się wysoko i są niewiarygodnie smukłe, bez żadnej konstrukcji podtrzymującej. W innych częściach Thei, można odnaleźć całe miasta zasypane przez coś więcej niż tylko pył i wiatr. Odkrywcy są w stanie je badać tylko dzięki prowadzeniu rozległych prac wykopaliskowych.



Obok naturalnych zagrożeń towarzyszących tego rodzaju odkryciom – zawałiskom, zalanom, trującym gazom – w niektórych miejscach natrafić można na wymyślne pułapki, gotowe uderzyć w niespodziewających się niczego odkrywców. Inne miejsca służą jako schronienie niezwykle stworzeniom, nie wymienianym przez encyklopedie ani książki podróżnicze, które polują na nieszczęsnych poszukiwaczy przygód mających pecha zabłąkać się w pobliżu ich legowisk.

Montenskie tunele

Pod Charouse, stolicą Montaigne rozpościera się rozległy labirynt tuneli. Choć istnieją mapy opisujące niektóre z ważniejszych korytarzy, nie wiadomo jak daleko tak naprawdę tunele sięgają, a wiele pomniejszych odgałęzień w ogóle nie jest zaznaczonych na planach. Główne korytarze są wysokie na około 4,5 metra i szerokie na 3 metry, ale na niektórych skrzyżowaniach bywają znacznie większe.

Tunele istniały na długo zanim nad nimi wyrosło miasto i w żadnym razie nie mogły być tworem natury. Kamienne sklepienia podtrzymywane są przez spiralne kolumny, a w ścianach tkwią bloki pokryte wyrytymi w kamieniu wzorami. Kamień nie przypomina żadnego minerału normalnie występującego w tej okolicy.

Niezależnie od roli jaką przeznaczyli im budowniczcy, dziś korytarze służą jako część miejskiej kanalizacji. Większość miejskich ścieków płynie tunelami, ale póki co, nikt nie ma pewności, gdzie się te ścieki podziewają. Fragmenty tuneli służą też za schronienie mieszkańcom, którym się nie poszczęściło.



W tunele rozpościerające się pod stolicą Montaigne zapuszczało się już kilka wypraw badawczych Towarzystwa Odkrywców. Choć najłatwiej dostępne przejścia toną w nieczystościach, niektórzy odkrywcy doszli nieco dalej i wrócili z interesującymi znaleziskami. Znalaziono kilka metalowych elementów, które mogłyby być ozdobami noszonymi przez istotę o z grubsza humanoidalnych kształtach. Byli i tacy, którzy twierdzili, iż te elementy nie są wcale artefaktami, a jedynie wyrzuconymi fragmentami montenskiej biżuterii. Jednak nie przypominają one niczego, co pojawia się na theańskich dworach, a do tego zostały odnalezione w głębi tuneli, w miejscu wolnym od nieczystości.

Najbardziej niezwykłym odkryciem była „Gwiezdna Mapa” położona w głębi jednego z tuneli. Jest to obszerna, sferyczna komnata z przechodzącym przez środek wąskim mostem, zawieszonym około 15 metrów od jej dna. Ściany, podłoga i sufit pokryte są szlachetnymi kamieniami, tworzącymi obraz będący dość dokładną mapą theańskiego nieba. Jednak obok światel znanych każdemu żeglarzowi, niektóre z kamieni umieszczone są w miejscach, w których na prawdziwym niebie zieje pustka. Odkrywcy, którzy odnaleźli komnatę ocenili, że znajduje się ona niemal dokładnie pod pałacem Imperatora.

Imperator Montaigne nie jest przyjaźnie nastawiony wobec Towarzystwa Odkrywców. Straż miejska Charouse i mieszkańcy dokładają starań by uprzykrzyć gościom pobyt w stolicy. Krótco po odkryciu gwiezdnej mapy, drużyna odkrywców została ograbiona, łupem rabusiów padło wiele ważnych notatek dotyczących się prowadzonych badań. To dało początek interesującym spekulacjom na temat tego, ile tak naprawdę monarchia wie o dziwnym miejscu pod miastem... i co chce ukryć.

Eiseńskie jaskinie

Kolejny dowód na istnienie Syrnów znajduje się we Wzgórzach Eisen. Nie prowadzono tam poważnych prac badawczych, gdyż wszystkie znane obiekty leżą niebezpiecznie blisko złóż dracheneisen, ale kilku niezależnych poszukiwaczy przygód odważyło się wtargnąć do pilnie strzeżonych kopalń. Ci, którzy to zrobili wyszli z niezbitymi dowodami, że Terra była zamieszkała w czasach, gdy nie było jeszcze na niej ludzi.



W wielkich wzgórzach ukryte są jaskinie wysokie na ponad 60 metrów. Kamienistą powierzchnię ozdabiają stalagmity wielkości budynków. Można utrzymywać, że jaskinie zostały wyrzeźbione przez naturę, ale nie można tego samego powiedzieć o misternych rycinach pokrywających ściany od dołu do samej góry. Ryciny przedstawiają spiralne wzory oraz postaci, zarówno ludzkie jak i zwierzęce. Postaci wyryte są w sposób sugerujący, że ryciny były nie tylko owocem artystycznej ekspresji, ale również formą komunikacji.

Spśród wszystkich Grafów, jedynie Nicklaus Träge z Freiburga skłonny jest zezwolić obcym na oglądanie wnętrza swoich kopalń. Za odpowiednią cenę, zabrał on grupę Odkrywców do jaskiń, w których zobaczyli wielkie, zdobione haftami i drogocennymi kamieniami okrycie, posiadające symetryczne wycięcia wskazujące na to, że służyło jako coś w rodzaju uprząży. Jednak zwierzę, na które pasowałoby to okrycie musiałoby być ogromne, sama głowa mierzyłaby co najmniej 3,5 metra.

Vodacciańskie katakumby

Toczy się gorąca dyskusja na temat tego, czy labirynty pod miastami Vodacce są naturalnym fenomenem geologicznym czy też zostały stworzone celowo. Każda z wysp Vodacce jest uformowana z twardej, gładkiej skały. Wielopoziomowe

miasta wznoszą się na powierzchni, ale pod nimi kryje się jeszcze bardziej zagmatwany labirynt tuneli. Nie wydają się być tworzone według jakiegokolwiek wzoru, a kamień z którego zbudowane są ściany jest surowy i nieobrobiony. Jednak po obu stronach korytarzy w regularnych odstępach znajdują się nisze w skale.

Podobnie jak w Montaigne, istnieją całe mile korytarzy, których nikt nie naniósł na żadne mapy ani plany. Tunele w Vodacce są mniejsze, wysokie na 2-2,5 metra i szerokie na 1,5-2 metry. Co więcej, jest wiele poziomów tuneli, jedne nad drugimi i wszystko wskazuje na to, że ciągną się one w głąb wysp, poniżej poziomu morza. Najniższe poziomy zalane są słoną wodą, sięgającą wyżej podczas przyływu.

Ponieważ vodacciańskie wyspy są małe i kamieniste, a lądowa część kraju mocno podmokła, Vodaccianie znaleźli dobre przeznaczenie dla swoich tunele. Nisze w ścianach jaskiń mogą pomieścić ludzkie ciało, więc dla wielu pokoleń Vodaccian tunele służyły za katakumby. To przysparza kolejnego problemu badaczom: jak stwierdzić, czy coś znalezionego w tunelach leżało na swoim miejscu od setek lat, czy też zostało przyniesione ostatnio przez morze podmywające umieszczone powyżej ludzkie szczątki powyżej.

Vodacciańskie góry

W górach na wschodniej granicy Vodacce, na samym skraju ziem Sultanatu Półksiężycy, w zboczach wzgórz znajduje się seria tajemniczych przejść. Zostały odkryte około 30 lat temu przez grupę bandytów poszukujących dobrej kryjówki, znaleźli oni wejście zasłonięte przez bujną roślinność.

Niedługo później na trop bandy wpadła grupa Rycerzy Krzyża i Róży, którzy szybko rozgromili przestępców. Wewnątrz jaskiń znaleźli wielkie pomieszczenia połączone wąskimi przejściami. Ściany pomieszczeń były regularne, ale ich kształty niespotykane. Po uważnym przyjrzeniu się jaskiniom, odkryto że komory można podzielić na podobnej wielkości heksagonalne segmenty.

W głębiej położonych komorach rycerze odkryli całe ściany zbudowane z substancji podobnej do bursztynu, lecz bardziej kruchej. Wewnątrz niej zatopione były fragmenty czegoś, co mogło być pancerzem, z grubsza nadającym się dla humanoidalnej postaci. W niektórych przypadkach, w substancji zatopione były całe komplety zbroi.

W innych „bursztyn” ukruszył się, pozostawiając kawałki – tu naramiennik, tam hełm. Bursztynowa substancja okazała się na tyle nietrwała, że można ją było rozbić kilkoma celnymi uderzeniami, lecz taka operacja w niektórych przypadkach uszkadzała też zatopiony w niej pancerz. Sprowadzono członków Towarzystwa Odkrywców. Odkryli oni, że substancja mięknie po podgrzaniu, co pozwoliło na wydobycie zbroi w całości. Od czasu tego odkrycia „zbroje Syrnów” stały się niezwykle popularne wśród członków arystokracji. Choć zbyt delikatne, by mogły dawać jakąkolwiek rzeczywistą ochronę, powszechnie nosi się je dla efektu.

W górach udało się odnaleźć więcej jaskiń, wskutek czego kręci się po nich wielu wolnych strzelców liczących na przywiezienie z wyprawy cennych znalezisk. Wyprawy w te rejon są jednak nieco ryzykowne. Ponieważ teren graniczy z Sultanatem Półksiężycy, Kościół Watykański bardzo krzywo patrzy na poszukiwaczy i jego siły regularnie patrolują okolicę. Pojawiły się plotki o podobnych obiektach w górach na północ od rzeki, oddzielających Eisen od Usurii, jednak póki co, plotki owe nie potwierdziły się.

Inne stanowiska

Poza szeroko znanymi lokacjami, mniejsze fragmenty pozostałości po cywilizacji Syrnów rozrzucone są po całej Thei. Najbardziej godne uwagi są te znajdujące się na leżących daleko na zachód wyspach, będących najwyraźniej ośrodkiem syrneckiej cywilizacji. Najślynniejsze są Wyspy Taluzyjskie zlokalizowane na zachód od Avalonu, ale są też niezliczone inne wyspy i wysepki. Na każdej z nich, na każdym archipelagu jakiś fragment starożytnej kultury zdaje się czekać na odkrycie. Odkrywców są na nich stałymi gośćmi, jest to dla nich o tyle wygodna sytuacja, że nie muszą troszczyć się o urzędowe pozwolenie na przeszukiwanie ruin. Jednak muszą liczyć się z zabawą w kotka i myszkę z piratami i poszukiwaczami skarbów, a także mieć się na baczności przed niebezpieczeństwami kryjącymi się w samych ruinach, jeśli chcą dostać to, czego szukają.

Z innych części Thei wzięło się więcej opowieści niż artefaktów. Wyprawy powracające z Usurii opowiadały o gniazdach widzianych w górach, gniazdach zbyt wielkich aby mogły należeć do jakiegokolwiek ptaka znanego przyrodnikom.



Piraci powtarzają historie o gorących wyspach na dalekim południu, na których znaleźć można resztki gigantycznych owadów. Niektóre z tych opowieści są bardzo niesamowite od innych, ale każdy kto wchodzi w syreckie ruiny bez podjęcia każdego możliwego środka ostrożności, za wszelkie niespodzianki może winić tylko samego siebie.

Potwory w Thei

W całej Thei powszechne są legendy o okropnych i przerażających stworach panoszących się zwłaszcza na dzikich i niezamieszkałych terenach. Od zwykłych zwierząt różnią się zjadłością i zagrożeniem jakie stanowią dla ludzi. Większość nie jest obdarzona inteligencją, aczkolwiek niektóre z nich zdają się mieć zdolność myślenia. To właśnie tych inteligentnych potworów odkrywcy nauczyli się bać najbardziej. Czasami budują one społeczności daleko od brzegów zamieszkałych przez ludzi i każdy odkrywca, który poważy się zakłócić spokój ich domów musi liczyć się z wysoce nieprzyjaznym przyjęciem.

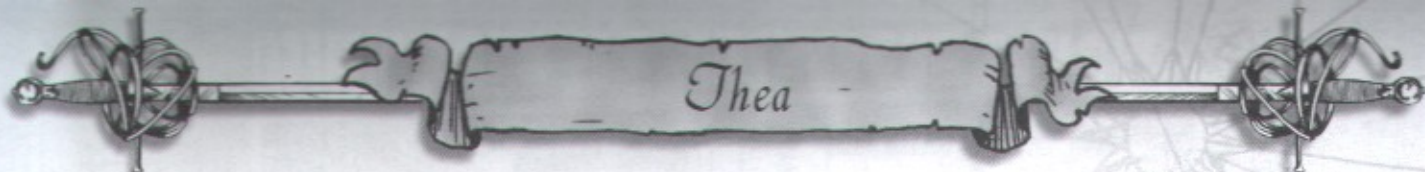
Bestiariusz

Constanzo Rodriguez, szanowany członek Towarzystwa Odkrywców, większość swego życia spędził katalogując co ciekawsze okazy theańskiej fauny. Jego Kompletnie Bestiariusz jest wciąż uzupełnianą pracą, przydającą wiekowemu Castilianinowi nie lada prestiżu. Najbardziej obszernie wpisy (przyczone poniżej) dostały się stworom najczęściej spotykanym przez Thean, albo przynajmniej takim, które sprawiają najwięcej kłopotów.

Duchy

Duchy zdają się być widmami zmarłych, które nie mają życzenia odejść w zaświaty. Zwykle pojawiające się w miejscach, w których dosięgła je śmierć, duchy wyglądają dokładnie tak, jak wyglądały w chwili zgonu. Znaczą to, że mogą nosić ze sobą odciętą głowę, jeśli zginęły pod katowskim toporem, albo że ich ubranie zawsze będzie splamione krwią. Niektóre duchy wydają się wpływać na niektóre rodzaje czarnoksięstwa działające w ich pobliżu. Na przykład, duchy napotykane w Montaigne zwykle uniemożliwiają magom Porté korzystanie z ich mocy. Montenczycy nauczyli się więzić duchy w lustrach (niezwykle rzadki dar) i wielu arystokra-





tów wykorzystuje pochwycone dusze dla dodania upiornego posmaku wystawnym przyjęciom.

Ghule

Ghule to dziwne, malpopodobne stwory zdające się na wiele mil wyczuć obecność rannych istot. Wolą pożywiać się żywym ciałem, lecz zwykle są zbyt słabe by samodzielnie pochwytać ofiarę, więc żerują na rannych zwierzętach. Te potwory nie znajdują żadnej różnicy pomiędzy rannym zwierzęciem a rannym człowiekiem. Zwykle trzeba rozstawiać nocne warty wokół szpitali polowych, bo zdarzało się już że ghule wślizgiwały się od środka i atakowały poranionych ludzi. Większość żołnierzy śmiertelnie boi się, że gdy zostaną ranni padną ofiarą ghula, a gromady ghuli podążające za armią są postrzegane jako nadzwyczaj zły znak.

Koboldy

Zwykle spotykane w nietkniętych ludzką stopą lasach, takich jak eiseński *die Schwarzen Wald*, koboldy są modelami dla groteskowych kamiennych rzygaczy zdobiących dachy katedr i innych ważnych budynków w Thei. Są krwiożerczymi bestiami o mocno rozwiniętym instynkcie terytorialnym, nie zapuszczającymi się na teren, na którym da się zauważyć obecność innych przedstawicieli ich rodzaju. Kamienne figury służą temu, by zmylić je tak, aby pomyślały, że terytorium jest już zajęte. Potwory te walczą za pomocą przerośniętych kłów i pazurów i niezwykle trudno je zranić. Ich ugryzienie jest trujące, lecz trucizna nie jest silna. Koboldy często gromadzą w swoich legowiskach błyszczące przedmioty, takie legowisko może znajdować się w ziemnej jamie, jaskini, a nawet spróchniałym pniu.

Syreny

Syreny mają górną część ciała podobną do kobiet, zaś dolną do ryb. Żywią się niemal wyłącznie mięsem, a szczególnie upodobały sobie ludzkie mięso. Znanie są z tego, że podpływają do okrętów i jedna z nich udaje tonącą kobietę, licząc na to, że znajdzie się szarmancki żeglarz gotów pospieszyć jej z pomocą. Innymi razami, podpływają do okrętów cumującym w zatokach i zachęcają żeglarzy by ci wskoczyli do wody by z nimi pobaraszkować. Nawet gdy te podstępny zawiodą, syreny wciąż będą podążały za okrętem, licząc na to, że zatonię. Gdy żeglarz znajdzie się w wodzie, syreny szybko do niego podpływają, wydając kojący świergot. Następnie posługując się zębami godnymi rekina i długimi pazurami rozdzierają nieszczęśnika na kawały, połykając mięso w kawałkach tak dużych, jakie tylko zmieszczą się w przełyku. Przenikliwy

dźwięk wydawany podczas uczty zdający się być oznaką zadowolenia i szczęścia, znany jest jako „syreni śpiew”. Niewiele jest dźwięków, które napawają żeglarzy większą trwogą.

Zombi

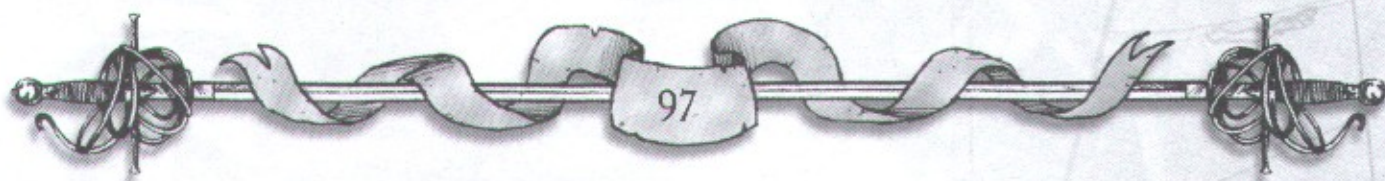
Zombi to trupy, które nie przestały się poruszać. Nie używają broni, preferując swoje własne brudne pazury. Pomimo pozornego prymitywizmu, okazują pewien spryt a może nawet wykazują ślady rozumowania, choć nigdy nie mówią. Wśród wierzących Thean popularne jest przekonanie, że zombi powstaje gdy człowiek zbyt dumny ze swoich osiągnięć umrze z nienaturalnych przyczyn. Bezbrzeżna pycha uniemożliwia im udanie się na wieczny spoczynek. Najnowsze wydanie „Bestiarium” Constanzy podważa tę teorię. Constanza twierdzi, iż przypadłość zombich przypomina chorobę roznoszącą się przez kontakt z chodzącymi trupami. Niestety, z tego powodu, że zombie są nadzwyczaj trudni do ostatecznego uśmiercenia, te nieliczne zwłoki, które udało się pozyskać były zbyt sfiatygowane by można było przeprowadzić na nich przyzwoitą sekcję. Zombi częściej spotykane są w pobliżu morza, niż gdziekolwiek indziej.

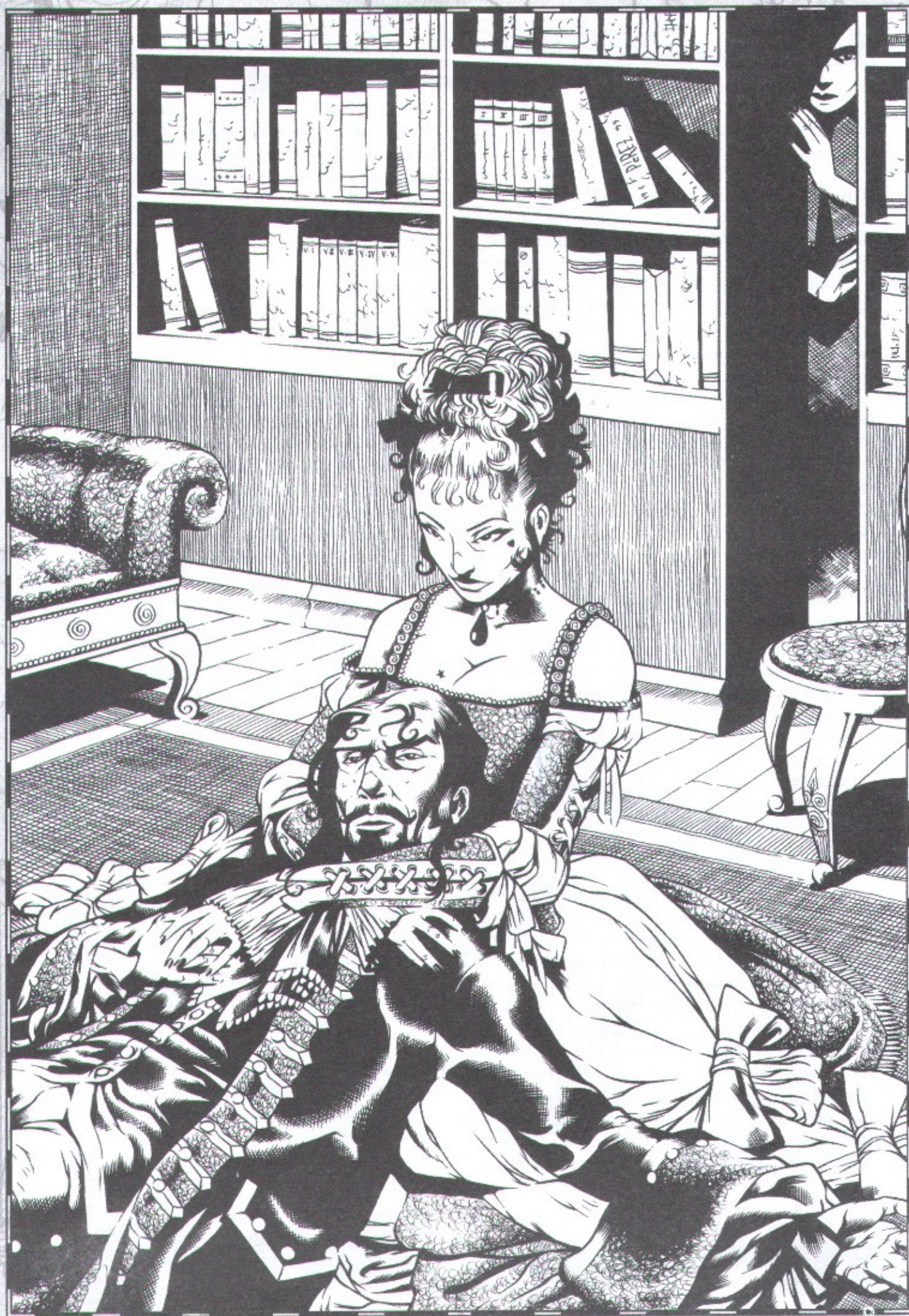
Inne warte uwagi potwory to dracheny, gryfy i mary. Żadnej z tych bestii nie spotyka się często é żaden żyjący człowiek nie może poszczycić się tym, że widział drachena –s i niewiele na ich temat wiadomo. Wiadomo, że mary jakimś sposobem atakują osobę poprzez jej sny i że gryfy atakują w stadach liczących od piętnastu do dwudziestu sztuk, ale szczegółowe informacje na ich temat są tak skąpe, że dla przeciętnego odkrywcy praktycznie nie mają wartości.

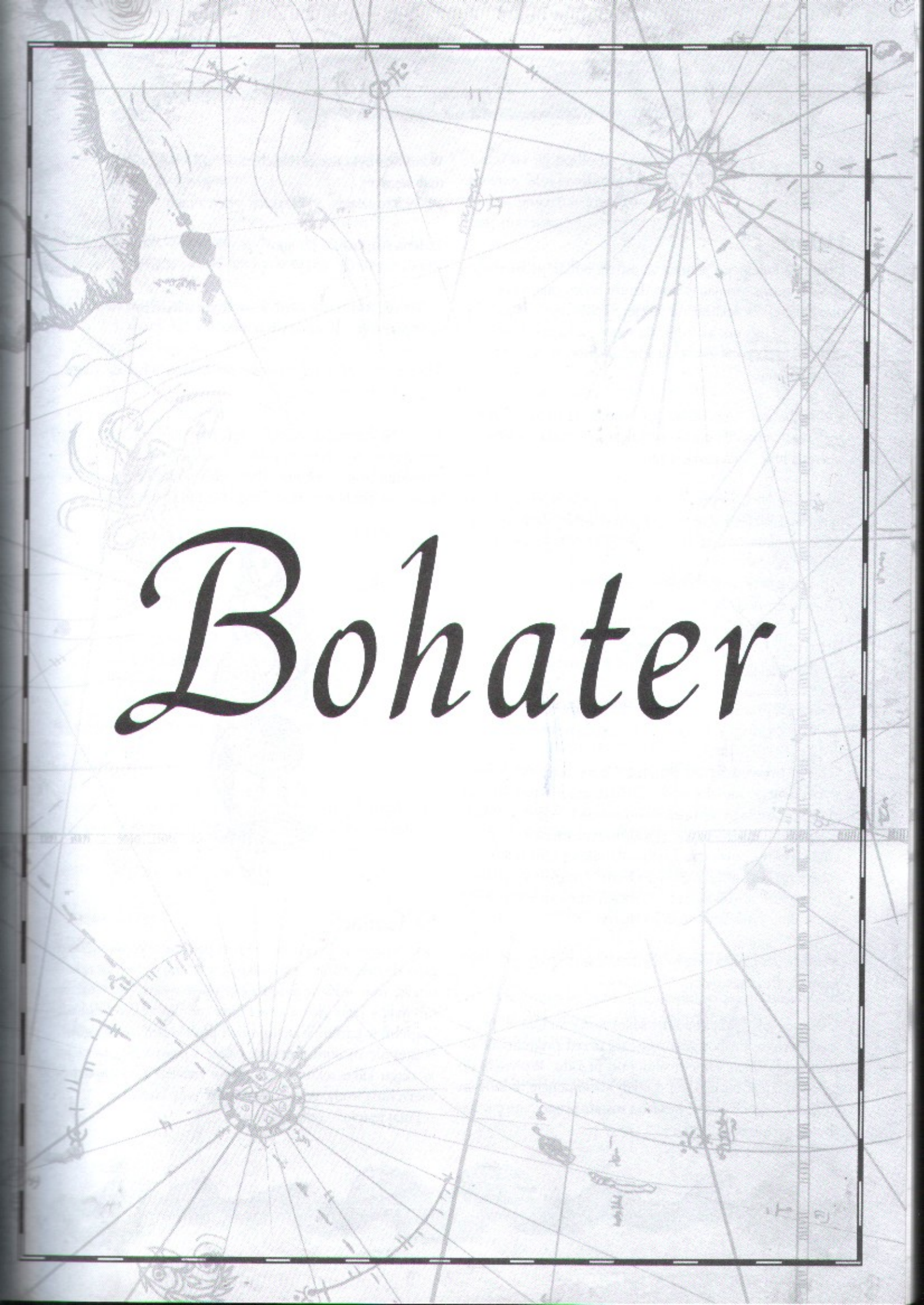
Potwory jako uosobienie siedmiu grzechów

Kościół skojarzył niektóre z potworów z siedmioma grzechami głównymi. Poniższej litanii uczy się dzieci, by łatwiej im było dostrzec grzechy w sobie. Wymienione w niej potwory nie są najczęściej spotykanymi, po prostu Kościół uznał, że najlepiej odpowiadają siedmiu grzechom.

*„Pycha szarych Zombi ku zgubie ich gna
Duch, pełen zazdrości w mroku nocy trwa
Ghul co jest żarłoczny ciałem się pożywia
Żeglarzom śmierć Syrena śpiewa pożądliwa
Gnuśnemu człekowi Mara kradnie dech
Kobolda do mordu pcha chciwości grzech
Gniew strasznego Drachena rykiem brzmi wśród gór
Lecz człek wolny od grzechu to stworzenia król.”*







Bohater



Część trzecia

Helena

Uniknęła kolejnego pchnięcia, ostrze jednak przeszło jej płaszcz, pozostawiając w nim dziurę wymagającą cerowania. Helena obróciła się na pięcie, złapała żeglarza za rękę i wykręciła mocno, aż usłyszała trzask pękającej kości, po czym walnęła go w głowę pięścią, tak mocno, że przeszły ją igielki bólu.

– Na Theusa! – zawołała, gdy wyskoczył na nią kolejny żeglarz. Przepuściła go, ale potknęła się o ciało i ponownie wezwała imię Pana nadaremno.

– Niech to Otchłań pochłonie! – krzyknęła, wyciągnęła zza pazuchy pistolet i wymierzyła przed siebie. Zauważyło ją dwóch żeglarzy i, uśmiechając się, ruszyło w jej kierunku.

– Jeden z was będzie dziś żarciem dla ryb – zawołała – Chciecie dowiedzieć się, który?

Zatrzymali się obaj. Skinęła głową.

– Tak myślałam.

Dostrzegła przejście i biegnące w dół schody. Odbiła się stopami od zalanego krwią pokładu i ruszyła w stronę ładowni.

Schody prowadziły do długiego korytarza, do połowy wypełnionego morską wodą. Helena uniosła pistolet nad głowę i zaczęła przepławę. Woda błyskawicznie wsiąkała w jej ubranie, ogarniając ją lodowatym uściskiem. Wciągnęła głośno powietrze i usłyszała jak jej głos odbija się echem po korytarzu. Z głębi dochodziły odgłosy stali dzwiczącej o stal. Spróbowała iść szybciej, lecz lodowato zimna woda skutecznie utrudniła jej ruchy.

Niech cię szlag, dziewczyno. Uciekałaś spod ostrzy syreckich pułapek. Ruszże nogami!

Usłyszała jęk pękającego drewna i woda zaczęła się poruszać. Szybko. Próbowwała bronić się przed prądem, ale on porywał ją coraz silniej i silniej do przodu. Wpłynęła do ładowni łapiąc się ciężkiej skrzyni w momencie, w którym odziana w czern postać wessana została przez dziurę w kadłubie prosto do morza.

W ładowni było jeszcze dwóch mężczyzn, obaj kurczowo trzymali się wręg.

– Niech to szlag! – wykrzyknął jeden z nich.

Helena rozpoznała ten głos.

– O'Connell? Czy to ty?

– Helena? Co ty tu łobiff... – w wypowiedzeniu ostatnich słów przeszkodził solidny lyk słonej wody.

Musimy się stąd jakoś wydostać przemknęło jej przez głowę. Myśl, dziewczyno, myśl!

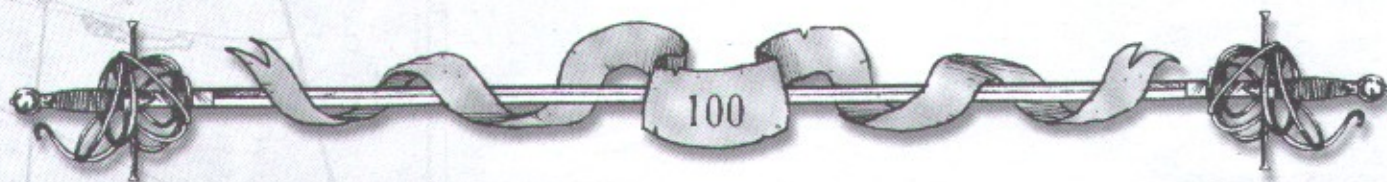
Okrętem szarpnęło i drugi z mężczyzn, krzycząc, pozwany został przez wir. Helena zobaczyła jak jego szczupła, przestraszona twarz znika w odmętach i pomyślała, że chyba nigdy nie zdoła zapomnieć tego widoku.



O'Connell

Wystarczyło, że puścił się jednym palcem, a już wciągnęło go pod wodę. Popłynął koziolkując w stronę wyrwy, ale udało mu się wbić w burtę jeden z okrwawionych noży. Czuł się tak, jakby jego głowa miała lada moment eksplodować. Zagłębił w kadłubie drugi nóż i podciągnął się do góry. Następnie uwolnił pierwsze ostrze i powtórzył operację. W ciągu kilku sekund jego głowa znalazła się ponad powierzchnią wody, gdzie zaczął wołać imię Heleny.

– Tutaj jestem! – odkrzyknęła.





O'Connell obrócił gwałtownie głowę, przemoczone włosy chlapięły go po oczach.

– Gdzie?

– Koło wejścia! O'Connell, wody przybywa za szybko! Korytarz jest zalany. Tędy się nie wydostaniemy!

Inlandczyk strząsnął wodę z oczu i rozejrzał się za czymś – za czymkolwiek – czego mógłby użyć. Nie oszukuj się, chłopcze usłyszał swoje własne myśli. Morze bierze zawsze to, czego chce, wiesz przecież o tym doskonale.

– Odkąd to morze upodobało sobie takich jak ja? – powiedział głośno, nieomalże uśmiechając się z własnego żartu.

Woda sięgała już nieomal do sufitu ładowni i wciąż jej przybywało. Czuł już jak z jego palców odpływa ciepło.

– Helena! – krzyknął. – Złap za skrzynię, przetnij linę i trzymaj się!

– Upadłeś na łeb, Inlandczyku? Zmiażdży nas!

– Lepsze to, niż utonąć! – jego lewy nóż ciał już linę, a lewy nadgarstek był zaplątany w sznur oplatający skrzynię. – Rób co mówię! Skrzynie wyniosą nas na powierzchnię! Dopłyniemy do okrętu! – Jeszcze jedno cięcie i zostanie wessany przez wyrwę w burcie. – Gotowa?

Cisza.

– Helena? Słyszysz... – lina pękła i poczuł, jak prąd porywa go w kierunku dziury. Spróbował zawołać jej imię po raz ostatni, ale słona woda zalała mu usta. Coś uderzyło go w tył głowy i nagle zrobiło się ciemno i zimno.

Villanova

Zimno. Zimno. Zimno.

Rozbłyśnięcie światła w ciemności.

Głos.

Ciepło. Ciepło. Ciepło.

Leżał na jej podłodze, w jej ramionach, a one tuliły go mocno. Mokre ubranie lepilo się do zziębniętej skóry. Nocne powietrze kłuło tysiącem igieł. Nie mógł powstrzymać drżenia.

– Giovanni, spokojnie.

Otworzył oczy, spojrzał i zobaczył jej przepiękne oblicze.

– Jesteś już bezpieczny. Bezpieczny tutaj ze mną.

Uśmiechnął się, jego zęby zadzwoniły.

– Żyję – szepnął.

– W rzeczy samej, żyjesz.

Uniósł dłoń by dotknąć jej twarzy. Opuszki palców musnęły skórę, której ciepło nieomal je sparzyło.

– Ukochana moja – wyszeptał. – Mam to. Ta Vendelka myślała, że może nam to ukraść, ale była w błędzie.

– Mój piękny, podstępny panie. Wiedziała, że przyniesiesz to z powrotem – przycisnęła go mocniej. – Gdzie? – zapytała. – Gdzie to schowałeś?

– Jest w bezpiecznym miejscu. Dobrze chronione.

– Nie powinieneś ryzykować, ukochany. Powinieneś na pierwszym miejscu zwrócić się do mnie.

Potrząsnął głową.

– Nie. Jest bezpieczne. Bezpieczniejsze niż w grobie.

Poruszyła się na odgłos pukania do drzwi.

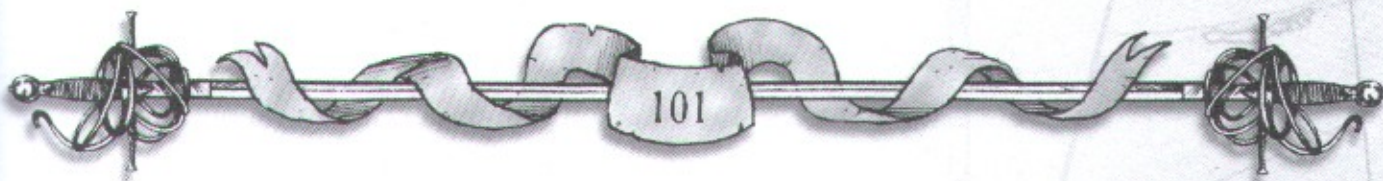
– Suche odzienie i ręczniki dla ciebie, ukochany. – Została go, podeszła do drzwi i otworzyła je na tyle, by wziąć ubranie.

– To wszystko, Lucio – po czym zatrzasnęła drzwi.

Ułożyła odzienie obok i sięgnęła po jego koszulkę. Powstrzymał ją, złapał za rękę i spojrzał w oczy.

– Nie próbuj mnie zdradzić, Clarisse.

Uśmiechnęła się i przyciągnęła jego wargi do swoich.





– Ukochany. Nim nastanie jutrzejsza noc, król Sandoval będzie... – zawiesiła głos, jej wargi już niemal dotknęły jego warg – bezpieczny w swym grobie.

Wprowadzenie

By zacząć grać w „7th Sea”, potrzebował będziesz Bohatera. O tym, jak on funkcjonuje, wiesz już z lektury „Wstępu”, znajdującego się na początku książki – czas zatem, byś dowiedział się, jak stworzyć własną postać. A daną ci będzie możliwość powołania do życia prawdziwego herosa, na wzór ulubionych postaci z filmu czy książki. Oczywiście, nie wystarczy w tym celu pilnie wypełnić kartę Bohatera – nie składa się on przecież wyłącznie z Cech i Umiejętności. Na początek spróbuj odpowiedzieć na kilka bardzo ważnych pytań, dzięki którym powstający Bohater zmieni się z papierowego schematu w prawdziwą osobę. Zacznij więc od powielenia karty postaci, umieszczonej z tyłu książki, a potem postępuj zgodnie z objaśnieniami.

Uwaga: Część zamieszczonych tu informacji pojawiła się już w umieszczonym na początku książki „Wstępie”. Powtarzamy je, by zebrać wszystkie potrzebne dane w jednym miejscu.



Koncepcja Bohatera

Zanim zaczniesz tworzyć Bohatera zastanów się, w jakiego rodzaju osobę chciałbyś się wcielić. Skąd pochodzi? Czy w jego żyłach płynie błękitna krew? Jak zarabia na życie?

Gdy odpowiesz na umieszczone poniżej pytania, łatwiej przyjdzie ci wypełnić wszystkie rubryki na karcie Bohatera.

Na tym etapie tworzenia postaci wcale nie musisz mieć bardzo wyrazistego pomysłu, wystarczy ogólna koncepcja. Lecz kiedy będziesz odpowiadał na pytania, pomyśl chwilę nad każdym z nich. Co sprawia, że na ustach Bohatera wykwita (rozkwita, wypływa, pojawia się) uśmiech? Jak radzi sobie z czkawką? Gdyby musiał wybierać między przyjaciółmi, a ojczyzną, jak by postąpił? Z każdą odpowiedzią przybliżysz się nieco do stworzenia Bohatera z krwi i kości.

Gra w 20 pytań

Chcąc lepiej zrozumieć osobowość swojego Bohatera poświęć chwilę i odpowiedz na poniższe pytania. Nim skończysz, koncepcja postaci powinna okrzepnąć i nabrać różnych kształtów.

1. Z jakiego kraju pochodzi Bohater?

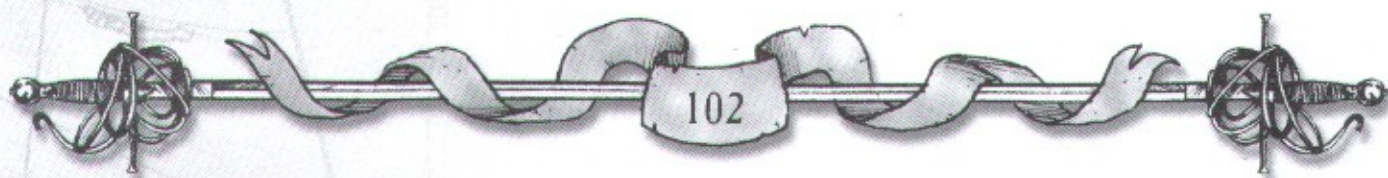
Odpowiedz na to pytanie to fundament, na którym będziemy budować koncepcję postaci. Poznając kulturę, w której Bohater się wychował, poznajesz jego samego. Wyobraź sobie, jak kształtowało go otoczenie. Ojczyznę nosisz w sercu, nieważne dokąd zawędrujesz.

2. Jak wygląda twój Bohater?

Po pierwsze, czy postać jest kobietą, czy mężczyzną? Co prawda, kondycja kobiety w Thei jest znacznie lepsza, niż w XVII-wiecznej Europie, nie znaczy to jednak, że dama nie spotka się z powszechnym zdziwieniem, jeśli sama stać będzie do pojedynków czy trudnić się równie „męskimi zajęciami”.

Znamy już płeć – więc jak Bohater wygląda? Zacznij od czubka głowy i opisz go aż po podeszwy trzewików. Koncentruj się przy tym na elementach, które korespondują z jego osobowością i sposobie, w jaki widzą go inni. Bo cóż jest ciekawsze – fakt, że jest blondynem, czy że włosy zaplata w jeden warkocz i namaszcza przemykanymi z Sultnatu wonnościami?

Wzrost i waga również wpływają na sposób, w jaki widzą Bohatera inni. Przeciętny wzrost we współczesnej Thei to około 180 centymetrów, choć przedstawiciele niektórych nacji są nieco wyżsi lub drobniejsi.





3. Czy Bohater ma charakterystyczne nawyki?

Akcent, szczególne powiedzonka czy drobne dziwactwa to świetne narzędzia do budowania osobowości Bohatera. Jeśli jednak wymyślisz ich zbyt dużo, postać stanie się groteskowa – zdecyduj się więc na jeden, czy dwa nawyki, i konsekwentnie je odgrywaj.

4. Jaka jest główna motywacja Bohatera?

Co sprawi, że Bohater nie załamie się, gdy jego statek zatoni, a on sam trafi na bezludną wyspę? Powoduje nim chciwość, miłość, a może żądza zemsty? Być może śni, że oswobodzi swój lud spod władzy okupanta lub pragnie odnaleźć młodszą siostrę, którą porwali piraci.

5. Co jest najmocniejszą, a co najsłabszą stroną Bohatera?

Czy Bohater szczególnie celuje w jakiejś czynności? Być może jest mistrzem nawigacji i potrafi poprowadzić okręt podczas najczarniejszej nawet nocy, polegając wyłącznie na swym intelekcie? Z drugiej strony – czy jest coś, co zupełnie mu nie idzie? Może nie lubią go zwierzęta, albo obecność dam sprawia, że język staje mu kołkiem? Bohatera, który nie zna się na niczym, trudno utrzymać przy życiu – pozbawionego słabości nie sposób polubić. Postać, która posiada tak mocne, jak słabe strony, ma bardziej zrównoważony charakter i przyjemnie jest ją odgrywać.

6. Co Bohater lubi, a czego nie cierpi?

O smaku potrawy decyduje przyprawa. Może więc nasz Bohater nie znosi jajek i sam widok lepkiego, chorobliwie błyszczącego żółtka przyprawia go o mdłości? Albo ma ukochane śniadanie, i każdego bez wyjątku ranka rozkoszuje się smakiem kawy i grzanek posmarowanych marmoladą? Oczywiście, sympatie i antypatie Bohatera nie muszą ograniczać się do jedzenia – może nie znosić widoku, albo zapachu czegoś. Niektórzy znajdują wielką przyjemność, obserwując gwiazdzone niebo, a inni czują niepokój, jeśli ich nozdrzy nie drażni słona woń morza. Masz zatem niepowtarzalną okazję, by wlać w duszę postaci kropelkę poezji.

7. A jaki ma charakter?

Czy Bohater nie potrafi powstrzymać gniewu albo niechęci? Czy zawsze namiętność bierze w nim górę nad rozsądkiem? Może uwielbia dreszcz podniecenia, który odczuwa podczas walki i ustawicznie drażni swych dowódców, śmiejąc się głośno podczas okrutnej bitwy? Czy na dźwięk jakiejś me-

lodii podryguje i klaszcze do rytmu? Jaka piosenka, czy sztuka, wyciska mu łzy z oczu?

8. Czego Bohater najbardziej się lęka?

Bardzo niewielu jest ludzi, którzy niczego się nie boją i nawet największy z wojowników może czuć lęk przed wysokością lub śmiercią ze starości. A jeśli bohater panicznie boi się zestarzeć i usłyszy opowieść o źródle, które zapewnia wieczną młodość, czy nie przewędruje całego świata, byle je znaleźć, nawet wówczas, gdy pochodzenie informacji jest mocno podejrzane? Czasem strach pcha człowieka do największych osiągnięć.

9. Czego Bohater chciałby dokonać? Czy ma wielkie pasje?

Gdy Bohater umrze, co będą o nim mówili? Czy po wiek wieków żyć będzie jego poezja? Być może pragnie, by przeżyły go opowieści o jego męstwie, albo szczytem jego ambicji jest mały domek i kochająca żona, a Fortuna kpi z niego, gnając wciąż do kolejnej przygody? Może postać marzy, że sięgnie kiedyś po koronę lub że za jej sprawą kraj się wreszcie zjednoczy?

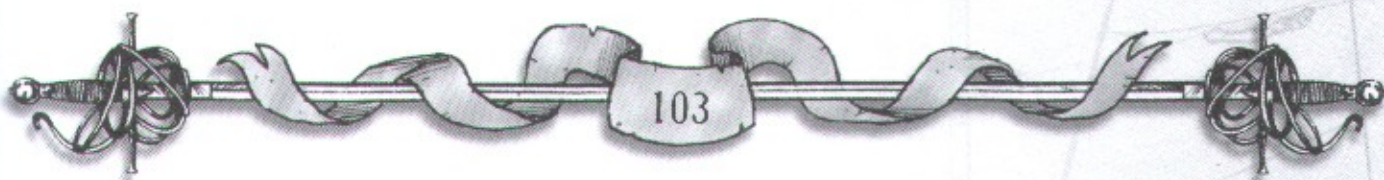
Gdyby Bohater mógł żyć wiecznie, na czym chciałby wieczność spędzić? Żeglując? Umizgując się do pięknych kobiet? Opisując artefakty, które pozostały po Syrnach? Jeśli Bohater darzy coś tak wielką namiętnością, zapewne skorzysta z każdej okazji, by się tym zajmować.

10. Co Bohater sądzi o swojej ojczyźnie?

Czy Bohater jest niezłomnym patriotą, ślepym na wszelkie wady swoich rodaków, czy też przed laty opuścił kraj dzieciństwa, zmęczony małodusznością jego mieszkańców? Poglądy większości ludzi mieszczą się gdzieś pośrodku – ani swojej ojczyzny nienawidzą, ani zamykają oczy na jej niedostatki.

11. Czy Bohater jest wobec czegoś uprzedzony?

Czy istnieje jakaś grupa ludzi, których Bohater nie potrafi ścierpieć? Pewnie nie może znieść smrodu „brudnych wieśniaków” albo Wiedźm z Vodacce, gdyż jedna z nich zabiła jego brata. Czasem nie ma żadnych przyczyn, by Bohater kogoś nienawidził, on jednak uważa, że ma po temu znakomite powody. Krzywdy wyrządzone w dzieciństwie mogą owocować pielęgnowaną przez lata niechęcią i uprzedzeniem, którego Bohater nigdy nie zdoła przełamać. Dla dobra gry lepiej nie odczuwać niechęci





wobec ludzi, spośród których rekrutują się inni członkowie drużyny.

12. Komu Bohater jest wierny?

Czy Bohater wiernie służy pewnemu arystokracie, czy też robi wszystko dla swojej rodziny lub narzeczonej? Czasem zdarza się, że postać wierna jest przede wszystkim sobie, a czasem służy większej sprawie.

13. Czy Bohater kogoś kocha? Czy jest żonaty lub zaręczony?

Być może w czyjejś obecności serce Bohatera zaczyna być szybciej. Albo jest już żonaty z miłością swojego życia. Jeśli tak, to czy mają dzieci? Ile mają lat? Bohater może też być zaręczony, a szczęśliwy (lub nieszczęsny) związek jest jeszcze przed nim...

14. Co z rodziną Bohatera?

Wymyśl Bohaterowi nazwisko, a potem zastanów się nad jego wczesnym dzieciństwem i wypisz ważne wydarzenia, których nie ma prawa pamiętać. Cześć z nich może wpływać nań po dziś dzień, choć on sam nie zdaje sobie z tego sprawy.

Pomyśl też o statusie społecznym rodziny. Bohater z bogatego domu będzie patrzył na świat zupełnie inaczej, niż jego ubogi odpowiednik.

15. Co mówią o Bohaterze jego rodzice?

To pytanie wiele powie nam tak o samej postaci, jak o jej relacjach z rodziną. Najpierw odpowiedz na nie z perspektywy matki, a potem zastanów się, co sądzi o Bohaterze jego ojciec. Ich poglądy wcale nie muszą się pokrywać.

16. Czy Bohater jest gentlemanem?

Być gentlemanem znaczy postępować wedle kodeksu honorowego. Słowo Bohatera jest święte. Oczywiście, będą tacy, którzy uznają, że jest staroświecki, być może jednak zakocha się w nim z tego powodu czarnooka dama czy – jeśli Bohater sam jest damą – przystojny, młody poeta.

17. Czy Bohater jest religijny? Do którego odłamu Kościoła należy?

Wiara to najgłębsze uczucie wielu mieszkańców Thei, a Kościół od ponad tysiąca lat jest najpotężniejszą organizacją świata – i choć jest skostniały i biurokratyczny, na każdą

jego wadę przypada dziesięć zalet. Dbą o wiedzę i wykształcenie, prowadzi przytuliska dla biednych i potrzebujących, w godzinie próby nikomu też nie odmówi wsparcia. Z tych powodów ściągają do Kościoła ludzie dobry i uczciwi, chcąc pomóc w jego świętej misji.

Są też, oczywiście, tacy, którzy uznają postęпки Kościoła za złe, powołując się zwłaszcza na działania Inkwizycji czy historię Krucjat. Nienawidzą tego, czego Kościół broni, i z przyjemnością oglądaliby jego upadek.

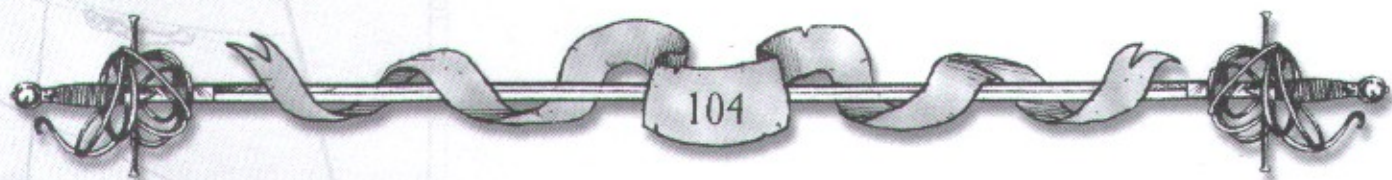
Niektórzy trzymają się po środku, już to nie przejmując się sprawami Kościoła, który nie ma wpływu na ich codzienne życie lub wyznając inną odmianę jego nauk (głoszoną, na przykład, przez Prawowierny Kościół Usurii czy Obiekcjonistów). Próbuja oni przejść przez życie bez bliższych kontaktów z Kościołem, czasem ze strachu, czasem z braku zainteresowania.

18. Czy Bohater należy do gildii, klubu lub tajnego stowarzyszenia?

Kontakty to rzecz ważna, a najłatwiej o nie w szeregach organizacji, które są źródłem informacji i przygód. Z perspektywy gry, członkostwo w rozmaitych stowarzyszeniach ma niezliczone plusy. Być może więc klub Bohatera kupuje zawsze najnowszy numer biuletynu archeologicznego albo co rano zaprasza swych członków na herbatę i ciasteczka. Klub, do którego postać należy, wpływa też na to, jakich ludzi spotyka. Zupełnie innych ludzi znaleźć można w szeregach Rycerzy Krzyża i Róży, niż w Stowarzyszeniu dla Szlachetnie Urodzonych Dam Madame Josette.

19. Co Bohater sądzi o Czarnoksiężstwie?

Nie wszyscy Bohaterowie obdarzeni darem Czarnoksiężstwa są z tego powodu zadowoleni, nie każdy też człowiek pozbawiony takiej mocy nienawidzi wszelkich jej przejawów. Czasem Czarnoksiężstwo może śmiertelnie kogoś do Bohatera zrazić – przecież Kościół jednoznacznie je potępia – i niektórzy ludzie darzyć cię będą niechęcią tylko dlatego, że potrafisz posługiwać się magią. Z drugiej strony są i tacy, którzy – sami nie posiadając czarnoksięskiego daru – widzą, jaką władzę zapewnia i desperacko pragną go posiadać. Będą więc kupować każdy zdobiony runami przedmiot, jaki zobaczą, i przeczesywać Syrneckie





ruiny w nadziei na odkrycie sekretów, o których świat od dawna nie pamięta.

20. Gdybyś mógł, jaką radę dałbyś Bohaterowi? Zanim odpowiesz na to pytanie raz jeszcze przejrzyj wszystkie pozostałe. Mów do Bohatera, jakby siedział naprzeciwko ciebie – i pamiętaj, by stosownie się doń zwracać. Przecież chciałbyś, by powstająca właśnie postać naprawdę wzięła sobie do serca twoją szczerą poradę.

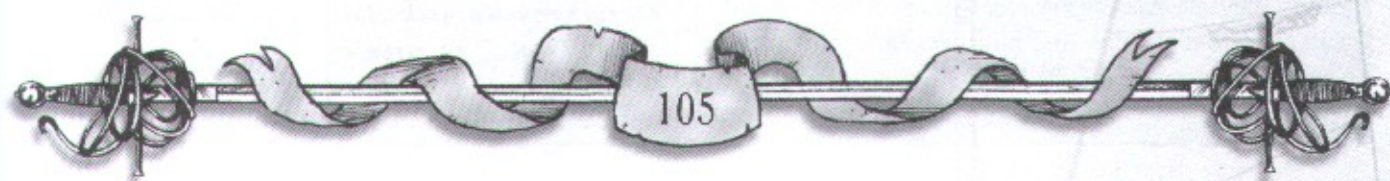
Sześć kroków

Zaczynasz zatem tworzyć Bohatera – przeznaczyć na niego możesz 100 Punktów Bohatera. Wykupować będziesz za nie Cechy, Umiejętności, Biegłości, Zalety, Zaszłości i właściwie wszystko, co zapiszesz na kracie postaci. Jeśli poświęcisz część punktów na Czarnoksiężstwo, twój Bohater zyska możliwość posługiwania się magiczną mocą. Gdy wydasz je na Szkołę Szermierczą, stanie się znawcą fechtunku. Bohaterowie, którzy najwięcej punktów wydadzą na Cechy, wyróżniać się będą wrodzonym talentem, a jeśli przeważą

Umiejętności, znaczy, że więcej energii włożyli w kształcenie. Ci wreszcie, którzy wyposażą się w Zalety, Arkana czy Zaszłości odznaczać się będą daleko dramatyczniejszą przeszłością, która co jakiś czas powraca, by ich prześladować (lub wspierać).

Jeżeli zatem poświęcisz lwią część punktów na Umiejętności, siłą Bohatera będą nie tyle wrodzone talenty lecz staranne wykształcenie, kiedy zaś zdecydujesz się poświęcić je na moc magiczną, to ona – a nie wrodzone czy nabyte zdolności – musi starczyć ci, by stawić czoło światu, zwłaszcza jeśli dodasz do tego Zaszłość w postaci potężnego nieprzyjaciela. Poniżej objaśniamy szczegółowo kolejne etapy powstawania Bohatera, opatrując je suto przykładami. Na początek zajmujemy się najdroższymi elementami procesu kreacji (Czarnoksiężstwem i Szkołami Szermierzymi), warto bowiem powziąć dotyczące nich decyzje, nim przejdzie się dalej.

Tworzenie Bohatera „7th Sea” jest zatem procesem, opisanym w sześciu krokach.



Cechy

3

Cechy opisane są na str. 109.

Wszystkie Cechy wynoszą początkowo 1. Podniesienie Poziomu Cechy kosztuje 8 Punktów Bohatera. Maksymalna wartość Cechy wynosi na tym etapie 3 – chyba, że zwiększy ją Premia Narodowa, wówczas bowiem wzrosnąć może do 4.

Zalety

4

Opis Zalet zaczyna się na str. 130.

Każda Zaleta ma indywidualny koszt w Punktach Bohatera. Możesz wykupić ich, ile ci się podoba.

Informacje osobiste

0

Zanim zrobisz cokolwiek innego, wybierz, z której nacji wywodzi się Bohater. Opis nacji znajdziesz na stronach 34-48. Jeśli chcesz należeć do Tajnego Stowarzyszenia, szukaj informacji o nich na stronach 79-84. Przynależność do Stowarzyszenia kosztuje 5 Punktów Bohatera.

Zaszczości

6

Zaszczości szukaj na str. 157.

Zaszczości kosztują 1 – 3 Punktów Bohatera za sztukę, nie możesz jednak rozdysponować między nie więcej, niż 4 Punkty.

Arkana

6

Arkana znajdziesz na str. 160.

Bohater posiadać może tylko jedno Arkanum – Cnotę lub Przywarę. Cnota kosztuje 10 Punktów Postaci. Przywara daje ci dodatkowe 10 Punktów Postaci, które rozdzielić możesz wedle uznania.

Czarnoksiężstwo

1

Czy Bohater dysponuje mocą Czarnoksiężką? Jeżeli jest Pół Krwi, kosztuje cię to 20 Punktów Bohatera, zaś w przypadku Czystej Krwi i Dwojga Krwi zapłacisz musisz 40 Punktów. Spuściznę Czarnoksiężką zapisujesz w tych dwóch tabelach.

Umiejętności i Biegłości

5

Opis Umiejętności i Biegłości zaczyna się na str. 138.

Wykupienie Umiejętności kosztuje 2 Punkty Bohatera – zyskujesz wówczas wszystkie Biegłości Podstawowe na Poziomie 1. Podniesienie Poziomu Biegłości Podstawowej wymaga wydania 1 Punktu Bohatera. Wykupienie Poziomu Biegłości Zaawansowanej wymaga 3 Punktów Bohatera. Żadna Biegłość nie może początkowo wynosić więcej, niż 3.

Ekwipunek

6

Katalog Ekwipunku znajduje się na stronach 166-167. O tym, jak wyliczyć początkowy majątek Bohatera, czytaj na stronie 121.

Reputacja

6

Zasady dotyczące Reputacji znajdują się na str. 119.

3

Wszystkie Cechy wynoszą początkowo 1. Podniesienie Poziomu Cechy kosztuje 8 Punktów Bohatera. Maksymalna wartość Cechy wynosi na tym etapie 3 – chyba, że zwiększy ją Premia Narodowa, wówczas bowiem wzrosnąć może do 4.

5

Pasywna Obrona to 5 + (Biegłość Obrony x 5). Aktywna Obrona to Dowcip + Biegłość Obrony.

6

Bohater staje się Półżywy, gdy otrzyma liczbę Poważnych Ran równą Rezonowi. Gdy osiągnie ona wartość równą podwojonemu Rezonowi, pada Nieprzytomny.

25

Wykupienie Umiejętności kosztuje 2 Punkty Bohatera – zyskujesz wówczas wszystkie Biegłości Podstawowe na Poziomie 1. Podniesienie Poziomu Biegłości Podstawowej wymaga wydania 1 Punktu Bohatera. Wykupienie Poziomu Biegłości Zaawansowanej wymaga 3 Punktów Bohatera. Żadna Biegłość nie może początkowo wynosić więcej, niż 3.

2

Czy Bohater uczęszczał do Szkoły Szermierczej? Jeśli tak, płacisz 25 Punktów Bohatera za szkołę wywodzącą się z jego ojczyzny i 35 za zagraniczną.

6

Lista Broni zamieszczona została na stronie 188.

A cóż to takiego?

Dwie powyższe strony to mapa karty Bohatera, a informacje w ramkach i strzałki wskazują, gdzie zapisywać informacje. Liczby w okręgach oznaczają, w którym kroku tworzenia postaci rzecz staje się istotna.

Cechy

Krzepa	00000 00
Gibkość	00000 00
Dowcip	00000 00
Rezon	00000 00
Animusz	00000 00

Biegłość Obrony

Nazwa	Pasywna	Aktywna

Rany

Powierzchnowe	Powazne

Umiejętności Wojskowe

Szkola Szermiercza

	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
Mistrzostwo	000

Umiejętność

	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0

Umiejętność

	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0

Szkola Szermiercza

	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
Mistrzostwo	000

Umiejętność

	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0

Umiejętność

	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0
	00000 0

Uzbrojenie

Rodzaj	za Atak	WO	Zastęg	Bliski/Daleki	Ładowanie

Zalety/Zdolności Specjalne

Kości Akcji

Cechy: 8. Umiejętności: 2. Biegłość: 1. Podziemność: 2. Zdobycie: 1. Obrona: 3. Szkola Szermiercza: 25. Zdobycie: 33.

Cochy: 8; Uniejewski: 2; Biogłogi: Podgórska: 7; Załuski: 1; Chęć: Sekula: Sochaczewo: 75; Zagraniczna Szkoła Socjalizmu: 3.



Tworzenie Bohatera, krok po kroku

Krok Pierwszy: Czarnoksiestwo

W pierwszej kolejności decydujesz, czy Bohater będzie Czarnoksiężnikiem, a ilość przeznaczonych punktów oznacza, jak potężny jest jego dar. Czarnoksiężnik Czystej Krwi kosztuje 40 Punktów, Pół Krwi – 20 Punktów.

Krok Drugi: Szermierz

Po wtóre, zdecydować musisz, czy Bohater uczył się w Szkole Szermierczej. Szkoły, które wywodzą się z ojczyzno kraju Bohatera kosztują 25 Punktów, jeśli jednak wolisz, by studiował za granicą, zapłacić musisz 35 Punktów.

Krok Trzeci: Cechy

Nadchodzi pora, byś zainwestował Punkty Bohatera w jego Cechy. Wszystkie wynoszą początkowo 1, a podniesienie ich Poziomu kosztuje 8 Punktów. Maksymalny Poziom Cechy początkującego Bohatera to 3 (plus Premia Narodowa, patrz str. 110)

Krok Czwarty: Zalety

Po czwarte, warto wykupić Bohaterowi jakieś Zalety – każda z nich zapewnia wyjątkową kwalifikację, na przykład szczególnie wyostrzone zmysły, rangę oficerską czy przynależność do któregoś z najbardziej ekskluzywnych klubów Thei. Każda Zaleta posiada indywidualny koszt.



Krok Piąty: Umiejętności i Biegłości

Następnie wyposażasz Bohatera w Umiejętności i Biegłości. Umiejętność kosztuje 2 Punkty Bohatera, podniesienie Biegłości Podstawowej 1 PB, a Zaawansowanej 3 PB. Gdy zaczynasz grę, żadna Biegłość nie może być wyższa, niż 3.

Krok Szósty: Ostateczny szlif

Gdy skończysz już z Umiejętnościami i Biegłościami, możesz jeszcze wyposażać Bohatera w szereg statystyk opcjonalnych.

Dzięki *Zaszłościom* okaże się, że nie zamknięte sprawy z przeszłości Bohatera wciąż go prześladowają. Jedna Zaszłość kosztuje od 1 do 3 punktów i początkowo możesz rozdzielić między nie najwyżej 4 Punkty.

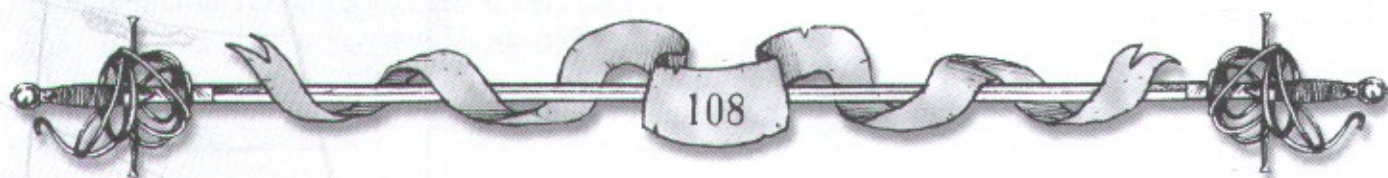
Arkanum to najważniejsza cecha charakteru Bohatera, która pomaga mu w życiu, lub w nim zawadza. Kosztuje ono lub daje 10 Punktów Bohatera, zależnie czy jest w pozycji właściwej, czy odwróconej.

Wyliczyć należy również trzy Statystyki Wynikowe, na które nie wydaje się bezpośrednio Punktów Bohatera.

Rany określają, ile obrażeń znieśie Bohater.

Reputacją mierzy się, jak bardzo głośnie i poważane jest jego nazwisko.

Majątek określa, ile pieniędzy Bohater może wydać od razu i ile będzie otrzymywał, czy to w związku z wykonywanym zajęciem, czy z racji wysokiego urodzenia.





Krok Pierwszy: Czarnoksięstwo

1. Czarnoksiężnik?
2. Jeśli czarnoksiężnik, to Czystej, czy Pół Krwi?

Na początek uporajmy się z najtrudniejszym problemem – czy Bohater uprawia magię?

Jeśli tak, pojawia się jeszcze jedno pytanie: czy jest Czystej, czy tylko Pół Krwi?

Czarnoksiężnik Czystej Krwi w pełni korzysta z potęgi Ścieżek Czarnoksięstwa, opisanych w rozdziale pod tym samym tytułem (patrz „Drama”, str. 200). Bohater, będący Czarnoksiężnikiem zaledwie Pół Krwi również może uprawiać magię, choć nigdy nie osiągnie potęgi, która jest udziałem pełnokrwistych. Bardzo szybko osiągnie pełnię możliwości i nigdy już ich nie rozwinie. Nigdy.

(magii portali), Pieriemienia (zmiany kształtów) oraz Sorte (manipulacji przeznaczeniem). Każda z nich posiada właściwe tylko sobie moce i słabości, które szerzej omówimy w rozdziale „Drama”.

Krok Drugi: Szermierz

Kolejne bardzo istotne pytanie brzmi: czy życzysz sobie, by Bohater, jeszcze przed rozpoczęciem gry, studiował któryś ze stylów fechtunku. W niniejszym podręczniku opisano sześć szkół szermierzy (po jednej na każdą nację, wyjąwszy Usurię).

Jeżeli planujesz wstąpić w poczet członków akademii, musisz ponieść stosowny koszt (25 Punktów jeśli styl szermierczy pochodzi z twojej ojczyzny lub 35 punktów, gdy studiujesz za granicą).

Spuścizna Czarnoksięska

Narodowość	Spuścizna czarnoksięska
Avalon	Glamour
Castille	Brak
Eisen	Brak
Montaigne	Porté
Usuria	Pieriemienie
Vendel	Laerdom
Vodacce	Sorte

Półówka krwi czarnoksięskiej kosztuje 20 ze 100 Punktów Bohatera. Czarnoksiężnik Dwojga Krwi (czyli posiadający dwie półowki, z dwóch różnych nacji) oraz Czystej Krwi kosztuje 40 Punktów.

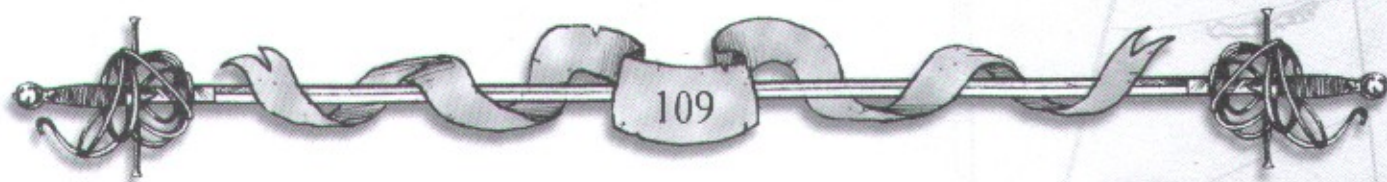
Wybierać możesz spośród pięciu odmian czarnoksięstwa: Glamour (magii legend), Laerdom (magii runów), Porté

Szkoły Szermiercze

Narodowość	Szkoła szermiercza
Avalon	Donovan
Castille	Aldana
Eisen	Eisenfaust
Montaigne	Valroux
Usuria	Brak
Vendel	Leegstra
Vodacce	Ambrogia

Krok Trzeci: Cechy

Cechy określają potencjał Bohatera – każda z nich odzwierciedla pewną część jego potencjału duchowego, intelektualnego i fizycznego. Osiągają wartości 0 – 5 (choć





Narodowość

Premia do Cechy

Avalon	+1 Rezon
Castille	+1 Gibkość
Eisen	+1 Krzepa
Montaigne	+1 Animusz
Usuria	+1 Rezon
Vendel/Vestenmannavnjar	+1 Dowcip
Vodacce	+1 Dowcip

postaci w danej dziedzinie. Wszyscy Bohaterowie rozpoczynają grę posiadając Cechy na Poziomie 1; można je podnieść płacąc po 8 Punktów Bohatera za Poziom. Nie wolno stworzyć postaci o początkowych Cechach wyższych niż 3 ani mniejszych niż 1.

Krzepa

Krzepa to suma siły i odporności, miara potencjału fizycznego i starej, dobrej wytrzymałości. Zatem, im wyższą masz Krzepę, tym jesteś mocniejszy i twardszy.

Gibkość

Gibkość opisuje szybkość i zręczność ruchów oraz koordynację ręki i oka Bohatera. Im więcej masz Gibkości, z tym większą gracją się poruszasz i tym celniejsze wyprawdasz ciosy.

Rezon

Rezon mierzy siłę woli i determinację Bohatera – gdy postać o wysokim Rezonie podejmie jakąś decyzję, nie zawróci jej z raz obranej drogi. Nadto, im wyższy masz Rezon, tym więcej Poważnych Ran możesz otrzymać, nim utracisz przytomność.

Dowcip

Tak intelekt, jak urok Bohatera zależą właśnie od jego Dowcipu. Czasem przyda się on również, by określić, jak szybko potrafisz myśleć i reagować w nieprzewidywalnych sytuacjach. Im więcej masz zatem Dowcipu, tym trudniej wystrychnąć cię na dudka.

Animusz

Jest też Animusz, czyli „to coś” co odróżnia Bohatera od zwyczajnego kmiotka. Bohaterowie pełni Animuszu mają właściwy tylko sobie styl, który trudno opisać, ale łatwo zauważyć. W mechanice gry, natomiast, Animusz mówi, ile Akcji możesz przedsięwziąć w czasie jednej Rundy.

Premia Narodowa

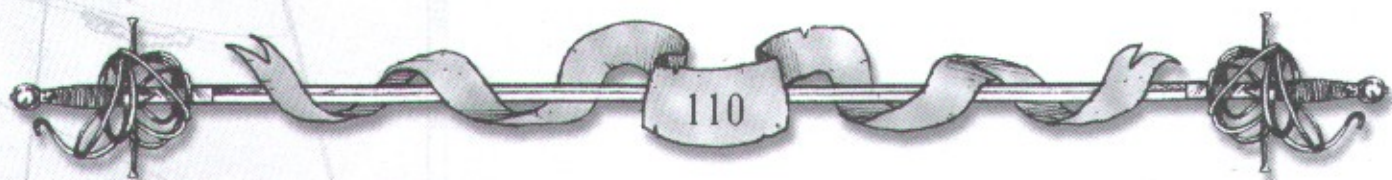
Gdy rozdzielisz już punkty między Cechy, dodaj do jednej z nich 1 dodatkowy Poziom. Do której? Wynika to ze znajdującej się obok tabeli. W ten sposób Cecha ta może wzrosnąć do 4.

Zwróć przy tym uwagę, że również piraci i inni bezpaństwowcy muszą na początku gry ustalić, gdzie się urodzili, tak celem zwiększenia stosownej Cechy, jak dla ustalenia kosztu rozmaitych związanych z nacją udogodnień (na przykład niektórych Zalet).

Krok Czwarty: Zalety

Rzeczy, które odróżniają Bohaterów „7th Sea” od prostego ludku jest znacznie więcej. Może się zdarzyć, że będziesz zawodowym żołnierzem, osobą o szczególnie miłej powierzchowności czy ogromnym wzroście. Zalety to opcjonalne własności, które pozwolą nadać Bohaterowi charakteru i zapewnią konkretne przewagi w mechanice – wszystko za Punkty Bohatera. Każda z Zalet reprezentuje coś, co czyni postać wyjątkową. Gdy opłacisz koszt, nie wahaj się i wpisuj je na kartę.

Pełny opis wszystkich Zalet zaczyna się na stronie 130 – tu, dla wygody, wyliczamy je, podając przy tym koszt każdej z nich.





Krok Piąty: Umiejętności

Umiejętności odzwierciedlają szkolenie, które ma za sobą twój Bohater, o ile więc Cechy mówią, jaki jest, właśnie dzięki Umiejętnościom stwierdzić można, co wie. W przeciwieństwie do Cech, każda postać posiada inny zestaw Umiejętności – koniec końców, każdy z nas uczy się czegoś innego, nawet z tego samego doświadczenia.

Thea to miejsce, w którym wykształcenie zdobywać można na wiele różnych sposobów. Bohater może kształcić się na kościelnym uniwersytecie, w eiseńskiej akademii wojskowej, jaskini wodacciańskich Wiedźm – czy zwyczajnie dorastając na avalońskiej farmie.

Umiejętności dzielą się na dwie kategorie – Zawodowe i Wojenne. Te drugie poznaje się w akademiach i wojskowych obozach, a korzysta się z nich podczas wojny czy, w najlepszym wypadku, pojedynku. Umiejętności Zawodowe to z kolei wszystko, czym zajmujesz się w czasie pokoju.

Wykupywanie Umiejętności i Biegłości

Gdy Bohater wykupuje Umiejętność, zyskuje dostęp do bardzo szerokiej gamy możliwości. Wszak, jeśli uczęszcza, dajmy na to, do akademii wojskowej, nie uczy się go tam wyłącznie dowodzić; poznaje sposoby mierzenia z dział, zaskakiwania nieprzyjaciela i napelniania żołnierzy duchem bojowym, by walczyli jak lwy.

Takie „pomniejsze Umiejętności” nazywamy Biegłościami. O ile więc same Umiejętności nie mają Poziomów, Biegłości już je posiadają – zupełnie jak Cechy. W ten sposób nawet postaci, które terminują u tego samego rzemieślnika mogą nauczyć się czegoś zupełnie innego i w konsekwencji zyskać całkiem różne kwalifikacje. Czyli, dwaj Bohaterowie, którzy uczyli się pod okiem tego samego kowala, mogą posiadać tę samą Umiejętność: Rzemieślnik, która wyglądać będzie zupełnie inaczej:

Bohater pierwszy

Rzemieślnik

Kowal 3

Wycena 2

Zalety

Akademia (4 punkty; 2 punkty Eiseńczycy)

Arystokrata (5 lub 10 punktów)

Zaleta kosztuje 10 Punktów, chyba, że Bohater posiada już Czarnoksiężstwo, Dracheneisen lub Castilliańskie wykształcenie – wówczas jej koszt spada do 5 Punktów.

Castilliańskie wykształcenie (tylko Castillianie, 10 punktów)

Czarny Piotruś (5 punktów)

Członkostwo (patrz niżej)

Gildia Szermierzy (3 punkty)

Gildie Rzemieślników (4 punkty)

Muszkietierowie (4 punkty)

Tajne Stowarzyszenie (5 punktów)

Dracheneisen (tylko Eiseńczycy, 20 lub 40 punktów)

Drobny (2 punkty)

Dziedzictwo (Różny)

Język (Różny)

Koneksje (Różny)

Leworęczny (3 punkty; 1 punkt Vodaccianie)

Lingwista (2 punkty)

Łajdak (3 punkty)

Nadludzka cecha (3 punkty, 1 punkt Avalonczycy)

Niebezpieczny urok (3 punkty)

Niezłomna wola (3 punkty)

Ogromny (5 punktów; 3 punkty Vendelowie i Vestenmannavnjarzy)

Orientacja w walce (3 punkty)

Patron (Różny)

Służba (3 punkty)

Specjalność (Różny)

Szarża (Różny)

Święcenia (4 punkty)

Twardy (5 punktów; 3 punkty Usurianie)

Uniwersytet (4 punkty; 2 punkty Castillianie)

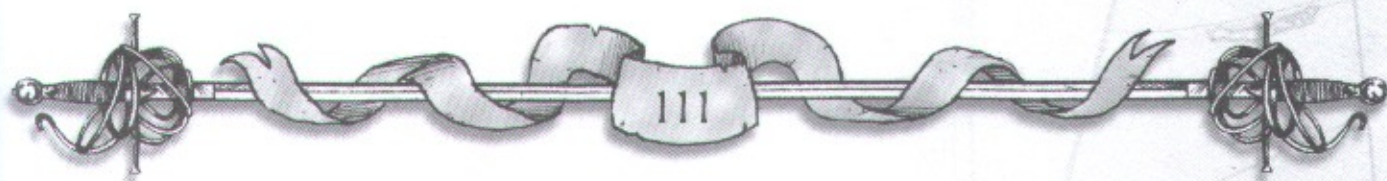
Urodziwy (Różny)

Wiara (5 punktów)

Wyostrzone zmysły (2 punkty)

Wyróżnienie (4 punkty)

Wytrawny pijak (1 punkt)



Bohater drugi

Rzemieślnik

Kowal 3

Targowanie 2

Biegłości dzielą się na dwa rodzaje – Podstawowe i Zaawansowane. W powyższym przykładzie (Umiejętność Rzemieślnik), Kowal jest Biegłością Podstawową, a Wycena czy Targowanie – Zaawansowaną. Do pierwszego typu zaliczamy wszystko, do nauki czego wystarczy podstawowe szkolenie. Drugi skupia Biegłości nieco trudniejsze i bardziej złożone, które zapewniają niekiedy dodatkowe możliwości.

Wykupienie Umiejętności kosztuje 2 Punkty Bohatera. Gdy się w nią wyposażasz, otrzymujesz wszystkie Biegłości Podstawowe na Poziomie 1 (chyba, że napisano inaczej). Dodatkowe Poziomy Biegłości Podstawowych (i pierwszy Poziom tych, których nie dostałeś za darmo) kosztują po 1 Punkcie Bohatera. Każdy Poziom Biegłości Zaawansowanej (również pierwszy) wymaga wydania 3 Punktów.

Przykład 2.1: Adrian Quatermaine (pięściarz z Avalonu) wydaje 2 Punkty, celem wykupienia umiejętności Pięściarz. Otrzymuje zatem wszystkie trzy związane z nią Biegłości Podstawowe – Atak, Uchylanie i Serię – na 1 Poziomie. Nie wydaje na to żadnych punktów, dostał je bowiem dzięki wykupieniu Umiejętności. Nie zamierza jednak na tym poprzestać, podnosi zatem wszystkie trzy Biegłości – Ataki o 2, Uchylanie o 2 i Serię o 2, wydając w sumie 6 Punktów Bohatera.

Pięściarz, Umiejętność Adriana (2 punkty za Umiejętność z Biegłościami Podstawowymi na 1):

Atak 3 (2 Punkty)**Uchylanie 3 (2 Punkty)****Seria 3 (2 Punkty)**

Adrian wydał zatem do tej pory 8 Punktów Bohatera (2 za Umiejętność oraz 2 za +2 do Ataku, 2 za +2 do Uchylania i 2 za +2 do Serii).

Przykład 2.2: Adrianowi wciąż mało. Uznał, że warto zainwestować w Hak, Biegłość Zaawansowaną Pięściarstwa. W tym celu musi wydać 3 Punkty Bohatera na pierwszy Poziom tej Biegłości i po 3 za każdy Poziom następny. A że marzy mu się Po

*Umiejętności***Umiejętności Zawodowe**

Aktor
Artysta
Dworzanin
Medyk
Miaśtowny
Myśliwy
Przestępca
Rzemieślnik
Służący
Szpieg
Uczony
Żeglarz

Umiejętności Wojskowe

Atleta
Broń ciężka
Broń drzewcowa
Broń palna
Dowódca
Fechtunek
Jeździec
Kusznik
Łucznik
Nieczysta walka
Nóż
Panzerhand
Pięściarz
Puklerz
Zapaśnik

ziom 3 Haka, wydaje 9 Punktów (po 3 za Poziom). Teraz jego Umiejętność prezentuje się dumnie:

Pięściarz, Umiejętność Adriana (2 punkty za Umiejętność z Biegłościami Podstawowymi na 1):

Atak 3 (2 Punkty)**Uchylanie 3 (2 Punkty)****Seria 3 (2 Punkty)****Hak 3 (Biegłość Zaawansowana; 9 Punktów)**

W sumie Adrian wydał więc 17 Punktów Bohatera (2 za Umiejętność, + 2 za +2 do Ataku, 2 za +2 do Pracy nóg, 2 za +2 do Serii i 9 za +3 do Haka, Biegłości Zaawansowanej).

Łączenie Biegłości

Gdy wykupujesz Umiejętności, może się zdarzyć, że dwie lub więcej z nich zapewniać będą tę samą Biegłość. Biegłości uznaje się za tożsame, póki nazywają się identycznie i nie wypisano przy nich w nawiasie innych rodzajów broni lub stylów walki. W związku z tym Uchylanie umieszczone pod Atletą i pod Pięściarzem to ta sama Biegłość, za to Atak (Nóż) i Atak (Fechtunek) to Biegłości różne.



Gdy uzyskujesz w ten sposób więcej niż jeden Poziom Biegłości, dodawaj je do siebie. Jeśli więc wykupisz i Atletę, i Pięściarza, otrzymujesz w sumie Uchylenie na 2.

Pamiętaj przy tym, że na początku zabawy Biegłości nie mogą wynosić więcej niż 3, jeśli masz zatem większą liczbę łączących się Biegłości, dodatkowe Poziomy przepadają.

Wracając do przykładu – ponieważ Uchylenie, choć umieszczone pod różnymi Umiejętnościami, jest tą samą Biegłością, wystarczy, że wykupisz w niej 1 Poziom, a osiągnie 3. Atak (Nóż) i Atak (Fechtunek) to dwie różne Biegłości i musisz wykupywać Poziomy osobno dla każdej z nich.

Biegłości specjalne

Na opis niektórych Biegłości składają się informacje o dodatkowych możliwościach. Kiedy wykupujesz taką Biegłość, zyskujesz te właśnie zdolności. Oczywiście, większość takich opisów nawiązuje do mechaniki, której jeszcze sobie nie objaśniliśmy – bądź cierpliwy, wszystkiego dowiesz się z rozdziału „Drama”.

Gdy nie jesteś dość biegły...

Kiedy próbujesz wykonać Akcję, brak ci jednak stosownej ku niej Biegłości (na przykład chcesz kogoś opatrzyć, a nie masz Opatrywania), rzecz staje się cokolwiek trudniejsza, i to z dwóch powodów:

1) Żadna z używanych podczas testu kości nie eksploduje, choć jeśli posłużysz się Kością Dramy, ta może eksplodować jak zawsze.

2) Mistrz Gry podnosi Poziom Trudności o 5 (to nie jest Podbicie).

Skrócona lista Umiejętności

Pelen opis Umiejętności (oraz Szkół Sermierycznych) zaczyna się na stronie 137, a poniższą listę zestawiono wyłącznie dla twojej wygody. Dzięki niej możesz spokojnie przejrzeć Umiejętności, przeczytać resztę Tworzenia Postaci, a potem, kiedy będziesz gotów, wrócić do ich objaśnienia.

Umiejętności Zawodowe

Umiejętności Zawodowe obejmują wszystko, czym możesz się trudnić, a co nie jest związane z walką. W opisach bar-

dzo niewielu spośród przypisanych im Biegłości pojawiają się dodatkowe zasady.

Aktor

Biegłości Podstawowe: Gra sceniczna, Śpiew, Taniec, Wymowność

Biegłości Zaawansowane: Kuglarstwo, Odgadywanie, Opo-
wiadanie, Przebieranie, Sztuka cyrkowa, Tresura

Artysta

Uwaga: Gdy wykupujesz tę umiejętność nie otrzymujesz wszystkich Biegłości podstawowych na Poziomie 1 – wybierasz tylko jedną z nich, dostajesz ją za to na Poziomie 2. Pozostałe Biegłości Podstawowe dokupywać możesz po 1 Punkcie Bohatera.

Biegłości Podstawowe: Gra na instrumencie, Komponowanie, Pisarstwo, Rysowanie, Rzeźbiarstwo, Śpiew
Biegłości Zaawansowane: Brak

Dworzanin

Biegłości Podstawowe: Etykieta, Moda, Taniec, Wymowność
Biegłości Zaawansowane: Czytanie z ruchu warg, Dyplomacja, Intrygowanie, Naciąganie, Plotkowanie, Politykowanie, Szczerłość, Uwodzenie, Zabawy

Medyk

Biegłości Podstawowe: Diagnostowanie, Opatrywanie
Biegłości Zaawansowane: Chirurg, Dentysta, Koroner, Szarlataneria, Weterynarz,

Miastowy

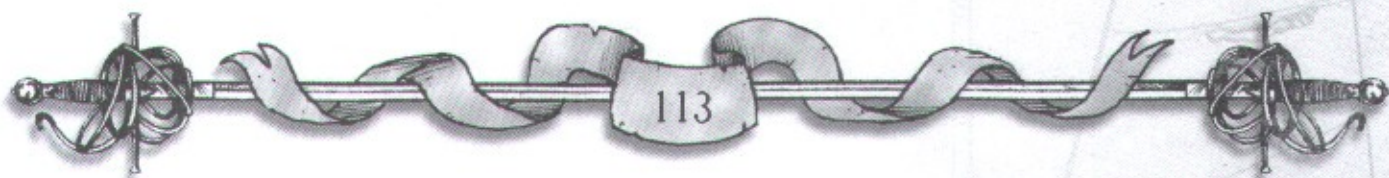
Biegłości Podstawowe: Orientacja w mieście, Znajomość miasta

Biegłości Zaawansowane: Kombinowanie, Sprawunki, Tajemnice miasta

Myśliwy

Uwaga: Zaczynasz grę z 3 z poniższych Biegłości Podstawowych na Poziomie 1. Pozostałe Biegłości Podstawowe dokupywać możesz po 1 Punkcie Bohatera.

Biegłości Podstawowe: Łowienie ryb, Przetrwanie, Sekretne znaki, Skradanie, Tropienie, Wnyki, Wyprawianie
Biegłości Zaawansowane: Tresura, Zasadzki





Przestępca

Biegłości Podstawowe: Hazard, Skradanie, Śledzenie

Biegłości Zaawansowane: Kombinowanie, Kuglarstwo, Okradanie, Oszukiwanie, Szarlataneria, Włamywanie, Zasadzki

Rzemieślnik

Uwaga: Zaczynasz grę z jedną Biegłością Podstawową na Poziomie 2. Pozostałe Biegłości Podstawowe dokupować możesz po 1 Punkcie Bohatera. Nadto, większość z poniższych biegłości może mieć wpływ na dochody Bohatera (patrz „Majątek Bohatera”, str. 121)

Biegłości Podstawowe: Balsamista, Bednarz, Brzechwiarz, Ceramika, Cyrulik, Dmuchać, Farbiarz, Garncarz, Jubiler, Kaligraf, Karczmarz, Kowal, Krawiec, Kucharz, Kuśnierz, Magdalenka, Masażysta, Młynarz, Ochmistrz, Ogrodnik, Papiernik, Pisarz, Prządka, Rzeźnik, Szwaczka, Świecarz, TkaczWiniarz, Żaglomistrz,

Biegłości Zaawansowane: Prowadzenie ksiąg, Szynekarz, Targowanie, Wycena

Służący

Biegłości podstawowe: Dyskrecja, Etykieta, Moda, Prace domowe

Biegłości Zaawansowane: Lokaj, Plotkowanie, Powożenie, Prowadzenie ksiąg, Targowanie, Zarządca

Szpieg

Biegłości Podstawowe: Skradanie, Śledzenie

Biegłości Zaawansowane: Czytanie z ruchu warg, Fałszowanie, Mowa gestów, Przebieranie, Przekupywanie, Przesłuchiwanie, Szczerłość, Szyfrowanie, Trucicielstwo, Ukrywanie

Uczony

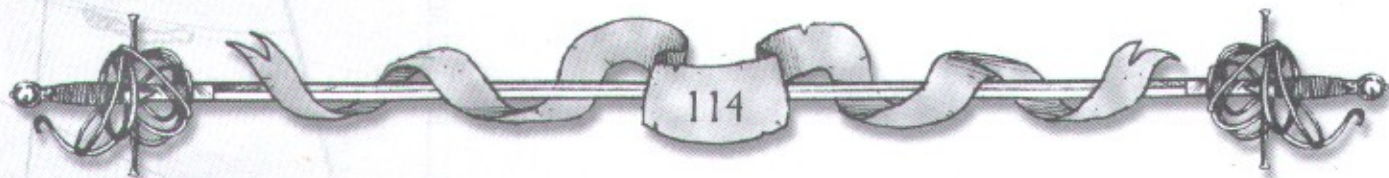
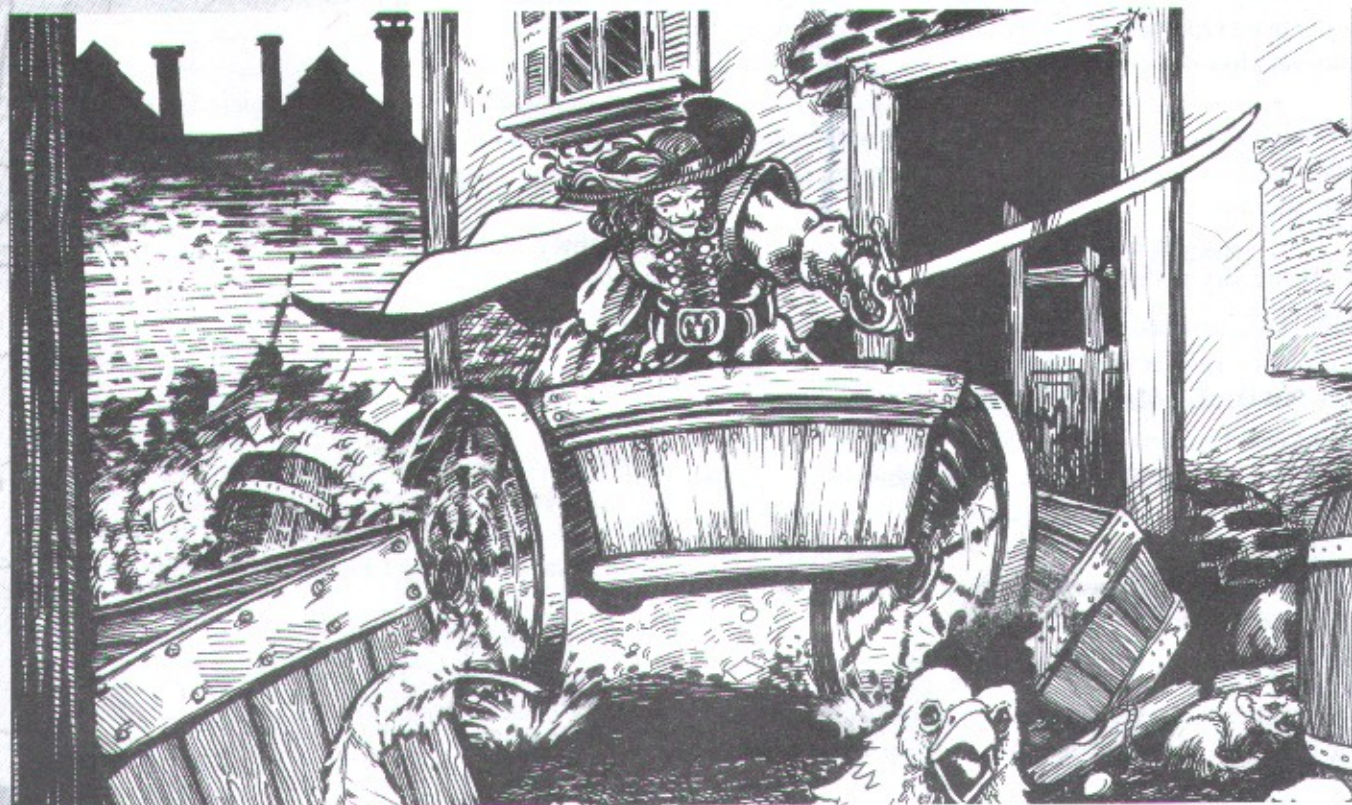
Biegłości Podstawowe: Badanie, Filozofia, Historia, Matematyka

Biegłości Zaawansowane: Astronomia, Filozofia naturalna, Prawo, Teologia, Wiedza tajemna

Żeglarz

Biegłości Podstawowe: Balansowanie, Węzły, Wspinanie, Żeglowanie

Biegłości Zaawansowane: Kartografia, Morskie opowieści, Nawigacja, Pływanie, Przepowiadanie pogody, Skakanie, Sterowanie





Umiejętności Wojenne

Umiejętności Wojenne oddzielone są od Zawodowych, częścią z nich posługuje się bowiem inaczej.

Niektóre Biegłości nie przysparzają ci kosztów podczas testu, a pozwalają osiągnąć „efekty dodatkowe”. Dokładnie wczytaj się w ich opisy, by dowiedzieć się, jakież to przewagi dzięki nim uzyskasz, i nanieś je pilnie na kartę Bohatera.

Atleta

Biegłości Podstawowe: Rzucanie, Sprint, Uchylenie, Wspinanie

Biegłości Zaawansowane: Bieganie, Dyndanie, Dźwiganie, Pływanie, Przepuszczanie, Przetaczanie, Skakanie, Upadanie

Broń ciężka

Biegłości Podstawowe: Atak (Broń ciężka), Parowanie (Broń ciężka)

Biegłości Zaawansowane: Brak

Broń drzewcowa

Biegłości Podstawowe: Atak (Broń drzewcowa), Parowanie (Broń drzewcowa)

Biegłości Zaawansowane: Trzymanie pozycji

Broń palna

Biegłości Podstawowe: Atak (Broń palna)

Biegłości Zaawansowane: Ładowanie (Broń palna)

Dowódca

Biegłości Podstawowe: Strategia, Taktyka

Biegłości Zaawansowane: Artyleria pokładowa, Artyleria, Dyplomacja, Kartografia, Przewodzenie, Zagrzewanie, Zapobieganie, Zasadzki

Fechtunek

Biegłości Podstawowe: Atak (Fechtunek), Parowanie (Fechtunek)

Biegłości Zaawansowane: Brak

Jeździec

Biegłości Podstawowe: Jazda wierzchem

Biegłości Zaawansowane: Dosiadanie, Tresura, Woltyżerka

Kusznik

Biegłości Podstawowe: Atak (Kusza), Brzechwiarz

Biegłości Zaawansowane: Ładowanie (Kusza)

Łucznik

Biegłości Podstawowe: Atak (Łuk), Brzechwiarz

Biegłości Zaawansowane: Konne łucznictwo, Sztuczki strzeleckie, Szybki strzał

Nieczysta walka

Biegłości Podstawowe: Atak (Nieczysta walka)

Biegłości Zaawansowane: Atak (Broń improwizowana), Kopnięcie, Parowanie (Broń improwizowana), Rzucanie (Broń improwizowana), W grdykę, Widelki

Nóż

Biegłości Podstawowe: Atak (Nóż), Parowanie (Nóż)

Biegłości Zaawansowane: Rzucanie (Nóż)

Panzerhand

Biegłości Podstawowe: Atak (Panzerhand), Parowanie (Panzerhand)

Biegłości Zaawansowane: Hak

Pięściarz

Biegłości Podstawowe: Atak (Pięściarz), Seria, Uchylenie

Biegłości Zaawansowane: Hak, Po uszach

Puklerz

Biegłości Podstawowe: Parowanie (Puklerz)

Biegłości Zaawansowane: Atak (Puklerz)

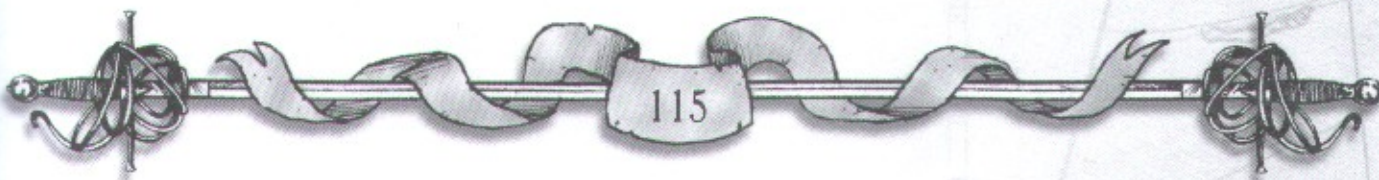
Zapaśnik

Biegłości Podstawowe: Chwyt

Biegłości Zaawansowane: Uścisk, Wywinięcie, Z czoła, Złamanie

Krok Szósty: Ostateczny szlif

Ostatnią częścią procesu tworzenia Bohatera jest kilka możliwych modyfikacji jego osoby. A że Zaszczości i Arkana kosztują swoje w Punktach Bohatera, warto, byś zaoszczędził trochę podczas etapów wcześniejszych.



Zaszczości

Amnezja
Lęk
Nemezis
Pokonany
Pomyłona tożsamość
Przeklęty
Przysięga
Rywal
Sekretna tożsamość
Ścigający
Ścigany
Utracona miłość
Wendetta
Zadłużony
Zakochany
Zobowiązanie

Zaszczości

Zaszczości tym różnią się od Zalet, że reprezentują nie zamknięte sprawy z przeszłości Bohatera. Nasza postać może być zatem tęga na szpady i tęga przy kielichu, a przy tym mieć starego nieprzyjaciela, który od czasu do czasu pokazuje tu i ówdzie twarz, naznaczoną długą na cały policzek blizną. Pewnie, że byłeś pijany, kiedy go oszpeciłeś – a poza tym, to był wypadek (przysięgasz!), on jednak nie daje za wygraną. Zależało mu za skórę i przyjdzie dzień, w którym

rym Człowiek z Blizną się zemści. Przyjdzie taki dzień...

Już pierwszy rzut oka na listę Zaszczości pozwoli ci zauważyć, że większość z nich oznacza kłopoty. I tak ma właśnie być – w końcu to zadawnione konflikty, które wciąż ciągną się za bohaterem i tylko czekają, by o sobie przypomnieć. Ich posiadanie wiąże się jednak z pewnymi korzyściami, do których niedługo dojdziemy.

Wykupywanie Zaszczości

Zaszczość kosztuje od 1 do 3 Punktów Bohatera – im więcej za nią zapłacisz, tym bardziej niebezpieczna się okaże. Nemezis za 1 punkt jest więc mniej groźna, niż Nemezis warta 3 punkty – w pierwszym przypadku może to być i Król, którego uraziłeś, ale który nie zamierza zwracać sobie tobie głowy, a zemści się wyłącznie, jeśli wejdiesz mu pod oczy. Nemezis za 3 punkty to, na przykład, samotny fechtmistrz o twarzy zeszpeconej przez paskudną bliznę na lewym policzku (pamiętasz go, prawda?), który nie spocznie, aż nie zobaczy cię w trumnie.

Wartość Zaszczości oceniasz więc razem z Mistrzem Gry – opowiedz mu, jakąż to straszliwa przeszłość cię ściga i ile punktów chciałbyś za nią zapłacić. I pamiętaj, że Zaszczość za 3 Punkty jest dokładnie trzy razy bardziej niebezpieczna, niż Zaszczość za 1 Punkt.

Zakończenia...

– Nie daj mi spaść! – wołała, przekrzykując deszcz i wiatr. – Na miłość Proroków, błagam, nie daj mi spaść!
Spojrzałem w dół, w jej pełne nadziei, zielone oczy – czułem jednak, jak krople deszczu nieubłaganie przenikają pomiędzy nasze kurczowo ściśnięte dłonie. I wiedziałem, że te za chwilę się rozłączą.
 – Wytrzymaj – powiedziałem miękko – Pomoc jest w drodze.

Potrząsnęła głową, rozluźniając słabnący wciąż uścisk.

– Błagam! Nie! – jęknęła, czując, że jej dłoń wysuwa się z mojej. A potem krzyknęła jeszcze raz, nim znikła w kłębach szalejącego pod nami sztormu.

Jak już powiedziano, Zaszczości to nierozwiązane historie z przeszłości Bohatera, ciągnące się za nim do dziś. Prędzej czy później zostaną jednak, szczęśliwie albo tragicznie, zakończone – a wówczas wymazujesz je z karty Bohatera. Choć za rozwiązanie Zaszczości nie przydziela się żadnych dodatkowych „nagród”, Mistrz Gry doceni pewnie zachowania twórcze, a dramatyczne.

...i Rozpoczęcia

Uniosłem zakrwawioną dłoń w stronę Barona.

– Wiedz, potworze, – wycedziłem głosem nabrzmiałym od żółci – że może nie dziś, ale pewnego dnia przekonasz się, co to znaczy mieć d'Ausana za wroga!

Wybuchnął śmiechem, poczułem jednak, że jego pozorna brawura skrywa lęk. I doskonale wiedziałem, że kiedyś zrozumie, iż mówiłem prawdę.

Z drugiej strony może się zdarzyć, że Bohater zechce dokupić nową Zaszczość. Kiedy, na przykład, postać pomiesza szyki snującemu diaboliczną intrygę Łotrowi, ten z powodzeniem stać się może jej Nemezis. Thea pełna jest pięknych kobiet, w których można się bez pamięci zakochać. A śmierć przyjaciela to znakomity powód, by wszcząć Wendettę.

Nową Zaszczość wykupuje się za 3, 6 i 9 Punktów Doświadczenia, wchodząc – odpowiednio – w posiadane Zaszczości wartej 1, 2 i 3 Punkty. Szczegóły znajdziesz w zasadach wykorzystywania Punktów Doświadczenia (str. 191).



Po co są Zaszłości?

Za każdym razem, gdy twoja Zaszłość stanie się osią przygody, dostajesz dodatkowe Punkty Doświadczenia, w ilości równej podwójnej wartości Zaszłości. Jeśli więc, dajmy na to, podczas sesji pojawi się nagle Człowiek z Blizną i przez znakomitą część historii będziesz próbował mu umknąć, gdy ta się zakończy, dostaniesz sześć Punktów Doświadczenia.

Na koniec zwróć uwagę na dwie jeszcze kwestie. Po pierwsze, Zaszłość wiązać się musi z konfliktem – jeśli historia z przeszłości nie powoduje żadnego konfliktu, czy to fizycznego, czy intelektualnego albo duchowego, nie jest Zaszłością i nie otrzymasz za nią dodatkowego Doświadczenia. Po wtóre, tworząc postać pomiędzy Zaszłości rozdzielić możesz najwyżej cztery Punkty. Zbyt dużo nierozwiązanych historii zawadzałoby Bohaterowi.

Pełen opis Zaszłości znajdziesz na stronie 157 – póki co, zapoznać się możesz z ich listą.

Arkana

Na dworach Thei pojawiła się ostatnio nowinka – wodacciańskie karty Sorte. Pierwotnie służyły jako narzędzie

kształcenia Wiedźm, talia wpadła jednak w oko Imperatorowi Monatigne, na którymś z niezliczonych balu, więc natychmiast zażądał takiej dla siebie. Od tamtej pory każdy szanujący się arystokrata posiada własną talię, a na każdym liczącym się balu pojawia się młoda Vodaccianka, przepowiadając przybyłym przyszłość i ucząc ich reguł najnowszych gier.

Niewielu jednak wiadomo (choć niektórzy to podejrzewają), że karty Sorte są w rzeczywistości narzędziem bardzo potężnym. Wokół głowy niemal każdego człowieka, któremu pisane jest dokonać rzeczy wielkich, łśni aura któregoś z Arkanów. A Wiedźma taką aurę z łatwością rozpoznaje. Twój Bohater również może wejść w związek z którymś z Arkanów, nie za darmo jednak.

Każde Arkanum ma dwa aspekty – właściwy i odwrócony. Arkanum w pozycji właściwej oznacza, że Bohater zyskuje korzyść, zwaną Cnotą. Pozycja odwrócona wiąże się z wadą, czyli Przywarą.

Cnotę kupić można za 10 Punktów.

Przywara zapewnia ci dodatkowe 10 punktów Bohatera, które wydać możesz na co tylko chcesz.

Możesz zatem posiadać Cnotę lub Przywarę – albo nie brać ich wcale. Sam fakt posiadania Arkanum czyni cię wyjątkowym i nigdy nie słyszano o osobie, która miałaby dwa Arkana.

Jak używać Cnót

Nie ma rzeczy, której nie osiągnąłby cnotliwy.

– Rebecca d'Utaigne, słynna Muszkietessa z Montaigne

Cnota to wielka siła lub niezwykła zdolność, która drzemie głęboko w sercu bohatera i z której ten skorzystać może w godzinie wielkiej próby. Niektórzy posiadają niezmiernie pokłady męstwa, inni potrafią skoncentrować się na osiągnięciu celu i nic nie zawróci ich z tej drogi, są wreszcie tacy, którym zwyczajnie sprzyja szczęście.

Cnotę aktywować możesz wydając Kość Dramy i, w przeciwnieństwie do Przywary, nie można temu zapobiec. Zapłaciłeś za to punkty, więc przysługują ci wszelkie korzyści i tyle.

Przykład 2.3: Louis posiada Cnotę Zwycięski. Gdy zdoła trafić przeciwnika, lecz zanim rzuci za obrażenia, wolno mu





wydać Kość Dramy, by automatycznie, bez jakichkolwiek rzutów, zadać Poważną Ranę.

Jak używać Przywar

Gość może być i twardy, ale przecież nie ma takiego, co to go nie załatwia jego własne wady.

– Roland O'Toole, żeglarz z Avalonu

Przywara to straszliwa skaza na charakterze Bohatera – i jeśli ten ponosi porażkę, a cała historia toczy się tragicznie, dzieje się to najczęściej właśnie z jej powodu. Czy to ze względu na nieustępliwą dumę, czy zazdrość albo uparte trwanie przy poglądach, ponury los Bohatera jest wyłącznie jego winą.

Arkana Bohaterów

Arkanum	Przywara	Cnota
0 Głupiec	Pochopny	Nieuchwytny
1 Mag	Ambitny	Niepowstrzymany
2 Arcykapłanka	Sybaryta	Obdarzony intuicją
3 Imperatorowa	Lubieżny	Urodzony przywódca
4 Imperator	Zapalczywy	Niewzruszony
5 Hierofanta	Naiwny	Pomysłowy
6 Kochankowie	Przeklęty przez gwiazdy	Oddany
7 Rydwan	Zadufany	Zwycięski
8 Siła	Tchórzliwy	Mężny
9 Pustelnik	Zarliwy	Skupiony
10 Koło fortuny	Pechowy	Szczęśliwy
11 Sprawiedliwość	Uprzedzony	Świecący przykładem
12 Wisiielec	Niezdecydowany	Bezinteresowny
13 Śmierć	Lekkomyślny	Elastyczny
14 Umiarkowanie	Zawistny	Opanowany
15 Legion*	Wierny	Domyślny
16 Wieża	Arogancki	Przewidyjący
17 Gwiazda	Uparty	Motywuujący
18 Księżyc	Rozkojarzony	Spostrzegawczy
19 Słońce	Dumny	Przyjazny
20 Sąd	Zaslepiony	Przenikliwy
21 Terra	Chciwy	Bywały

*Karta Legionu jest wyjątkowa, w pozycji właściwej oznacza bowiem przywarę, a nie cnotę.

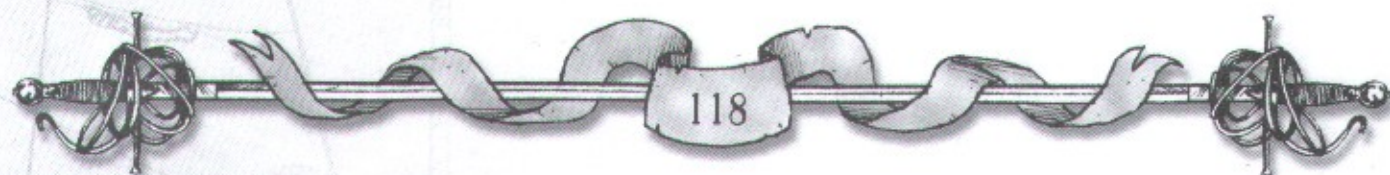
W większości innych gier możesz wyposażać postać w wady, dzięki którym zyskujesz dodatkowe punkty na zalety. Różnica między Przywarą a zwykłą wadą polega na tym, że ta pierwsza jest skazą bohaterską. „7th Sea” to gra, w której odgrywa się Bohaterów, choćby nawet posługiwali się podstępными sztuczkami. A Bohater może być lubieżny, czy wręcz tchórzliwy, lecz trudno wymagać od drużyny, by przyjęła w swoje szeregi albinosa – megalomana, zabijającego wszystkich dzieci, które zobaczy. Jeśli się jednak przy tym uprzecie, Mistrz Gry ma w swojej książce zostaw przywarę dla Łotrów i może się zgodzić, byście ich używali.

Przywary wpływają na grę w bardzo prosty sposób. MG ma swoją pulę Kości Dramy, które wydaje, by podnieść napięcie, uratować skórę Łotra i pilnować, aby scenariusz toczył się zgodnie z planem. Pośród różnych ich zastosowań jest i takie, które pozwala MG wydać Kość Dramy, by „aktywować” Przywarę Bohatera. A jeśli prowadzący tak właśnie czyni, a ty naprawdę nie chcesz, by Przywara pokrzyżowała ci szyki właśnie w tej chwili, możesz samemu wydać Kość Dramy i anulować tym samym Dramę wydaną przez MG. Strzeż się jednak – jeśli licytujesz się na Kości Dramy z Mistrzem Gry, prawdopodobnie przegrasz sromotnie.

Przykład 2.4: Przywara Rodrigueza Montello to Lubieżny. MG ma cztery Kości Dramy, Rodriguez zaś dwie i skrada się właśnie zamkowym korytarzem, by ukraść bardzo ważne dokumenty. Wtem MG mówi, że Bohater dostrzega nader ponętą, kobiecą dłoń, która zaprasza go do wejścia za półprzymknięte drzwi. Używa następnie Kości Dramy, by aktywować Przywarę Rodrigueza, zmuszając go, by zainteresował się bliżej intrygującą kończyną, ma bowiem słabość do pięknych pań. Owszem, Rodriguez mógłby samemu wydać Dramę, by anulować przymus, wie jednak, że MG ma więcej kości i nader przytomnie stwierdza, że prowadzący i tak wymusi na nim taki właśnie postępek. Postanawia zatem oszczędzić Kości Dramy – przydadzą mu się najpewniej za chwileczkę.

Arkana Łotrów

Łotry miewają Przewagi lub Wady, Arkana przypominające, odpowiednio, Cnoty i Przywary Bohaterów. MG może więc wydać Kość Dramy, by aktywować Przewagę Łotra i tym samym pomóc mu w jakiś sposób – tobie zaś wolno, przy pomocy Kości Dramy, aktywować jego Wadę, o ile oczywiście jakąś posiada. Powiedz tylko MG, że zamierzasz uruchomić Wadę Łotra i jeśli został w nią wyposażony, prowadzący przytaknie, ty wydasz Kość Dramy –





i oto nieprzyjaciel zaczyna zdradzać ci szczegóły swego diabolicznego planu albo nakazuje umieścić cię w wymyślonej pułapce, zamiast zabić na miejscu, a może nawet zdradza go któryś z Popleczników. Jeśli zaś Łotr nie ma Wady, MG zaprzeczy, a ty zatrzymasz Kość Dramy. Oczywiście, o ile nie towarzyszy ci Wiedźma lub nie pozyskałeś innego sposobu rozpoznawania Arkanów, nie będziesz miał pojęcia, jakiego rodzaju Wadę posiada Łotr, póki jej nie aktywujesz. Wada tym różni się przy tym od Przywary, że MG nie może wydać własnej Kości Dramy, by uniknąć jej aktywowania – Bohater góruje wszak nad Łotrem umiejętnością powściągnięcia swych żądz.

Na sąsiedniej stronie znajdziesz listę odwróconych i znajdujących się w pozycji właściwej Arkanów Bohaterów. Dokładny ich opis rozpoczyna się od strony 160.

Na ostatni guzik

Wydałeś już wszystkie Punkty Bohatera, na karcie wciąż znajdują się jednak puste rubryki: Rany, Reputacja i Majątek. Czas je zatem wypełnić.

Rany

Gdy Bohater ranny zostanie ostrzem miecza czy kulą z muszkietu, zostaje ranny. A gdy już ranę odniesie, trzeba sprawdzić, czy jest ona groźna, czy też raptem go skaleczono. W tym celu przeprowadza się Test Zranienia. Rzucić należy za Krzepę na PT równą ilości Ran, które do tej pory Bohaterowi zdano (również tym ciosem). Jeśli test się nie powiedzie, postać otrzymuje Poważną Ranę. W przeciwnym wypadku nie dzieje się nic ponad to, że obrażenia – czyli Rany Powierzchowne – zapisujesz na kartę.

Po każdej potyczce wymazuje się wszystkie Powierzchowne Rany, lecz nie Rany Poważne. Z tymi będziesz musiał radzić sobie inaczej.

Przykład 2.5: Podczas rundy walki Bohater trafiony został dwa razy. Pierwsze trafienie zadaje mu 10 Ran Powierzgowych. A że nasz Bohater ma Krzepę 3, rzuca i zatrzymuje 3 kości w Teście Zranienia. Wyrzuca 15 – rzut się powiódł. Gracz zapisuje Powierzchowne Rany na karcie Bohatera, by pamiętać, ile obrażeń tego typu otrzymał w czasie tej walki. Pod koniec Rundy postać trafiona zostaje jeszcze raz, i znów otrzymuje 10 Ran – w sumie ma już 20 Ran Powierzgowych. I tym

razem w Teście Zranienia gracz wyrzuca 15, to jednak zbyt mało, PT wzrósł bowiem do 20. Wymazuje zatem wszystkie Rany Powierzchowne z karty Bohatera i zapisuje jedną Poważną Ranę.

Poważne Rany

Gdy otrzymasz Poważną Ranę, po pierwsze wymaż wszystkie Rany Powierzchowne, które ci do tej pory zadano. Nie ciesz się jednak za bardzo – teraz zmierzyć się musisz z innymi problemami.

Po pierwsze, gdy otrzymasz tyle Poważnych Ran, ile wynosi twój Rezon, wszystkie kostki, którymi rzucasz (wyjawszy Kość Dramy) przestają eksplodować. Gdy uzbierasz liczbę Poważnych ran równą Rezonowi x 2, padasz Nieprzytomny i wyeliminowany zostajesz tym samym z walki. Jeśli nikt cię nie zabije, obudzisz się pewnie skuty łańcuchami na dnie głębokiego lochu.

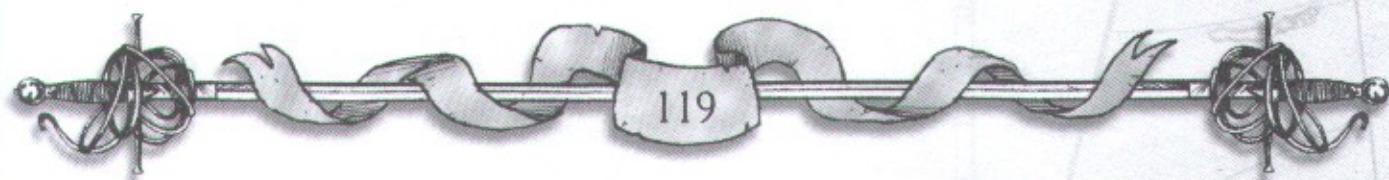
Reputacja

Im głośniejsze jest twoje nazwisko, tym szersze otwierają się przed tobą możliwości. Łatwiej o hojnego patrona, małuczy tłumnie cisną się na twoją służbę i możesz żądać wyższego wynagrodzenia.

Oczywiście, ze sławą wiążą się też i niebezpieczeństwa. Łotry mają w zwyczaju darzyć szczególną niechęcią osoby, które mogą sprawiać im kłopoty, a coraz liczniejsze zobowiązania pochłaniają czas, którym do tej pory swobodnie rozporządzałeś. Gdy staniesz się naprawdę znany i potężny, nawet twój władca uznać cię może za zagrożenie i w sekrecie przedsięwziąć kroki, które doprowadzić mają do twojego upadku.

Wszystko to odzwierciedlają Punkty Reputacji. Grę rozpoczynasz zwykle nie posiadając ani jednego takiego punktu, a zgromadzić ich możesz 130.

Punkty Reputacji zyskujesz zarówno dokonując aktów męstwa na oczach świadków, jak i wtedy, gdy artyści unieśmiertelniają w swych dziełach twoje dokonania. Ważne, by sława twych wyczynów rozchodziła się coraz szerzej. Jeśli nie zostaniesz rozpoznany, czyn, który normalnie zaskarbiłby ci Reputację pozostaje bez nagrody.



Akcje Reputacji

Akcja	PT	Efekt
Poświęcenie	40	Jeśli trzeba, neutralnie lub przyjaźnie nastawiony BN gotów będzie zaryzykować dla ciebie życie.
Ratunek	25	BNi postarają się uwolnić cię z więzienia – lub przynajmniej ułatwić ucieczkę.
Rozpoznanie	15	Rozpoznaje cię wybrany nieznajomy.
Uwiedzenie	brak	Możesz dodać (i zatrzymać) kości Reputacji do testu społecznego.
Wrażenie	brak	Możesz dodać (i zatrzymać) kości Reputacji do testu społecznego.
Wsparcie (drobne)	20	Nastawiony neutralnie lub przyjaźnie BN przez jedną scenę udziela ci drobnego wsparcia.
Wsparcie (poważne)	30	Nastawiony neutralnie lub przyjaźnie BN przez jedną scenę udziela ci poważnego wsparcia.
Zastraszenie	brak	Możesz dodać (i zatrzymać) kości Reputacji do testu społecznego.

Przykład 2.6: Rodriguez Montello dostanie Punkty Reputacji, rozprawiwszy się z grasującą po okolicy bandą, o ile ktoś widział, że ją pokonał. Jeśli tamtejszy poeta ubierze jego dokonania w rymy, przyrost Reputacji będzie nawet większy, poemat trafi bowiem do większej ilości odbiorców.

Reputację tracisz, gdy wobec świadków popelnisz czyn nikczemny, lub artysta wykpi cię i pomniejszy twoje dokonania w formie, która krążyć zacznie w towarzystwie.

Przykład 2.7: Gdy ktoś ujrzy Rogrígueza, gdy w ciemnym zaułku morduje strażników, szermierz straci Punkty Reputacji. Utraci je również, gdy znieważony dramaturg popelni sztukę, w której sportretuje go jako pompadurnego durnia.

Za każde 10 Punktów Reputacji bohater otrzymuje jedną Kość Reputacji, którą posługiwać się może, by wykonywać Akcje Reputacji – czyli spotykać wielkich tego świata, zdobywać niezwykle, a niezbędne przedmioty i robić wrażenie.

Bohaterowie stają się głośni – słyhać jednak i o Łajdakach. Jeśli stracisz dość Punktów Reputacji (spadną one poniżej 0), cieszyć się zaczniesz złą sławą. Gdy jednak popadniesz w zbyt duże znieprawienie (-30 i mniej Punktów), MG może odebrać ci postać i uczynić z niej BNa. No, chyba że jesteś tylko ofiarą intrygi i nigdy nie mordowałeś stróżów prawa ani nie wycinałeś w pień całych wiosek.

Negatywne Punkty Reputacji działają tak samo jak pozytywne, zdobyte jednak przy ich pomocy kości służą Łotrom i Łajdakom do czynów nikczemnych i złych (przekupstwa, wstępowania w szeregi nikczemnych Tajnych Stowarzyszeń czy zastraszania).

Zastosowanie Kości Reputacji

Więc, po cóż właściwie są Kości Reputacji?

Kości Reputacji to miernik ilości związanych z nimi Akcji, którymi posłużyć się możesz w danej Scenie. Wolno ci wykorzystać wszystkie do jednej Akcji, albo dzielić je, jak tylko uważasz. (za stosowne?)

Gdy zatem chcesz wykonać którąś z Akcji Reputacji (patrz zestawienie, powyżej), przeznaczyć na to powinieneś jakąś ilość Kości Reputacji. MG ustala następnie Poziom Trudności, a ty rzucasz i zatrzymujesz kości, które na Akcję przeznaczyłeś. Jeśli wyrzucisz więcej, niż wynosił PT, Akcja przynosi zamierzony rezultat. W przeciwnym przypadku nic nie zyskujesz.

Pula Kości Reputacji odnawia się na początku każdego Aktu.

Automatyczne efekty Reputacji (zasada opcjonalna)

Poniższe efekty są opcjonalnym dodatkiem do zasad Reputacji – mają dodać im charakteru. By się nimi posłużyć, użyć musisz zgodę MG.



Członkostwo: Towarzystwo lub organizacja (najpewniej Tajne Stowarzyszenie), którego dążenia i poglądy z grubsza pokrywają się z twoimi zaprasza cię w końcu w swoje szeregi. MG wprowadzi ten fakt w kampanię w dogodnej dla siebie chwili.

Patron: Chojny darczyńca bierze cię pod swoje skrzydła (lub dokłada się do swojego poprzednika, jeśli już masz Patrona) i może darować ci dodatkowy przychód.

Pieczeniarze: Nagabują cię twoi wielbiciel, którzy wciąż oczekują wsparcia finansowego, gościny na jedną noc i rozmaitych przysług, których nie mają prawa ni powodu od ciebie wymagać.

Wyróżnienie: Zostajesz uhonorowany w sposób zależny od okoliczności i MG. Możesz zatem otrzymać tytuł szlachecki, odznaczenie, ziemię lub dzieło sztuki, które wyobraża ciebie lub twoje przygody.

Wzrost dochodów: Każdy punkt Reputacji zwiększa twoje miesięczne dochody o jeden procent.

Zagrożenie: Zwracasz uwagę niewłaściwych ludzi, którzy zaczynają starać się iłożyć na to, by z tobą skończyć. W przypadku Bohatera będą to pewnie stowarzyszenia Łotrów – Łajdaka zaś, Wszyscy Ludzie Króla.

Dalsze Akcje Reputacji (oraz zasady ich stosowania) znajdują się w „Przewodniku MG”. Kolejne pojawiać się będą w dodatkach.

Majątek

Majątek to w „7th Sea” bardzo ważna sprawa. Dla arystokraty jest on wyznacznikiem jego statusu, musi bowiem wciąż wydawać pieniądze. Szlachetnie urodzeni cenią przede wszystkim gest, a nie zasobność szkatuł, noszą więc przebogate stroje (szyte, oczywiście, na miarę), budują arcyzłobne pałace i fundują nadzwyczajne przedsięwzięcia. I choć są samą śmietanką społeczeństwa, wciąż dbać muszą o dopływ funduszy – gdy pieniądze się skończą, i oni będą skończeni.

Rzemieślnicy, żołnierze, podróżnicy i inne osoby tego pokroju podchodzą do pieniędzy znacznie praktyczniej. Zarabiają je dzięki swym umiejętnościom i wydają, by mieć co do gęby włożyć, w co się przyodzwać, gdzie złożyć na noc

Efekty Reputacji

Punkty Reputacji	Efekt
Staly przyrost	Wzrost dochodów
Co 25 Punktów	Patron
Co 50 Punktów	Pieczeniarze
Co 75 Punktów	Wyróżnienie
Przy 100 Punktach	Zagrożenie
Przy 125 Punktach	Członkostwo

głową i by nie zabrakło im narzędzi, niezbędnych do wykonywania zawodu. Stanowią oni „klasę średnią”, choć zwykle przejadają całe dochody i rzadko zdarza im się zaoszczędzić większą sumę.

Wieśniacy i plebs to ludzie, dla których pieniądze to rzecz obca. Pracują w polu i przy obejściu, czasem zatrudniają się jako służący (niekiedy bez dachu nad głową) i zwykle nie zdarza im się osiągnąć nic więcej. Wiąże ich zwykle umowa (najczęściej z bogatym szlachcicem), z której wywodzić się muszą całe życie i nieczęsto udaje im się wypracować dzieciom lepszy start. Są najniższą klasą społeczną Thei.

Dlatego właśnie przychód Bohatera jest tak ważny dla jego koncepcji i stąd składa się nań tyle Biegłości i Zalet. Kolejne akapity poświęcimy temu, jak obliczyć początkowy stan posiadania postaci.

Podstawy

Po pierwsze i najważniejsze, pamiętaj, że o ile nie zaistniały bardzo niezwykle okoliczności (na przykład, jako rozbitek trafieś na bezludną wyspę lub los rzucił cię do odległych części Usurii), nie musisz troszczyć się o podstawowe potrzeby. Nie trzeba wydawać Punktów Bohatera na codzienną miskę stawy, własny kąt i jego utrzymanie. Wszelkie dodatkowe pieniądze, które zarabiasz dzięki swojej pracy lub czyjejś hojności to nadwyżka, którą wydawać możesz wedle uznania.



Określanie majątku Bohatera

Wszyscy Bohaterowie zaczynają grę, posiadając ubranie i wybraną sztukę broni. Jeśli marzy im się więcej, wydawać muszą gotówkę, z którą zaczynają grę – a rozpoczynają ją, posiadając trzykrotną wartość swoich miesięcznych dochodów. Dobra, które można za to nabyć, znajdziesz na stronach 166-167.

Majątek

Zajęcie

Posiadacze Zalety Arystokrata (niekoniecznie Czarnoksiężnicy)
Artyści, aktorzy i uczeni
Rzemieślnicy, kupcy i fachowcy
Służący, kapłani i żołnierze
Pozostali

Pochodzenie majątku

Należne urodzeniu
Patron
Zysk
Pensja
1 koszt Gilderów

Początkowy majątek zdobyć można wyłącznie w jeden z poniższych sposobów:

Dalsze wytyczne na temat wydawania pieniędzy i wszelkich finansowych aspektów kampanii znajdują się w podręczniku MG.

Zwróć również uwagę, że pieniądze uzyskane dzięki Zalecie Dziedzictwo dodaje się do wszelkich funduszy, zdobytych dzięki zajęciu Bohatera.

Urodzenie (Arystokraci)

Bohaterowie, którzy wykupili Zaletę Arystokrata (patrz str. 130) to członkowie rodów rządzących ich krajem, w dodatku w dobrej kondycji. Nie wystarczy w tym celu wyposażyć się w Czarnoksiężstwo – postaci potrafiące uprawiać magię, a nie będące Arystokratami, należą do rodzin, które strwożyły majątek, zostały z rodziny wykluczone lub pochodzą z nieprawego łoża.

Arystokrata ma dostęp do ogromnej ilości zasobów. Za wydane na tę Zaletę punkty otrzymuje jedną rezydencję wraz ze służbą oraz skromną ilość poddanych, którzy uprawiają jego ziemię. Oczywiście, to Bohater odpowiada za dobrobyt oraz bezpieczeństwo swych chłopów i musi ściągać z nich podatki. Jeśli chcesz wiedzieć

więcej o tym, jak zarządzać ziemią, zapytaj MG – a jeśli to ci wystarczy, przyjmij, że twoje dobra przynoszą 500 Gilderów miesięcznie (po potrąceniu kosztów utrzymania rezydencji), które wydawać możesz wedle kaprysu.

Patroni (Artyści, aktorzy i uczeni)

Jeśli masz talent, lecz brak ci pieniędzy, co robisz? Szukasz patrona! W „7th Sea” wystarczy wykupić stosowną Zaletę i już bogaty jegomość bierze pod opiekę głodującego artystę, poetę, dramaturga, szermierza czy rzeźmieszkę. Ilość punktów, którą zainwestujesz w Zaletę oznacza, ile Patron posiada pieniędzy i jak chętnie wydaje je na ciebie. Majątek i Hojność Patrona (w zależności od wydanych PB) określ według poniższych wytycznych:

Bogactwo

1 Punkt: 10 gilderów
2 Punkty: 20 gilderów
3 Punkty: 30 gilderów

Hojność

1 Punkt: Raz w miesiącu
2 Punkty: Dwa razy w miesiącu
3 Punkty: Raz w tygodniu

Pamiętaj jednak, pieniądze patrona to nie twoje pieniądze, a bardzo wielu dobroczyńców to po prostu zamożni, aroganccy arystokraci, których tak łatwo urazić...

Zysk (Rzemieślnicy, kupcy i wszelkiej maści fachowcy)

Każdy fachowiec (czyli, na przykład, kupiec albo rzemieślnik), który uprawia swój zawód, ma jakieś zyski. Pochodzą one ze zleceń, sprzedaży i czym się tam właściwie zajmuje. By za wykonywaną pracę otrzymywać pieniądze musisz jednak wykupić Zaletę Członkostwo: Gildie Rzemieślników (opis znajdziesz na str. 131).

Gdy kończy się miesiąc, członek Gildii rzuca ilością kostek równą Biegłości, której używa w zawodzie (Kowal,



Bednarz, Cieśla i tak dalej), zatrzymując dwie z nich. Suma to ilość Gilderów, które w tym miesiącu odłożył. Bardziej szczegółowe zasady czerpania zysków z rzemiosła pojawiają się w dodatku pod tytułem „Vendel”.

Pensja (Służacy, kapłani i żołnierze)

Są też ludzie, którzy żyją z miesiąca na miesiąc dzięki regularnie wypłacanej, stałej sumie. Otrzymują ją za wykonywane usługi, rzadko wytwarzając przy tym jakiegokolwiek dobra. Thea zna, jak dotąd, trzy podstawowe grupy, otrzymujące pensję:

Żołnierze: Żołnierze służący w armii i marynarce wojennej otrzymują miesięczny żołd, zależny od rangi. By go pobierać, wykupić musisz Zaletę Szarża.

Kapłani: Bohaterom, posiadającym Świecenia, Kościół wypłaca 30 Gilderów miesięcznie.

Służący: Za każdy Poziom najwyższej z Podstawowych Biegłości Służącego, Bohater otrzymuje jednego Gildera miesięcznie. Na początku gry otrzymuje on jednak dziesięciokrotną, a nie trzykrotną, wartość miesięcznych dochodów – miał mniej wydatków, więc i zaoszczędził.

Ranga/Szarża

Ranga	Rodzaj sił zbrojnych	Żołd
Kapral (2 PB)	Armia	8 gilderów miesięcznie
Sierżant (4 PB)	Armia	20 gilderów miesięcznie
Porucznik (6 PB)	Armia	50 gilderów miesięcznie
Kapitan (8 PB)	Armia	75 gilderów miesięcznie
Żeglarz (2 PB)	Marynarka	10 gilderów miesięcznie
Mat (4 PB)	Marynarka	25 gilderów miesięcznie
Podoficer (6 PB)	Marynarka	60 gilderów miesięcznie
Oficer (8 PB)	Marynarka	90 gilderów miesięcznie

Szkoły Szermiercze

Jeśli zdecydowałeś się na Szermierza, powinieneś zapoznać się z opisanymi poniżej stylami fechtunku.

Każdy Bohater, który zdecydował się wydać punkty na Szkołę Szermierczą, otrzymuje następujące korzyści:

- *Umiejętności związane ze Szkołą*
- *Jeden Poziom we wszystkich Biegłościach Szermierych*
- *Za darmo, Zaletę Członkostwa: Gildia Szermierzy*

Wszystkie Szkoły opisano wedle przedstawionego poniżej schematu:

Nazwa

Czyli, oczywiście, nazwa szkoły.

Pochodzenie

Nacja, z której szkoła się wywodzi. Jeśli nie zgadza się ona z miejscem urodzenia Bohatera, musi on zapłacić nie 25, a 35 PB, by do niej uczęszczać.

Opis

Z krótkiego opisu dowiesz się tego i owego o historii oraz charakterze szkoły oraz o mocnych i słabych stronach jej stylu fechtunku.

Podstawy

Umiejętności, których naucza się każdego Szermierza Szkoły.

Biegłości Szermiercze

Biegłości Szermierych nie można zdobyć, nie będąc uczniem Szkoły – Szermierze bardzo dumni są ze swoich stylów i nie zdradzają ich najcenniejszych sekretów. Biegłości Szermiercze to Zaawansowane Biegłości Wojenne





i wykupuje się je jak wszystkie Biegłości Zaawansowane: po 3 Punkty Bohatera za Poziom.

Wszystkie Szkoły mają wspólną Biegłość: Wykorzystanie słabości. Uczniowie poznają nie tylko mocne, ale i słabe strony swego stylu, kiedy więc zmagają się z osobą, której styl szermierczy znają i świadomi są jego słabości – choć niekoniecznie muszą przy tym sami korzystać z tej właśnie szkoły – otrzymują dodatkową ilość niezatrzymywanych kostek równą Wykorzystaniu słabości właśnie. Doliczają je do wszystkich rzutów za Atak i Aktywną Obronę. Oczywiście, by poznać słabe strony większej ilości stylów fechtunku nie wystarczy uczęszczać do jednej szkoły...

Techniki Ucznia, Czeladnika i Mistrza

Szkoła uczy również Technik. Początkowo Szermierz ma dostęp wyłącznie do Techniki Ucznia, kiedy jednak wszystkie jego Biegłości Szermiercze osiągną Poziom 4, zyskuje Technikę Czeladnika. Technikę Mistrza pozna, gdy podniesie wszystkie Biegłości Szermiercze na Poziom 5.

Poziom Wtajemniczenia

Gdy mówi się o Poziomie Wtajemniczenia, stosuje się następujący przelicznik ilości kostek:

Uczeń = 1
Czeladnik = 2
Mistrz = 3

Aldana

Pochodzenie: Castille

Opis: Aldana, ulubiony styl walki Castillian, jako jeden z nielicznych w Thei rezygnuje z używania lewej ręki. Szermierz chowa lewe ramię za plecami i ustawia się bokiem do przeciwnika, zmniejszając tym samym pole trafienia. Rzecz jasna, styl wykorzystuje broń szermierczą.

Aldana to szkoła, która łączy fechtunek i taniec, dzięki czemu szermierz porusza się z gracją i w sposób nieprzewidywalny. Fechtując się, jej adept liczy w myślach rytm, bezgłośnie nucąc melodię, do której „tańczy”. Poruszając się do taktu, wykonuje posunięcia nieprzewidywalne dla przeciwnika, który nie zna przecież jego melodii. Dzięki temu trudniej go trafić, a oponentowi zdarzają się śmier-

telnie dlań niebezpieczne chwile wahania. Mistrzowie Aldany potrafią, dzięki swej muzyce, wprowadzić się w trans, podczas którego wszystkie ich myśli skupione są na pojedynku – w ten sposób zwyciężyć potrafią najtęższych nawet szermierzy.

Największym problemem Aldany jest powtarzalność rytmu, jeśli więc szermierz świadom jest technik tego stylu, czeka, aż posługujący się nim przeciwnik znów walczyć zacznie w takt refrenu i atakuje, dokładnie przewidując najbliższe jego posunięcia.

Podstawy: Dworzanin, Fechtunek

Biegłości Szermiercze: Finta (Fechtunek), Riposta (Fechtunek), Popis (Fechtunek), Wykorzystanie słabości (Aldana)

Uczeń: Uczniowie Aldany słyną z błyskawicznych reakcji i agresywnych posunięć. Dodajesz do rzutów za Inicjatywę pulę niezatrzymywanych kości, równą Poziomowi Wtajemniczenia.

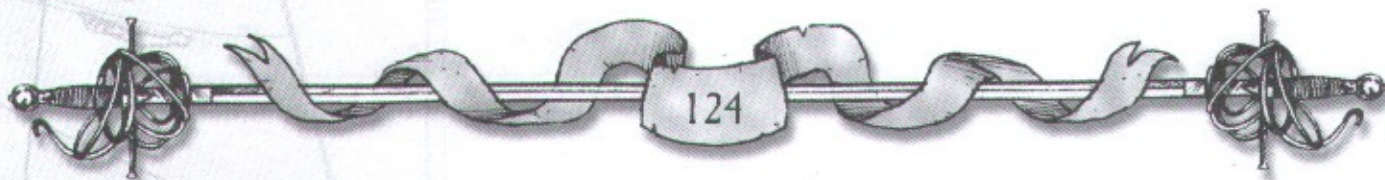
Czeladnik: Rozkołysany, nieprzewidywalny sposób poruszania czeladnika utrudnia przeciwnikowi zadanie celnego ciosu. Dodajesz +5 do PT trafienia cię.

Mistrz: Mistrzowie Aldany potrafią wprowadzić się w trans, w którym koncentrują się wyłącznie na pojedynku. Na początku każdej Rundy otrzymujesz tyle „Kości Koncentracji”, ile wynosi twój Dowcip. Możesz dodawać je do testów Ataku i Aktywnej Obrony w dowolnych proporcjach, musisz to jednak zadeklarować przed wykonaniem rzutu. Wykorzystane, Kości przepadają – ich pula odnawia się jednak na początku każdej Rundy walki.

Ambrogia

Pochodzenie: Vodacce

Opis: Szkoła Ambrogia zyskała ostatnimi czasy niesamowitą popularność, z dwóch przede wszystkim powodów. Po pierwsze, uczy walki szpadą w lewej, a lewakiem w prawej ręce. Po drugie, jej twórczyni, Veronika Ambrogia, należy do najpopularniejszych kurtyzan swej ojczyzny.





ka. Jeśli ten je zignoruje, Szermierz może znaleźć się w poważnych opałach.

Podstawy: Fechtunek, Nieczysta walka

Biegłości Szermiercze: Finta (Fechtunek), Uderzenie głowicą (Fechtunek), Riposta (Fechtunek), Wykorzystanie słabości (Ambrogia)

Uczeń: Uczeń stylu Ambrogia nie traci kości, używając sztyletu lub lewaka i za darmo otrzymuje Zaletę Leworęczny (choć używać jej może tylko, gdy fechtuje). Chłopaczki Veroniki uczą się też sprytu, nie marnują więc nadarzających się okazji. Gdy ostrze, którym powodują, wbija się w ciało przeciwnika, mogą przekrócić je, by zwiększyć obrażenia o 2 (na przykład z 18 na 20).

Czeladnik: Gdy zadajesz przeciwnikowi Poważną Ranę możesz zdecydować się samemu otrzymać Poważną Ranę, by zadać dodatkową Poważną Ranę.

Mistrz: Kiedy przeciwnik cię chybia, czy to dzięki twojej Pasywnej, czy Aktywnej Obronie, PT trafienia go twoim następnym atakiem spada do 5. Jeśli jednak nie zaatakujesz przed końcem Rundy, tracisz tę przewagę.

Donovan

Pochodzenie: Avalon

Opis: Najpopularniejszym stylem szermierczym inglistego Avalonu jest Donovan, szkoła cokolwiek staromodna, w której zamiast nowoczesnej szpady i lewaka używa się rapiera i puklerza. Rapier jest bronią cięższą i, w przeciwieństwie do większości szpad, posiada ostrze.

Uczy się więc Szermierza całej gamy pchnięć i cięć, które konfundują przeciwników przyzwyczajonych do walki, w której wymienia się właściwie wyłącznie pchnięcia. Naj-

Owszem, Ambrogia uczy, jak walczyć lewą ręką (wielu Szermierzy z trudem radzi sobie z leworęcznym przeciwnikiem), przede wszystkim jednak przedkłada skuteczność nad styl. Adeptci szkoły wykorzystują każdą nadarzającą się sposobność, byle zwyciężyć, „bo przecież”, powiada signora Ambrogia, „to zwycięzca zawsze ma rację”.

I choć inni Szermierze nazywają adeptów Ambrogii „Chłopaczkami Veroniki”, nikt nie przeczy, że styl jest niezmiernie praktyczny i śmiertelnie skuteczny.

Najslabszą stroną szkoły jest fakt, że zanadto polega ona na zwodach i sztuczkach, które mają zmylić przeciwni-



lepsi studenci poznają nadto sposoby arcyskutecznego cięcia i niezwykle szybkiego żgania.

Najważniejsza słabość Donovan polega na tym, że przed wyprowadzeniem cięcia należy wziąć zamach, odsłaniając się na chwileczkę. Inny uczeń tej szkoły potrafi taki moment wyzyskać i zadać celne pchnięcie.

Podstawy: Fechtunek, Puklerz

Biełości Szermiercze: Wiązanie (Puklerz), Rozbrajanie (Fechtunek), Riposta (Fechtunek), Wykorzystanie słabości (Donovan)

Uczeń: Nauczysz się walczyć w stylu Donovan nie tracisz kości gdy posługujesz się puklerzem trzymanym w lewej ręce, i otrzymujesz Dodatkowe Podbicie, gdy z jego pomocą parujesz.

Czeladnik: Donovan uczy, jak walczyć ofensywnie nawet, gdy zepchnięto cię do obrony. Służy temu manewr zwany Obrotem Donovan, dzięki któremu razi się

ostrzem rapiera dłoń przeciwnika, parując jego cios. Gdy Czeladnik tej szkoły wykona udaną Aktywną Obronę, zadaje przeciwnikowi 1z1 obrażeń, dodając do rzutu niezatrzymaną kostkę za każde 5 punktów, o jakie wynik testu Aktywnej Obrony przekroczył rzut za Atak. Jeśli więc wyrzucisz za Aktywną Obronę o 17 więcej, niż uzyskał atakujący się nieprzyjaciel, zadajesz 4z1 obrażeń. Do tego rzutu nie dodaje się Krzepy.

Mistrz: Pchnięcie Edwardsa to manewr, którego Donovan nauczył się od swego świętej pamięci mistrza, Jacoba Edwardsa. Polega on na przyzwyczajeniu przeciwnika, że raz za razem paruje cięcia i wyprowadzeniu błyskawicznego, niemożliwego do przewidzenia pchnięcia. Używając tej techniki, Mistrz może raz w Rundzie wykonać atak na Akcji Przyspieszonej.

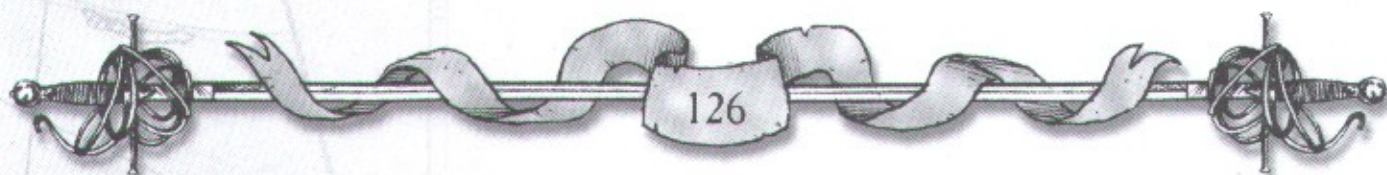
Eisenfaust

Pochodzenie: Eisen

Opis: Stylu Eisenfaust naucza się w wielu akademiach wojskowych Eisen. Uczy on walki mieczem i panzerhandem, czyli stalową rękawicą, którą Szermierz paruje i odbija ciosy przeciwnika, czekając, aż jego razy osłabną, by samemu zadać wówczas cios mieczem (który jest Bronią ciężką). Szkoła jest niezmiernie defensywna i wpaja swym uczniom, by czekali, aż przeciwnik popełni błąd, nim sami zaatakują: „To, czy kiedykolwiek zaatakujesz, ma małą wagę wobec faktu, że wyprowadzając atak odsłaniasz się i można ci zadać śmiertelny cios.”

Eisenfaust specjalizuje się w wykorzystywaniu błędów przeciwnika. Jej adepci wiedzą, że wróg wreszcie znecierpliwi się i rozżłości, a wtedy zaczniesz się mylić. A gdy tylko wykona fałszywy ruch, Szermierz dopada go i zasypuje gradem straszliwych ciosów miecza.

Słabą stroną szkoły jest wpisana w nią formularność. Wprawdzie adept uczy się aż 70 ruchów, poznaje jednak ściśle zasady przechodzenia od jednego do drugiego. Mówią one, jakich manewrów nie należy stosować zaraz po sobie, ze względu na niezgrabność takich posunięć. Dzięki temu szermierz zaznajomiony z regułami Eisenfaust może przewidzieć, jaki będzie następny ruch jej ucznia.





Podstawy: Broń ciężka, Panzerhand

Biegłości Szermiercze: Zbicie (Broń ciężka), Wiązanie (Panzerhand), Rozbrajanie (Panzerhand), Wykorzystanie słabości (Eisenfaust)

Uczeń: Nauczysz się Eisenfaust możesz posługiwać się mieczem (Bronią ciężką), dzierżąc go w jednej ręce i nie tracisz kostek, gdy parujesz założonym na lewą dłoń panzerhandem. Nadto, jeśli przeciwnik nie zdoła przebić się przez twoją Pasywną Obronę, podczas następnego ataku nań otrzymujesz jedno Dodatkowe Podbicie, plus jedno za każde 5 punktów, których zabrakło mu, by cię trafić (zaokrąglone w dół). Musisz skorzystać z Podbicia przed końcem Rundy – inaczej przepadła. Podobnie, jeśli przeciwnik zaatakuje cię, nim wykorzystasz Podbicia, tracisz je. Sposobność do ataku przepadła.

Czeladnik: Czeladnik Eisenfaust uczy się łamać z pomocą panzerhanda broń przeciwnika. Gdy uda ci się Aktywna Obrona, wykonana przy użyciu Parowania (Panzerhand), możesz wydać Kość Dramy, by spróbować złamać ostrze przeciwnika. Wykonujesz w tym celu test Krzepy o PT zależnym od rodzaju łamanego oręża.

Broń szermiercza – 30

Broń ciężka – 35

Inna – Jeśli MG pozwoli, ale przynajmniej 40

Pozim trudności mogą zmieniać poniższe, kumulujące się modyfikatory:

+5 dodaje się, jeśli broń jest dobrej jakości.

-5 odejmuje się, jeśli broń jest marnej jakości.

+10 dodaje się, jeżeli broń jest z dracheneisen.

Mistrz: Mistrz Eisenfaust to niezmierzony ocean cierpliwości. Możesz Wstrzymać Akcję, czekając, aż nieprzyjaciel się odsłoni – i za każdą Fazę, w której tę Akcję Wstrzymujesz, otrzymujesz dodatkową niezatrzymywaną kostkę do obrażeń, pod warunkiem, że Akcji tej użyjesz do ataku (pamiętaj przy tym zasady rzucania większą niż 10 ilością kości, ze str. 180). Nie możesz jednak zyskać więcej dodatkowych kości, niż wynosi twój Rezon. W każdej Rundzie możesz Wstrzymywać w ten sposób tylko jedną Akcję i póki ją Wstrzymujesz, pozostałe Akcje możesz wyłącznie Wstrzymać lub korzystać z nich celem Aktywnej Obrony.

Leegstra

Pochodzenie: Vendel/Vestenmannavnjar

Opis: Leegstra to nie tyle styl walki, co filozofia życia i demonstracja siły woli. Wymaga posługiwania się prawdą Ciężką Bronią – mieczem lub toporem – i nic sobie nie robi z bezpieczeństwa posługującego się nią Szermierza.

Walczący w tym stylu Szermierz przypomina lodowiec – jest powolny, zupełnie niewrażliwy na zadawane mu rany i, w gruncie rzeczy, niepowstrzymany. Uczy się znosić ciosy, które dawno powaliłyby kogoś o słabszej kondycji, i gromadzić siły, by zabić jednym uderzeniem. Nie raz słyszy się o wojownikach Leegstry, którzy zdejmują przeciwnikowi głowę z karku jednym ruchem nadgarstka.

Poważną wadą Leegstry, o czym powie ci każdy zaznajomiony z nią Szermierz, jest konieczność działania powoli i z namaszczeniem. Ludzie przyzwyczajeni do fechtunku walczyć będą z uczniem tej szkoły, jak z każdym, sprawdzając najpierw siłę przeciwnika i wyprowadzając wymierzone tu i ówdzie, kontrolne wypady. Jakże się zdziwią, gdy Mistrz Leegstry zignoruje ich zupełnie i wyprowadzi swój zabójczy cios! Kluczem do pokonania przedstawiciela tego stylu jest szybkość i skuteczność – mierz w serce lub w głowę, a potem jak najszybciej zejź z drogi.

Podstawy: Broń ciężka, Zapaśnik

Biegłości Szermiercze: Zbicie (Broń Ciężka), Corps-a-corps, Wypad (Broń Ciężka), Wykorzystanie słabości (Leegstra)

Uczeń: Leegstra uczy, jak koncentrować siłę uderzenia Bronią ciężką. Możesz poświęcić Kości Akcji, by zadać dodatkowe zatrzymywane kości obrażeń wyprowadzanym właśnie ciosem. Wolno ci poświęcić tyle Akcji, ile chcesz – za każdą doliczasz jedną zatrzymywaną kostkę. Musisz to jednak zadeklarować zanim rzucisz za atak i jeśli chybisz, poświęcone Akcje przepadają.



Czeladnik: Czeladnik uczy się, jak ignorować rany, które powalilyby kogoś innego. Możesz poświęcić Kości Akcji, by rzucić i zatrzymać dodatkowe kości Krzepy podczas Testu Zranienia. Wolno ci poświęcić tyle Akcji, ile chcesz – za każdą doliczasz jedną zatrzymywaną kostkę. Musisz to jednak zadeklarować zanim rzucisz i jeśli test ci się nie uda, poświęcone Akcje przepadają.

Mistrz: Mistrz Leegstry potrafi zadawać Bronią ciężką rany naprawdę straszliwe. Gdy trafisz przeciwnika z pomocą Biełości Atak (Broń ciężka), i nie uda mu się Test Zranienia, otrzymuje Poważną Ranę, plus dodatkową Poważną Ranę za każde 10 punktów, których mu zabrakło – zupełnie, jakbyś raził go z broni palnej.

Valroux

Pochodzenie: Montaigne

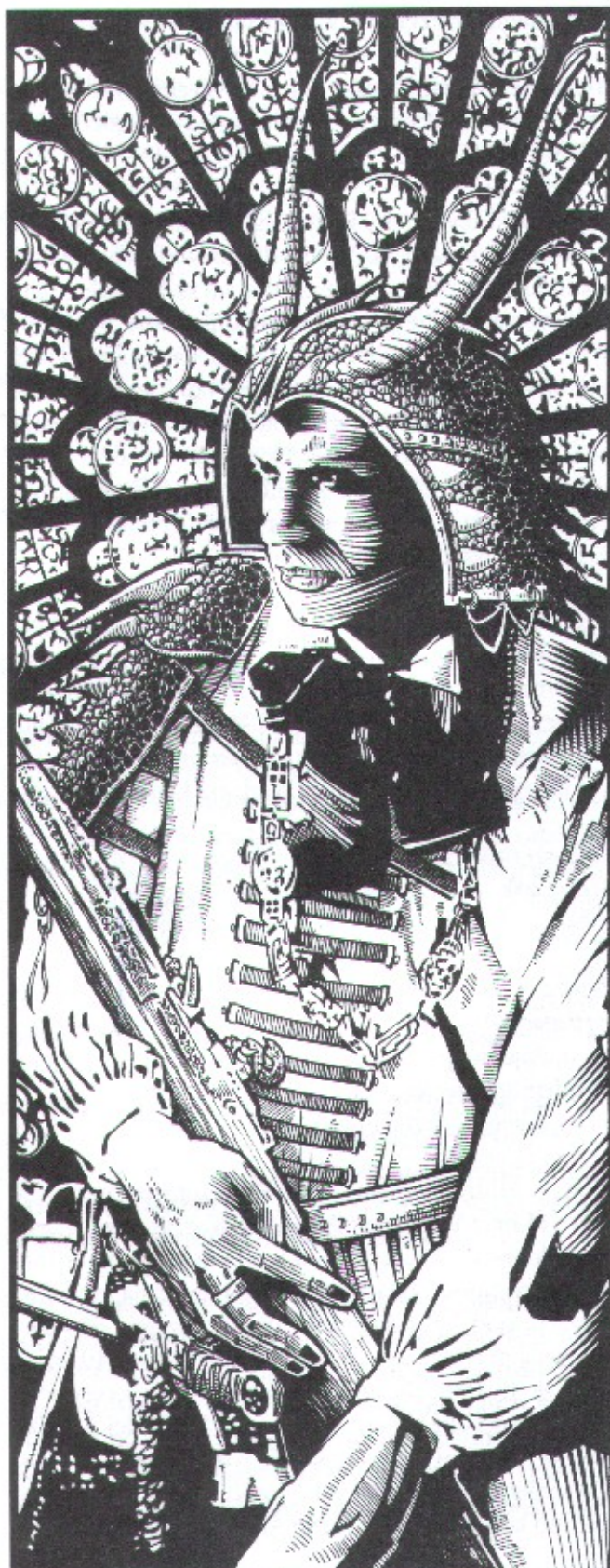
Opis: Valroux to jeden z wielu stylów szermierki, który uprawia się ze szpadą w prawej i lewakiem w lewej dłoni, o tyle defensywny, że lewaka używa się właściwie wyłącznie do parowania. Jego adepci lubią szydzić z przeciwnika – piętnują chwile odsłonięcia, które mogliby wyzyskać i upokarzają oponenta, a potem kończą z nim, gdy pojedynek zaczyna ich nudzić.

Do najmocniejszych stron szkoły należy jej szybkość – Mistrzowie Valroux wyprowadzają pchnięcia szybciej i częściej, niż ktokolwiek inny. Podczas walki zataczają przyprawiające o zawrót głowy kręgi wokół przeciwnika i napierają nań wciąż szybciej i szybciej, szydząc zeń niemilosierdzie, by wyprowadzić go z równowagi. By pokonać adepta Valroux potrzeba żelaznej woli i świętej cierpliwości.

Największą słabością szkoły jest pyszałkowatość jej uczniów. Szermierz, który zna ich zwyczaje, uda, że się odsłonił – a gdy ci zaczną z niego kpić, stracą koncentrację i pozwolą się zaatakować.

Podstawy: Fechtunek, Nóż

Biełości Szermiercze: Podwójna parada (Fechtunek/Nóż), Finta (Fechtunek), Popis (Fechtunek), Wykorzystanie słabości (Valroux)





Uczeń: Znajomość szkoły Varloux pozwala zignorować utratę kostek za posługiwanie się lewakiem lub sztyletem w lewej ręce i zapewnić Dodatkowe Podbicie, gdy Uczeń paruje trzymaną w ten sposób bronią.

Czeladnik: Czeladnik uczy się jak „podbić stawkę” podczas walki. Jeśli, atakując przeciwnika, zadeklarujesz choć jedno Pobicie i mimo to trafisz, oponent będzie musiał zadeklarować tyle samo Podbić podczas najbliższego ataku na ciebie.

Mistrz: Mistrzowie Varloux to najszybsi szermierze świata. Osiągnąwszy ten Poziom Wtajemniczenia otrzymujesz za darmo +1 Poziom Animuszu. Tym samym maksymalna wartość, do której możesz podnieść tę Cechę zwiększa się o 1. Stąd Mistrz Varloux potrafi mieć 6 Animuszu (albo i 7, jeśli ma do tego Zaletę Nadludzka Cecha).

Biegłości Szermiercze

Corps-a-corps: Corps-a-corps to umiejętność fechtowania się przy jednoczesnym natarciu na przeciwnika całym ciałem. Gdy je deklarujesz, używasz tej Biegłości zamiast zwykłego Ataku. Jeśli ci się uda, zadajesz tylko 0z1 obrażeń od uderzenia gołą ręką, oponent zostaje jednak obalony.

Finta: Atakując przeciwnika możesz zadeklarować Fintę. Wykonujesz wówczas test Gibkości + Finty i musisz zadeklarować tyle Podbić, ile wynosi Dowcip oponenta. Jeśli ci się powiedzie, nie może on bronić się przy pomocy Aktywnej Obrony.

Podwójna parada: Podwójna parada to parowanie dwoma skrzyżowanymi klingami (zwykle szpadą i lewakiem). Biegłością tą możesz się posłużyć do Aktywnej Obrony, zamiast zwyczajnego Parowania – i jeśli ci się uda, otrzymujesz dodatkową Kość Dramy, której możesz użyć nim minie tyle Faz, ile wynosi Poziom tego manewru. W każdym jednak przypadku, jeśli nie zużyjesz Dramy przed końcem Rundy, przepada.

Popis: Popis to szczególnie widowiskowa zabawa bronią, obliczona na to, by chwilowo pozbawić przeciwnika ducha. Może przybrać dowolną formę – wolno ci skrócić oponentowi wąża albo wyciąć na jego koszuli swój inicjał. Biegłości tej używasz podczas testu ataku

zamiast Biegłości Atak, a kiedy trafisz, nie zadajesz obrażeń, powodując zamiast nich jedną z dwóch rzeczy – albo twój przeciwnik traci 1 Kość Dramy do końca walki (po której to utracona Drama wraca), albo ty 1 Kość Dramy zyskujesz, znów, do końca potyczki (niewykorzystana, znika, gdy walka ustanie). Uzyskane w ten sposób Kości Dramy nie przekładają się na Punkty Doświadczenia, nawet, jeśli walka była ostatnim akordem Historii.

Riposta: Riposta to parada, po której następuje błyskawiczny kontratak. Najpierw deklarujesz Aktywną Obronę przed zbliżającym się atakiem, a potem, jeśli zdołasz się obronić, sam atakujesz osobę, która próbowała cię trafić. Wykonując Ripostę, używasz tylko 1 (zaokrąglając w dół) wartości Parowania testując Aktywną Obronę i 1 (zaokrąglając w dół) wartości Ataku rzucając za kontratak. Za każdy Poziom Biegłości Riposta możesz dodać jedną kostkę do obrony lub do własnego ciosu. Kości dolicza się po zmniejszeniu Biegłości.

Przykład 2.10: Jeśli Guiseppe posiada Atak (Fechtunek) równy 4, Parowanie (Fechtunek) 3 i Ripostę 3, jego Atak spadnie podczas riposty do 2, a Parowanie do 1. Potem rozdzielić może między obydwu testy 3 kostki – na przykład dodając 2 do parowania i 1 do Ataku, by w oby przypadkach rzucić 3 kośćmi.

Rozbrojenie: Tej Biegłości użyć możesz wyłącznie, gdy przeciwnikowi nie uda się przebić przez twoją Pasywną Obronę. Wydajesz kość Akcji i wymuszasz Test Przeciwny twojej Krzepy + Rozbrajanie przeciwko Krzepie + Atakowi (używaną bronią) nacierającego. Jeśli ci się uda, wytrącasz przeciwnikowi broń z dłoni. Jeżeli zadeklarujesz przy tym minimum dwa Podbicia, możesz złapać upuszczony oręż.

Uderzenie głowicą: Niezbyt subtelny ten manewr polega na uderzeniu przeciwnika w twarz głowicą szpady. Wykonując go używasz tej właśnie Biegłości i, gdy trafisz, zadajesz 0z2 obrażeń, a PT oponenta spada do końca następnej Fazy do 5.

Wiązanie: Wiązania używa się przeciw broni szermierczej oponenta – pozwala zablokować jego oręż twoim mieczem (czy puklerzem albo panzerhandem). By skorzystać z tej możliwości, deklarujesz Wiązanie broni przeciwnika i rzucaś na atak używając tej właśnie Biegłości.



Jeśli ci się uda, blokujesz jego miecz – i póki wiązanie trwa, żaden z was nie może używać związanego oręża.

By przełamać blokadę przeciwnik wydać musi 1 Kość Akcji (zgodnie z zasadami Akcji Przyspieszonych oraz Wstrzymanych) i wykonać test Krzepy + Parowania (związaną bronią) Przeciwny wobec twojej Krzepy + Wiązania. Jeśli zwycięży, uwalnia oręż – w przeciwnym przypadku blokada zostaje utrzymana. Z drugiej strony i tobie wolno wydać Kość Akcji (zgodnie z zasadami Akcji Wstrzymanych i Przyspieszonych) by wzmocnić blokadę – każda wydana w ten sposób kostka zapewnia ci Dodatkowe Podbicie w teście przełamania Wiązania. Jeśli przeciwnik chce, może najzwyczajniej w świecie wypuścić broń – zostawia ją jednak w twoich rękach.

Wypad: Wypad to agresywny atak, który sprawia, że na moment się odsłaniasz. Gdy go wykonujesz, rzucasz za Wypad zamiast za zwykły Atak – i gdy trafisz, dodajesz dwie dodatkowe, niezatrzymywane kostki do obrażeń. W tej jednak Fazie PT trafienia cię spada do 5 i nie możesz, do końca Fazy, stosować Aktywnej Obrony.

Zbicie: Atakując przeciwnika możesz zadeklarować Zbicie. Wykonujesz wówczas test Gibkości + Zbicia i musisz zadeklarować tyle Podbić, ile wynosi Krzepa oponenta. Jeśli ci się powiedzie, nie może on bronić się przy pomocy Aktywnej Obrony.



Katalog Zalet

Nie możesz wielokrotnie wykupywać tej samej Zalety, chyba, że jej opis stanowi inaczej. Wpływ Zalety na zasady gry zapisany jest pochyloną czcionką.

Akademia (4 punkty; 2 punkty Eisenczycy)

Są w Thei instytucje, które za cel postawiły sobie edukację w zakresie najrozmaitszych zagadnień wojskowości: uczą strategii i taktyki oraz dowodzenia i kierowania ludźmi, nie zanedbując przy tym kondycji fizycznej studentów. Różnią się ogromie od Szkół Szermierczych, nie poznasz bowiem w ich murach tajemnych pchnięć i manewrów.

Uczęszczając do akademii wojskowej, rozpoczynając grę możesz więc wykupywać Umiejętności Wojenne za 1, a nie za 2 Punkty Bohatera.

Arystokrata (5 lub 10 punktów)

Jesteś cenionym członkiem arystokratycznej rodziny. Niekoniecznie musisz być przy tym Czarnoksiężnikiem – jeśli posiadasz Czarnoksiężstwo, nie jesteś jednak Arystokratą, znaczy, że albo ty wypadłeś z łask rodu, albo cała rodzina nie ma się najlepiej.

Posiadasz rezydencję, a w niej seneszała (który zarządza posiadłością), dziesięciu służących (kamerdynerów, pokojówki, stajennych i tak dalej) oraz niewielką grupę poddanych, pracujących na okolicznych polach. Odpowiadasz za ich bezpieczeństwo i dobrobyt, musisz też troszczyć się o ziemię, którą zarządzasz.

Wszystko to brzmi bardzo skomplikowanie, postaraliśmy się jednak rzecz uprościć. Z rozdziału „Określanie majątku Bohatera” (str. 121) dowiesz się wszystkiego, czego po-



trzebujesz (tzn. ile pieniędzy otrzymujesz ze swoich majątków, już po odjęciu kosztów ich utrzymania). Jeśli masz ochotę na bardziej szczegółową zabawę w feudała, skoncentrowaną na twoich poddanych i ziemiach, poproś MG, by zapoznał się z zaawansowanymi zasadami zarządzania majątkiem, znajdującymi się w jego podręczniku.

Zaleta kosztuje 10 Punktów, chyba, że posiadasz Czarnoksiężstwo, Dracheneisen lub Castiliańskie wykształcenie. Koszt spada wówczas do 5 PB.

Castilliańskie wykształcenie (tylko Castillianie, 10 punktów)

Castillianie, których magia zaginęła w pomroce dziejów, wielką wagę przykładają do szlifowania intelektu. Wykupując tę Zaletę wiele punktów poświęcasz swemu dziedzictwu – podobnie, jak w przypadku Czarnoksiężstwa u pozostałych nacji. Stąd Castilliańskie wykształcenie działa podobnie i redukuje koszt Zalety Arystokrata, wprowadzając cię w poczet potomków najznamienitszych rodów kraju (dokładne z nimi związki opracuj wraz z MG).

Tę Zaletę wykupić wolno wyłącznie Castilianom – a ci, którzy się w nią zaopatrzają, mogą wyposażać się w Zaawansowane Biegłości Zawodowe po 1 Punkcie Bohatera za poziom. Rzecz działa tylko podczas tworzenia postaci i kiedy podnosisz Biegłości Zaawansowane za Punkty Doświadczenia, nie uzyskujesz żadnych zniżek. Dodatkowo, Bohater potrafi władać językiem Theańskim w mowie i piśmie, nic za to nie płacąc.

Czarny Piotruś (5 punktów)

Czy ci się to podoba, czy nie, zawsze znajdujesz się w centrum przygody. To właśnie do ciebie przychodzą księżniczki, które trzeba ratować, i to twoje niegdyś ukochane po latach wracają, usiłując zawładnąć światem. Wieszysz życie, które, bez dwóch zdań, do nudnych nie należy.

Na początku gry otrzymujesz Zaszłość wartą 4 Punkty – to jedyny sposób, by zdobyć Zaszłość za więcej, niż 3 PB. Nie możesz posiadać żadnych innych Zaszłości, lecz jeśli kiedyś rozwiążesz tę, wnet, za darmo, dostaniesz kolejną.

Członkostwo (patrz niżej)

Należysz do jednej z potężnych, kontrolujących Theę, organizacji. Każda z nich zapewnia swoim członkom rozliczne benefity, wymaga jednak poświęcenia pieniędzy i czasu. Niektóre zrzeszają awanturników (jak Gildia Sermierzy), przynależność do innych bywa niebezpieczna (jak w przypadku Niewidzialnego Collegium), wszystkie jednak mają zasady, do których musisz się stosować, póki zaliczasz się w ich szeregi.

Wszystkie poniższe organizacje opisane zostały dodatkowo tak w niniejszym podręczniku, jak w „Przewodniku MG” (patrz indeksy obydwu książek).

Gildia Sermierzy (3 punkty)

Przysługuje ci wyłączne prawo wyzywania na pojedynki. Przepis ten stosuje się zgodnie z jego literą – wyłącznie Sermierz może wyzwać na pojedynek, każdy jednak może bronić honoru. Sermierze uznają przy tym pojedynki na pistolety za nieeleganckie, pospolite i tchórzowskie.

Każdy Bohater, który należy do Szkoły Sermierczej, otrzymuje tę zaletę za darmo.

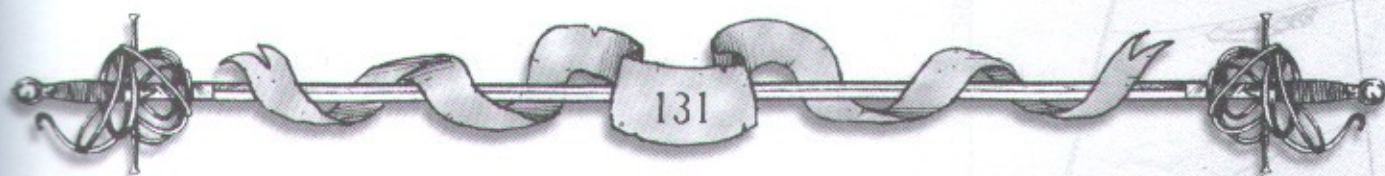
Gildie Rzemieślników (4 punkty za Gildię)

Należysz do którejś z Gildii Rzemieślników i możesz legalnie uprawiać swój zawód („partactwo”, czyli praca bez zezwolenia, to poważne przestępstwo, za które można zapłacić głową), w związku z czym posiadasz stały dochód. Gdy wykupujesz tę Zaletę, wybierasz Biegłość, dzięki której żyjesz, na przykład Kucharz czy Weterynarz. Przy jej pomocy określać będziesz dochody.

Za 4 Punkty możesz zostać członkiem każdej jednej Gildii. Bohater uznawany jest za czeladnika (który niedawno wyzwolił się z terminu), posiadającego własny warsztat i miesięczny dochód (zgodny z rozdziałem „Określanie majątku Bohatera”, str. 121). Choć postać należeć może do większej liczby Gildii, w każdym miesiącu otrzymuje dochód tylko z jednej z nich.

Muszkietierowie (tylko Montenczycy, 4 Punkty)

Muszkietierowie z Montaigne słyną z poświęcenia i męstwa. Będąc jednym z nich, stoisz na straży prawa Imperatora.



Przedmioty z Dracheneisen

Nazwa*	Koszt	Efekt
Helm (1)	3	Pancerz**
Rękawica (1)	2	Pancerz
Panzerhand (1)	6	+1 kość do rzutów na Umiejętność Panzerhand, Pancerz (3 PP)
Naramiennik (2)	2	Pancerz
Nagolennik (2)	2	Pancerz
But (2)	1	Pancerz
Napierśnik (1)	6	Pancerz
Miecz (1)	4	Broń Ciężka 3z2, +1 kość do rzutów na Umiejętność Broń ciężka
Pistolet (1)	5	-5 do PT trafienia przeciwnika, Zasięg zwiększony o 5 metrów
Muskiet (1)	7	-5 do PT trafienia przeciwnika, Zasięg zwiększony o 5 metrów

* Liczby w nawiasach oznaczają ilość przedmiotów tego typu, które można wykupić.

** Pancerz zapewnia ilość Punktów Opancerzenia równą kosztowi, wyjąwszy Panzerhand, który daje 3 Punkty Pancerza (w sumie można ich zebrać 24)

Za wszystko, czego ci trzeba, płaci l'Empereur – otrzymujesz broń, ubrania i mieszkanie. Z resztą Muszkieterów wiąże cię specyficzna wieź i zawsze możesz na nich liczyć. Oczywiście, oni również liczą na ciebie...

Tajne Stowarzyszenie (5 Punktów)

W Thei działa wiele organizacji, które mają się za „tajne” – a ty należysz do jednej z nich. Związki te niekoniecznie kryją się w samotnych wieżach, planując, jak zrzucić króla z tronu – właściwie wcale nie muszą się kryć – członkostwo wiąże się jednak zawsze ze sporą odpowiedzialnością. Musisz nie tylko dbać o wizerunek Stowarzyszenia, ale starać się realizować jego dążenia. A przynajmniej w kilku wypadkach nie jest to tak łatwe, jak można by sądzić.

Możesz zostać członkiem z poniższych Tajnych Stowarzyszeń:

Towarzystwo Odkrywców
Niewidzialne Collegium
Zakon Rycerzy Krzyża i Róży
Die Kreutzritter

Los Vagos
Rilasciare (Wolnomyśliciele)
Córy Zofii

Pancerz z Dracheneisen

Punkty Opancerzenia	Modyfikator PT	Redukcja obrażeń
1-6	Brak	Atakujący zatrzymuje o 1 kostkę mniej (min. 0)
7-12	+5	Atakujący zatrzymuje o 1 kostkę mniej (min. 0)
13-19	+5	Atakujący zatrzymuje o 2 kostki mniej (min. 0)
19-24	+10	Atakujący zatrzymuje o 2 kostki mniej (min. 0)

Dziedzictwo

Koszt	Gotówka	Przykładowy przedmiot
1	500 gilderów	Doskonałej jakości arkebuz
2	1000 gilderów	Znakomicie ułożony wierzchowiec
3	1500 gilderów	Zakontraktowany do końca życia służący
4	2000 gilderów	Niewielki falkonet lub działo okrętowe
5	2500 gilderów	Niewielka biblioteka
6	3000 gilderów	Jedno zobowiązanie istoty nadnaturalnej
7	3500 gilderów	Niezbyt istotna pozycja w rządzie
8	4000 gilderów	Duże działo, artefakt Syrnów
9	4500 gilderów	Znakomicie ułożony koń wyścigowy lub bojowy, małe, choć dobrze nawodniona, parcela
10	5000 gilderów	Bogata kareta, małe, (i bardzo odległa) wyspa, nieduże przedsiębiorstwo

Dracheneisen (tylko Eisenczycy, 20 lub 40 punktów)

Mieszkańcy Eisen nie posiadają wprawdzie Czarnoksięskiego dziedzictwa, ich kraj bogaty jest za to w metal zwany Dracheneisen (czyli „Smoczym Żelazem”). W żadnym innym miejscu Thei nie znaleziono nigdy żył tego niezwykłego metalu, więc wyłącznie w Eisen żyją ludzie, którzy życie poświęcili przekuwaniu go w najróżniejsze przedmioty. Proces ten jest długi i żmudny, daje jednak zadziwiające rezultaty.

Wykupując tę Zaletę wiele punktów poświęcasz swemu dziedzictwu – podobnie, jak w przypadku Czarnoksięstwa u pozostałych nacji. Stąd Dracheneisen działa podobnie i redukuje koszt Zalety Arystokrata, wprowadzając cię w poczet potomków najznamienitszych rodów kraju (dokładne z nimi związki opracuj wraz z MG). Pochodzić możesz z „Arystokracji” (40 PB), lub ze „Szlachty” (20 PB), otrzymując następujące ilości Dracheneisen:

Arystokraci (40 PB): 16 punktów do rozdysponowania między przedmioty z Dracheneisen.

Szlachta (20 PB): 6 punktów do rozdysponowania między przedmioty z Dracheneisen.

Gdy ustalisz już ilość Punktów Opancerzenia (dodając wartości uzyskane ze wszystkich obiektów wykupionych za punkty Dracheneisen), określ premię do PT trafienia cię oraz rzutów za obrażenia zgodnie ze znajdującą się na sąsiedniej stronie tabelą.

Premię wyznacza suma Punktów Opancerzenia, nie kumuluje się więc. Przyrostu PT trafienia Bohatera nie można w normalny sposób zanegować i aby trafić zaskoczonego lub obalonego Eisenczyka z premią do PT równą +5 wyrzucić trzeba najmniej 10.

Drobny (2 punkty)

Jesteś dwadzieścia do trzydziestu centymetrów niższy, niż przeciętny człowiek.

Rzucasz dodatkową kostką podczas testów Skradania i Śledzenia, musisz jednak odrzucić jedną kostkę od pierwszego rzutu za obrażenia, wykonanego podczas każdej potyczki. Nie możesz posiadać Zalety Ogromny.

Dziedzictwo (Różny)

Los był dla ciebie hojny – być może dostałeś spadek po zmarłym krewniaku, albo udało ci się korzystnie zainwestować. Czy, jeśli nie boisz się przy tym stałego związku, dostałeś posag lub prezent od rodziny narzeczonej. Możesz wejść w posiadanie bezcennego, przekazywanego

Języki

Avalon Castille Eisen Montaigne Usuria Vendel Vodacce

Avaloński	0	2	1	2	2	1	2
Castilijski	2	0	2	1	3	2	1
Tiurecki	3	2	3	4	2	3	4
Wysoki Eisenński*	2	3	1	3	3	2	3
Eisenński	1	2	0	2	2	1	2
Monteński	2	1	2	0	3	2	1
Theański**	3	2	3	2	4	3	2
Teodorycki***	3	4	3	4	1	3	4
Usuryjski	2	3	2	3	0	2	3
Vendelski	1	2	1	2	2	0	2
Vodacciański	2	1	2	1	3	2	0

*Wysoki Eisenński powstał, by można nim było swobodnie rozmawiać w obecności zagranicznych dygnitarzy.

**Theański był oficjalnym językiem Starej Republiki (1 AUC do 340 AV). Dziś używa się go podczas mszy, do czytania pism Proroków i w niektórych tekstach naukowych.

***Teodorycki to język, od którego wywodzi się współczesny Usuryjski. Dziś prawie wymarł – posługuje się nim garstka uczonych i czasem stosuje się go do szyfrowania listów.

go w twym rodzie z ojca na syna, przedmiotu, lub sporej sumki. Tak, czy inaczej, coś odziedziczył, to posiadasz.

Szacunkową wartość dziedzictwa znajdziesz w tabeli, powyżej – szczegóły ustal z MG. Zwróć uwagę, że nie zawarliśmy w niej „pospolitych” precjozów, na przykład biżuterii lub dzieł sztuki. MG z łatwością je wyceni w oparciu o kolumnę Gotówka. Na Dziedzictwo wydać możesz najwyżej 10 PB.

Język (Różny)

Władasz więcej, niż jednym językiem.

Koszt rozmaitych języków prezentujemy powyżej. Znajdź nazwę swojej ojczyzny u góry tabeli, następnie język, którym chcesz władać, w lewej kolumnie – koszt odczytasz w miejscu, w którym wiersze się przecinają. Pamiętaj, że jeśli chcesz czytać i pisać (a nie tylko mówić) w danym języku, jego koszt wzrasta o 1.

Koneksje (Różny)

Na Koneksje składają się osoby gotowe przyjść ci z pomocą, gdy wpadniesz w tarapaty. Zwykle nie mogą wiele więcej od ciebie, jeśli jednak ładnie poprosisz, MG pozwoli ci może i na Koneksję z kimś potężnym. Gdy wykupujesz tę zaletę, musisz poświęcić chwilę, by ustalić, jak wasze drogi skrzyżowały się po raz pierwszy i co on o tobie sądzi oraz wymyślić wszystko, co wydaje ci się na miejscu.

Koneksji wykupić możesz tyle, ile wynosi Poziom twojego Animuszu. Nadto, kosztem 2 PB, możesz Koneksję wyposażyć w jakieś wobec ciebie zobowiązanie (opracowane zgodnie z planami MG jeszcze przed rozgrywką).

Koszt Koneksji przedstawia się następująco:

Przyjaciel (3 punkty): Przyjaciele to, zazwyczaj, osoby ci bliskie, które skoczyłyby za tobą w ogień. Gdy gra się rozpoczyna, nie bywają zwykle potężniejsi od ciebie, choć mogą nagle (i niespodziewanie) obrosnąć we władzę czy majątek w miarę rozwoju kampanii.



Zaufany (2 punkty): Osobom zaufanym, rzecz jasna, ufasz, wasze stosunki nie są jednak szczególnie zażyłe i gdy każe im się wybierać między twoją, a własną skórą, zapewne nie zechcą się narażać. Na początku gry zaufani nie miewają nigdy więcej możliwości, niż ty.

Informator (1 punkt): Informatorzy dbają wyłącznie o pieniądze. Jeśli zapłacisz im, ile żądają, zdobędą, czego ci potrzeba. Początkowo nie miewają większych niż ty wpływów.

Leworeczny (3 punkty; 1 punkt Vodacianie)

Wprawdzie potrafisz posługiwać się i prawą, lecz – czy to dzięki treningom, czy naturalnej skłonności – przemożesz właściwie większości ludzi upośledzenie ręki lewej. A że większość szermierzy (nawet inni mańkuci) uczą się zwykle fechtować z praworecznym przeciwnikiem, walka z tobą stawia przed nimi dodatkowe wyzwanie.

Do rzutów za Atak, który wyprowadzasz lewą ręką, dodajesz jedną kostkę. Na potrzeby zasad twoją prawą rękę uznaje się za lewą (patrz „Broń w lewej ręce”, str. 186).

Lingwista (2 punkty)

Zawsze szybko uczyłeś się języków – nawet widząc zupełnie obce słowo potrafisz zrozumieć jego znaczenie. Cenią cię z tego powodu jak Thea długa i szeroka, przynajmniej jako tłumacza.

Wykupując języki, płacisz za nie o 1 punkt mniej (minimum 1, chyba że pierwotna wartość wynosiła 0). Patrz tabela Języków.

Łajdak (3 punkty)

Słyniesz jako drań, który zadaje się z „podejrzanym elementem” i wie oraz robi rzeczy, którymi zajmują się wyłącznie osoby zuchwale lub niegodziwe. Na tę reputację mogłeś zapracować (jeśli tylko chcesz), lub po prostu o jeden raz za dużo znalazłeś się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwym czasie. No, ale: „nieważne – dobrze, czy źle, byle z nazwiskiem”.

Otrzymujesz za darmo Umiejętność Miastowy (wartą 2 PB) i zaczynasz z Reputacją – 10 (czyli 1 kością Reputacji, którą

wykorzystać możesz na Akcje Reputacji – patrz strona 119). Nie możesz posiadać zalety Wyróżnienie.

Nadludzka cecha (3 punkty, 1 punkt Avalończycy)

Z jakiś powodów jedna z twoich Cech wyrasta ponad zwykłe ograniczenia. Przyczyny mogą być nadnaturalne – choć równie dobrze poświęcić mogłeś po prostu całe życie jej rozwojowi.

Gdy wykupujesz tę Zaletę, wybierz jedną z pięciu Cech. Będziesz mógł – wydając Punkty Doświadczenia – podnieść ją do Poziomu 6. Nie zmienia to jednak początkowego limitu 3 (4 w przypadku Premii Narodowej).

Niebezpieczny urok (3 punkty)

Masz w sobie to coś, co przyciąga osoby płci przeciwnej.

Gdy kogoś uwodzisz, zawsze rzucasz 2 dodatkowymi kostkami.

Niezlomna wola (3 punkty)

Jesteś absolutnie niewzruszony i gdy raz coś postanowisz, wołami cię od tego nie odciągną. Potrafisz całą noc spędzić w towarzystwie wadzących się panów i ani razu nie wziąć strony żadnego z nich.

Gdy przeciwdziałasz w Przeciwnym Testach społecznych, rzucasz zawsze 2 dodatkowymi kostkami.

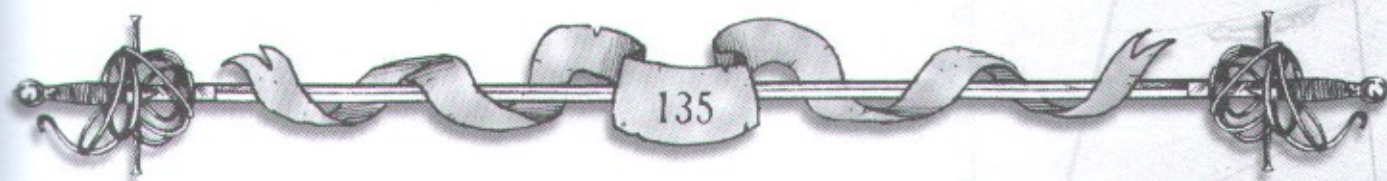
Ogromny (5 punktów; 3 punkty Vendelowie i Vestenmannavnjarzy)

Jesteś osobą imponującego wzrostu (dwadzieścia do trzydziestu centymetrów wyższą, niż większość ludzi).

Dodajesz kostkę do testów Zastraszenia oraz rzutów na Obrażenia. Nie możesz posiadać zalety Drobný.

Orientacja w walce (3 punkty)

Wyostrzyłeś umiejętności bojowe w stopniu, który pozwala ci bez wahania reagować na nagłe (i najczęściej nieprzewidziane) zwroty potyczki.



Po wykonaniu rzutu na Inicjatywę przerzucić możesz jedną z kości, musisz jednak zaakceptować nową wartość.

Patron (Różny)

Jeśli masz talent, lecz brak ci pieniędzy, co robisz? Szukasz patrona! Patroni to opiekunowie artystów, poetów, dramaturgów, szermierzy czy rzeźmieszków. Ilość punktów, którą zainwestujesz w Zaletę oznacza, ile Patron posiada pieniędzy i jak chętnie wydaje je na ciebie. Pamiętaj jednak, pieniądze patrona to nie twoje pieniądze, a bardzo wielu dobroczyńców to po prostu zamożni, aroganccy arystokraci, których tak łatwo urazić...

Zanim wykupisz Patrona, omów z MG, kim mógłby być.

Majątek i Hojność Patrona (w zależności od wydanych PB) określ według poniższych wytycznych. Punkty dodaj, by uzyskać koszt Zalety.

Bogactwo

- 1 Punkt: 10 gilderów
- 2 Punkty: 20 gilderów
- 3 Punkty: 30 gilderów

Hojność

- 1 Punkt: Raz w miesiącu
- 2 Punkty: Dwa razy w miesiącu
- 3 Punkty: Raz w tygodniu

Służba (3 punkty)

Od początku gry zatrudniasz jednego lub więcej służących. Nie są przesadnie wierni (w końcu tylko im płacisz), przydadzą się jednak, gdy coś (lub kogoś) trzeba załatwić.

Służący dzielą się na dwa rodzaje – Popleczników i Drabów – funkcjonujące zgodnie z zasadami tworzenia i walki BNów. Za 3 PB, wydane na tę Zaletę, otrzymujesz albo jednego Poplecznika (tworzy go MG), albo sześciu Drabów (o Zajądlności 1). Tę Zaletę wykupić możesz wielokrotnie.

Specjalność (Różny)

Szkoliłeś się w bardzo wąskiej czynności, omijając wszystko, czego uczy się zwykle przy okazji.

Otrzymujesz jeden Poziom Biegłości, która nie wchodzi w skład żadnej z twoich Umiejętności. Zaletę kosztuje 1 PB za Biegłość Podstawową i 3 PB za Zaawansowaną, wykupić ją możesz do trzech razy, a Poziomy nabytych w ten sposób Biegłości podnosić możesz podczas tworzenia postaci. Później również możesz wydawać na nie Punkty Doświadczenia, zgodnie z normalnymi ograniczeniami.

Szarża (Różny; 2 Punkty mniej dla Bohaterów z Montaigne)

Twój ród od pokoleń wstawia się na polach bitew i na twych barkach spoczęła konieczność kontynuowania tej dumnej tradycji. Szarża to nie tylko stanowisko w wojskowej hierarchii, które przyszło ci piastować, lecz i wyraz dumnej krwi, płynącej w twych żyłach. Każdy może kupić sobie rangę, ty jednak na nią zapracowałeś. Żołnierze, którymi dowodzisz, doskonale to wiedzą, będą więc stosować się do twych komend chętnie i przykładowie.

Koszt rangi, którą pragniesz posiadać, przedstawia się następująco:

Wydane PB	Ranga w armii	Ranga w marynarce
2	Kapral	Marynarz
4	Sierżant	Mat
6	Porucznik	Podoficer
8	Kapitan	Oficer

Armia

Kaprala tylko jeden szczebel dzieli od prostego żołnierza. Zwykle odpowiada on przed sierżantem.

Sierżant to podoficer, który zwykle na pod sobą 10-50 ludzi.

Porucznik jest oficerem i zwierzchnikiem przynajmniej kilku sierżantów. Dowodzi z grubsza setką żołnierzy.

Kapitan miewa w sztabie jednego lub więcej poruczników. Jest zwierzchnikiem około pięciuset ludzi.

Marynarka

Marynarze to najsprawniejsi i najbardziej doświadczeni spośród pracujących na statku żeglarzy. Rangą równi są mniej więcej lądowym kapralom.



Mat jest żeglarzem specjalizującym się w konkretnej czynności, zazwyczaj pod bezpośrednią komendą Pierwszego Mata.

Podoficerowie odpowiadają za wykonywanie poszczególnych obowiązków – na przykład Pierwszy Mat Artylerii odpowiada za ogień okrętowych dział.

Oficerowie stanowią okrętową elitę i każdy z nich dowodzi konkretną grupą ludzi. Oficerami są na przykład bosman i szypier.

Bohaterowie należący do sił zbrojnych swojego kraju spodziewać się mogą wielu udogodnień. Po pierwsze, zawsze otacza ich krąg sojuszników, noszących ten sam uniform. Po wtóre, nie brakuje im ekwipunku. Po trzecie wreszcie, oficerowie cieszą się szacunkiem i władzą w swojej ojczyźnie. Oczywiście, nie mogą przy tym liczyć, że armia wydobędzie ich z każdego bagna, ani używać swoich podkomendnych jak mięsa armatniego. Postaci wywodzące się z Montaigne płacą za tę zaletę o 2 PB mniej, niż pozostali, minimum 1 Punkt.

Świecenia (4 punkty)

Należysz do kleru Kościoła Proroków i zajmujesz pozycję zapewniającą wpływy i korzyści (najpewniej jesteś księdzem, decyzję zostawiamy jednak MG).

Otrzymujesz za darmo Umiejętność Uczony (jakbyś wydał na nią 2 PB) oraz Dodatkowe Podbicie do testów społecznych podczas interakcji z BNami i Bohaterami, wyznającymi twoją wiarę (oczywiście, decyduje MG). Ponadto członkowie kleru otrzymują trzy pełne posiłki dziennie, Kościół zaspokaja ich podstawowe potrzeby i wypłaca 30 gilderów miesięcznie.

Twardy (5 punktów; 3 punkty Usurianie)

Skórę masz grubą, jak u nosorożca, nie tak łatwo więc zadać ci ból.

Podczas wszystkich Testów Zranienia rzucasz i zatrzymujesz dodatkową kostkę.

Uniwersytet (4 punkty; 2 punkty Castillianie)

W Thei funkcjonują nie tylko akademie wojskowe – dużą popularnością cieszą się również uniwersytety, oferujące bardzo szeroki wachlarz wiedzy. Większość z nich założył i utrzymuje Kościół Watykański.

Uczyłeś się na uniwersytecie i w związku z tym możesz, podczas tworzenia postaci, wykupywać Umiejętności Zawodowe za 1, a nie 2 Punkty Bohatera.

Urodziwy (Różny)

Wyglądasz daleko lepiej niż inni. Czasem wynika to z oczywistej przewagi urody (gdy masz, dajmy na to, arcyregularne rysy twarzy), kiedy zaś indziej z cech bardziej subtelnych (jak rozświetlone wewnętrznym blaskiem oczy). Niezależnie od przyczyn, na zasady gry wpływa to jednak.

Uroda ponadprzeciętna: 5 Punktów (+1 kostka do wszystkich testów społecznych)

Uroda zniewalająca: 10 punktów (+2 kostki do wszystkich testów społecznych)

Wiara (5 punktów)

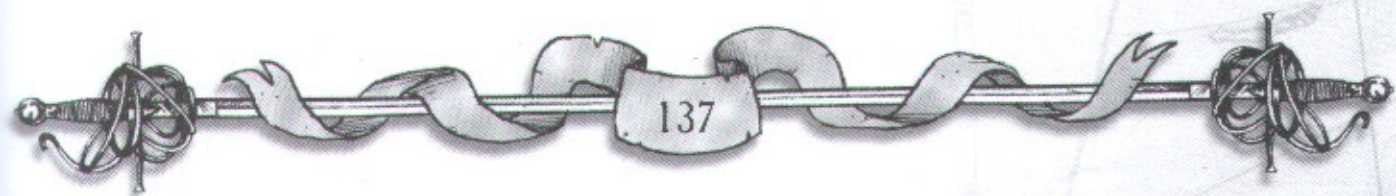
Nie ważne, czyś Watykańczyk, czy Obiekcjonista – żarliwie wierzysz w słowa Proroków. Życie jest dla ciebie zagadką, którą można rozwiązać – a kto ją zgłębi, znajdzie się bliżej Stwórcy.

Nie wiesz, jak działa ta Zaleta – może nawet nie robić zupełnie nic. Owszem, zasugerowaliśmy MG kilka rozwiązań, wszystko jednak w jego rękach. Czy warto zatem wydawać Punkty? Cóż, miej wiarę, a przekonasz się.

Wyostrzone zmysły (2 punkty)

Masz niezwykle czułe zmysły – dzięki temu łatwiej ci dostrzec niewielką skazę na podłodze lub wyczuć delikatny aromat migdałów w herbacie.

Rzucasz dodatkową kostką we wszystkich testach, opartych o któryś ze zmysłów, oraz testach Zaskoczenia.





Wyróżnienie (4 punkty)

Do wielu wyróżnień, które można w „7th Sea” otrzymać, zaliczają się odznaczenia, nagrody, listy kaperskie, order, tytuły i tak dalej. Większość zdobędziesz podczas gry, jeśli wykazesz się pomysłowością i talentem, wolno ci jednak wykupić jedno (i nie więcej) wyróżnienie, które otrzymałeś nim zabawa się zaczęła. Powinieneś zgodzić się z MG co do sytuacji, na skutek której spotkał cię taki zaszczyt, popracuj więc nad dobrą historią.

Twoja początkowa Reputacja wzrasta do 10, czyli ekwiwalentu jednej Kości Reputacji (patrz zasady Reputacji na str. 119). Nie możesz wykupić zalety Łajdak.

Wytrawny pijak (1 punkt)

Potrafisz pić jak smok, czy to przez wzgląd na szczególnie mocną głowę, czy naprawdę ogromne w tej materii doświadczenie.

Ile byś nie wypił, alkohol nie wpływa na twoje testy.



Wszystkie Umiejętności, tak Zawodowe, jak Wojenne, kosztują po 2 PB. By zdobywać jakiegokolwiek Biegłości, wykupić musisz w pierw Umiejętność, do której przynależy. Biegłości Podstawowe kosztują 1 PB za Poziom, Zaawansowane zaś – 3 PB za Poziom.

Umiejętności Zawodowe

Umiejętności Zawodowe obejmują wszystko, czym możesz się trudnić, a co nie jest związane z walką. W opisach bar-

dzo niewielu z przypisanych im Biegłości pojawiają się dodatkowe zasady. Tworząc Bohatera nie możesz wykupić więcej, niż 3 Poziomów w żadnej Biegłości Zawodowej.

Aktor

Aktor zarabia na życie sprawiając, że tłum to śmieje się, to lka. Czy położyć się spać syty zależy od szczodrości widzów, gdy w końcu nadstawi kapelusza. A że wpadają do niego głównie drobniaki, niejeden aktor używa swych talentów w sposób zdecydowanie mniej uczciwy.

Biegłości Podstawowe

Gra sceniczna: Twoją specjalnością jest zmiana ról. Z łatwością podajesz się zatem za członka innej klasy społecznej, przedstawiając to pokorę żebraka, to butę króla. Oczywiście, idzie ci znaczenie lepiej, gdy masz na sobie stosowny kostium.

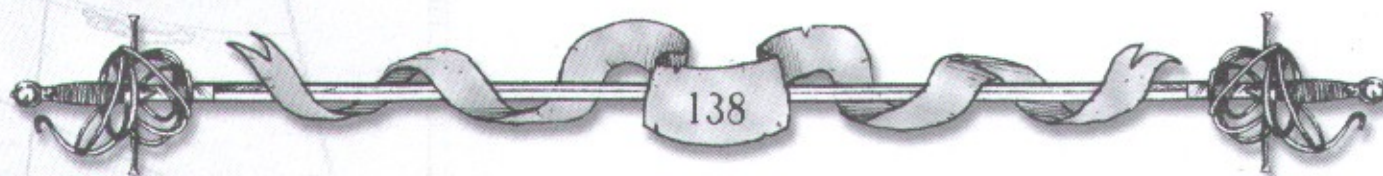
Śpiew: Czysta jak kryształ barwa głosu to tylko składową tajemnicę twojego sukcesu – równie mocno liczy się wytrzymałość i kontrola nad oddechem. Dzięki tej Biegłości potrafisz w pełni wykorzystywać swoje możliwości wokalne.

Taniec: Po parkiecie suniesz z gracją i szykiem. Wprawni tancerze to persony jak najmilej widziane na każdym balu, a uzdolnione baletnice potrafią utrzymać się, tańcząc dla publiczności podczas przedstawień i na pokazach zamkniętych.

Wymowność: Z twych miódopłynnych warg z równą łatwością spływają słodkie pochlebstwa, jak dotkliwe szyderstwa. Wymowność pozwala ci przekonać słuchaczy do swoich racji.

Biegłości Zaawansowane

Kuglarstwo: Zaznajomiony z tajnikami kuglarstwa, potrafisz wykonywać drobne sztuczki magiczne – sprawiać, że monety to znikają, to się pojawiają, z talii wyskakują właściwe karty, a papierowe kwiaty wyrastają wprost z powietrza. Możesz zatem zabawiać piękne panie podczas balu lub zarabiać na życie jako wędrowny sztukmistrz. Biegłości tej używa się zwykle w Testach Przeciwnych do Dowcipu.





Odgadywanie: Dzięki tej sztuce potrafisz wywnioskować, z kim masz do czynienia, analizując wygląd i gesty. Zgrubienie na kciuku podpowie ci, którą ręką nieznajomy częściej się posługuje, a nerwowy tik ujawni tajemnice jego osobowości. Posiadłszy tę Biegłość przystępujesz do konwersacji, zawsze wiedząc to i owo o rozmówcy. Częściej, niż rzadziej, będziesz posługiwać się Odgadywaniem w Testach Przeciwnych do Rezonu lub którejś Biegłości celu.

Opowiadanie: Gdy siadacie przy trzaskającym kominku, wszystkie oczy zwracają się ku tobie. Wszystko, co teraz zrobisz, twój głos i wszelkie gesty obliczone są na jedno – urzeczenie słuchaczy. Dobry gawędziarz może, opowiadając historie, zarobić parę groszy.

Przebieranie: Skrywszy twarz pod kapturem zwrócisz na siebie więcej uwagi, niż zamierzałeś – wystarczy jednak wetrzeć swe włosy trochę sadzy, zgarbić się, przebrać w prosty strój i już stajesz się kolejnym, niczego nie świadomym sługą, usługującym podczas balu. Gdy posługujesz się tą Biegłością, wykonujesz Test Prosty, którego rezultat jest PT zdemaskowania cię.

Sztuka cyrkowa: Wytrenowany jesteś w kilku klasycznych sztukach cyrkowych: potrafisz połykać ogień i miecze, przepowiadać przyszłość czy żonglować. Oczywiście, by poprawnie się nimi posłużyć, musisz wszystko odpowiednio przygotować – improwizowana sztuka cyrkowa nie ma żadnej mocy. Pewnie, możesz zabawić towarzystwo żonglując zgarniętymi ze stołu owocami, nie lkniesz jednak szybko noża, którym rzucił w ciebie zabójca.

Tresura: Biegłość ta pozwala udomowić zwierzę, nauczyć je sztuczek, wyszkolić do ataku czy wpoić posłuszeństwo. Sugestie odnośnie Tresury znajdują się w „Przewodniku MG”.

Artysta

Trudnisz się którąś ze sztuk pięknych, a to składając miłosne strofy na cześć ukochanej, a to malując portrety arystokratów. Artyści to niezwykli ludzie, którzy mogą utrzymywać się ze swej sztuki, ta zaś potrafi budzić zbiorowe emocje i poruszać tłumy, lub koncentrować się na pojedynczym odbiorcy, którego życie zmienia na zawsze.



Uwaga: Gdy wykupujesz tę umiejętność nie otrzymujesz wszystkich Biegłości podstawowych na Poziomie 1 – wybierasz tylko jedną z nich, dostajesz ją za to na Poziomie 2. Pozostałe Biegłości Podstawowe dokupować możesz po 1 Punkcie Bohatera.

Biegłości Podstawowe

Gra na instrumencie (wybierz jeden): Gdy grasz, przenosisz słuchaczy w magiczne światy, budzisz radość i zapał lub smutek i żal. Dla wprawnego muzyka drzwi na wszystkie salony stoja otworem.

Komponowanie: Theus obdarzył cię bardzo szczególnym talentem – przez twój umysł płynie niepowstrzymany strumień melodii. Ćwiczysz się zatem w trudnej sztuce kompozycji, ucząc się, czym jest rytm, melodia, instrumentacja i inne elementy muzyki.

Pisarstwo: Twoje pióro biegnie po papierze jak zaczarowane, zapisując słowa zdolne rozbawić czytelnika, rozśmieszyć arystokratę czy poderwać tłum do czynu. Przy pomocy słów żebraka uczynić możesz królem lub obalić najkrwawszego nawet tyrana. Dzięki tej Biegłości składać potrafisz poezję, tworzyć sztuki dramatyczne i wszelkie wypowiedzi pisemne.

Rysowanie: Starczy kawałek kredy czy węgla – i już przenosisz swe wizje na papier. Z równą dokładnością i wdziękiem kopiować potrafisz starożytne glyfy i malować kwiaty w podarunku dla pięknych pań.

Rzeźbiarstwo: Wystarczy dać ci kawałek miękkiej gliny lub twardego marmuru, byś wydobyl z niego kształt przedmiotu lub osoby, który nie tylko będzie przypominał oryginał, lecz odda dokładnie jego charakter. Rzeźba dłuta wprawnego artysty przyciąga wzrok mocniej, niż płaski przecięż portret, nie więc dziwnego, że rzeźbiarze pracują często na zlecenie możnych i kościoła.

Śpiew: Czysta jak kryształ barwa głosu to tylko składowa tajemnica twojego sukcesu – równie mocno liczy się wytrzymałość i kontrola nad oddechem. Dzięki tej Biegłości potrafisz w pełni wykorzystywać swoje możliwości wokalne.

Biegłości Zaawansowane

Brak

Dworzanin

Sztuka dyplomacji nie ma dla dworzanina tajemnic. Trudniąc się tym szacownym zajęciem, jada on obiady w towarzystwie koronowanych głów, uprzejmie gawędzi z kardynałami czy, gdy wymaga tego sytuacja, spija słodkie sekrety w ust kochanki.

Biegłości Podstawowe

Etykieta: W niektórych regionach świata przyjęte jest, by podczas obiadu ciskać kości pod stół – w innych jednak towarzystwo krzywo spojrzy na prostaka, który miotając cuchnącymi gnatami po kosztownych dywanach. Ty jednak znasz się na subtelnościach etykiety i nie zdarza ci się popełnić faux pas. Jeśli używasz tej Biegłości w środowisku, którego zwyczaje są ci obce, rzucasz 2 kostkami mniej.

Moda: Jeśli obrazisz oczy arystokratów nieodpowiednim strojem, znieważysz ich śmiertelnie. Sumienny dworzanin z uwagą śledzi zmiany w najnowszej modzie i stosuje się do nich, jakby komiczne nie były. Uzbrojony w stosowną wiedzę możesz bez trudu ubrać się stosownie do okazji, nawet jeśli nie masz pod ręką odpowiedniej garderoby.

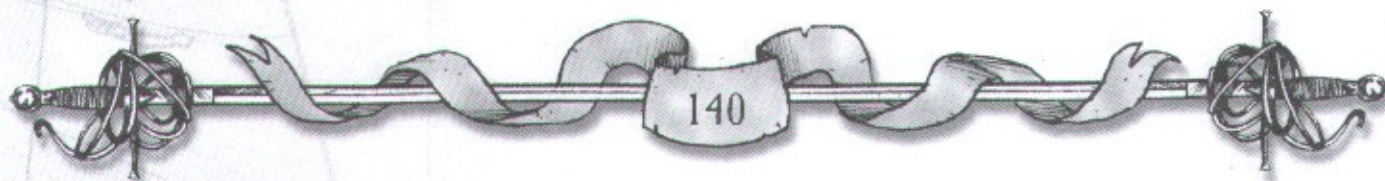
Taniec: Po parkiecie suniesz z gracją i szykiem. Wprawni tancerze to persony jak najmilej widziane na każdym balu, a uzdolnione baletnice potrafią utrzymać się, tańcząc dla publiczności podczas przedstawień i na pokazach zamkniętych.

Wymowność: Z twych miodopłynnych warg z równą łatwością spływają słodkie pochlebstwa, jak dotkliwe szyderstwa. Wymowność pozwala ci przekonać słuchaczy do swoich racji.

Biegłości Zaawansowane

Czytanie z ruchu warg: Choćbyś szeptał jak najciszej, twe sekrety nie są bezpieczne – zdradzić cię może ruch ust. Posiadając tę Biegłość potrafisz poznać plany i zamierzenia osób, rozmawiających w drugim końcu sali balowej. Oczywiście, doświadczeni dworzanie skrywają usta za wachlarzem lub woalem.

Dyplomacja: Sztuka dyplomacji to sztuka kompromisu – słowa powstrzymały więcej wojen, niż proch zdołał





wywołać. Twe gorące zapewnienia uspokoić potrafią najbardziej nawet rozwścieczonego szermierza i sprawić, że twoja krew zostaje tam, gdzie jej miejsce – w żyłach.

Intrygowanie: Wielkie umysły pracują podobnie. Także i przebiegle. Gdy zaczniesz zastanawiać się nad skomplikowanym światem politycznych machinacji i intryg, zdołasz wyraźnie dostrzec sznurki, które łączą jego mieszkańców. A wówczas, jeśli starczy ci subtelności, nauczysz się dyskretnie za nie pociągać.

Naciąganie: Dzięki mieszaninie dowcipnych uwag, pustych obietnic i czystej bezczelności potrafisz przekonać kogoś, by zaspokoili twoje potrzeby. Naciągacz musi jednak uważać, by nie stosować tej Biegłości zbyt długo w tym samym miejscu, bowiem najbardziej nawet pożądanego gościa po jakimś czasie staje się męczący.

Plotkowanie: Plotka jest dwa razy szybsza od pistoletowej kuli i potrafi zranić dwukrotnie dotkliwiej. Wprawny plotkarz trzyma się zawsze u źródła, by znać najnowsze wieści, nim poznają je inni. Dzięki tej Biegłości nie tylko pozostajesz na bieżąco, lecz i bez trudu wyławiasz informacje prawdziwe oraz istotne.

Politykowanie: Mądry dworzanin rozumie, jak potężnym narzędziem jest polityka. Bez trudu dostrzega, kto traci, a kto zyskuje wpływy i wie, kogo się trzymać, by jak najszybciej znaleźć się na szczycie.

Szczerłość: Nawet najsubtelniejsze kłamstwo nie zda się na nic, jeśli głos drży ci ze strachu, a w oczach maluje się poczucie winy. Wymowność odpowiada za to, jak gładkie są twoje słówka, a Szczerłość nadaje im pozór prawdy, sprawiając, że najbezczelniejsze nawet łgarstwo brzmi uczciwie i szlachetnie.

Uwodzenie: Namiętny szept ognistej kochanki zniszczył niejedno już mocarstwo. Zbrojny w tę Biegłość możesz wyrządzić w kraju większe szkody, niż batalion wojska.

Zabawy: Szlachta chętnie bawi się w zawile, czasochłonne zabawy, jak turnieje polajanek czy niesamowicie złożone gry losowe. Jeśli nie przestudujesz ich dokładnie, nigdy nie pojmiesz ani ich reguł, ani niemal niedostrzegalnych chwil intelektualnego olśnienia, które spływa podczas zabawy na dworzan.

Medyk

Medyk biegły jest w naukowych sposobach leczenia (i nie do końca naukowych sposobach poprawy samopoczucia pacjenta). Podopiecznych kuruje na wszystkie możliwe sposoby – przy pomocy leków, opatrunków, przypalania ran, a nawet tajemnych sposobów ludowych.

Biegłości Podstawowe

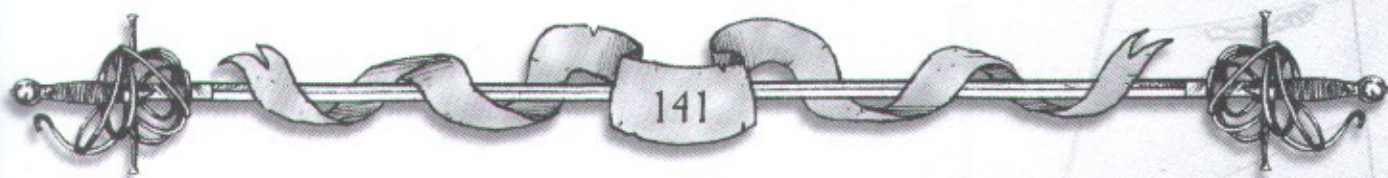
Diagnozowanie: Wymacywanie złamań i nasłuchiwanie szmerów w przebitych płucach to najbardziej podstawowa Biegłość Medyka. Nic postawiwszy diagnozy, jak mógłbyś choć marzyć o zastosowaniu odpowiedniej kuracji? PT Diagnozowania wynosi 5 + 5 razy liczba Poważnych Ran, odniesionych przez pacjenta. Udany rzut redukuje PT testu Chirurga (patrz niżej). Diagnozowanie wymaga użycia jednej Akcji i wobec każdego pacjenta zastosować je można raz na Akt.

Opatrywanie: Nawet bez szczególnego wykształcenia można spróbować kogoś leczyć – oczywiście, sukces zależy tu od rodzaju dolegliwości. Opatrywanie pozwala podwiązać i przypalić ranę czy sporządzić syrop na duszności. Udany test eliminuje wszystkie Rany Powierzchnowe, wymaga jednak poświęcenia jednej Akcji i nie można go zastosować wobec jednego pacjenta częściej, niż raz na Scenę. Bohaterowie, którzy potrafią Opatrywać, mogą spróbować zająć się i własnymi ranami, muszą jednak wykonać jedno Podbicie. Nie tak łatwo obandażować samego siebie.

Biegłości Zaawansowane

Chirurg: Choć w świecie „7th Sea” chirurgia jest wciąż w powijakach, i tak skalpel wyznaczyć może granicę między życiem i śmiercią. Potrafisz amputować zarażone gangreną kończyny, wydobywać kule z ran i poprawnie zszywać pacjentów. Bohater, który posiada tę Biegłość, może, wykonując test Dowcipu + Chirurg, leczyć Poważne Rany. PT równy jest ilości Poważnych Ran pacjenta razy 10 (razy 5, jeśli medyk wykonał udany test Diagnozowania). Sukces leczy jedną Poważną Ranę, plus jedną za każde dwa zadeklarowane Podbicia. Danego pacjenta wyleczyć można najwyżej raz na Akt.

Dentysta: Nielatwo jest zwyciężać w pojedynkach – trudniej jeszcze doradzać królowi, którego bołą zęby. Jako kształcony dentysta potrafisz oczyścić ubytek i wypełnić go





metalową plombą, a nawet wykonać sztuczny ząb. Ta Biegłość nie przydaje się może szczególnie często, wylicza się jednak z niej wysokość zarobków Bohatera (patrz „Określanie majątku Bohatera”, str. 121).

Koroner: Ślady krwi czy dowody pozostawione na miejscu potyczki mogą dostarczyć nieprzebranych ilości informacji. Przy pomocy tej Biegłości możesz również klasyfikować (głównie określając znane właściwości i prawdopodobne miejsce pochodzenia) pozostałości po starożytnych rasach (na przykład fragmenty szkieletu).

Szarlataneria: Specjalizujesz się w „tajemnych” kuracjach (złożonych, na przykład, z cukrowych tabletek i barwionej wody), które mocniej działają na psychikę, niż ciała chorych. Oczywiście, potrafisz sprawić, że ludziom wydaje się, jakby ich stan się poprawiał – i jeśli faktycznie od tego zdrowieją, to cudownie. Jeśli nie, zdążysz zniknąć, nim zgłoszą się z pretensjami.

Weterynarz: Zwierzę, jak krowa czy koń, bywa najcenniejszą rzeczą, jaką posiada rodzina. Jeśli więc zrani się ono lub zachoruje, zależni od jego pracy ludzie mogą poważnie ucierpieć. Potrafiąc stawiać nieszczęsne zwierzęta na nogi zaskarbiasz sobie szacunek społeczności, w której przyszło ci żyć.

Miastowy

Miastowy w mieście nie zginie. Wie, gdzie najlepiej załatwić sprawunki, gdzie nająć rzeźmieszków, a gdzie najemników i potrafi skrócić we właściwy zaułek, gdy w środku nocy umyka przed patrolem straży.

Biegłości Podstawowe

Orientacja w mieście: Gdy w środku nocy umykasz przed prześladowcą, nie masz czasu, by zastanawiać się dokładnie nad topografią uliczek – więc jeśli brak ci tej Biegłości, możesz się bardzo szybko zgubić lub trafić w ślepy zaułek. Udany test Orientacji w mieście zapewnia ci określone przez MG informacje o miejscu, w którym się znalazłeś. Jeśli używasz tej Biegłości w mieście, którego nie znasz, odejmujesz od rzutu – dwie kości.

Znajomość miasta: Wiedza, gdzie znaleźć konkretnych ludzi, może okazać się niezwykle przydatną. Świetnie orientujesz się, w którym szynku lubi wypić każdy dy-

plomata w mieście i do jakiej tawerny warto zajrzeć, jeśli mustrujesz załogę. Pamiętaj jednak, że mroczniejsze znajomości wymagają Biegłości Tajemnice miasta. Udany test Znajomości miasta pozwala ci znaleźć, kogo szukasz – oczywiście, zgodnie z wolą MG. Jeśli używasz tej Biegłości w mieście, którego nie znasz, odejmujesz od rzutu – dwie kości.

Biegłości Zaawansowane

Kombinowanie: Wiesz, gdzie wyrzucają rzeczy, które mogą się jeszcze przydać. I choć pewnie nie uda ci się wygrzebać w śmietniku diamentów, znakomicie odnajdujesz jedzenie, zmianę ubrania czy prowizoryczną broń. Udany test tej Biegłości pozwoli ci znaleźć pożyteczne przedmioty lub środki, na które trafić można w danym mieście – a więc zależne od woli MG.

Sprawunki: Od lat masz do czynienia z tutejszymi sklepiarkami i wiesz, kto da ci najlepszą cenę – a gdy do tego się potargujesz, możesz zrobić naprawdę dobry interes. Jeśli używasz tej Biegłości w mieście, którego nie znasz, odejmujesz od rzutu – dwie kości.

Tajemnice miasta: W każdym mieście jest przynajmniej jedno miejsce, do którego straż boi się zaglądać. Tam właśnie kryją się bandyci, złodzieje i mordercy – a ty potrafisz się z nimi skontaktować. Udany test Tajemnic miasta pozwala ci znaleźć, kogo szukasz, oczywiście, zgodnie z wolą MG. Jeśli używasz tej Biegłości w mieście, którego nie znasz, odejmujesz od rzutu – dwie kości.

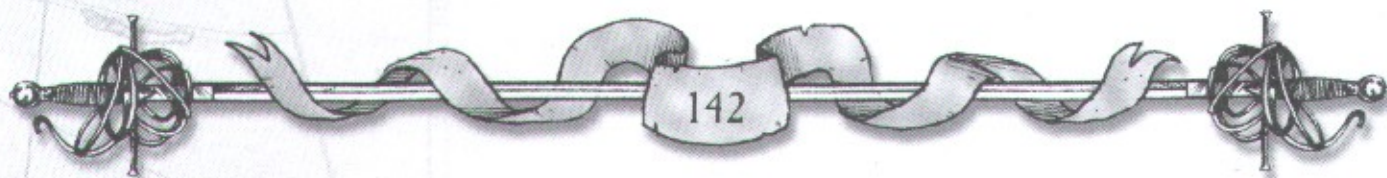
Myśliwy

Domem myśliwego jest puszcza – zna każdą ścieżynkę i potoczek tak dobrze, jak szanujący się rzeźmieszek zaufki rodzinnego miasta. Myśliwy żyje z tego, co daje mu natura – żywi go ona i ubiera, zapewnia też towar do wymiany na przedmioty, których nie można znaleźć wśród boru.

Uwaga: Zaczynasz grę z 3 z poniższych Biegłości Podstawowych na Poziomie 1. Pozostałe Biegłości Podstawowe dokupować możesz po 1 Punkcie Bohatera.

Biegłości Podstawowe

Łowienie ryb: Umiejętność zarzucania sieci czy posługiwanie się ościeniem ocaliła życie wielu przymierającym





głodem myśliwym czy żeglarzom. Biegłość ta pozwala uzupełnić dietę o ryby i sprzedawać ich nadwyżkę lub wędzić ją celem późniejszej konsumpcji.

Przetrwanie: Poszukiwanie jagódek i orzechów nie jest może ekscytujące, zimą jednak lub na nieznanym terenie może ocalić życie. Dzięki Biegłości Przetrwanie zawsze znajdziesz dość pożywienia, by nie umrzeć z głodu – choć czasem możesz poprzestać na takich delikatesach, jak myszy, pędraki czy termity. Dokładne zasady stosowania tej Biegłości znajdują się w „Przewodniku MG”.

Sekretne znaki: Myśliwi posiadają własny, sekretny sposób komunikacji. Wyginając gałązki, układając w specjalny sposób kamyki czy nacinając odpowiednio gałęzie potrafisz oznakować szlak, przestrzec przed niebezpieczeństwem czy oznaczyć dobre łowisko. MG zna listę przykładowych PT testów Sekretnych Znaków – jeśli rzut ci się powiedzie, osoba, dla której znak zostawiasz, automatycznie go zauważy (możliwe sekretne znaki opisano w „Przewodniku MG”).

Skradanie: Skradanie to sztuka bycia niezauważonym. Dzięki niej wejdiesz tam, gdzie by cię nie wpuszczono, ukryjesz się przed prześladowcami i unikniesz nakrycia w kompromitującej sytuacji. Biegłości tej używa się zwykle w Testach Przeciwnych do Dowcipu.

Tropienie: Wiesz, jakie ślady zostawiają przedzierający się przez las ludzie, a jakie zwierzęta – wystarczy, że przyjrzyś się połamanym gałązkom, porwanym liściom lub tropom, odcisniętym w błocie. Sztuką trudniejszą, choć daleko bardziej widowiskową, jest określanie, jak dawno temu ślad pozostawiono. PT testu tej Biegłości jest zwykle równy wynikowi rzutu na Skradanie tropionego.

Wnyki: Wprawni myśliwi potrafią zastawić sidła czy wykopać wilczy dół. Oczywiście, nie stosuje się ich zwykle by chwycić ludzi – mogą jednak na dobre unieruchomić zwierzę. Jeśli w twojej okolicy roi się od zwierzyny, możesz zbić majątek sprzedając wyprawione skóry złapanych w sidła zwierząt.

Wyprawianie: Dzięki tej Biegłości potrafisz zedrzeć i wyprawić skórę zwierzęcia, tak, by można ją było sprze-

dać. Wyprawianie zabezpiecza skórę przed zepsuciem, co oczywiście podnosi stosownie jej wartość.

Biegłości Zaawansowane

Tresura: Biegłość ta pozwala udomowić zwierzę, nauczyć je sztuczek, wyszkolić do ataku czy wpoić posłuszeństwo. Sugestie odnośnie Tresury znajdują się w „Przewodniku MG”.

Zasadzki: Potrafisz zauważyć dogodnie do zasadzki miejsce i stwierdzić, czy ktoś się w nim czai. Oczywiście, Biegłość ta działa w obie strony – możesz dzięki niej samemu się na kogoś zasadzić. Zasady używania tej Biegłości znajdują się w rozdziale „Drama” (str. 190).

Przestępca

Przestępcy w pogardzie mają prawo. Napadają na niewinnych ludzi i kradną im pieniądze, czasem zwalając odpowiedzialność na osoby Bogu ducha winne. Krótko mówiąc, robią wszystko, by dostać czego chcą.

Biegłości Podstawowe

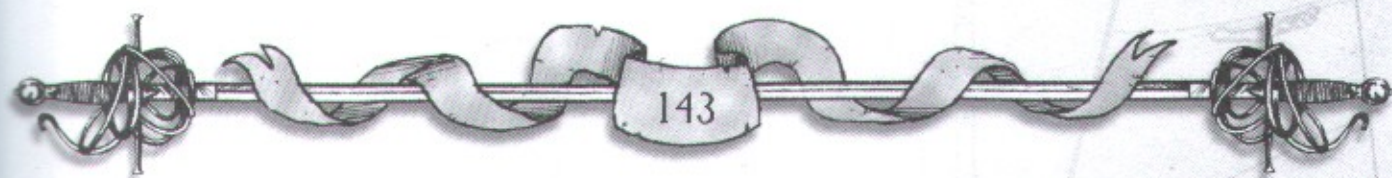
Hazard: Szczęście zawsze uśmiecha się do krupiera – ale ty potrafisz poradzić sobie i ze szczęściem. Stawiasz ostrożnie, ze znanstwem badając twarze pozostałych graczy. Biegłość ta nie jest tożsama z Oszukiwaniem – nigdy nie łamiesz zasad gry, wykorzystujesz tylko wszystkie uśmiechy losu. Zasady hazardu znajdują się w „Przewodniku MG”.

Skradanie: Skradanie to sztuka bycia niezauważonym. Dzięki niej wejdiesz tam, gdzie by cię nie wpuszczono, ukryjesz się przed prześladowcami i unikniesz nakrycia w kompromitującej sytuacji. Biegłości tej używa się zwykle w Testach Przeciwnych do Dowcipu.

Śledzenie: Potrafisz stopić się z tłumem i dyskretnie za kimś podążać, o ile rzecz dzieje się w mieście lub innym tego typu terenie. Jeśli robisz wszystko, jak trzeba, śledzony nie ma prawa zorientować się, że za nim idziesz. Biegłości tej używa się zwykle w Testach Przeciwnych do Dowcipu.

Biegłości Zaawansowane

Kombinowanie: Wiesz, gdzie wyrzucają rzeczy, które mogą się jeszcze przydać. I choć pewnie nie uda ci się wygrzebać



ze śmietnika diamentów, znakomicie odnajdujesz jedzenie, zmianę ubrania czy prowizoryczną broń. Udany test tej Biegłości pozwoli ci znaleźć pożyteczne przedmioty lub środki, na które trafić można w danym mieście – a więc zależne od woli MG.

Kuglarstwo: Zaznajomiony z tajnikami kuglarstwa, potrafisz wykonywać drobne sztuczki magiczne – sprawiać, że monety to znikają, to się pojawiają, z talii wyskakują właściwe karty, a papierowe kwiaty wyrastają wprost z powietrza. Możesz zatem zabawiać piękne panie podczas balu lub zarabiać na życie jako wędrowny sztukmistrz. Biegłości tej używa się zwykle w Testach Przeciwnych do Dowcipu.

Okradanie: Po mistrzowsku potrafisz odwracać uwagę, gdy twe dłonie, z lekkością motyli wyswobadzają nieświadomych przechodniów od nadmiaru pieniędzy.



dzy. Tak niezwykle umiejętności posłużyć też mogą, by podrzucić obciążające dowody nieświadomym tego ofiarom, czy dyskretnie podwędzić coś ze stołu. Biegłości tej używa się zwykle w Testach Przeciwnych do Dowcipu.

Oszukiwanie: Jesteś królem ciemnych zaułków, w których podejrzane typki grywają na wysokie stawki. Przy pomocy odpowiednio wyważonych kości, znaczonej kart, zdolności odwracania uwagi i zwinnych dłoni potrafisz przekonać do siebie Fortunę. Zasady hazardu (i oszukiwania) znajdują się w „Przewodniku MG”.

Szarlataneria: Specjalizujesz się w „tajemnych” kuracjach (złożonych, na przykład, z cukrowych tabletek i barwionej wody), które mocniej działają na psychikę, niż ciała chorych. Oczywiście, potrafisz sprawić, że ludziom wydaje się, jakby ich stan się poprawiał – i jeśli faktycznie od tego zdrowieją, to cudownie. Jeśli nie, zdążysz zniknąć, nim zgłoszą się z pretensjami.

Włamywanie: Gdyby za drzwiami nie znajdowało się nic ważnego, nikt by ich nie zamykał. Zbrojny w tę Biegłość, kawałek drutu i zestaw wytrychów potrafisz dostać się do każdego pomieszczenia, w którym życzysz sobie przebywać. O zasady dotyczące zamków i ich otwierania pytaj MG – zna je z „Przewodnika”.

Zasadzki: Potrafisz zauważyć dogodne do zasadzki miejsce i stwierdzić, czy ktoś się w nim czai. Oczywiście, Biegłość ta działa w obie strony – możesz dzięki niej samemu się na kogoś zasadzić. Zasady używania tej Biegłości znajdują się w rozdziale „Drama” (str. 190).

Rzemieślnik

Póki można będzie wyprodukować coś i sprzedać, na świecie nie zabraknie rzemieślników. W „7th Sea” tworzą oni wpływową grupę, w jakimś stopniu kontrolowaną przez Ligę Vendelską i wodacciańskich Książąt Kupieckich.



Bohater

Uwaga: Zaczynasz grę z jedną Biegłością Podstawową na Poziomie 2. Pozostałe Biegłości Podstawowe dokupywać możesz po 1, a Zaawansowane po 3 Punkty Bohatera. Nadto, większość z nich może mieć wpływ na dochody Bohatera (patrz „Majątek Bohatera”, str. 121)

Biegłości Podstawowe

Balsamista: Powierzone ci ciało, czy ludzkie, czy zwierzęce, nie zacznie się rozkładać.

Bednarz: Wytwarzasz beczki i barylki.

Brzechwiarz: Potrafisz wykonywać i reperować strzały – a przynajmniej ich brzechwy i lotki, odlewaniem grotów zajmuje się bowiem najczęściej kowal. Biegłość ta bardzo przydaje się łucznikom, zwiększając ich, jakże ograniczony, asortyment pocisków. Po każdej potyczce, w której posługiwałeś się łukiem, rzuć na Brzechwiarza. Za każde 10 uzyskanych punktów doprowadzasz jedną strzałę do kondycji, w której można się nią będzie ponownie posłużyć.

Ceramika: Wiesz, jak rzeźbić i wypalać glinę oraz podobne materiały.

Cyrylik: Potrafić przycinać i czesać włosy, układając je zgodnie z życzeniem klienta.

Dmuchacz: Wydmuchujesz szklane przedmioty.

Farbiarz: Potrafisz wykonywać barwniki i wprawnie ich używać.

Garncarz: Zasiadłszy do koła, potrafisz wykonać, a potem wypalić, cieszący oko dzban.

Jubiler: Potrafisz ciąć, szlifować i osadzać klejnoty.

Kaligraf: Potrafisz stawiać bardzo piękne, ozdobne litery i iluminować stronicę ksiąg. Biegłością tą posługiwać się możesz wyłącznie, jeśli potrafisz czytać i pisać w danym języku – lub przynajmniej znasz jego alfabet (patrz Języki, str. 134).

Karczmarz: Umiesz zająć się wszystkim, czego wymaga prowadzenie gospody.

Kowal: Umiesz wykuwać z żelaza proste przybory i narzędzia – w tej liczbie gwoździe, zawiasy, podkowy czy zeleźce. Choć kowalstwo wymaga zgromadzenia całego mrowia narzędzi, zapewnia potem dostatnie życie.

Krawiec: Potrafisz skroić, uszyć i przerobić ubranie, zgodnie z widzimisię klienta.

Kucharz: Żadnego służącego nie ceni się tak wysoko, jak dobrego kucharza. Pracodawca będzie się wił jak piskorz, byle nie stracić szefa kuchni, a jego rywale zrobią wszystko, by dobrego kucharza podkupić. A zatem, umiejętność gotowania zapewnia stały dochód.

Kusnierz: Szyjesz, naprawiasz i czyścisz kożuchy oraz futra.

Magdalenka: Nicobca ci dworna sztuka dotrzymywania towarzystwa i jej mniej subtelne odmiany.

Masażysta: Umiesz rozmasować plecy zmęczonego arystokraty.

Młynarz: Pracujesz we młynie, mieląc mąkę i dokonując wszystkich niezbędnych napraw.

Ochmistrz: Wprawnie zarządzasz domem – kupujesz jedzenie, wydajesz polecenia służbie i tak dalej.

Ogrodnik: Biegły jesteś w zakładaniu, sadzeniu i utrzymywaniu parków oraz ogrodów.

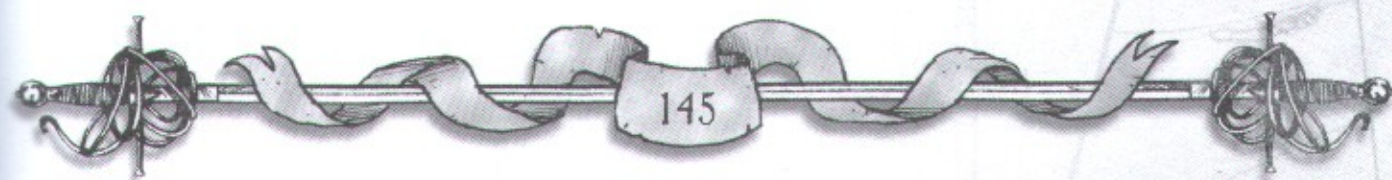
Papiernik: Czerpiesz papier, na którym można pisać.

Pisarz: Uważnie i zgrabnie zapisujesz, co ci dyktują i wprawnie kopiujesz zapisy. Biegłości tej używać możesz wyłącznie w językach, w których czytasz i piszesz (patrz Języki, str. 134)

Przędka: Na swym kołowrotku przemieniasz motki wełny w mocne nici.

Rzeźnik: Nie obca jest ci sztuka oprawiania mięsa i przygotowywania go do spożycia.

Szwaczka: Biegle zszywasz płótno oraz wszelkie inne materiały, by powstawały ubrania, pledy i inne, pożyteczne przedmioty.



Świecarz: Umiesz wytapiać wosk i formować zeń świece – często rzeźbione i wonne. Oczywiście, możesz zwiększyć dochody, sprzedając miód ze swych pasiek.

Tkacz: Potrafisz splatać nici w bele płótna – a jeśli jesteś dość biegły, tkasz dywany, arrasy i gobeliny.

Winiarz: Wytwarzasz i rozlewasz wino.

Żaglomistrz: Wytwarzasz żagle, ku radości każdego wilka morskiego.

Biegłości Zaawansowane

Prowadzenie ksiąg: Dzięki tej Biegłości potrafisz dokładnie śledzić przychody i wydatki dużego domu lub interesu. Bez trudu wykrywasz oszustwa – choć samemu potrafisz to i owo zatuszować.

Szynkarz: Będąc panem i władcą szynku, potrafisz podawać napoje zgodnie z życzeniem klienta, ale i z fasonem. Ta niedoceniana często Biegłość pozwoli ci nie tylko otworzyć tawernę, ale i zadać szynku, by zapewnić jej dobrą opinię.

Targowanie: Możliwość wymiany to dopiero początek drogi człowieka, który zamierza żyć z dystrybucji dóbr. Musi nauczyć się targować, czyli przez cały czas kontrolować wszystkie elementy procesu sprzedaży, by maksymalnie je wyzyskać. Oczywiście, powinien robić to wprawniej, niż drugi handlowiec, który wszak usiłuje zrobić to samo...

Wycena: Ważną częścią rzemiosła kupieckiego jest właściwa ocena wartości towaru. Jeśli nie kupujesz tanio i sprzedajesz drogo, niedługo cieszyć się będziesz interesem. PI testów podawać ci będzie MG (zgodnie ze wskazówkami z jego podręcznika).

Służący

Tak kupcy, jak szlachta zatrudniają służących – by jednak utrzymać pracę, służba stąpać musi cicho i pracować pilnie.

Biegłości Podstawowe

Dyskrecja: Czasem służącemu najbardziej przydaje się Biegłość schodzenia chlebobawcy z oczu – zwłaszcza, gdy ten

pragnie wylądować gniew. Dyskrecja nie polega na ukrywaniu się, ale na stapieniu z otoczeniem. A że wykorzystuje ona skłonność arystokratów do ignorowania służby, najlepiej działa właśnie na wysoko urodzonych. Podobnie jak przy Skradaniu, rezultat testu Dyskrecji to PT Przeciwnego Testu Dowcipu, wymaganego, by zauważyć sługę.

Etykieta: W niektórych regionach świata przyjęte jest, by podczas obiadu ciskać kości pod stół – w innych jednak towarzystwo krzywo spojrzy na prostaka, który miota cuchnącymi gnatami po kosztownych dywanach. Ty jednak znasz się na subtelnościach etykiety i nie zdarza ci się popełnić *faux pas*. Jeśli używasz tej Biegłości w środowisku, którego zwyczaje są ci obce, rzucasz 2 kostkami mniej.

Moda: Jeśli obrazisz oczy arystokratów nieodpowiednim strojem, znieważysz ich śmiertelnie. Sumienny dworzanin z uwagą śledzi zmiany w najnowszej modzie i stosuje się do nich, jakby komiczne nie były. Uzbrojony w stosowną wiedzę możesz bez trudu ubrać się stosownie do okazji, nawet jeśli nie masz pod ręką odpowiedniej garderoby.

Prace domowe: Dzięki tej Biegłości wykonujesz wszystkie prace, które winien wykonywać służący (czyli sprzątasz i zajmujesz się palcem, pierzesz czy otwierasz drzwi). Porażka w prostym teście może wiązać się z utratą zatrudnienia – albo i czymś gorszym...

Biegłości Zaawansowane

Lokaj: Dbasz o to, jak pan prezentuje się w towarzystwie. Kupujesz mu ubrania, zajmujesz się bagażami, gdy jest w podróży, przenosisz w jego imieniu wiadomości. Jesteś, lub byłeś, podręcznym, a ta Biegłość pozwala ci zająć się każdym drobiazgiem, który związany jest z tym stanowiskiem.

Płotkowanie: Płotka jest dwa razy szybsza od pistoletowej kuli i potrafi zranić dwukrotnie dotkliwiej. Wprawny plotkarz trzyma się zawsze u źródła, by znać najnowsze wieści, nim poznają je inni. Dzięki tej Biegłości nie tylko pozostajesz na bieżąco, lecz i bez trudu wylawiasz informacje prawdziwe oraz istotne. Biegłości tej używasz, by zdobywać informacje, jak podczas Testu Wiedzy.

Powozienie: Powozienie dramatycznie różni się od jazdy wierzchem – zwierzęta trzeba zaprząć, poprowadzić tak,

by powóz nie zahaczył o ścianę i uspokajać w przyprowadzającym je o zawrót głowy tłumie ludzi, psów i wszelkiego zwierza. Mało tego – powóz jest zwykle ciężki i trudno go zatrzymać, tworzy więc poważne zagrożenie dla pieszych, którzy nie są dość prędcy w nogach. I z tym wszystkim potrafisz sobie poradzić.

Prowadzenie ksiąg: Dzięki tej Biegłości potrafisz dokładnie śledzić przychody i wydatki dużego domu lub interesu. Bez trudu wykrywasz oszustwa – choć samemu potrafisz to i owo zatuszować.

Targowanie: Możliwość wymiany to dopiero początek drogi człowieka, który zamierza żyć z dystrybucji dóbr. Musi nauczyć się targować, czyli przez cały czas kontrolować wszystkie elementy procesu sprzedaży, by maksymalnie je wyzyskać. Oczywiście, musi też robić to wprawniej, niż drugi handlowiec, który wszak stara się robić to samo...



Zarządca: Jesteś znaczną osobą – oczywiście, jak na służącego. Okazałeś talent do organizacji i wyczulenie na drobiazgi, zostałeś więc, lub pracowałeś jako zarządca dóbr arystokraty. Zbierałeś zatem podatki, zarządzałeś pozostałą służbą i zajmowałeś się wszystkimi obowiązkami, które pan uważał za zbyt mało ważne, by zaprzętały jego uwagę.

Szpieg

Szpieg draży narody tak, jak robak jabłko – od środka. Czai się, czeka na sposobność, a potem przekupuje podwładnych, wykrađa sekrety i morduje przywódców. Na jego barkach spoczywać więc może wynik całej wojny.

Biegłości Podstawowe

Skradanie: Skradanie to sztuka bycia niezauważonym. Dzięki niej wejdiesz tam, gdzie by cię nie wpuszczono, ukryjesz się przed prześladowcami i unikniesz nakrycia w kompromitującej sytuacji. Biegłości tej używa się zwykle w Testach Przeciwnych do Dowcipu.

Śledzenie: Potrafisz stopić się z tłumem i dyskretnie za kimś podążać, o ile rzecz dzieje się w mieście lub innym tego typu terenie. Jeśli robisz wszystko, jak trzeba, śledzony nie ma prawa zorientować się, że za nim idziesz. Biegłości tej używa się zwykle w Testach Przeciwnych do Dowcipu.

Biegłości Zaawansowane

Czytanie z ruchu warg: Choćbyś szeptał jak najciszej, twe sekrety nie są bezpieczne – zdradzić cię może nawet ruch ust. Posiadając tę Biegłość potrafisz poznać plany i zamierzenia osób, rozmawiających w drugim końcu sali balowej. Oczywiście, doświadczeni dworzanie skrywają usta za wachlarzem lub woalem.

Falszowanie: Podpis i pieczęć to jedyne sposoby, pozwalające upewnić się, że dokument jest autentyczny. A ty potrafisz je podrabiać. Zasady Falszowania znajdują się w „Przewodniku MG”.

Mowa gestów: Słowa można podsłuchiwać, z ruchu warg można czytać – jeśli więc chcesz mieć pewność, że wiadomość trafi wyłącznie

do adresata, posłużyć się musisz językiem bardzo subtelnych gestów i poruszeń palcami (opracowanym w Vodacce). Przy użyciu tej Biegłości możesz przekazać informację powołanej osobie, nie zamieniwszy z nią ani słowa.

Przebieranie: Skrywszy twarz pod kapturem zwrócisz na siebie więcej uwagi, niż zamierzałeś – wystarczy jednak wetrzeć swe włosy trochę sadzy, zgarbić się, przebrać w prosty strój i już stajesz się kolejnym, niczego nie świadomym sługą, usługującym podczas balu. Gdy posługujesz się tą Biegłością, wykonujesz Test Prosty, którego rezultatem jest PT zdemaskowania cię.

Przekupywanie: Odpowiednio umieszczona sumka potrafi przyspieszyć ruch kół maszyny biurokracji, otworzyć drzwi lub sprawić, że siepacze szybko zmieniają stronę. Wiesz komu, kiedy i ile.

Przesłuchiwanie: Przemoc psychiczna i fizyczna bywa równie skutecznym środkiem perswazji, jak delikatny dotyk pięknej damy. Wiesz, jak przesłuchiwać – doskonale zdajesz sobie sprawę, jak daleko możesz się posunąć i kiedy przesłuchiwany kłamie.

Szczerłość: Nawet najsubtelniejsze kłamstwo nie zda się na nic, jeśli głos drży ci się strachu, a w oczach maluje się poczucie winy. Wymowność odpowiada za to, jak gładkie są twoje słówka, Szczerłość zaś nadaje im pozór prawdy, sprawiając, że najbezpieczniejsze nawet łgarstwo brzmi uczciwie i szlachetnie.

Szyfrowanie: Gdy trzeba przesłać wiadomość tak dyskretnie, jak to tylko możliwe, w sposób uniemożliwiający komukolwiek poznanie jej treści, najczęściej zapisuje się ją szyfrem, zrozumiałym tylko dla wybranych. Dzięki tej Biegłości zaliczasz się w ich szeregi.

Trucicielstwo: Gdy dyplomacja zawiedzie, a zwycięska kampania wojenna nie wchodzi w grę, wystarcza niekiedy sięgnąć po uncję arszeniku. Posiadając tę Biegłość wiesz, jakiej trucizny użyć, jaką jej ilość zastosować i jak samemu zabezpieczyć się przed jej działaniem. Szczegółowe zasady używania Trucicielstwa zna twój MG.

Ukrywanie: Kobieta, która ukryła w gorsecie sztylet, może się obronić, nawet, jeśli wygląda na bezbronną. Biegłość

ta przyda się, jeśli zechcesz wnieść pistolet na dobrze strzeżoną salę balową lub wytrych do więziennej celi. Wykonujesz w tym celu Prosty Test, którego rezultatem jest PT rzutu wymaganego, by spostrzec ukryty przedmiot. Jeśli ktoś cię przeszukuje, otrzymuje Dodatkowe Podbić – gdy robi to gruntownie, ilość Dodatkowych Podbić wzrasta do dwóch.

Uczony

To właśnie uczeni Thei odpowiedzialni są za jej dojrzałość społeczną i technologiczną. Są wśród nich mole książkowe, które nie wychylają nosa z bibliotek i laboratoriów, oraz mężni odkrywcy, penetrujący śmiertelnie niebezpieczne ruiny Syrnów w poszukiwaniu z dawna zapomnianych prawd.

Biegłości Podstawowe

Badanie: To, co niewiadome, może okazać się najcenniejszą częścią każdej gałęzi wiedzy, zwłaszcza, jeśli umiesz pozyskiwać istotne informacje. Nauczyłeś się, jak zdobywać wiedzę – gdzie szukać i kogo pytać.

Filozofia: Za faktami kryją się idee – i to właśnie one kształtują postać świata. Twoim hobby są filozoficzne debaty, które, przy pomocy tej Biegłości, z łatwością wygrywasz.

Historia: Historia to nie tylko zbiór opowieści o tym, co było, lecz źródło nauki dla wszystkich, którzy chcą słuchać. To właśnie dzięki uczonym historykom udawało się nie raz zmienić tragiczną porażkę w chwalebne zwycięstwo, tak na polu bitwy, jak w subtelnym świecie polityki. Znasz dobrze sprawy przeszłości i wiesz, jak mają się do dnia dzisiejszego.

Matematyka: Mówią: „liczby określają świat” – a ty jesteś pewien, że mają rację. Pomiary, nawigacja, rozmieszczanie wojsk, a nawet targowanie – wszystko to wymaga liczenia. Jak dobrze, że odrobiłeś lekcje...

Biegłości Zaawansowane

Astronomia: Znajomość nazw i położenia gwiazd może być tematem interesującej wymiany uwag nad biesiadnym stołem, lecz i ocalić statek, zagubiony na morzu. Z nieba czytasz jak z książki, dzięki gwiazdom określając upływ czasu i odległość między dwoma punktami oraz imponując pięknym paniom.



Filozofia naturalna: Filozofia naturalna obejmuje chemię i fizykę. To dzięki niej rozumiesz (jako-tako) niezmiennie prawa, rządzące światem – ciążenie czy bezwładność – i pewnie mógłbyś wytwarzać słabe kwasy czy stal, gdybyś tylko zapamiętał stosowne wzory.

Prawo: Prawo zmienia się, zależnie od kraju – a niekiedy i zależnie od dnia. I nawet najbardziej przejrzysty przepis można obrócić tak, by użyć go przeciw ignorantowi. Posiadając tę Biegłość nie tylko znasz aktualne prawa obowiązujące w twojej ojczyźnie, ale potrafisz szermować paragrafami, by wykaraskać się z kłopotliwej sytuacji.

Teologia: Woli boskiej pojąć się nie da, wiadomo jednak, że jest słuszna. Ty jednak z zapalem studiowałeś rozmaite wierzenia, by, niezależnie od własnych poglądów, szukać związków pomiędzy nimi. Wiesz, do kogo się ludzie modlą, jakimi słowami, i jak wiara wpływa na ich codzienność.

Wiedza tajemna: Wiedza tajemna jest... tajemna, trudno zatem ją zdobyć. Tobie udało się wejść w posiadanie pewnych informacji – znasz jakiś banalny fakt dotyczący któregoś rodzaju czarnoksiężstwa lub rozwiązanie starożytnej łamigłówki.

Żeglarz

Żeglarz żyje na morzu, pracując na okręcie. Co znaczy, że dobrze zna wiatr i wie, jak wpływa on na takielunek, potrafi wyznaczyć pozycje obserwując gwiazdy, trzymać obrany kurs, nawet strzelać z dział do wrogich jednostek. Uczy się więc mnóstwa rzeczy, które czynią z niego wartościowego członka załogi.

Biegłości Podstawowe

Balansowanie: Gdy statek miota się po wzburzonych falach, a kapitan każe ci wspiąć się na maszt i zwinąć żagle, to właśnie Balansowanie ratuje ci życie. Mówiąc wprost, jest to sztuka unikania upadku nawet w najtrudniejszych warunkach. Używa się jej w charakterze Biegłości Obrony podczas walki na pokładzie okrętu oraz w sytuacjach, gdy nie masz pewnego oparcia dla stóp. MG poda ci PT wykonywania konkretnych czynności na statku oraz we wszystkich podobnych okolicznościach.

Węzły: Za pomocą tej Biegłości zawiążesz wszystkie węzły, których znajomości wymaga się od żeglarza i odróżnisz węzeł wantowy od refowego.

Wspinanie: Potrafisz znajdować oparcie dla dłoni i stóp, używać narzędzi do wspinaczki – a przede wszystkim wybierać najłatwiejszą drogę w górę. Jeśli ktoś cię zaatakuje, gdy będziesz się wspinąć, Wspinanie posłuży ci za Biegłość Obrony.

Żeglowanie: Znasz się na zawilosciach takielunku – wiesz, co to kliwer, gdzie znaleźć bezan, jak zamykać luki i ustawiać żagle na wiatr. Mało tego – umiesz naprawić nadwreżony maszt i polatać żagiel.

Biegłości Zaawansowane

Kartografia: Używając stosownych narzędzi kartograficznych potrafisz wyrysować wcale dokładną mapę – a za mapy, na których można polegać, niektórzy ludzie gotowi są słono zapłacić. Jeśli rzut ci się uda, twoja mapa okazuje się precyzyjna i wiarygodna. W przypadku porażki wyślesz pewnie nieszczęsny statek wprost na Siódme Morze...

Morskie opowieści: Znasz wszystkie legendy i historie, które opowiadają sobie marynarze. Jeśli jakaś wyspa cieszy się opinią nawiedzonej, potrafisz zwykle wyjaśnić, czyjeż to duchy na niej pokutują.

Nawigacja: Gdy masz swoje przybory i zestaw morskich map, potrafisz poprowadzić okręt na pełne morze, nie gubiąc się przy tym dokumentnie, i przekazać stosowne dane sternikowi. Udany test tej Biegłości pozwala wyznaczyć właściwy kurs, w przypadku niepowodzenia szukaj się jednak, że załoga zagubionej jednostki przeciągnie cię pod kilem. Zasady żeglowania znajdują się w „Przewodniku MG”.

Pływanie: O ile nie jesteś zanedo obciążony, całkiem wprawnie utrzymujesz głowę ponad wodą (w przypadku sztormów i rekinów reklamacji nie uwzględnia się). Zasady pływania (i tonięcia) znajdują się w „Przewodniku MG”.

Przepowiadanie pogody: Może odzywa się twoja podagra, może rwie cię w stawach, albo zwyczajnie wiesz, czego wypatrywać – zawsze jednak umiesz powiedzieć, że zbliża się sztorm, zwykle określając nawet, jaki bę-



dzie silny. Zasady dotyczące pogody znajdują się w „Przewodniku MG”

Skakanie: Skaczesz wyżej i dalej niż większość ludzi – to bezcenna umiejętność, gdy badasz starożytny grobowiec lub uciekasz po miejskich dachach. Ponadto, gdy skaczesz, to właśnie jest twoja Biegłość Obrony.

Sterowanie: Mając do dyspozycji kompas, widząc wysokość słońca i położenie gwiazd, potrafisz utrzymać kurs, który wyznaczył nawigator, zważając przy tym na podwodne skały i mielizny. Wiesz również, jak utrzymać statek na powierzchni, gdy wokół szaleje sztorm. Zasady żeglowania znajdują się w „Przewodniku MG”.

Umiejętności Wojenne

Umiejętności Wojenne oddzielone są od Zawodowych, ponieważ wykupuje się troszkę inaczej, a część z nich posiada własne reguły. Tworząc Bohatera nie możesz wyposażać go w Biegłość Wojenną wyższą, niż 3.

Atleta

Atleta stara się być szybszym, silniejszym czy zręczniejszym, niż większość ludzi. Takich umiejętności potrzeba, na przykład, w najeżonych pułapkami syrneckich grobowcach.

Biegłości Podstawowe

Rzucanie: Potrafisz rzucić czymś dalej i celniej, niż osoba niewyszkolona. Umiejętność taka przydaje się, gdy trzeba rzucić komuś pistolet lub umieścić kotwiczkę tam, gdzie się znaleźć powinna. Tej Biegłości nie używa się do ataków.

Sprint: Gdy pojawia się straszliwe zagrożenie, potrafisz dokonać prawdziwych cudów szybkości. I choć nie zdołasz mknąć z taką prędkością przesadnie długo, przez tę krótką chwilę na pewno cię nie dostanie. Gdy biegniesz, używasz Sprintu w charakterze Biegłości Obrony.

Uchyłanie: Uchyłanie to sztuka przemieszczania ciała w miejsce, którego nie zajmuje właśnie ostrze przeciwnika. Uży-

wasz jej w charakterze Biegłości Obrony, kiedy nie masz akurat żadnego oręża.

Wspinanie: Potrafisz znajdować oparcie dla dłoni i stóp, używać narzędzi do wspinaczki – a przede wszystkim wybierać najłatwiejszą drogę w górę. Jeśli ktoś cię zaatakuję, gdy będziesz się wspinąć, Wspinanie posłuży ci za Biegłość Obrony.

Biegłości Zaawansowane

Bieganie: Potrafisz pokonać biegiem wielki dystans, nie wyczerpując się przy tym zupełnie. Wiesz, jak rozłożyć siły i jak oddychać podczas biegu.

Dyndanie: Nauczyłeś się zręcznie bujać na linach, żyrandolach i tak dalej. Gdy atakują cię, a ty właśnie dyndasz, używasz Dyndania jako Biegłości Obrony.

Dźwiganie: Ciężary podnosić można na dwa sposoby – dobry i zły. Jeśli podnosisz coś złe, możesz wyrządzić sobie straszną krzywdę. Szczęśliwie, dzięki tej Biegłości możesz unosić ciężkie obiekty, znacznie mniej ryzykując.

Pływanie: O ile nie jesteś zanadto obciążony, całkiem wprawnie utrzymujesz głowę ponad wodą (w przypadku sztormów i rekinów reklamacji nie uwzględnia się). Zasady pływania (i tonięcia) znajdują się w „Przewodniku MG”.

Przepuszczenie: Bardzo doświadczeni wojownicy potrafią czasem przyjąć dogodniejszą do ataku pozycję nawet, gdy unikają ostrza przeciwnika. Za każdym razem, gdy uda ci się Aktywna Obrona, możesz zmniejszyć swoją następną Kość Akcji o wartość równą Poziomowi tej Biegłości – choć nie możesz uczynić jej niższą, niż obecna Akcja.

Przetaczanie: Gdy toczysz się lub pełzasz po podłodze, używasz właśnie tej Biegłości. Przydaje się ona szczególnie, gdy musisz użyć stołu w charakterze tymczasowej osłony, lub prześliznąć pod walącą się ścianą. Tej Biegłości używasz do Obrony, jeśli się toczysz lub czołgasz.

Skakanie: Skaczesz wyżej i dalej niż większość ludzi – to bezcenna umiejętność, gdy badasz starożytny grobowiec



lub uciekasz po miejskich dachach. Ponadto, gdy skaczesz, to właśnie jest twoja Biegłość Obrony.

Upadanie: Poszukiwacze przygód co i rusz gdzieś spadają – nic dziwnego, że nauczyłeś się upadać właściwie. Wiesz, jak zamortyzować upadek ramionami i jak przetoczyć się po wylądowaniu (co, oczywiście, nic ci nie pomoże, jeśli dno dołu najeżone jest kolcami). Za każdy Poziom tej Biegłości otrzymujesz o jedną kostkę obrażeń od upadku mniej.

Broń ciężka

Nie każdy wojownik na świecie przyzwyczaił się już do nowoczesnego, analitycznego sposobu walki mieczem. Dzięki tej Umiejętności Bohater posługiwać się może ciężkimi mieczami (czyli wszystkimi, wyjąwszy wymienione w opisie umiejętności Fechtunek), toporami i maczugami. Oczywiście, wyszły z mody – ale to nie odebrało im skuteczności. Broń Ciężką dzierży się w obu rękach.

Biegłości Podstawowe

Atak (Broń ciężka): Atak to, krótko mówiąc, zdolność trafiania w cel. Pamiętaj, że Broń Ciężka zadaje 3z2 obrażeń.

Parowanie (Broń ciężka): Parowanie polega na umieszczeniu broni na drodze ciosu przeciwnika. Biegłości tej używać możesz do Obrony, gdy parujesz bronią ciężką.

Biegłości zaawansowane

Brak.

Broń drzewcowa

Piki pojawiają się na polach bitewnych Thei równie często, jak muszkiety – pozwalają utrzymać przeciwnika na dystans, gdy strzelcy przeładowują broń.

Biegłości Podstawowe

Atak (Broń drzewcowa): Atak to, krótko mówiąc, zdolność trafiania w cel.

Parowanie (Broń drzewcowa): Parowanie polega na umieszczeniu broni na drodze ciosu przeciwnika. Bie-

głości tej używać możesz do Obrony, gdy parujesz bronią drzewcową.

Biegłości Zaawansowane

Trzymanie pozycji: Jeśli przyjdzie ci bronić się bronią drzewcową przeciwko szarży kawalerii czy piechoty, Trzymanie pozycji przyda ci się bardziej, niż Atak. Gdy deklarujesz ten właśnie manewr, rzucasz za atak używając Trzymania pozycji. Jeśli trafisz, dodajesz aktualną Sumę Inicjatywy celu do obrażeń.

Broń palna

Choć pistolety i muszkiety są bronią stosunkowo nową, stają się szybko najpopularniejszym orężem na świecie. Szczęśliwie – czy może nieszczęśliwie – broń palna odznacza się niską celnością.

Biegłości Podstawowe

Atak (Broń palna): Atak to, krótko mówiąc, zdolność trafiania w cel. Przeładowanie pistoletu wymaga 20, a muszkietu 30 Akcji (innymi słowy, nie zwracaj sobie tym głowy podczas walki – skończy się, a ty wciąż będziesz ubijać proch). Biegłością tą posługujesz się również, strzelając z miotacza haków. PT zaczepienia haka wynosi 5 + modyfikator zasięgu.

Biegłości Zaawansowane

Ładowanie (Broń palna): Za każdy Poziom tej Biegłości skracasz czas ładowania muszkietu i pistoletu o 2 Akcje.

Dowódca

Mądry władca wie, że by jego kraj przetrwał, trzeba zdolnych dowódców. General jest spoiwem, które zmienia żołnierzy w armię – rozpadłaby się bez jego umiejętności dyplomatycznych i strategicznych.

Biegłości Podstawowe

Strategia: Strategia pozwala planować bitwy i ruchy wojsk na wielką skalę. Wiesz, kiedy kawaleria powinna zaszarżować na flankę przeciwnika i jaki teren najłatwiej obronić. Tej Biegłości używa się (przeważnie) podczas prowadzenia bitew, reguły których zwarto w „Przewodniku MG”.



Taktyka: Taktyka pozwala dowodzić w bitwie oddziałem żołnierzy, zgodnie z rozkazami posiadającego (miejmy nadzieję) Strategię wodza. Potrafisz uformować i zmienić szyk, uderzyć na wroga lub przeprowadzić ludzi pod gradem kul. Tej Biegłości używa się (przeważnie) podczas prowadzenia bitew, reguły których zawarto w „Przewodniku MG”.

Biegłości Zaawansowane

Artyleria: Gdy strzela się z działa, dowódca jego obsady używa Artylerii w charakterze Biegłości Ataku. Jeśli jednak działo znajduje się na statku, powinieś posłużyć się Artylerią pokładową (patrz niżej).

Artyleria pokładowa: Nielatwo przyzwyczaić się do bezustannego kołysania okrętu, zwłaszcza, jeśli usiłuje się strzelić w takich warunkach z działa. Żeglarze, posiadający tę Biegłość, znają się na stosowanych wówczas sztuczkach i potrafią wyliczyć moment dogodny do oddania salwy. Gdy strzela się z dział umieszczonych na okręcie, wykorzystuje się Artylerię pokładową dowódcy jego obsady w charakterze Biegłości Ataku.

Dyplomacja: Sztuka dyplomacji to sztuka kompromisu – słowa powstrzymały więcej wojen, niż proch zdołał wywołać. Twe gorące zapewnienia uspokoić potrafią najbardziej nawet rozwścieczonego szermierza i sprawić, że twoja krew zostaje tam, gdzie jej miejsce – w żyłach.

Kartografia: Używając stosownych narzędzi kartograficznych potrafisz wyrysować wcale dokładną mapę – a za mapy, na których można polegać, niektórzy ludzie gotowi są słono zapłacić. Jeśli rzut ci się uda, twoja mapa okazuje się precyzyjna i wiarygodna. W przypadku porażki wyślesz pewnie nieszczęsny statek wprost na Siódme Morze...

Przewodzenie: Gdy posłużysz się już Zagrzewaniem, by ludzie w ciebie uwierzyli, czas na Przewodzenie, byś nie zawiódł ich oczekiwań. Potrafisz określić, czym powinien się zajmować każdy z twoich ludzi i poradzić mu, jak lepiej wykonywać obowiązki, nie zawadzając mu przy tym. Tej Biegłości używa się (przeważnie) podczas prowadzenia bitew, reguły których zawarto w „Przewodniku MG”.





Zagrzewanie: Potrafisz tchnąć w serca ludzi wolę zwycięstwa. Słyszac two przemówienie przed i w trakcie bitwy, żołnierze rozumieją, że nikt nie zdoła ich pokonać, że podejmujesz właściwe decyzje i że ofiara ich życia nie pójdzie na marne. Tej Bieglności używa się (przeważnie) podczas prowadzenia bitew, reguły których zawarto w „Przewodniku MG”.

Zaopatrzenie: Wojny wygrywają armie, których żołnierze są lepiej odżywieni i bardziej wypoczęci. Zaopatrzenie pozwala ci ocenić, ile zapasów armia pochłonie i skąd najlepiej zapewnić ich dopływ. Tej Bieglności używa się (przeważnie) podczas prowadzenia bitew, reguły których zawarto w „Przewodniku MG”.

Zasadzki: Potrafisz zauważyć dogodne do zasadzki miejsce i stwierdzić, czy ktoś się w nim czai. Oczywiście, Bieglność ta działa w obie strony – możesz dzięki niej samemu się na kogoś zasadzić. Zasady używania tej Bieglności znajdują się w rozdziale „Drama” (str. 190).

Fechtunek

Bohaterowie ćwiczeni w sztuce fechtunku mają pojęcie o współczesnych teoriach i praktyce walki bronią białą. Dzięki tej Umiejętności postać posługiwać się może bronią szermierczą, w rodzaju rapiera, floretu, pałasza czy szpady. Jest też ona podstawą szkolenia, prowadzonego w Szkołach Szermierczych Thei.

Bieglności Podstawowe

Atak (Fechtunek): Atak to, krótko mówiąc, zdolność trafiać w cel.

Parowanie (Fechtunek): Parowanie polega na umieszczeniu szpady na drodze ciosu przeciwnika. Bieglności tej używać możesz do Obrony, gdy parujesz bronią szermierczą.

Bieglności Zaawansowane

Brak.

Jeździec

Bohater, biegły w tej Umiejętności, może skoczyć na grzbiet każdego właściwie, ujeżdżonego wierzchowca i z minimalnym wysiłkiem nim powodować. Dodatkowy trening pozwala nadto nauczyć się kilku innych sztuczek.

Bieglności Podstawowe

Jazda wierzchem: Tej Bieglności używasz, gdy najzwyczajniej na świecie jedziesz konno. MG zarządził będzie testy za każdy mniej codzienny manewr: gdy puścisz się w cwał (PT 10), gdy zwierzę stanie dęba (PT 15) lub gdy spróbujesz przeskoczyć przez przeszkodę (PT 20). Dobrze wyszkolony koń zmniejszy powyższe Poziomy Trudności o 5.

Bieglności Zaawansowane

Dosiadanie: Zdarza się czasem, że trzeba wskoczyć na siodło i jak najspieszniej się oddalić. Niniejsza Bieglność po-



zwala wskoczyć na grzbiet konia w biegu (PT 15) lub z wysokości pierwszego pięta (PT 20).

Tresura: Biegłość ta pozwala udomowić zwierzę, nauczyć je sztuczek, wyszkolić do ataku czy wpoić posłuszeństwo. Sugestie odnośnie Tresury znajdują się w „Przewodniku MG”.

Woltyżerka: Woltyżerka pozwala stanąć w siodle (PT 15), stanąć na grzbiecie na rękach (PT 20), zwiesić się z siodła, by skryć za ciałem konia (PT 20) i wykonywać podobnie efektowne sztuczki. Dobrze wyszkolony koń zmniejszy powyższe Poziomy Trudności o 5.

Kusznik

Choć kusze raptownie wychodzą z mody, wciąż cieszą się popularnością wśród niektórych żołnierzy i skrytobójców. Broń ta ma swoje zalety – jest cicha i łatwa w obsłudze.

Biegłości Podstawowe

Atak (Kusza): Atak to, krótko mówiąc, zdolność trafiania w cel. Przeladowanie kuszy wymaga 6 Akcji.

Brzechwiarz: Potrafisz wykonywać i reperować strzały – a przynajmniej ich brzechwy i lotki, odlewaniem gro-tów zajmuje się bowiem najczęściej kowal. Biegłość ta bardzo przydaje się łucznikom, zwiększając ich, jakże ograniczony, asortyment pocisków. Po każdej potyczce, w której posługiwałeś się łukiem, rzuć na Brzechwiarza. Za każde 10 uzyskanych punktów doprowadzasz jedną strzałę do kondycji, w której można się nią ponownie posłużyć.

Biegłości Zaawansowane

Ładowanie (Kusza): Za każdy Poziom tej Biegłości zmniejszasz czas ładowania kuszy o 1 Akcję – czyli osobę, której Ładowanie wynosi 5 potrafi naciągnąć broń jednym, błyskawicznym ruchem.

Łucznik

Trzeba poświęcić wiele lat, by stać się naprawdę znakomitym łucznikiem. Taki zawsze znajdzie zajęcie w dowolnej armii świata i zdoła zdobyć mięso na każ-

dy posiłek. Sławą najlepszych na świecie cieszą się łucznicy z Avalonu.

Biegłości Podstawowe

Atak (Łuk): Atak to umiejętność trafiania z łuku w cel. Zwykle wymaga on jednej Akcji na naciągnięcie cięciwy i jednej na wypuszczenie strzały.

Brzechwiarz: Potrafisz wykonywać i reperować strzały – a przynajmniej ich brzechwy i lotki, odlewaniem gro-tów zajmuje się bowiem najczęściej kowal. Biegłość ta bardzo przydaje się łucznikom, zwiększając ich, jakże ograniczony, asortyment pocisków. Po każdej potyczce, w której posługiwałeś się łukiem, rzuć na Brzechwiarza. Za każde 10 uzyskanych punktów doprowadzasz jedną strzałę do kondycji, w której można się nią ponownie posłużyć.

Biegłości Zaawansowane

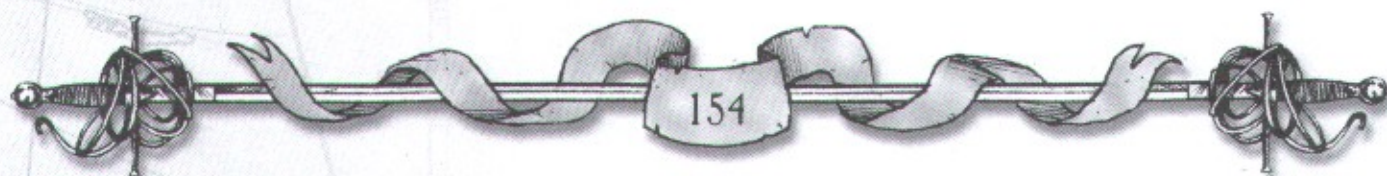
Konne łucznictwo: Tej Biegłości używasz, gdy strzelasz z łuku, jadąc wierzchem.

Sztuczki strzeleckie: Za każdy Poziom Sztuczek strzeleckich zmniejszasz o 5 wszelkie ujemne modyfikatory trafienia (wynikające z zasięgu, osłony itp.), nie możesz jednak zmniejszyć PT poniżej zwyczajnego PT trafienia przeciwnika. Jeśli więc PT trafienia celu wynosi 15, plus 15 w związku z modyfikatorami, łucznik z 5 Poziomami Sztuczek strzeleckich zniweluje wszystkie modyfikatory, nie obniży jednak Trudności trafienia poniżej pierwotnych 15.

Szybki strzał: Posiadłszy odpowiednio duże umiejętności, łucznik może skoncentrować się na szybkości równie mocno (lub mocniej), jak na celności. Dzięki tej Biegłości możesz na jednej akcji naciągnąć łuk i zeń wystrzelić, celny strzał wymaga jednak dwóch Podbić. Gdy strzelasz i napinasz łuk na jednej akcji, testujesz Szybki strzał zamiast Ataku. Biegłości tej nie można używać podczas jazdy konnej.

Nieczysta walka

Subtelna sztuka pięściarstwa nie jest dla każdego – są przecież i tacy, którym wydaje się, że *fair play* to prosta droga do trumny.





Biegłości Podstawowe

Atak (Nieczysta walka): Atak to, krótko mówiąc, zdolność trafiania w cel. Tej Biegłości powinieneś używać, jeśli dany typ ataku nie znajduje się wśród Biegłości Zaawansowanych niniejszej Umiejętności. Pamiętaj, Współczynnik Obrażeń ataku gołymi rękami wynosi 0z1.

Biegłości Zaawansowane

Atak (Broń improwizowana): Atak to, krótko mówiąc, zdolność trafiania w cel. Biegłości tej używasz, gdy posługujesz się przedmiotem, nie opisanym przez żadną inną Biegłość Ataku (na przykład stołem, kuflem lub kompanem). Zasady stosowania broni improwizowanej znajdziesz na stronie 188.

Kopnięcie: Kopnięciem zadajesz wprawdzie 0z2 Obrażeń, PT trafienia celu wzrasta jednak o 10. Musisz zadeklarować je, zanim wykonasz test ataku, rzucasz bowiem za tę właśnie Biegłość.

Parowanie (Broń improwizowana): Parowanie polega na umieszczeniu broni improwizowanej na drodze ciosu przeciwnika. Biegłości tej używać możesz, gdy parujesz bronią nie opisaną przez żadną inną Biegłość (na przykład stołem, kuflem lub kompanem).

Rzucanie (Broń improwizowana): Tą Biegłością posługujesz się, gdy rzucasz bronią improwizowaną (czyli nie opisaną przez żadną inną Biegłość). Zasięg takiego pocisku zależy od jego wagi, zwykle jednak (w przypadku przedmiotów wielkości butelki wina lub mniejszych) wynosi 5 plus 2 razy Krzepa.

W grdykę: Przy użyciu tej Biegłości uderzasz przeciwnika prościutko w grdykę. Gdy deklarujesz taki atak, rzucasz właśnie za tę Biegłość. PT trafienia wzrasta wprawdzie o 15, jeśli jednak nie chybisz (a przeciwnik nie uniknie ciosu dzięki Aktywnej Obronie), nie rzucasz za obrażenia – zadajesz automatycznie Poważną Ranę.

Widelki: Widelki to atak, mający na celu tymczasowe oślepienie przeciwnika. By go wykonać, musisz mieć wolną rękę – deklarujesz wówczas Widelki i rzucasz za tę właśnie Biegłość. Jeśli trafisz, zadajesz 0z1 Obrażeń (w końcu uderzyłeś gołą ręką) i zmuszasz przeciwnika, by zwiększył najbliższą akcję o 1, plus 1 za każde Pod-

bicie, które wykonałeś. Jeśli opóźniona Akcja przekroczy 10, przepada.

Nóż

Łatwiej jest ukryć nóż, niż miecz, powszechnie uważa się go jednak za broń mniej niebezpieczną. Szczególną wprawą w walce na noże legitymują się często marynarze, dla których jest on narzędziem codziennej pracy.

Biegłości Podstawowe

Atak (Nóż): Atak to, krótko mówiąc, zdolność trafiania w cel.

Parowanie (Nóż): Parowanie polega na umieszczeniu broni na drodze ciosu przeciwnika. Biegłości tej używać możesz do Obrony, gdy walczysz na noże.

Biegłości Zaawansowane

Rzucanie (Nóż): Jeśli rzucasz w kogoś nożem, posługujesz się tą właśnie Biegłością. Zasięg noża to 5 plus dwa razy Krzepa.

Panzerhand

Eisenczycy stają często do walki, ubrawszy na lewa dłoń ciężką, stalową rękawicę, której używają, by wyrwać przeciwnikowi oręż. Bohater posiadający tę Umiejętność biegły jest w tej właśnie sztuce.

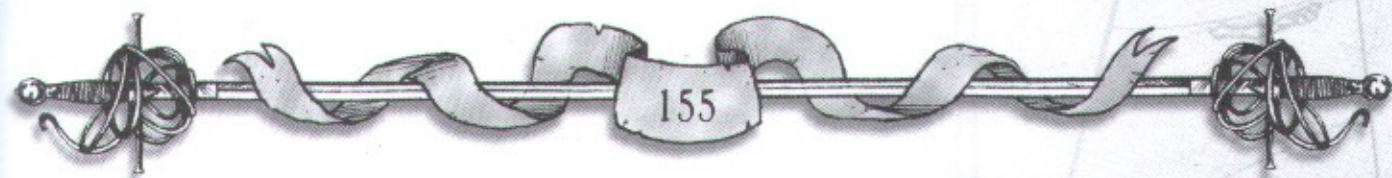
Biegłości Podstawowe

Atak (Panzerhand): Atak to, krótko mówiąc, zdolność trafiania w cel.

Parowanie (Panzerhand): Parowanie polega na umieszczeniu pancernej rękawicy na drodze ciosu przeciwnika. Biegłości tej używać możesz do Obrony, gdy posługujesz się panzerhandem.

Biegłości Zaawansowane

Hak: Hak to agresywny cios pięścią, który sprawia, że na moment się odsłaniasz. Gdy go wykonujesz, rzucasz za Hak zamiast za zwykły Atak – i, gdy trafisz, dodajesz dwie kostki do obrażeń. W tej jednak Fazie PT trafienia cię spada do 5 i nie możesz, do końca Fazy, stosować Aktywnej Obrony.





Pięściarz

I gentleman musi czasem bronić się przed zgrają napastujących go lotrów. Temu właśnie służy pięściarstwo, szlachetna sztuka samoobrony, której arkana poznajesz dzięki tej Umiejętności.

Biegłości Podstawowe

Atak (Pięściarz): Atak to, krótko mówiąc, zdolność trafiania w cel. Tej Biegłości powinien używać, jeśli dany typ ataku nie znajduje się wśród Biegłości Zaawansowanych niniejszej Umiejętności. Pamiętaj, Współczynnik Obrażeń ataku gołymi rękami wynosi 0z1.

Seria: Wykonując ten manewr, wyprowadzasz dwa błyskawiczne, następujące tuż po sobie ciosy pięścią. By się nim posłużyć, deklarujesz, że wyprowadzasz serię, a potem dwukrotnie testujesz tę właśnie Biegłość. PT trafienia atakowanego Serią przeciwnika wzrasta o 10.

Uchylenie: Uchylenie to sztuka przemieszczania ciała w miejsce, którego nie zajmuje właśnie ostrze przeciwnika. Używasz jej w charakterze Biegłości Obrony, kiedy nie masz akurat żadnego oręża.

Biegłości Zaawansowane

Hak: Hak to agresywny cios pięścią, który sprawia, że na moment się odslaniaasz. Gdy go wykonujesz, rzucasz za Hak zamiast za zwykły Atak – i, gdy trafisz, dodajesz dwie kostki do obrażeń. W tej jednak Fazie PT trafienia cię spada do 5 i nie możesz, do końca Fazy, stosować Aktywnej Obrony.

Po uszach: Używając tej Biegłości uderzasz otwartymi dłońmi w uszy przeciwnika, dezorientując go i powodując, że traci równowagę. Gdy deklarujesz taki atak, rzucasz właśnie za tę Biegłość. PT trafienia wzrasta wprawdzie o 15, jeśli jednak nie chybisz (a przeciwnik nie uniknie ciosu dzięki Aktywnej Obronie), nie rzucasz za obrażenia – zadajesz automatycznie Poważną Ranę.

Puklerz

Każdy potrafi zasłonić się puklerzem, wyszkolony żołnierz czyni zeń jednak broń zdatną i do ataku.

Biegłości Podstawowe

Parowanie (Puklerz): Parowanie polega na umieszczeniu puklerza na drodze ciosu przeciwnika. To twoja Biegłość Obrony, gdy posługujesz się puklerzem.

Biegłości Zaawansowane

Atak (Puklerz): Atak to, krótko mówiąc, zdolność trafiania w cel. Współczynnik obrażeń używanego do ataku puklerza wynosi 1z1.

Zapaśnik

Choć uznawane zwykle za rozrywkę gminu, zapasy mają również zastosowanie praktyczne. Jeśli zapaśnik zdoła wyminąć ostrze przeciwnika, zyskuje nad nim niebotyczną przewagę.

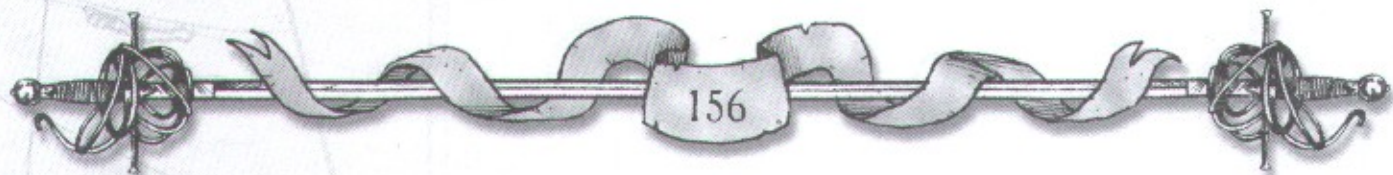
Biegłości Podstawowe

Chwyt: Chwyt to najbardziej podstawowy manewr, jaki stosuje się w Zapasach – polega na zbliżeniu się do przeciwnika i złapaniu go, by nie mógł nic zrobić. By skorzystać z tej możliwości, deklarujesz Chwyt i rzucasz na atak, używając tej właśnie Biegłości. Jeśli ci się uda, unieruchamiasz oponenta. Schwytywany może tylko podejmować próby wyswobodzenia, uderzyć cię Z czoła lub zrobić coś, co właściwie nie wymaga ruchu (na przykład pociągnąć za spust).

By przełamać chwyt przeciwnik wydać musi Kość Akcji (zgodnie z zasadami Akcji Przyspieszonych i Wstrzymanych) i wykonać test Krzepy + Chwytu, Przeciwny wobec twojej Krzepy + Chwytu. Jeśli zwycięży, uwalnia się – w przeciwnym przypadku blokada zostaje utrzymana. Z drugiej strony i tobie wolno wydać Kość Akcji (zgodnie z zasadami Akcji Wstrzymanych i Przyspieszonych) by wzmocnić uchwyt – każda wydana w ten sposób kostka zapewnia ci Dodatkowe Podbicie w teście przełamania Chwytu.

Biegłości Zaawansowane

Uścisk: Za każdym razem, gdy przeciwnik stara się wyswobodzić z twojego chwytu, ponosi jednak porażkę, oraz gdy Runda się kończy, rzuć ilością kostek równą Poziomowi tej Biegłości i zatrzymaj jedną. Przeciwnik otrzymuje tyle Obrażeń i musi natychmiast wykonać Test Zranienia.





Wywinięcie: Gdy usiłujesz przełamać Chwyt, w którym się znalazłeś, każdy Poziom tej Biegłości neguje jedno Dodatkowe Podbicie, które chwytający otrzymał, wzmacniając uścisk.

Z czoła: Atak z czoła jest potężny i zadaje duże obrażenia – niestety, również tobie. Możesz zeń skorzystać wyłącznie, gdy dochodzi do Chwytu – nieważne, czy jesteś chwytającym, czy schwytanym. Jeśli trafisz, zadajesz przeciwnikowi 3x1 obrażeń, sobie zaś 1x1 obrażeń (pamiętaj, by do obu dodać Krzepę). Jeżeli, w wyniku ataku Z czoła, przeciwnik otrzymuje Poważną Ranę, a to on cię chwycił, Chwyt zostaje zerwany.

Złamanie: Przy pomocy tej Biegłości możesz poważnie uszkodzić rękę lub nogę przeciwnika. Po pierwsze, musisz go schwytać, potem zaś deklarujesz, którą kończynę usiłujesz złamać i rzucasz za atak przy użyciu Złamania. PT trafienia wzrasta wprawdzie o 10, jeśli jednak odniesiesz sukces, zamiast rzucać za obrażenia zadajesz automatycznie Poważną Ranę. Gdy uda ci się złamać przeciwnikowi rękę lub nogę, chwyt zostaje automatycznie przerwany.



Amnezja

Nie masz pojęcia kim jesteś ani co tutaj robisz, masz jednak absolutną pewność, że ktoś to wie. Bo, koniec końców, gdyby nie wiedzieli, nie próbowali by cię zabić, prawda? Amnezja nie zmniejsza twoich Cech, Umiejętności ani Biegłości, sprawia jednak, że przeszłość jest dla ciebie czystą kartą. Oczywiście, wszyscy, których opuściłeś, wciąż żyją gdzieś, czekając na twój ewentualny powrót. Ilość punktów, wydanych na

Amnezję określa, jak niebezpiecznych faktów nie pamiętasz i kto czeka tylko, by uzupełnić twój dziurawy umysł o gustowną, ołowianą kulę.

Lęk

Na dnie twojego serca mieszka straszliwy lęk: przed ciemnością, otwartą przestrzenią, ludźmi czy też magią. Niezależnie od powodów, ma zawsze ten sam rezultat: podczas każdej Rundy w obecności przedmiotu strachu możesz: 1) poświęcić tyle Akcji, ile punktów zainwestowałeś w Zaszłość lub 2) zatrzymać wszystkie Akcje, musisz je jednak przeznaczyć na ucieczkę od źródła strachu lub na obronę przed nim (tzn. w tej Rundzie nie wolno ci robić nic innego, nawet atakować).

Nemezis

Jest na tym świecie ktoś, kto zrobił czarną listę, a ty trafiłeś na jej szczyt. Wszedłeś mu w drogę i od tej pory za punkt honoru ma psucie ci szyków i wtrącanie się do twoich spraw. Nie zamierza cię zabić – wystarczy, że zmieni twoje życie w koszmar. Oczywiście, ważniejsze od dręczenia cię jest dlań własne życie, kiedy jednak tylko może, stara się zalać ci sadła za skórę. Wartość Zaszłości oznacza, jak często Nemezis się pojawia i jak bardzo potrafi uprzykrzyć ci życie.

Pokonany

W którymś momencie życia zostałeś pokonany, zdecydowanie i haniebnie pobity, i po dziś dzień żyjesz z piętnem wstydu. Marzysz tylko o tym, by zmasać plamę na honorze, każdego dnia usiłując postawić się w podobnej sytuacji, by szlifować umiejętności w nadziei, że tym razem ci się uda. Oczywiście, co rusz wpadasz z tego powodu w tarapaty i zmagać się musisz zarówno z niebezpieczeństwem, jak z samym sobą. Wartość Zaszłości określa, jak straszliwe czeka cię wyzwanie i jak desperacko chcesz mu sprostać.

Pomyłona tożsamość

Ile razy byś się nie tłumaczył, i tak cię nie posłuchają. Są pewni, że jesteś osobą, której szukają i nie wiesz, jak ich przekonać, iż to nieprawda. Sądzą, że wiesz o sprawach, o których nie masz pojęcia. Wierzą, iż masz coś, czego





nie posiadasz. Czegoś od ciebie chcą, nie mówią jednak, o co chodzi. I pewnie przejrzą na oczy dopiero, gdy zamęcą cię na śmierć.

Przeklęty

Kłątwa może być prosta, jak niemożność wytrwania w stałym związku, lub złożona, w rodzaju skazania na nieśmiertelność do chwili odnalezienia prawdziwej miłości. Ofiara może znać wszystkie jej ponure szczegóły albo zachodzić w głowę, czemu wciąż przytrafia się jej ta sama przykreść. Może wierzyć w klątwę, uznawszy, że losu nie da się odwrócić, lub miotać się, by za każdym razem uniknąć nieuniknionego. Tak, czy inaczej, jeśli wykupisz tę Zaszłość, twoja klątwa okaże się prawdziwa, namacalna i nieodwracalna (przynajmniej na razie).

Najpopularniejszym przeklinającym są w „7th Sea” Wiedźmy z Vodacce, masz jednak do wyboru wiele równie barwnych opcji – przekląć cię mogła porzucona kochanka, rządny zemsty lord, a nawet jednooki włóczęga. Niezależnie od przyczyny, ustalić musisz trzy elementy klątwy. Pierwszy i drugi są ściśle związane: określ, kiedy rzecz następuje (czyli okoliczność) i co dokładnie się dzieje (czyli efekt). Po trzecie, zastanów się, co musisz zrobić, by pozbyć się klątwy, czyli jaka jest twoja pokuta (może ją również określić wyłącznie MG, jeśli tak on, jak gracz sobie tego życzą – niektórzy z przyjemnością odkrywają rodzaj pokuty już podczas gry). Prawie wszystkie klątwy są bardzo ściśle i zbudowane tak, jak podano wyżej.

Ilość punktów, wydanych na klątwę, określa, jak często zachodzą stosowne okoliczności oraz jak straszliwe ma ona efekty. Rezultatem wydania jednego punktu będzie proste przekleństwo (jak „nigdy nie znajdziesz zupełnego szczęścia w miłości” czy „zawsze będziesz we wszystkim drugi”) lub przepowiednia drobnego, choć nieuniknionego, zdarzenia. Za dwa punkty dostaniesz coś gorszego (w rodzaju „zdradzisz osobę, którą najbardziej kochasz”), za trzy zaś – zupełnie strasznego i zagrażającego życiu (czyli „każdy, kogo dotkniesz, umrze w straszliwych męczarniach”). Ilość punktów nie ma zwykle związku z rodzajem pokuty.

Przysięga

Dane słowo to słowo honoru, a honor to życie. A przynajmniej tak uczyli cię w Akademii... Wierzysz, że słowa nie można cofnąć i kiedy coś obiecasz – czy to komuś, czy samemu sobie – nic nie powstrzyma cię od wypełnienia zobowiązania, choćbyś miał postradać przy tym życie. Wartość Zaszłości określa, jak trudno dotrzymać Przysięgi i jak straszliwe czekają cię przy tym niebezpieczeństwa.

Rywal

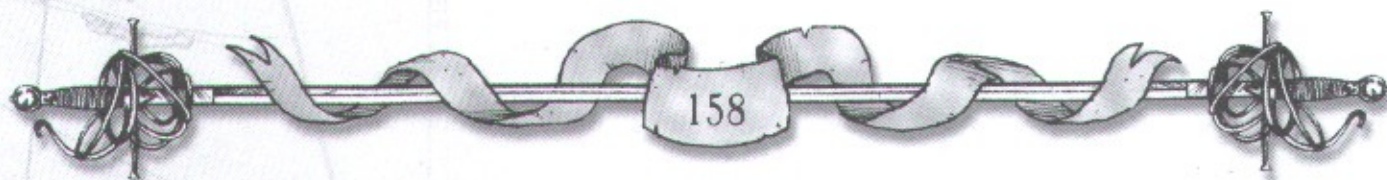
Nie jest twoim wrogiem – w gruncie rzeczy może być najlepszym przyjacielem. Kim by nie był, bezpośrednio rywalizujecie w czymś, co jest dla ciebie bardzo ważne. Możecie zatem ubiegać się o rękę twojej ukochanej, rywalizować o stanowisko w Słonecznej Gwardii lub od lata mierzyć się na szpady – i on jest wciąż o włos lepszy od ciebie. Tak, nie musi być twoim wrogiem, lecz jaka przyjaźń przetrwa tyle lat rywalizacji?

Sekretna tożsamość

Czy o tym wiesz, czy nie, tak naprawdę jesteś kimś innym. Prawdziwą tożsamość porzuciłeś, stając się osobą, znaną jako twój Bohater – wcześniej mogłeś być kimkolwiek, od syna zamordowanego arystokraty, kryjącego się przed hordą skrytobójców, po kościelnego uczonego, który zbiegł z kazamatów Inkwizycji po tym, jak wynalazł coś, czego świat nigdy nie powinien oglądać. Nie możesz wrócić do dawnego życia – naprawdę jesteś Bohaterem – bezustannie musisz jednak dbać, by twoja prawdziwa tożsamość pozostała sekretem. Powodzenia. Wartość Zaszłości oznacza, jak ważną osobą byłeś niegdyś, czy ktoś cię poszukuje – a jeśli tak, to jak desperacko.

Ścigający

Coś straciłeś. Coś bardzo ważnego. Może wysliznął ci się z rąk syrnecki artefakt, który był w twojej rodzinie od pokoleń albo narzeczona uciekła ci sprzed ołtarza. A może ślubowałeś, że nie spoczniesz, aż schwytasz pewnego banitę, choćbyś miał pójść za nim w Otchłań.





Koszt Zaszłości określa, jak ważna jest dla ciebie utracona rzecz i jak niebezpieczna (lub zdeterminowana) jest osoba, którą ścigasz.

Ścigany

Z tego, czy innego powodu, ktoś usiłuje cię dostać. Nie chce wcale twoich pieniędzy, wpływów ani nic w tym stylu – zależy mu na tobie. Może jesteś banitą i kryjesz się przed prawem, albo wymknąłeś się z kosztownego wesela, które gotowali ci rodzice. Przed kimś uciekasz i wcale nie żyłoby ci się źle, gdyby tylko oni słabiej przykładali się do pościgu i nie zależało im tak bardzo, by sprowadzić cię z powrotem. Ilość punktów wydanych na Ściganego determinuje, jak gorliwie jesteś poszukiwany i jakimi sposobami gotowi są cię sprowadzić.

Utracona miłość

Była światłem twojego życia... a dziś żyje w domu nieprzyjaciela twojej rodziny, nosząc na prawej dłoni jego obrączkę. Poszedłbyś za nią na koniec świata – a dziś to on cieszy się jej obecnością; ten pozbawiony skrupułów, podstępny lajdak, który zrujnował i spotwarzył twój ród.

Utracona Miłość to zaszłość niebezpieczna, uderza bowiem wprost w serce Bohatera. Kiedyś byłeś zakochany – i przekonany, że to prawdziwa miłość – dziś jednak pozostała ci tylko gorycz. Nie to jest jednak najgorsze. Twoja ukochana jest dziś twym wrogiem – z czym chwacko byś sobie poradził, gdybyś wciąż jej tak bardzo nie kochał. Ilość wydanych na Utraconą miłość punktów określa, jak potężny jest twój nowy wróg i jaką część tej potęgi gotów jest uruchomić, by cię zniszczyć.

Wendetta

Nie nazywaj jej zemstą. Zemsta jest dla frajerów. Nie mów na nią „sprawiedliwość” bo ta jest zbyt łagodna. Jesteś winien komuś kilka ciepłych słów – zwyczajne pozbawienie go życia wcale nie załatwi sprawy. To byłoby miłosierne w porównaniu z losem, jaki planujesz mu zgotować. Zamierzasz go skrzywdzić, potem skrzywdzić i skrzywdzić jeszcze raz. Gdy skończysz, pożre cię Legion – ale masz to za nic. Gdy Zły zobaczy, co zrobi-

łeś, przyjmie cię z otwartymi ramionami. Ilość punktów określa możliwości i znaczenie obiektu twojej Wendetty oraz to, czy świadom jest, że nadchodzisz i jak gotuje się na twoje przyjęcie.

Zadłużony

Mало ci biedy? To może zadłużysz się u bardzo niecierpliwego, a potężnego, bogacza? Zaszłość ta oznacza, że zaciągnąłeś dług u kogoś, kto z równą przyjemnością połamie ci nogi, jak odbierze należność. Ilość wydanych punktów określa wysokość pożyczki, wpływy wierzyciela (lub wierzycieli), oraz gorliwość, z jaką egzekwuje on należności.

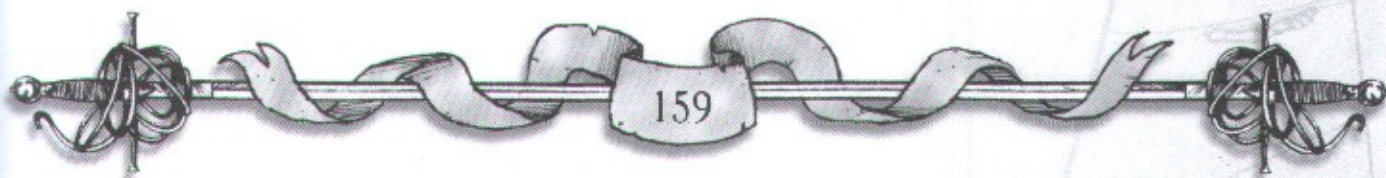
Zakochany

Po ciągnącym się od miesięcy flircie, po długich godzinach spędzonych na recytacji poezji i spacerach przy księżycu w końcu zdobyłeś uczucie pięknej, młodej damy (lub przystojnego młodzieńca). Albo tak ci się wydaje. W każdym razie, nie łatwo podsycać ogień miłości – jeśli zaniedbasz go choć na chwilę, może bezpowrotnie zgasnąć. A gdy porzucisz kochankę, ta Zaszłość zmienić się może w zupełnie inną...

Zaszłość Zakochany nie ogranicza się do smalenia cholewek do ślicznych pańien i przystojnych piratów. Wymaga również ochrony ukochanej przed nikczemnymi łotrami, obrony jej honoru i wyciągania z kłopotów za każdym razem, gdy brak jej niezbędnych po temu umiejętności. Wartość określa, z jaką częstotliwością ruszać musisz na ratunek, jak dużo ukochana wymaga i ilu masz rywali.

Zobowiązanie

Jesteś komuś coś winien. Pewnie ocalił ci życie lub wsparł, gdy potrzebowałeś pomocy i dziś musisz spłacić ten dług. A może, w pijanym widzie, zaciągnąłeś się pod czyjś sztandar. Tak, czy inaczej, musisz wywiązać się z obietnicy lub ponieść konsekwencje (w tym przypadku, Zaszłość zmienia się w Nemezis albo tracisz Reputację, zależnie od woli MG). Liczba punktów wydanych na Zobowiązanie określa, jak trudno je wypełnić i jak ważna persona tego oczekuje.



Katalog Arkanów

Przywary

Ambitny

Pożadasz władzy. Owszem, bogactwo to rzecz miła, niczego nie kochasz jednak mocniej, niż przewodzenia ludziom. I to władza pewnie cię zniszczy – gdy zrobisz coś niebezpiecznego, by zagarnąć jej jeszcze więcej, a ona pozwoli ci upaść. *MG może aktywować tę Przywarę by zmusić cię do pogoni za potęgą, nawet, jeśli wiąże się to o olbrzymim ryzykiem.*

Arogancki

Świecie wierzysz, żeś jest lepszy od innych. Masz najlepsze pomysły, najmodniejsze ubrania i z przyjemnością dowodzisz, jak bardzo nad wszystkimi górujesz. *MG może aktywować tę Przywarę, byś okazał komuś wyższość i pogardę.*

Chciwy

Na widok pieniędzy twoje oczy błyszczą radością. Im ich więcej, tym jesteś szczęśliwszy – o ile nie musisz ich wydawać. *Ileś cię dzieliś łupy, oferują ci hojną łapówkę czy w ucho wpadnie ci opowiadka o krytych skarbach, MG może aktywować twoją Przywarę, byś usiłował zagrabić dla siebie tak dużo, jak tylko zdołasz.*

Dumny

Nie zwykłeś przyjmować niczyjej pomocy. Jeśli prezent lub propozycja współpracy choć najdelikatniej trąci współczuciem czy politowaniem, z miejsca reagujesz świętym oburzeniem i wyniośle rzecz odrzucasz. *MG może aktywować tę Przywarę, byś nie przyjął czyjejś pomocy.*

Lekkomyślny

Nie wiesz, co to strach. Niestety, strach to ważny sygnał, który powstrzymuje wielu ludzi przed niepotrzebną brawurą. Pewnie, nie drżą ci łydki na widok najstraszniejszego nawet monstrum – z drugiej jednak strony, nie wycofasz się, gdy przeciwnik zacznie nad tobą górować. *MG może aktywować tę Przywarę, gdy zaczynasz martwić się lub wahać w obliczu niebezpiecznego przedsięwzięcia, by rozproszyć wszelkie wątpliwości.*

Lubieżny

Krew nie woda – jesteś więc wytrwałym poszukiwaczem cielesnych rozkoszy. Piękna kobieta lub urodziwy mężczyzna (zależnie od twych gustów) to dla ciebie pokusa nie do odparcia. *MG może aktywować tę Przywarę, byś bez wahania uległ pokusie.*

Naiwny

Nigdy nie bierzesz pod uwagę, że ludzie mogą cię zwieść czy okłamać. Bo przecież są, w gruncie rzeczy, dobrzy, prawda? *MG może aktywować tę Przywarę by rozwiązał wątpliwości, które wobec kogoś żywisz.*

Niezdecydowany

Zawsze wahasz się, gdy przychodzi ci podjąć ważną decyzję lub zdecydować o czymś w ciągu kilku chwil. Jeśli musisz wybierać między schwytaniem Łotra i ocaleniem ukochanej z jamy pełnej jadowitych węży, będziesz rozważał za i przeciw, póki coś – zapewne kobiece krzyki – nie wymusi na tobie decyzji. *MG może aktywować tę Przywarę w sytuacjach, wymagających błyskawicznego działania, by zmusić cię do odrzucenia jednej Kości Akcji.*

Pechowy

Los uśmiecha się zawsze do innych. Nie masz potworzonego pecha, inaczej dziś pewnie już być nie żył – po prostu jakoś nigdy nie miałeś szczęścia. Rzeczy mają się więc tak: jeśli trzeba byłoby pomyślnego zbiegu okoliczności, byś wypłatał się z kłopotów, pewnie łatwo się ich nie pozbędziesz. *MG może aktywować tę Przywarę, by zmusić cię do powtórzenia udanego testu o PT 25 lub wyższym – wolno mu jednak postąpić tak tylko raz na test.*

Pochopny

Nie potrafisz oprzeć się pokusie sprawdzenia, co to za hałas, gdy w środku nocy usłyszysz tajemnicze odgłosy.



sy. Nie znaczy to, że jesteś głupi, ale wewnętrzny głos, który szepcze: „co to może być?” jest zbyt głośny, by go ignorować. *MG może aktywować tę Przywarę, by zaczął badać niezwykle zdarzenie, nawet, jeśli sprawa wygląda podejrzanie.*

Przeklęty przez gwiazdy

Co rusz zakochujesz się w niewłaściwych osobach. Jesteś prostym żołdakiem, który od pierwszego wejrzenia zapalał uczuciem do królewskiej córki lub Bohaterem, który pokochał córkę Łotra, nie wiedząc, kto jest jej rodzicem. *MG może aktywować tę Przywarę, by znów trafiła cię strzała Amora.*

Rozkojarzony

Twe myśli mają w zwyczaju dryfować, zwłaszcza, gdy chwila nie jest po temu odpowiednia. Tak szybko przechodzisz od jednej idei, do drugiej, że nie potrafisz skupić się na tym, co dzieje się dookoła. *MG może aktywować tę Przywarę, by automatycznie nie udał ci się Test Spostrzegawczości, lub by zmniejszyć pulę kostek, którymi rzucasz w Teście Zaskoczenia o 2.*

Sybaryta

Kochasz dobrą zabawę. Za często bywasz więc na balach, za dużo pijesz, zbyt wystawnie jesz. Z trudem przychodzi ci odmówić zaproszenia i nierzadko zaniedbujesz obowiązki, byle przyjemnie spędzić czas. *MG może aktywować tę Przywarę, byś zapomniał o bożym świecie i zatracił się w zabawie.*

Tchórzliwy

Mocno trzymasz się życia i często zawahasz się, nim wystawisz na niebezpieczeństwo – nawet, jeśli masz po temu bardzo dobry powód. *Za każdym razem, gdy masz zrobić coś ryzykownego, w rodzaju bujania się na linie nad najeżoną kolcami jamą, MG może aktywować tę Przywarę, byś zaczął wymawiać się od podjęcia ryzyka.*

Uparty

Nieczęsto zmieniasz zdanie – przynajmniej nie za ludzkiej pamięci. Gdy raz się na coś zdecydujesz, działasz zgodnie z postanowieniem, choćby się waliło i paliło. Gdy ktoś przestrzega, że się mylisz, zwykle odwracasz się do niego plecami i robisz swoje. *MG może aktywować tę Przywarę, byś nie zmienił zdania.*

Uprzedzony

Szybko wyrabiasz sobie opinie i bardzo powoli je zmieniasz, zwykle też oceniać ludzi po wyglądzie. Ktoś, kto ubiera się jak pirat, musi być przecież łotrem i psem bez honoru, choćby nie wiem jak wielką klasę okazywał. Jeśli kogo pokrywa błoto, znaczy, że jest wieśniakiem, a kobieta, która za dużo odsłania to niechybnie prostytutka. *MG może aktywować tę przywarę, byś pochopnie wyciągnął wnioski i sformułował niezachwianą opinię o kimś, kogo ledwie poznałeś.*

Wierny

Nieźmiernie trudno byłoby ci opuścić przyjaciela w potrzebie, choćby i po to, by sprowadzić pomoc. Nigdy nie byłbyś w stanie porzucić kompana na pewną śmierć. *MG może aktywować tę Przywarę, byś wrócił po porzuconego towarzysza lub byś pozostał wierny chlebodawcy.*

Zadufany

Nie ma zadań, które by cię przerastały. Gdybyś chciał, pokonałbyś najlepszego szermierza Thei – choć na razie jakoś nie było po temu okazji. I co – ty nie przeskoczysz tej rozpadliny? *MG może aktywować tę Przywarę, by rozwiązać wszelkie wątpliwości, jakie mógłbyś żywić względem swych możliwości.*

Zapalczywy

Trawi cię gorączka. Nie umiesz zachować zimnej krwi. Jesteś jak beczka prochu – eksplodujesz przy najmniejszej iskrze. *MG może aktywować tę Przywarę, byś stracił panowanie nad sobą i wpadł w gniew.*

Zaślepiiony

Cel uświęca środki, a ty gotów jesteś przedsięwziąć działania moralnie wątpliwe, byle osiągnąć szlachetne dążenie. Niestety, zniechęca to osoby, które wsparłyby twoją misję, gdybyś tylko nie działał tak radykalnie. *MG może aktywować tę Przywarę, by rozwiązać wszelkie wątpliwości względem oceny twoich postępów i przekonać cię, że postępujesz słusznie.*

Zawistny

Wszyscy mają się lepiej od ciebie. Opliwają w dostatki, bawią się lepszymi zabawkami, cieszą towarzystwem piękniejszych kobiet. A ty bywasz zazdrosny o naj-



mniejszy nawet drobiazg. Gdy MG aktywuje Przywarę, zaczynasz chorobliwie pożądać czegoś, co należy do kogoś innego – i ze wszystkich sił starasz się zdobyć to dla siebie.

Żarliwy

Miewasz wyłącznie zdecydowane poglądy. Jeśli już w coś wierzysz, wierzysz, jakby od tego zależało twoje życie. A jeśli nie pokładasz w czymś wiary, nienawidzisz tego z całej mocy. MG może aktywować tę Przywarę by zmusić cię do obrony poglądów, choćby czas i miejsce były po temu jak najgorsze.

Cnoty

Bezinteresowny

Zawsze z przyjemnością pomagasz ludziom – ba, lepiej się czujesz, gdy starasz się o czyjąś sprawę, niż kiedy dbasz o własny interes. Cnoty tej możesz użyć, by przerzucić nieudany test, o ile jego celem było niesienie pomocy. Postąpić tak wolno ci tylko raz na test.

Bywały

Tu i ówdzie byłeś, to i owo widziałeś. Nic dziwnego, że tego i owego się nauczyłeś. Gdy aktywujesz tę Cnotę, do końca Sceny zyskujesz Poziom wszystkich Biegłości, w których Poziomów nie posiadasz.

Domyślny

By walczyć ze złem, trzeba je zrozumieć. I choć nie jest to przyjemne, zawsze starasz się postawić w sytuacji Łotra, by odkryć, co planuje. Tej Cnoty użyć możesz, by przewidzieć, jaka będzie następna Akcja Łotra lub jego Poplecznika. A gdy MG cię o niej powiadomi, nie może już zmienić zdania, niezależnie, jak zareagujesz.

Elastyczny

Z szybkością błyskawicy reagujesz na zmieniającą się sytuację. Gdy ktoś skacze na ciebie z balkonu, spokojnie schodzisz mu z drogi. Kiedy ze ścian wyskakują wirujące ostrza, gotowe przeciąć cię na pół, zachowujesz przytomność umysłu niezbędną, by uniknąć ran. Cnoty tej możesz użyć, by anulować efekty Zaskoczenia. Działa ona jednak wyłącznie na ciebie i kompani – jak z niej nie korzystają.

Mężny

Choć są w Thei bestie, których sam widok budzi niewypowiedzianą grozę, ty jesteś na ich okropieństwo uodporniony, a zatem tym bardziej niebezpieczny. Skoro potwór przywyknie, że ludzie umykają na jego widok, krzycząc z przerażenia, bohater, który mężnie mu się przeciwstawi, sprawi, iż monstrum zwątpi w swe moce i tym razem stanie się nie łowcą, a zwierzyną. Tej Cnoty użyć możesz, by odbić efekt Lęku, który wzbudza jeden z twych oponentów. Jego własny poziom Lęku oddziałuje dzięki temu nie na ciebie, lecz na niego samego. Niestety, twoi kompani wciąż zmierzyć się muszą z Lękiem, wzbudzonym przez potwora.

Motywujący

Gdy jesteś w pobliżu, ludzie bardziej się starają. Zawsze udaje ci się zmobilizować kogoś do działania i odkryć w nim potencjał, o posiadanie którego wcale się nie podejrzewał. Tej Cnoty użyć możesz, by dodać zatrzymaną kostkę do dowolnego testu, wykonywanego przez innego Bohatera. Może on dodatkowo wydawać kości Dramy, jeśli tylko ma taką chęć.

Niepowstrzymany

Nie ma na świecie takiej siły, która powstrzymała by cię, przed realizacją tego, co zamierzyłeś. Cnoty tej możesz użyć, by do końca Sceny uniemożliwić BNom korzystanie z Kości Dramy, gdy z tobą walczą.

Nieuchwytny

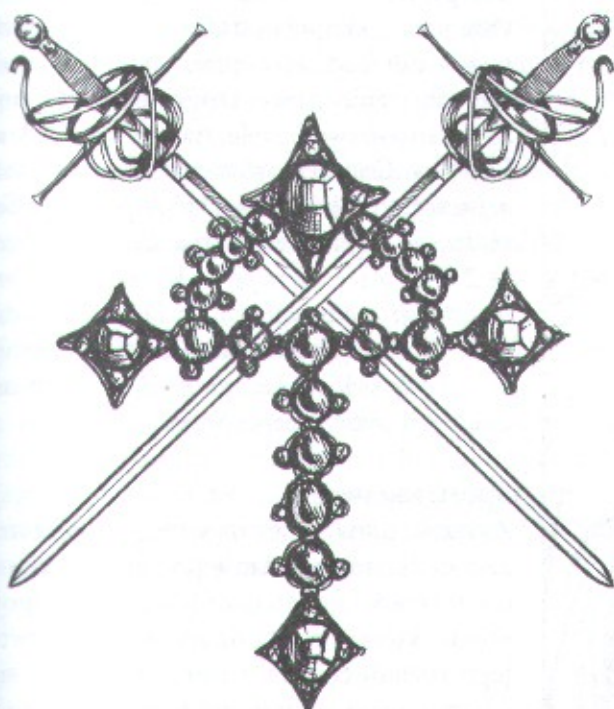
W dogodnym momencie wszystko zawsze dobrze się układa. Do więzienia wtrącają cię w wigilię wielkiej ucieczki, przegniłe deski podłogi pękają akurat, gdy Łotr ma właśnie wymierzyć ci ostateczny cios, a każda śmiertelna pułapka, w którą wpadasz, posiada dogodną drogę ucieczki. Tej Cnoty użyć możesz, by cudem umknąć z danej Sceny, wyciągając tym samym całą drużynę z kłopotliwej sytuacji. Za każdym jednak razem, gdy się nią posługujesz, na początku następnej Historii otrzymujesz o jedną Kość Dramy mniej – używaj jej zatem rozważnie.

Niewzruszony

Tryskasz pewnością siebie i opanowaniem. Wyprowadzisz tym z równowagi każdego przeciwnika – pomyśli, że wiesz o czymś, co jest dlań tajemnicą. Cnoty tej możesz użyć, by



Bohater



przez jedną Scenę budzić Lęk na poziomie 1. Zasady dotyczące Lęku znajdziesz w „Przewodniku MG”.

Obdarzony intuicją

Jakimś cudem wiesz zwykle o rzeczach, o których wiedzieć nie powinien. Czasem wpada ci do głowy jakaś myśl, prowadząc do wniosków, na które nie wpadłby nikt inny. Nie zawsze, oczywiście, przeczucie pozwala ci znaleźć odpowiedź, nad którą rozmyślałeś, zwykle jednak prowadzi cię we właściwą stronę. *By aktywować tę Cnotę, nie trzeba wydawać Dramy – uruchomić ją jednak może wyłącznie MG. Za każdym razem daje ci drobną wskazówkę, kierującą drużynę z powrotem na właściwe tory. Gdy sesja się kończy, dostajesz 2 dodatkowe Punkty Doświadczenia, minus ilość aktywacji tej Cnoty. Oczywiście, gdy MG próbuje ci coś podpowiedzieć, możesz zaprotestować, by oszczędzić PD. Jeśli MG posłucha się twoją intuicją więcej, niż dwa razy w ciągu sesji, tracisz PD z puli, którą normalnie byś otrzymał.*

Oddany

Najlepiej sprawdzasz się, skacząc w przepaść, by ocalić ukochaną przed roztrzaskaniem o jej kamieniste dno.

Zyskujesz wówczas nadludzkie siły i cały świat wstrzymuje oddech, czekając na niezwykle popis męstwa i umiejętności. *Tej Cnoty możesz użyć, by podwoić ilość kości, za trzymanywanych podczas Akcji, dzięki której ocalisz życie bliskiej ci osoby.*

Opanowany

Zaczepki i obelgi spływają po tobie, jak woda po gęsi. Zdasz sobie sprawę, gdy ktoś chce cię uwięzić, i wysmiewasz go bez litości. Mało tego – nikt cię jeszcze nigdy nie zastraszył. *Tej Cnoty użyć możesz, gdy ktoś używa wobec ciebie Ciętej Riposty, by ta automatycznie zawiodła.*

Pomysłowy

Zdarzają ci się przebłyśki geniuszu. Czasem dostrzegasz, na przykład, że liczba malowideł na ścianie pomieszczenia zgadza się z ilością galek, sterczących ze starożytnego artefaktu, co przyprowadza cię do przekonania, iż każdy fresk zawiera wskazówkę, jak daną gałkę ustawić. *Tej Cnoty użyć możesz, by uzyskać od MG podpowiedź. Mówisz mu, czego – mniej więcej – nie potrafisz pojąć, a on obowiązuje ci podsunąć ci jakieś rozwiązanie problemu, czy to w formie bezpośredniej wskazówki, czy następnej (choć zwykle prostszej) zagadki.*

Przenikliwy

Jesteś znawcą natury ludzkiej i szybko orientujesz się, z kim masz do czynienia. W ten sposób z łatwością orientujesz się w słabych i mocnych stronach potencjalnych przeciwników. *Cnoty tej użyć możesz, by dowiedzieć się, jakie Arkanum posiada Bohater czy BN (o ile, oczywiście, jakieś posiada). Mało tego, gdy zorientujesz się, że Eotr ma jakąś Przewagę, możesz wydawać Kości Dramy, by zapobiec jej aktywowaniu, w taki sam sposób, w jaki ratujesz się przed aktywacją Przywary.*

Przewidujący

Niektórzy twierdzą, że masz w żyłach kilka kropel krwi czarnoksiężskiej, inni zaś utrzymują, że wszystko zawdzięczasz niezmiernie wyczulonym zmysłom. Sam wiesz jedno – z nieznanych ci powodów miewasz przeczucia i zawsze wiesz, kiedy zbliżają się nieuniknione kłopoty. *W każdej chwili wolno ci wydać Kość Dramy, by uruchomić tę Cnotę. Kiedy jest aktywna, MG musi, nim sprawi ci jakąś niespodziankę, na chwilę wcześniej powiadomić cię o za-*





grożeniu. Gdy otrzymasz takie ostrzeżenie, musisz wydać kolejną Kość Dramy, by ponownie aktywować Cnotę.

Przyjazny

Los obdarzył cię ujmującą osobowością, dzięki której z łatwością zjednujesz sobie ludzi i zawiązujesz przyjaźnie. Dzięki temu, za każdym razem, gdy trzeba wyciągnąć cię z kłopotów, pojawia się chętny do pomocy znajomek. By aktywować tę Cnotę wydać musisz dwie kości Dramy – do końca sceny zyskujesz jednak Koneksję. To MG decyduje, czy jest to Przyjaciel, Zaufany czy Informator, jak się poznaliście i czy znajomość ciągnąć się będzie po zakończeniu Sceny.

Skupiony

Całą uwagę skupić potrafisz na jednej czynności – gdy nad czymś pracujesz, świat przestaje dla ciebie istnieć. Dzięki temu osiągnąć możesz naprawdę wiele, nawet, gdy brak ci środków. Cnoty tej użyć możesz, by na czas jednej sceny przenieść jeden Poziom pomiędzy Cechami (na przykład zmieniając Rezon 4 i Krzepę 2 w Rezon 3 i Krzepę 3) Wolno ci przy tym przekroczyć maksymalną ilość Poziomów, które w tej Ciesze można posiadać. Modyfikacja poziomu trwa do końca Sceny i nie da się jej przerwać. Cnoty użyć można raz na Scenę.

Spostrzegawczy

Zwracasz pilną uwagę na szczegóły. Dostrzeżesz delikatne migotanie pochodni umieszczonej obok tajnego przejścia i wrogie spojrzenie, którym tamta dama przeszywa twojego rozmówcę. Przez całe życie pilnie się przypatrujesz i nigdy nie przegapiłeś ważnej wskazówki. Dzięki tej Cnocie automatycznie uda ci się Test Spostrzegawczości.

Szczęśliwy

Drobne, pechowe zdarzenia, będące udziałem wszystkich ludzi, ciebie zdają się omijać. Koń, na którym jedziesz, nigdy nie przebiega pod nisko rosnącym konarem, nie zdarza ci się też wpaść do wody, gdy wspinasz się po burcie statku. Tej Cnoty użyć możesz, by przerwąć nieudany test, którego PT wynosił 20 lub mniej. Wolno ci jednak skorzystać z tej opcji tylko raz na rzut: masz wprowadzić szczęście, czasem jednak nawet największy wybraniec losu ma gorszy dzień.

Świecący przykładem

Dajesz dobry przykład – potrafisz doskonale pokazać innym, co mają robić, i w jaki sposób skorelować powinni swoje działania z twoimi. Tej Cnoty użyć możesz, by pozwolić towarzyszom posłużyć się Poziomem twojej Biegłości podczas wykonywania czynności, którą podejmujecie wspólnie – na przykład, gdy przekradacie się przez ciemny las. Rzecz działa na potrzeby jednego testu.

Urodzony przywódca

Wszyscy czują się dobrze w twoim towarzystwie – umiesz zapewnić im poczucie bezpieczeństwa. I nawet, gdy szarżuje na was ohydny potwór, póki ty pozostajesz spokojny, i współtowarzysze nie wpadną w panikę. *Cnoty tej możesz użyć, by do końca sceny anulować działanie jednego poziomu Lęku. Rzecz działa na całą drużynę – w tym i na ciebie – a posłużyć się nią możesz tyle razy, ile wola.*

Zwycięski

Jesteś wybrańcem bogów Wojny. Zawsze, gdy zdaje się już, że tym razem poniesiesz sromotną porażkę, odczuwasz przypływ niespożytych sił, dzięki którym bierzesz górę nad przeciwnikiem, o ile zdołasz przełamać jego obronę. *Tę Cnotę aktywować możesz, gdy trafisz przeciwnika, lecz nim wykonasz rzut na Obrażenia. Nie rzucaj – zadajesz automatycznie Poważną Ranę.*



Katalog ekwipunku

Ceny podano w gilderach i centach (1/100 gildera)

Odzienie

Binokle	5g+
Buty, do konnej jazdy	3g
Buty, pospolite	2g
Buty, znakomite	5g+
Fartuch, lniany	8c
Fartuch, skórzany	80c
Kaftan, prosty	1g
Kaftan, wymyślny	3g+
Kamizelka	40c
Kapelusz, trójkątny	1g
Kapelusz, z szerokim rondem	1g
Maska	30c+
Niewymowne	1g+
Oponcza	80c
Pas na pieniądze	40c
Peleryna, pospolita	1g
Peleryna, znakomita	3g+
Peruka	1g
Pled	1g
Plaszcz, pański	5g+
Plaszcz, pospolity	1g
Plaszcz, kopacza	4g
Rękawiczki, jedwabne	2g+
Rękawiczki, skórzane	20c
Rękawiczki, wełniane	10c
Suknia, prosta	2g
Suknia, wymyślna	5g+
Surdut, jedwabny	4g+
Surdut, pospolity	1g
Trzewiki, proste	50c
Trzewiki, zimowe	2g
Trzewiki, znakomite	2g+
Tunika, egzotyczna	7g+
Woal	5c

Podróżowanie

Bryczka (jednokonna)	40g
Bryczka (z kucykiem)	25g
Kareta (czterokonna)	400g
Kareta (dwukonna)	200g
Kareta (sześciokonna)	800g
Koń, bojowy	750g
Koń, kucyk	45g
Koń, pociagowy	50g
Koń, wierzchowy	60g
Koń, wyścigowy	1000 g+
Muł	40g
Osiół	35g
Podróż powozem	3g/100 mil
Powóz (czterokonny)	80g
Powóz (dwukonny)	60g
Przejazd statkiem	5g/100 mil
Psi zaprzęg (7 psów)	70g
Sanie	50g
Wół	90g

Oporządzenie

Czaprak	50c
Derka	50c
Juki	10g
Kaptur dla sokoła	1g
Klatka na ptaki	1g+
Pęta	1g
Rękawica sokolnika	1g
Siodło, kobiece	15g
Siodło, spacerowe	15g
Siodło, wojenne	30g
Torba przy siodle	5g
Uprząż	75g
Uzda i wędzidło	5g
Jarzmo	1g

Broń i zbroje

Długi łuk z Avalonu	10g
Lewak	8g
Miecz	10g
Muszkiet	20g
Pistolet	20g
Rapier	18g
Typowa broń ciężka	8g
Typowa broń drzewcowa	14g
Typowa broń szermiercza	15g
Typowa kusza	12g
Typowy łuk	8g
Typowy nóż	6g
Typowy panzerhand	5g
Typowy puklerz	4g

Aksesoria

Bagnet, szpuntowy	3g
Bandolet	2g, 50c
Bełty, do zaczepiania (5)	2g
Bełty, zwyczajne (20)	40c
Forma na kule	90c
Kołczan (na 20 strzał)	1g
Miarka do prochu	1g, 20c
Ołów (na 10 kul)	50c
Pochwa, ozdobna	4g+
Pochwa, prosta	1g
Proch (na 10 strzałów)	1g
Różek na proch (na 10 porcji)	50c
Skalka do pistoletu	10c
Strzały, do zaczepiania	2g
Strzały, zwyczajne (20)	40c



Różności

Bandaż (3)	1g
Czekan	2g
Dłuto	50c
Gwizdek	1g
Hak do wspinaczki	2g
Kilof	67c
Koc	1g
Kompas	1g+
Kości (drewniane)	25c
Latarnia	2g
Lina (15m)	1g
Łom	1g
Łopata	1g, 50c
Łuczywa (6)	50c
Łupki	20c
Menażka	2g
Młotek	45c
Mydło	3g
Namiot (10 osób)	40g
Namiot (2 osoby)	10g
Obrok	25c
Olej do lampy	10c/godzinę
Oskard	2g
Plecak	7c
Plaszcz, roboczy	4g
Podbijak	50c
Poduszka	50c
Rękawice do wspinaczki	2g
Siekiera	1g
Szpikulce, drewniane (12)	1g
Szpikulce, żelazne (5)	1g
Śpiwór	1g, 25c
Trzymetrowa tyczka	1c
Tuba	1g
Wytrychy	10g
Zamek (PT10)	5g
+5 PT zamka (maksymalnie 30)	2g
Żelazne racje (1 tydzień)	1g

Jadło i schronienie

Ale (kwarta)	3c
Piwo (kufel)	5c
Piwo (baryłka)	20c
Brandy (butelka)	2g
Cydr (szklanka)	3c
Obiad (4 osoby)	1g
Owoce (5)	10c
Cytrusy (5)	50c
Suszone mięso (na tydzień)	1g
Okowita (i podobne)	10c
Mieszkanie, dobre (tygodniowo)	1g+
Miód (butelka)	15c
Posiłek, dobry (1 osoba)	5c
Rum (butelka)	10c
Wino, stołowe (butelka)	10c
Wino, dobre (butelka)	1g
Wino, znakomite (butelka)	5g+
Przyjęcie (4-10 osób)	5g+
Szynka (0,5 kg)	15c
Herbata (0,5 kg)	5g

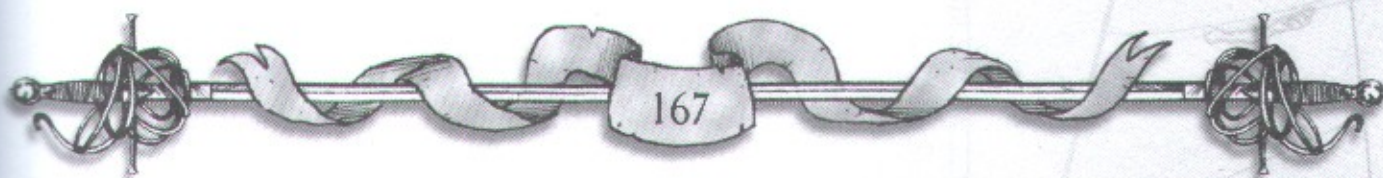
Narzędzia

Błoczek i wielokrążek	8g
Brzeszczoty lancetu(5)	6g
Brzytwa	2g
Drabina	2g
Drut, żelazny	3c/30cm
Gwoździe (5 kg)	5g
Igła do szycia	30c
Kamień młyński	30g
Kowadło	20g
Krosno	120g
Luneta	5g+
Łańcuch	1g/30cm
Łopata	1g 50c
Miech	20c
Nić (3m)	10c
Nożyce	4g
Obcęgi	3g
Oselka	1g

Pilnik	15c
Piła	3g
Sekstans	
5g+Szczypce	2g
Sznurek/szpagat (15 m)	25c

Przybory naukowe

Alembik	3g
Czerpak	1g
Fiolka	10c
Flasza	40c
Inkaust (5 kałamarzy)	3g
Klepsydra	5g
Kosz na węgle	25g
Koszyk, wiklinowy	2g
Kreda (12 kawałków)	1g
Księga, czysta, 100 stron	1g
Księga, uczona	1-10g
Kubek (4)	3g
Lak, bloczek (4 pieczęci)	50c
Lejek	1g
Miech	150c
Mikroskop (50x)	75g
Moździerz i tłuczek	3g
Narzędzia chirurgiczne	100g
Narzędzia pomiarowe	1g
Pinceta	25c
Pióro	5-15g
Pryzmat	15g
Retorta	3g
Rurka, szklana, za metr	70c
Soczewki (wklęsła i wypukła)	13g
Szczypczyki	1g
Tablice logarytmiczne	1g
Trójnóg	5g
Tygiel	5g
Waga i odważniki	14g
Zegar, wodny	40g
Zegar, z wahadłem	200g
Zwierciadło, duże	25g+
Zwierciadło, małe	10g





Przykładowi archeolodzy

Eiseński obrońca

Krzepa 3, Gibkość 2, Dowcip 2, Rezon 2, Animusz 2

Arkanum: Oddany

Zalety: Akademia (2), Patron (2), Towarzystwo Odkrywców (5)

Medyk: Chirurg 1, Diagnozowanie 3, Opatrywanie 3

Przestępca: Hazard 1, Skradanie 3, Śledzenie 3, Włamywanie 1, Zasadzki 1

Atleta: Rzucanie 1, Sprint 1, Uchylanie 3, Wspinanie 2

Broń ciężka: Atak (Broń ciężka) 3, Parowanie (Broń ciężka) 3

Broń palna: Atak (Broń palna) 3

Jeździec: Jazda wierzchem 3

Panzerhand: Atak (Panzerhand) 3, Parowanie (Panzerhand) 3

Dochody: 30g na starcie, 10g miesięcznie

Vendelski archeolog

Krzepa 2, Gibkość 2, Dowcip 3, Rezon 3, Animusz 2

Arkanum: Zawistny

Zaszczyt: Rywal (2), Lęk (1)

Zalety: Gildia Rzemieślników (4), Koneksje (kapitan portu) (1), Koneksje (Przemysł) (1), Lingwista, Towarzystwo Odkrywców (5), Uniwersytet, awaloński (1), eiseński (1), motenski (1), theański (c/p) (3), wysoki eiseński (1)

Dworzanin: Dyplomacja 2, Etykieta 1, Moda 1, Politykowanie 2, Taniec 1, Wymowność 2,

Miastowy: Orientacja w mieście 1, Znajomość miasta 3,

Rzemieślnik: Ceramika 1, Pisarz 2, Targowanie 1

Uczony: Badanie 3, Filozofia 1, Historia 2, Matematyka 1, Wiedza tajemna 2

Atleta: Rzucanie 1, Sprint 1, Uchylanie 2, Wspinanie 3

Dochody: 2z2 x 3g na starcie, 2z2g miesięcznie

Vodacciański kopacz

Krzepa 2, Gibkość 2, Dowcip 4, Rezon 2, Animusz 2

Arkanum: Dumny

Zaszczyt: Nemezis (członek Towarzystwa Odkrywców) (1)

Zalety: Lajdak (3), Patron (6)

Miastowy: Orientacja w mieście 2, Tajemnice miasta 1, Znajomość miasta 1

Przestępca: Hazard 1, Skradanie 2, Śledzenie 1, Włamywanie 2

Rzemieślnik: Pisarz 2, Wycena 1

Atleta: Przetaczanie 2, Rzucanie 1, Sprint 3, Uchylanie 3, Upadanie 1, Wspinanie 3

Broń palna: Atak (Broń palna) 3

Fechtunek: Atak (Fechtunek) 3, Parowanie (Fechtunek) 3

Nieczysta walka: Atak (Nieczysta walka) 3, Widelki 1

Dochody: 240g na starcie, 20g tygodniowo

Uwagi: Rozpoczyna grę z Reputacją -10

Przykładowi dworzanie

Castilliański tancerz

Krzepa 2, Gibkość 3, Dowcip 2, Rezon 2, Animusz 3

Arkanum: Domyślny

Zaszczości: Ścigany (2)

Zalety: Patron (2), Wytrawny pijak (1), montenski (1), wodacciański (1)

Aktor: Gra sceniczna 1, Śpiew 1, Taniec 3, Wymowność 1

Rzemieślnik: Jubiler 2, Wycena 1

Żeglarz: Balansowanie 3, Skakanie 1, Węzły 1, Wspinanie 1, Żeglowanie 1

Nieczysta walka: Atak (Nieczysta walka) 2, W grdykę 1, Widelki 1

Nóż: Atak (Nóż) 3, Parowanie (Nóż) 3, Rzucanie (Nóż) 1

Dochody: 30g na starcie, 10g miesięcznie

Usuryjski ambasador

Krzepa 3, Gibkość 2, Dowcip 3, Rezon 3, Animusz 2

Arkanum: Wierny

Zalety: Dziedzictwo (1), Lingwista (2), Ogromny (5), Twardy (3), montenski (c/p) (3), theański (c/p) (4), usuryjski (c/p) (1),

Aktor: Gra sceniczna 2, Opowiadanie 1, Śpiew 1, Taniec 2, Wymowność 3

Dworzanin: Dyplomacja 1, Etykieta 3, Moda 1, Politykowanie 1, Szczerść 1, Taniec 2, Wymowność 3

Myśliwy: Łowienie ryb 1, Sekretne znaki 1, Tropienie 2, Wnyki 2

Pięściarz: Atak (Pięściarz) 2, Po uszach 1, Seria 2, Uchyłanie (3)

Dochody: 500g na starcie, 0g miesięcznie

Vendelski kupiec

Krzepa 2, Gibkość 2, Dowcip 3, Rezon 2, Animusz 2

Arkanum: Chciwy

Zaszczości: Ścigający (2)

Zalety: Gildia Rzemieślników (4), Lingwista (2), Służba (Ochroniarz) 3, montenski (c/p) (2), theański (c/p) (3), wodacciański (c/p) (2)

Dworzanin: Etykieta 3, Moda 1, Naciąganie 1, Szczerść 1, Taniec 1, Wymowność 3

Miastowy: Orientacja w mieście 3, Sprawunki 2, Znajomość miasta 3,

Rzemieślnik: Dowolna Biegłość Podstawowa 3, Prowadzenie ksiąg 1, Targowanie 1, Wycena 1

Atleta: Rzucanie 1, Sprint 3, Uchyłanie 3, Wspinanie 1

Broń palna: Atak (Broń palna) 3

Fechtunek: Atak (Fechtunek) 3, Parowanie (Fechtunek) 3

Dochody: 3z2 x 3g na starcie, 3z2g miesięcznie





Przykładowi piraci i żeglarze

Avaloński Szantymen

Krzepa 2, Gibkość 3, Dowcip 2, Rezon 3, Animusz 2
 Arkanum: Motywujący
 Zaszłości: Rywal (2)
 Zalety: Szarża (2)
 Artysta: Śpiew 3
 Żeglarz: Balansowanie 3, Morskie opowieści 1, Węzły 3, Wspinanie 2, Żeglowanie 3,
 Atleta: Rzucanie 1, Sprint 1, Uchyłanie 3, Wspinanie 2
 Broń palna: Atak (Broń palna) 3
 Nieczysta walka: Atak (Nieczysta walka) 3, Atak (Broń improwizowana) 1, Rzucanie (Broń improwizowana) 1
 Nóż: Atak (Nóż) 3, Parowanie (Nóż) 3
 Dochody: 30g na starcie, 10g miesięcznie

Castilliański sternik

Krzepa 2, Gibkość 3, Dowcip 3, Rezon 2, Animusz 2
 Arkanum: Spostrzegawczy
 Zaszłości: Sekretna tożsamość (3)
 Zalety: Castilliańskie wykształcenie (10), Dziedzictwo (1), Niebezpieczny urok (3), theański (c/p) (0)
 Żeglarz: Balansowanie 3, Nawigacja 3, Sterowanie 3, Węzły 1, Wspinanie 3, Żeglowanie 1
 Atleta: Rzucanie 1, Sprint 3, Uchyłanie 3, Wspinanie 3,
 Broń palna: Atak (Broń palna) 3
 Pięściarz: Atak (Pięściarz) 3, Seria 2, Uchyłanie 3,
 Dochody: 500g na starcie, 0g miesięcznie

Czarnoksiężnik Porté, Chart Morski

Krzepa 2, Gibkość 2, Dowcip 2, Rezon 2, Animusz 3
 Arkanum: Niezdecydowany
 Zaszłości: Przeklety (3)
 Zalety: Arystokrata (5), avaloński (c/p) (3), montenski (c/p) (1), vodacciański (c/p) (2),
 Porte (Czystej Krwi): Kieszeń (3), Kolekcja (2), Krwawienie (2)
 Dworzanin: Etykieta 1, Moda 1, Taniec 1, Wymowność 1
 Medyk: Diagnostowanie 1, Opatrywanie 3
 Miastowy: Orientacja w mieście 1, Znajomość miasta 1
 Żeglarz: Balansowanie 1, Węzły 1, Wspinanie 2, Żeglowanie 1
 Atleta: Rzucanie 1, Sprint 1, Uchyłanie 2, Wspinanie 2
 Fechtunek: Atak (Fechtunek) 1, Parowanie (Fechtunek) 2
 Dochody: 1500g na starcie, 500g miesięcznie

Przykładowi kapłani

Castiliański ksiądz

Krzepa 2, Gibkość 2, Dowcip 3, Rezon 2, Animusz 2

Arkanum: Naiwny

Zalety: Koneksje (członek Niewidzialnego Collegium), Świecenia (4), Uniwersytet (1), Wiara (5), castilliański (c/p) (1), theański (c/p) 3

Dworzanin: Dyplomacja 3, Etykieta 1, Moda 1, Naciąganie 1, Taniec 1, Wymowność 3

Medyk: Chirurg 2, Diagnozowanie 2, Opatrywanie 3

Miastowy: Orientacja w mieście 3, Tajemnice miasta 3, Znajomość miasta 3

Rzemieślnik: Pisarz 2

Uczony: Badanie 2, Filozofia 2, Filozofia naturalna 2, Historia 2, Matematyka 1, Teologia 3

Dochody: 90g na starcie, 30g miesięcznie

Inlandzki kapelan okrętowy

Krzepa 2, Gibkość 2, Dowcip 3, Rezon 3, Animusz 2

Arkanum: Wierny

Zalety: Niezlomna wola (3), Świecenia (4), Wiara (5)

Artysta: Gra na instrumencie (dowolnym) 2, Śpiew 3

Medyk: Chirurg 1, Dentysta 1, Diagnozowanie 3, Opatrywanie 3

Uczony: Badanie 2, Filozofia 3, Historia 2, Matematyka 1, Teologia 1

Zeglarz: Balansowanie 3, Węzły 2, Wspinanie 2, Żeglowanie 2

Pięściarz: Atak (Pięściarz) 3, Hak 3, Seria 3, Uchylanie 3

Dochody: 90g na starcie, 30g miesięcznie

Vodacciański ksiądz

Krzepa 2, Gibkość 2, Dowcip 4, Rezon 2, Animusz 2

Zalety: Świecenia (4), castilliański (c/p) (1), theański (c/p) (3)

Dworzanin: Dyplomacja 1, Etykieta 3, Moda 1, Naciąganie 2, Taniec 1, Wymowność 3

Medyk: Chirurg 1, Diagnozowanie 3, Opatrywanie 3,

Uczony: Badanie 3, Filozofia 2, Historia 1, Matematyka 1

Atleta: Rzucanie 1, Sprint 2, Uchylanie 3, Wspinanie 1

Nóż: Atak (Nóż) 3, Parowanie (Nóż) 3

Dochody: 90g na starcie, 30g miesięcznie





Przykładowi czarnoksiężnicy

Avaloński mag Galmour

Krzepa 1, Gibkość 2, Dowcip 1, Rezon 3, Animusz 2

Arkanum: Ambitny

Zalety: Arystokrata (5), Nadludzka cecha (Rezon) (1), Wyróżnienie (4)

Glamour (Czystej Krwi): Jack 1, Robin Goodfellow 3, Rogaty Myśliwy 2, Zielony Rycerz 1

Myśluga: Przetrwanie 2, Tropienie 2, Skradanie 3, Wnyki 2

Atleta: Rzucanie 1, Sprint 1, Uchyłanie 3, Wspinanie 1

Fechtunek: Atak (Fechtunek) 3, Parowanie (Fechtunek) 2

Łucznik: Atak (Łuk) 3, Brzechwiarz 3, Szybki strzał 3

Dochody: 1500g na starcie, 500g miesięcznie

Usuryjski Zmiennokształtny

Krzepa 2, Gibkość 2, Dowcip 2, Rezon 2, Animusz 2

Zalety: Arystokrata (5), theański (3), Twardy (3)

Pierścienie (Pół Krwi): Człowiek 1, Niedźwiedź 2

Szpieg: Skradanie 3, Szczerość 1, Śledzenie 2

Atleta: Przepuszczanie 1, Rzucanie 1, Sprint 1, Uchyłanie 3, Wspinanie 1

Broń ciężka: Atak (Broń ciężka) 3, Parowanie (Broń ciężka) 3

Kusznik: Atak (Kusza) 3, Brzechwiarz 3, Ładowanie (Kusza) 1

Zapaśnik: Chwyt 3, Uścisk 1

Dochody: 1500g na starcie, 500g miesięcznie

Vestenmannavnjarski mag okrętowy

Krzepa 2, Gibkość 2, Dowcip 3, Rezon 2, Animusz 2

Zaszczości: Wendetta (na Vendelach) (3)

Zalety: Dziedzictwo (3), Łajdak (3), theański (3)

Łańdom (Pół Krwi): Stans 1, Nod 1, Villskap 1

Miastotę: Orientacja w mieście 3, Tajemnice miasta 1, Znajomość miasta 2

Żeglarz: Balansowanie 3, Przepowiadanie pogody 1, Węzły 1, Wspinanie 3, Żeglowanie 1

Atleta: Rzucanie 1, Sprint 1, Uchyłanie 3, Wspinanie 3

Broń ciężka: Atak (Broń ciężka) 3, Parowanie (Broń ciężka) 3

Broń palna: Atak (Broń palna) 3

Dochody: 1500g na starcie, 0g miesięcznie

Przykładowi szermierze

Eiseński pirat

Krzepa 3, Gibkość 2, Dowcip 2, Rezon 2, Animusz 2

Arkanum: Zadufany

Zalety: Dziedzictwo (1), Gildia Szermierzy (0), Szkoła Szermiercza (25)

Eisenfaust: Zbicie 1

Żeglarz: Balansowanie 3, Morskie opowieści 2, Węzły 1, Wspinanie 3, Żeglowanie 1

Broń ciężka: Atak (Broń ciężka) 3, Parowanie (Broń ciężka) 3

Broń palna: Atak (Broń palna) 3

Panzerhand: Atak (Panzerhand) 3, Parowanie (Panzerhand) 3

Pięściarz: Atak (Pięściarz) 2, Hak 2, Seria 1, Uchylenie 3

Dochody: 500g na starcie, 0g miesięcznie

Montenski szermierz

Krzepa 2, Gibkość 3, Dowcip 2, Rezon 2, Animusz 3

Zalety: Gildia Rzemieślników (4), Gildia Szermierzy (0), Orientacja w walce (3), Szkoła Szermiercza (25), Wytrawny pijak (1)

Valroux: Podwójna parada 1

Dworzanin: Etykieta 2, Moda 3, Taniec 3, Wymowność 1

Rzemieślnik: Kucharz 3

Atleta: Rzucanie 1, Sprint 1, Uchylenie 3, Wspinanie 1

Fechtunek: Atak (Fechtunek) 3, Parowanie (Fechtunek) 2

Nóż: Atak (Nóż) 2, Parowanie (Nóż) 3

Dochody: 3z2 x 3g na starcie, 3z2g miesięcznie

Vestenmannavnjarski ochroniarz

Krzepa 2, Gibkość 2, Dowcip 2, Rezon 2, Animusz 3

Arkanum: Zapalczywy

Zalety: Gildia Szermierzy (0), Ogromny (3), Patron (6), Szkoła Szermiercza (25)

Leegstra: Corps-a-corps 1, Wypad 1, Zbicie 1

Miastowy: Orientacja w mieście 2, Znajomość miasta 3

Służący: Dyskrecja 3, Etykieta 1, Moda 2, Prace domowe 2

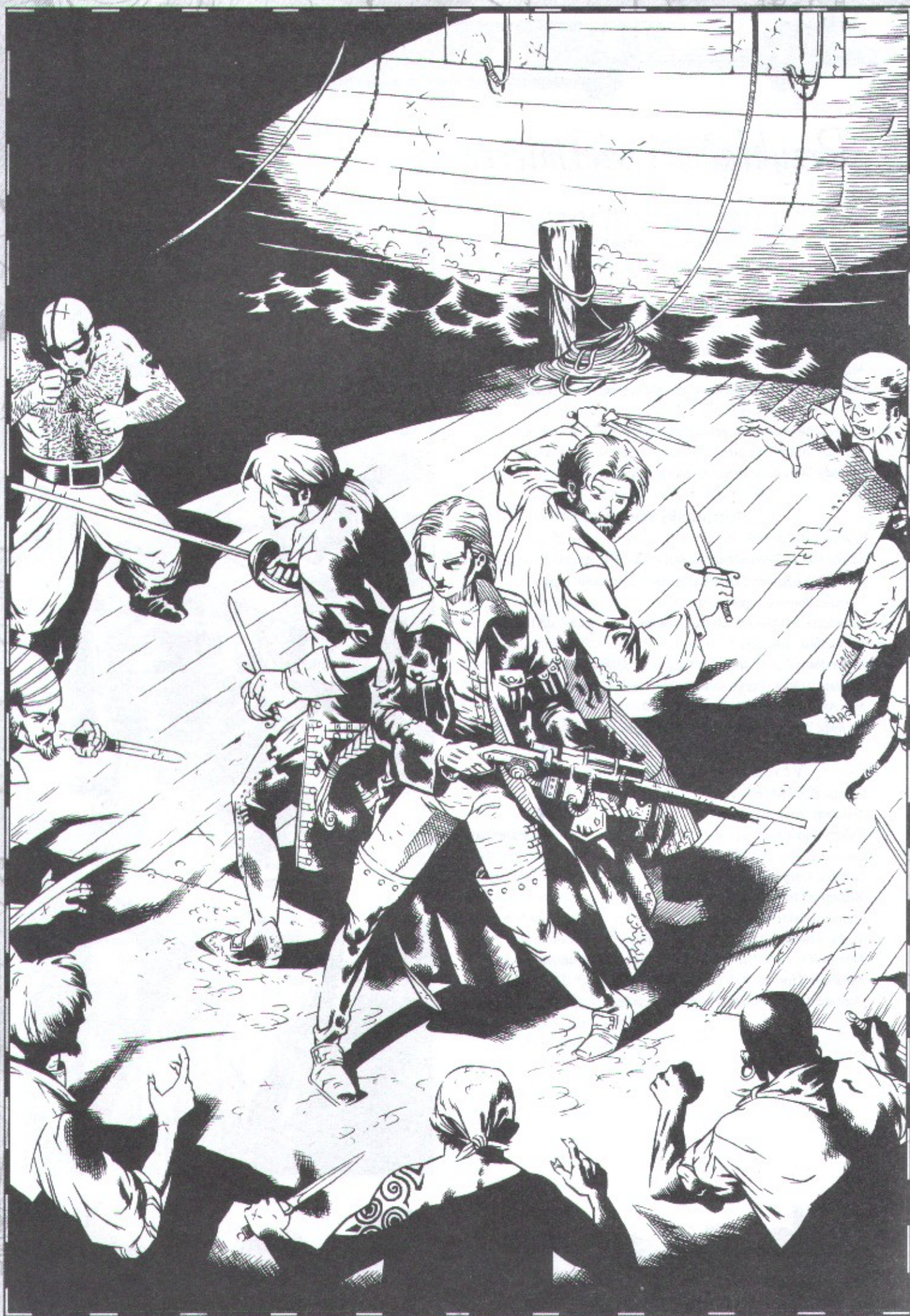
Atleta: Rzucanie 1, Sprint 2, Uchylenie 3, Wspinanie 2

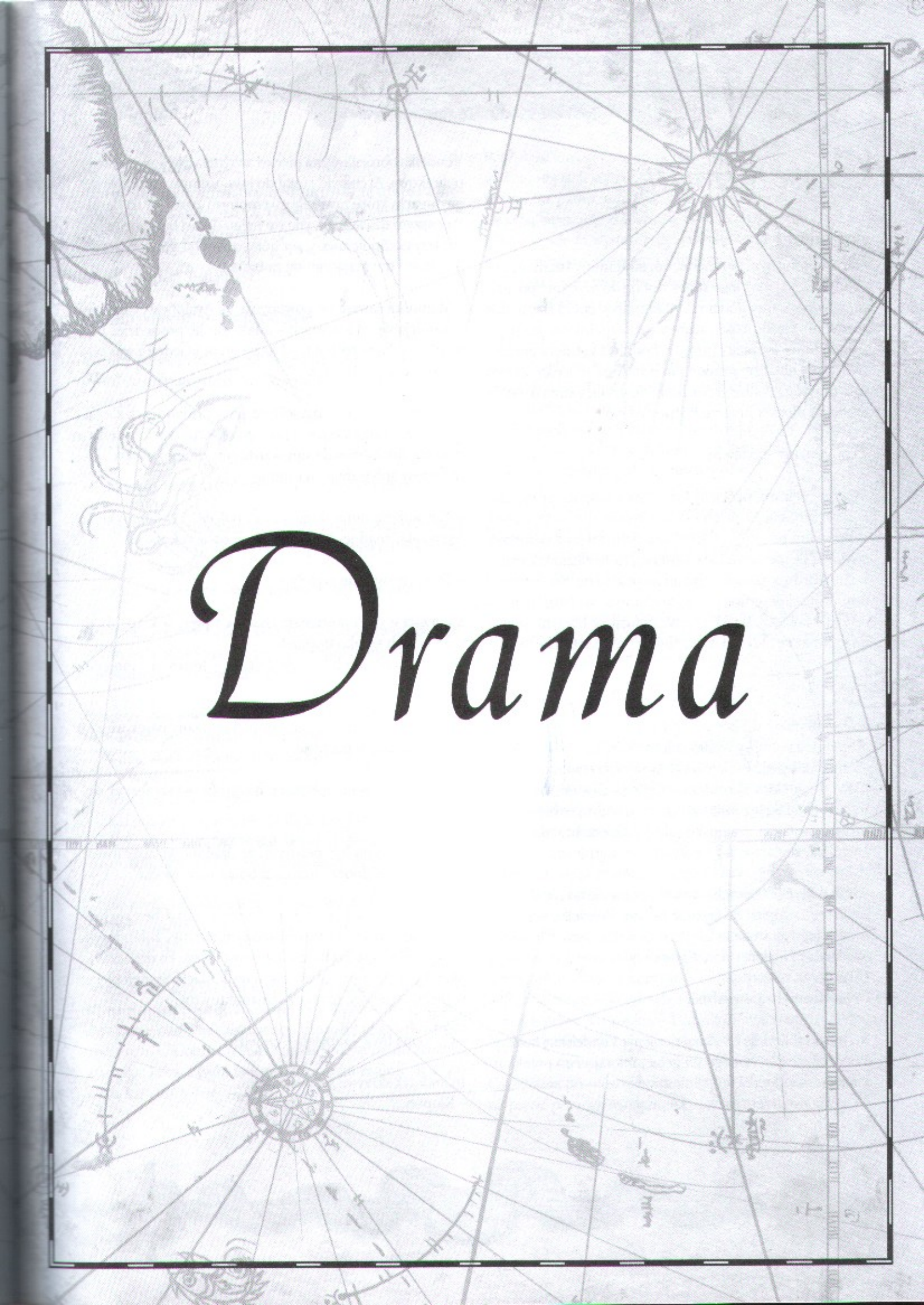
Broń ciężka: Atak (Broń ciężka) 3, Parowanie (Broń ciężka) 3

Zapaśnik: Chwyt 3

Dochody: 120g na starcie, 40g miesięcznie







Drama



Część czwarta

Archibald

Stał w absolutnym bezruchu, opromieniony światłem pochodni czekając aż jego statek dobije do brzegu. Spóźniał się już dobre trzy godziny i przenikliwy chłód zaczął dobieierać mu się do kości. Kubek raz wypełniony gorącym winem teraz był pusty i zimny. Podniósł kołnierz odrobinę wyżej i objął się ramionami odrobinę mocniej. Zaczął przytupywać. Podbiegł truchtem do granicy światła, obrócił się na pięcie i przeszedł z powrotem.

Trzy godziny spóźnienia.

Miał już właśnie wrócić do tawerny i zaopatrzyć się tam w następny kubek pełen cieczy nazywanej winem (co budziło w nim pewne wątpliwości) gdy ujrzał jak z ciemności wynurza się niewielka łódź wiosłowa, zmiierzająca w kierunku pirsu z dwoma mężczyznami na pokładzie. Spojrzawszy ponownie skorygował pierwsze wrażenie: na łodzi był mężczyzna i kobieta. Wyteżył oczy, usiłując w bladym świetle dojrzeć nazwę łódki... jeszcze chwila... jeszcze trochę bliżej...

– La Dulcinea – szepnął. – Coś tu nie gra.

Stojąc na pirsie słyszał, jak się kłóć. Nie przzerwali ani na moment, nawet gdy wychodzili na brzeg i cumowali. Mężczyzna, niewysoki i o ciemnowłosy mówił z charakterystycznym inlandzkim akcentem – na jego dźwięk Archibald mimowolnie się uśmiechnął. Kobieta, wyższa i o blond włosach, mówiła po avalońsku, ale jej akcent brzmiał obco. Inlandzki żeglarz szybko rozwiał jego wątpliwości.

– Jeśli dalej będziesz taka uparta, kopnę cię tak, że doleczysz aż do tego swojego zaśniedziałego raję, Vendelko! – powiedział, a jego głos potęgował z każdą sylabą. Vendelka odpowiedziała przekleństwem w swoim ojczystym języku, na co Inlandczyk splunął.

– Na zdrowie! – powiedział.

Archibald zbliżył się i dotknął ramienia Vendelskiej kobiety. Wiedział, że czerwonego na gębie, miotającego przekleństwami Inlandczyka lepiej nie tykać.

– Czy mogę przeprosić... – szepnął.

Vendelka obróciła się na pięcie i wyrzuciła go pięścią w kość policzkową. Archibald runął do tyłu, usiłując utrzymać się na nogach, które zawiodły go szpetnie i zwałił się na deski. Pierwszym dźwiękiem, jaki do niego dotarł był śmiech Inlandczyka. Spojrzawszy do góry, zobaczył go siedzącego na pirsie i trzymającego się za brzuch.

– Mamuśka zawsze mi powtarzała, że Avalończycy nic nie rozumieją się na kobietach – udało mu się powiedzieć pomiędzy atakami rechotu. – I każdego dnia jeden z was potwierdza, że miała rację.

Archibald stanął na nogi jeszcze zanim Inlandczyk zaczął mówić. Nim skończył, stał już twarzą w twarz z Vendelką. Kobieta dorównywała mu wzrostem, długie, mokre, jasne włosy spływały jej na ramię.

– Nie waz się mnie tknąć nawet palcem, Avalończyku – wyszczała, znad jej warg uniósł się obłoczek pary.

– Tknę cię ostrzem szpady.

Spojrzała w dół i dostrzegła znaczek wpięty w klapę. Łód w jej oczach szybko stopniał.

– Szermierz? – zrobiła krok do tyłu. – Jesteś tu z mojego powodu?

– Nie. Ale mam dość czasu. – odpiął skórzany pasek wiążący jego szpadę w pochwie.

Inlandczyk, wciąż siedzący na pirsie wyszczerzył się w uśmiechu

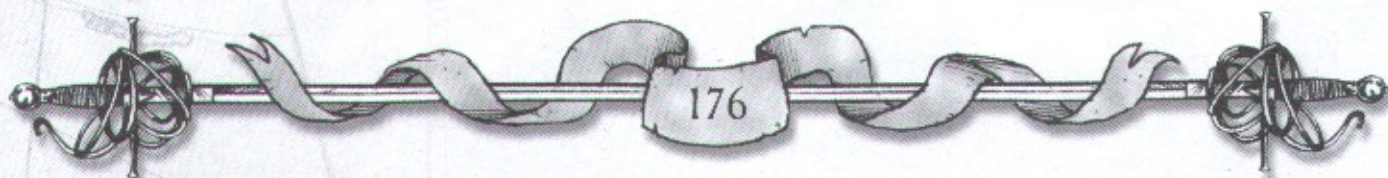
– Zawsze można być pewnym, że Avalończyk nie zawiedzie i zepsuje dobrze rokującą bójkę na pięści.

Szermierz obrócił się w jego stronę i stanął bez ruchu. Oczy połyskiwały w przytłumionym świetle. Inlandczyk pochwycił to spojrzenie i w lot domyślił się, co oznaczało. Skoczył na równe nogi z nożami w dłoniach. Stanęli plecy w plecy, działając niemalże instynktownie.

– Co to ma być? – zapytała Vendelka.

Inlandczyk skrzywił się w uśmiechu

– Kłopoty...



O'Connell

– ...i to najgorsze z możliwych – rzucił okiem przez ramię, dostrzegając kątem oka jak Helena kieruje się do łodzi. – Jesteś ze mną, Szermierzu?

– Aye, – odparł Avalończyk.

– Zatem powiedz, jak mam cię zwać.

Mógłby przysiąc, że jego towarzysz się uśmiechnął.

– Możesz im powiedzieć, że nazywałem się Archibald Montgomery.

– Sean O'Connell.

– Spotkamy się w piekle – powiedzieli jednym głosem.

Coś ciężkiego i twardego huknęło o pirs. Obaj odwrócili głowy. Helena klęczała przy otwartej żelaznej skrzyni. O'Connell pokręcił głową.

– Nie mogę uwierzyć, że tak upierałaś się, żeby zabrać tą...

Gdy zobaczył, co wyjęła ze skrzyni, głos mu zamarł. Podbiegła do nich, stanęła ramię przy ramieniu i złapała oddech.

– Mówiłam ci, że to się nam przyda – oznajmiła.

Pomimo obecności okrażających ich zbirów, O'Connell nie potrafił oderwać wzroku od muszkietu.

– Na imię słodkiej Pani, cóż to takiego?

Spojrzała na Inlandczyka.

– Jak ci powiem, zepsuję niespodziankę – Helena przekreśliła jakąś gałkę i muszkiet wydał dźwięk, który jak przysięgłby O'Connell, zabrzmiał niczym złowieszczy skowyt banesidhe.

Cienie podpełzły bliżej. Krąg się zacieśnił. O'Connell poczuł jak palce zaciskają mu się wokół rękojeści, gdy napastnicy się zbliżyli.

Nagle Szermierz skoczył do przodu, stal jego szpady rozbłysła w ogniu pochodni. Zanim dotknął stopami podłoża, dwa cienie padły na deski, jeden łapiąc się za gardło, drugi za brzuch. O'Connell uśmiechnął się i dołączył do zabawy, utaczając krew z tych, którzy mieli pecha znaleźć się w zasięgu jego noży.

Poczuł, że ktoś chwytą go za ręce i nogi, ale dzięki szybkości i zimnej stali szybko się wywinął. Dwóch kolejnych napastników padło, nim nierozważne pchnięcie zakończyło się raną biegnącą od łokcia aż do nadgarstka. Skrzywił się tylko raz, ale to wystarczyło. Trzech mężczyzn rzuciło się na niego całym ciężarem i runął na pirs, czując, jak jego kości witają się z twardymi deskami. Dwie pary rąk złapały go za nadgarstki i przytrzymały krzepko.

Tuż nad jego twarzą pojawił się uśmiech pełen połamanych zębów. Walnął go czołem bez pardonu i uśmiech zniknął. Ale oddech, który na skutek walnięcia uszedł z uśmiechniętego zbira uderzył go prosto w nozdrza i O'Connell poczuł zabójczą mieszankę przetrawionego wina i piwa. Niewiele brakowało, a zebrałoby mu się na wymioty – zdołał je jednak powstrzymać.

Miejsce uśmiechniętej twarzy zajęła kolejna, tym razem ozdobiona długą blizną i przepaską na oku. Żadnego uśmiechu. – Trzymajcie go, chłopcy. Pani zażyczyła go sobie w jednym kawałku.

– To ci pech, już raz mnie w tym miesiącu złapali werbownicy – zażartował O'Connell, ale nikt już nie był w wesołym nastroju. Spostrzegł, jak ktoś podnosi tępą palkę i zamknął oczy...

Błyskawica uderzająca w maszt i chłopiec okretowy w bocianim gnieździe, marynarze wołali go „Mały Roy”, Mały Roy cuchnący niczym przypiekana wieprzowina wrzeszczący w stronę pokładu. O'Connell patrzący jak spada i przysiegający sobie, że już nigdy nie będzie musiał wąchać tego smrodu, ohydneho smrodu palonego konającego ciała czy to naprawdę działo się dopiero dwa miesiące temu...?

...a grom wciąż brzmiał w jego uszach, gdy je otworzył. Zbiry powoli zbierały się do kupy i podawały tyły, z rękoma uniesionymi na dowód braku chęci do dalszej walki. O'Connell spojrzał w lewo, gdzie stał Szermierz, powalany krwią, wyczerpany i zdyszany. Po prawej stała Helena, ślicznie się uśmiechając i dzierżąc w dłoniach dymiącą broń.

– Słuchać mnie, – krzyknęła w łamanym Castilliańskim.

– Poszli precz. To koniec. – Uniosła dymiącą lufę – Chyba, że mam powtórzyć.

Castillianie pospiesznie pokiwali głowami i obróciwszy się na pięcie pobiegli w noc.

O'Connell podniósł się z pozycji leżącej i podszedł do środkowej części pirsu. Archibald podążył za nim. Helena wyciągnęła rękę do Szermierza.

– Helena Fjor – przedstawiła się.

– Miło mi – Szermierz uściśnął podaną dłoń.

Odwrócili się by popatrzeć na leżące na pirsie ciała. Siedem trupów. Jeszcze więcej rannych i zbolących. Jeden usmażony.

– Twoi znajomi? – Helena spytała Szermierza.

– Właśnie miałem zadać dokładnie to samo pytanie.

Ukłękła przy żelaznej skrzynce i włożyła do niej muszkiet. O'Connell potrząsnął głową.

– Jeśli straż miejska tego nie usłyszała...

Skinęła głową.

– Pospieszmy się lepiej.

– Mam tu kryjówkę, całkiem niedaleko – oznajmił Archibald, chowając szpadę.

O'Connell klepnął go po plecach.

– To idziemy.

Ruszyli w dół ciemnej uliczki, pozostawiając za sobą własnoręcznie uczynione pobojuwisko, gdy Helena spytała:

– A tak przy okazji, kogo wyczekiwałeś na tym pirsie?

Szermierz zawahał się przez chwilę, spoglądając jej w twarz.

– Człowieka, nazwiskiem Voillanova – odpowiedział.

– Cóż za zbieg okoliczności – uśmiechnęła się Helena. – Tak się składa, że to ta sama osoba, której my szukamy.

W bardzo ciemnym zakątku bardzo ciemnej uliczki szczupła postać poruszająca się tak miękko, że jej ruchów nie dałoby rady dostrzec nawet wprawne oko Szermierza, obserwowwała jak odchodzą.

– Szermierz jest idealny – wyszeptała. – A pozostała dwójka jest na dokładkę.

Cofnęła się z powrotem pod osłonę cienia i uśmiechnęła.

– Moja Pani będzie miło zaskoczona.

Malutkie przeprosiny

Większość z opisanych niżej informacji skrótowo przedstawiliśmy we „Wprowadzeniu”, na początku książki. Dla twojej wygody, powtarzamy je i tutaj. I choć sprawia to, że wiadomości się miejscami dublują, znacznie ułatwia korzystanie z podręcznika.

Wprowadzenie

„7th Sea” bliżej jest do gier narracyjnych, niż planszowych i podczas zabawy mogą minąć długie godziny, a nikt nie sięgnie po kostki ani podręczniki. Kiedy jednak zacznie się potyczka – czy to orężna, czy słowna – przydadzą się i zasady. Poniżej prezentujemy reguły, które pomogą ci ustalić wynik każdej konfrontacji.

Zasad potrzebujesz zwykle wtedy, gdy wynik działania jednego lub kilku Bohaterów stoi pod znakiem zapytania. Czy szpada Castilliańczyka sięgnie serca? Czy Wiedźma zmieni przeznaczenie ofiary? Czy ciseńska zbroja zdoła zatrzymać kulę z montenskiego muszkietu? Na wszystkie te pytania odpowiedzieć można, rzucając kośćmi.

Reguły są przy tym elastyczne – stanowią zbiór sugestii, mających uprzyjemnić zabawę. Jeśli chętnie posługujesz się całym ich zestawem, nie krępuj się, i stosuj wszystkie. Jeżeli podoba ci się tylko część, bez zażenowania odrzuć wszystko, co ci nie odpowiada i skoncentruj się na zasadach pozostawionych. A gdy uznasz, że sam wymyślisz lepsze rozwiązania, nic nie stoi na przeszkodzie abyś zaczął je stosować. Kupiłeś tę książkę, jest twoja, i możesz robić z nią co chcesz. Baw się. Igraj z zasadami, sprawdź, które sprawdzają się w waszej drużynie, a które działać nie chcą i zmieniaj wszystko, by lepiej wam pasowało. Pamiętaj jednak zawsze o Złotej Zasadzie „7th Sea”.

Złota Zasada „7th Sea”

Oto jedyna reguła, której łamać ci nie wolno:

Jeśli zasady psują ci zabawę, ignoruj je.

Skoro to sobie wyjaśniliśmy, możemy zacząć na początek potrzeba nam będzie nieco czasu.



Czas

Mistrz Gry ma absolutną władzę nad upływem czasu w prowadzonej przezeń historii i to on informuje Bohaterów, jak wiele go minęło. Kiedy jednak dochodzi do walki, czas bardzo zwalnia, by wszyscy bez problemów połapali się, co się dzieje. Walka w „7th Sea” przebiega jak potyczka w filmie przygodowym – Bohaterowie skaczą z galerii, łapią się żyrandoli, zjeżdżają po poręczach i w ostatniej chwili chwytają spadających z wysokości przyjaciół. Bez zwolnienia czasu trudno byłoby nad tym zapanować.

Walka dzieli się zatem w „7th Sea” na **Rundy**. Każda z nich trwa tyle, ile zażyczy sobie MG, niezależnie jednak od upływu czasu, zawsze dzieli się na dziesięć **Faz** o równej długości. I o ile Bohaterowie mogą przedsięwziąć wiele Akcji w Rundzie, zwykle co najwyżej jedną w danej Fazie.

Poza walką, czas płynie daleko swobodniej i dzieli się na **Sceny, Akty, Historie i Epopeje**. Scena to jedno spotkanie z grupą ludzi lub jedną potyczka. Zatem, jeśli po drodze spotykacie kupca i wdajecie się z nim w rozmowę, rozgrywacie Scenę. Podobnie, gdy walczycie w płonącej stodole i, skończywszy potyczkę, dajecie nura w znajdującą się tuż obok niej sadzawkę, rozgrywacie kolejną scenę.

Akt to zbiór Scen, rozgrywających się z grubsza w tej samej okolicy, na przykład w jednym mieście. Kiedy więc rozegracie we Freiburgu pięć niezależnych od siebie pojedynków, będzie to pięć Scen w obrębie jednego i tego samego Aktu. Jeśli jednak potem Bohaterowie opuszczą miasto i przedostaną się do Carleon, a tam znów wdadzą się w dwa pojedynki, odbędą się one w ramach kolejnego Aktu. A gdy po drodze zaatakują ich piraci, będzie to – znów – inny Akt. Pierwszy zatem Akt rozgrywa się we Freiburgu i posiada pięć Scen. Akcja drugiego toczy się na morzu i ogranicza do jednej Sceny (napadu piratów). Trzeci i ostatni Akt dzieje się w Carleon, a składają się nań dwie sceny. Większość Aktów ma zresztą od dwóch do pięciu scen.

Historia to zbiór Aktów, które od początku do końca łączy ta sama intryga. Zazwyczaj ma od jednego do sześciu Aktów.

Epopeja, wreszcie, to wielowątkowy zbiór Historii, które wszystkie prowadzą do zakrojonego z rozmachem rozwiązania – na

Gilder

Gdy Liga Vendelska stworzyła gildera, zaproponowała następujące jego przeliczniki:

Avalon: 1 funt = 20 szylingów. 1 gilder = 1 szyling

Castille: 1 dublon = 100 marawedi. 1 gilder = 20 marawedi

Eisen: 1 marka = 10 florenów = 1000 fenigów. 1 gilder = 4 marki, nie da się jednak wymienić na gildery żadnego z eisenskich nominalów, Gildie próbują bowiem wycofać je z obiegu.

Montaigne: 1 sol = 12 pistoli. 1 gilder = 2 pistole

Usuria: Handel wymienny. 1 gilder = mniej więcej jeden kurczak

Vendel: 1 gilder = 100 centów

Vestenmannavnjar: Handel wymienny. Vestenmannavnjarzy nie używają gilderów ze względów religijnych.

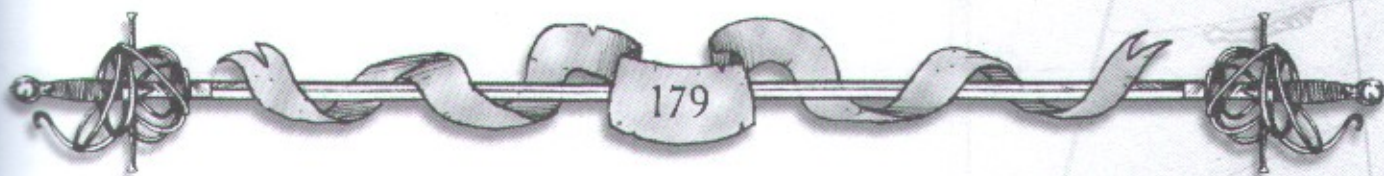
Vodacce: 1 republika = 2 senatory = 10 głosów. Praktycznie myśląc Vendele ustalili kurs 3 senatorów za 1 gildera, a Vodaccianie muszą radzić sobie z konsekwencjami wprowadzenia nowej waluty, czy im się to podoba, czy nie.

przykład rekonstrukcji i uruchomienia potężnego artefaktu lub śmierci powracającego co i rusz Iotra.

Rzuty kośćmi

Podobnie jak w wielu tradycyjnych grach planszowych, w „7th Sea” używa się kości. W naszym przypadku są to wyłącznie kostki dziesięciościenne – i potrzeba ich naprawdę wiele. Czytając niniejsze zasady, zapoznać się też musisz z bardzo ważnym terminem: **Zatrzymać**. Za każdym razem, gdy trzeba ustalić rezultat jakiejś Akcji, rzucasz jakąś ilość kostek, wynik liczysz jednak z niektórych tylko pośród nich. To te właśnie kostki nazywać będziemy Zatrzymywanymi. Zwykle Zatrzymywać będziesz najwyższe wyniki.

Przykład 3.1: Gdy Niccolo di Brasco, szermierz z Vodacce, atakuje sBohatera, rzuca siedmioma kostkami, ale zatrzymuje



tylko trzy. Gracz Nicola rzuca zatem siedmioma kośćmi, uzyskując 3, 5, 6, 7, 8, 9 i 9. Zatrzymać może tylko trzy, decyduje się zatem na 8 i obie 9, uzyskując sumę 26 (8+9+9).

Modyfikatory uzyskane dzięki zaletom, magii i tak dalej dodają dodatkowe kości do rzutu, ale nie zwiększają puli, którą wolno Zatrzymać. Mówimy o nich: **kości niezatrzymywane**. Jeśli z jakiś powodów rzut zostaje zmniejszony o jakąś ilość niezatrzymywanych kostek, odejmujesz je najpierw od puli tych, którymi tylko rzucasz – liczba kostek Zatrzymywanych zmniejsza się wówczas tylko, jeśli ilość odjętych kostek sprawia, że od początku rzucałeś większą, niż limit Zatrzymywania ich ilością.

Przykład 3.2: Jeśli rzucasz normalnie czterema kostkami, Zatrzymując trzy z nich, rzut zmniejszony zostaje jednak o 2 niezatrzymywane kostki, rzucasz i Zatrzymujesz tylko dwie kości. Bo i nie możesz Zatrzymać ich więcej, niż rzuciłeś!

Eksploduje

Na kostkach dziesięciościennych uzyskujesz liczby od 1 do 10. Zazwyczaj dziesięć oznaczone jest przy tym jako „zero”.

Za każdym razem, gdy na kości wypadnie 10, możesz rzucić nią jeszcze raz, dodając wynik do uzyskanej już 10. Mówimy wówczas, że kostka **eksploduje**. Jeżeli Bohater powtórnie uzyska 10, dodaje je do poprzedniej 10 i rzuca dalej, sumując wyniki, póki nie wyrzuci innej, niż 10, wartości.

Przykład 3.3: Gracz wyrzucił 10, rzuca więc jeszcze raz i tym razem uzyskuje 5. Dodaje obie wartości – na tej kostce wypadło w sumie 15. Jeżeli gracz wyrzucał będzie kolejne 10-tki, może dodawać je do rezultatu i rzucać dalej.

Wiecej, niż dziesięć kości

Wielu graczy lubi rzucać jak największą ilością kostek, dziesięć to jednak największa ich liczba, która bez problemu mieści się w dłoni. W związku z tym, jeśli zdarzy ci się rzucać w „7th Sea” większą, niż dziesięć, ilością kostek, odrzuć ich nadwyżkę, zwiększając za każdą taką kość liczbę kostek Zatrzymywanych. To znaczy, że jeśli przetestować masz 12z6, odrzucasz dwie nadliczbowe, niezatrzymywane kostki, Zatrzymujesz jednak o 2 kości więcej – testujesz zatem 10z8. Jeśli osiągniesz limit 10z10, a wolno ci rzucić jeszcze większą ilością kostek, każda dodatkowa (Zatrzymywana i niezatrzy-

mywana) zmienia się w +10 do wyniku. A zatem, 15z10 to 10z10+50, a 11z11 to 10z10+20.

Cechy

(Uwaga: Radzimy, byś podczas lektury tej sekcji wyposażył się w kopię Kraty Bohatera, by od razu rzecz do niej odnosić. Znajdziesz ją z tyłu książki.)

Jak silny jest Bohater? Jak szybko się porusza? Czy jest szczwany i dowcipny? Rzutki? Czy wyróżnia się z tłumu? Na wszystkie te pytania odpowiesz, studiując jego **Cechy**. Skoro bywają ludzie silniejsi, zręczniejsi czy miłsi, niż inni, i Bohater powinien czymś się wyróżniać. Każdy Theanin posiada Cechy, zamykające się (zazwyczaj) w przedziale 0-5. Stąd Bohater o Krzepie 4 jest silniejszy od Bohatera posiadającego Krzepę 3, który z kolei góruje nad postacią, której Krzepa wynosi 1 – i tak dalej.

Każdy jeden Bohater posiada zestaw pięciu Cech: Krzepę, Gibkość, Rezon, Dowcip i Animusz, opisujących pięć aspektów jego osoby. Każda z nich ma konkretną wartość, czyli Poziom, wynoszący od 0 do 5. Im wyższy ów Poziom, tym Cecha potężniejsza.

W każdym niemal przypadku to Cecha decyduje, ile kości podczas testu zatrzymujesz.

Przykład 3.4: Poziom Gibkości Niccolo wynosi 4, a więc za każdym razem, gdy test zależy od jego refleksu i zwinności, rzuca i zatrzymuje przynajmniej cztery kości.

Cechy o Poziomie 0

Bywają Bohaterowie, posiadający Cechę na Poziomie 0, co znaczy, że ten ich aspekt poważnie niedomaga. Stąd postać o Gibkości 0 jest zapewne kaleką, a o Krzepie 0 – zupełną mimozą.

Jeśli Bohater przetestować musi Cechę o Poziomie 0, rzuca zawsze jedną kością, jeśli jednak wyrzuci na niej 0, oznacza ono właśnie zero, a nie dziesięć, a kość nigdy nie eksploduje. Nadto, gdy takiej postaci przydarzy się Test Przeciwny, PT rzutu spierającego się z nią Bohatera wynosi 5.

Gdyby Bohater posiadał Umiejętność, stosowną do tego rodzaju testu, może dodać do rzutu niezatrzymywane kostki, musi jednak przestrzegać powyższych restrykcji.

Przykład 3.5: Jean-Pierre to wieśniak z Montaigne, którego Dowcip wynosi aż 0, co znaczy, że do szczególnie lotnych to on nie należy. Tymczasem, odwiedza go podejrzanе indywiduum, namawiając do kupna magicznej fasoli. A więc Jean-Pierre wykonać musi test Dowcipu Przeciwstawny do Dowcipu naciągacza. PT rzutu oszusta wynosi 5, gdyż Dowcip naszego chłopka wynosi 0. Jeśli zaś wieśniak wyrzuci na swej jedynek kości 0, nie będzie jej przerzucał. Wynik wynosi zero, i tyle.

Umiejętności

Obok Cech, każdy Bohater posiada i Umiejętności – tyle, że o ile wszystkie postaci mają ten sam zestaw Cech (choć część z nich może mieć Poziom 0), wachlarz Umiejętności może być nader rozmaity.

O ile Cechy mówią, jaki jest nasz Bohater, Umiejętności decydują, czego się w życiu nauczył, a dwie postaci o identycznym Poziomie Cech mogą mieć (i zwykle miewają) zupełnie różne Umiejętności, będące wynikiem takiej, a nie innej przeszłości. Ba, nawet osoby, których rękę układał ten sam mistrz szpady mogą, rozwijając różne umiejętności, walczyć w kompletnie różnym stylu.

Każda Umiejętność dzieli się na Biegłości, które dzięki treningowi tej Umiejętności Bohater posiada. I to one właśnie zwiększają szansę powodzenia czynności, wymagających wiedzy lub przeszkolenia – na przykład pływania czy parowania lewakiem.

Dwa rodzaje testów

Testy dzielą się w „7th Sea” na dwa rodzaje: Proste i Przeciwstawne.





Testu Prosteo używa się, gdy Bohater działa sam, lub gdy o sukcesie przesądzą wyłącznie jego własne umiejętności.

Test Przeciwny pojawia się, gdy postać aktywnie przeciwstawia się czyjemuś działaniu (lub ktoś usiłuje przeszkodzić jej).

Test Prosty

Testy Proste stosuje się do rozstrzygania Akcji, których wynik zależy wyłącznie od umiejętności Bohatera. Czy ma dość siły, by podnieść i cisnąć tym stołem? Czy jego palce są dość zwinne, by otworzyć ten zamek? Oto dobre przykłady sytuacji, w których wykonuje się Test Prosty, wykonywany wedle następującej procedury:

- Krok pierwszy: Gracz deklaruje Akcję, a MG ocenia, jakiej Cechy Bohater będzie używał. Potem określa Poziom Trudności (PT) Akcji.
- Krok drugi: Bohater rzuca ilością kostek, równą stosownej Cesze i dodaje do siebie wyniki.
- Krok trzeci: Sumę wyników na kostkach porównuje się z PT. Jeśli wyrzucony wynik równa się lub przewyższa PT, akcja kończy się powodzeniem. W przeciwnym przypadku Bohaterowi się nie udaje.

MG może mieć czasem problem z właściwą oceną Poziomu Trudności działania. By ułatwić mu zadanie, typowe PT zawarliśmy w poniższej tabeli.

Tabela Poziomów Trudności

5	Pospolity
10	Łatwy
15	Przeciętny (to domyślny PT testu)
20	Trudny
25	Bardzo trudny
30	Heroiczny
35	Nigdy tego nie dokonałeś
40	Już nigdy tego nie dokonasz

Test Przeciwny

Testy Przeciwny różnią się żdziebko od Prostych. Mistrz Gry zarządza je, gdy Bohater deklaruje Akcję przeciwko jakiejś postaci. Owszem, rzuca się potem ilością kostek równą odpowiedniej Cesze, występują jednak następujące różnice:

- PT Testu Przeciwnego równa cię Cesze przeciwnika x 5.
- Obydwaj zaangażowani – Działający i Przeciwdziałający – wykonują testy, a powodzenie akcji zależy od ich rzutów.

W wypadku Testu Przeciwnego pojawić się może bowiem jeden z trzech wyników:

- Jeśli jednej tylko z postaci test (o PT równym Cesze przeciwnika x 5) się uda, to właśnie ona odnosi sukces, a jej przeciwnik zostaje pobity.
- Jeśli obydwoj rzucili pomyślnie, wygrywa ten, kto osiągnął wyższy wynik.
- Jeśli żaden ze zmagających się zdoła wyrzucić odpowiednio wysokiego wyniku, Akcja trwa, póki któryś z nich – lub obydwoj – nie zakończy testu powodzeniem.

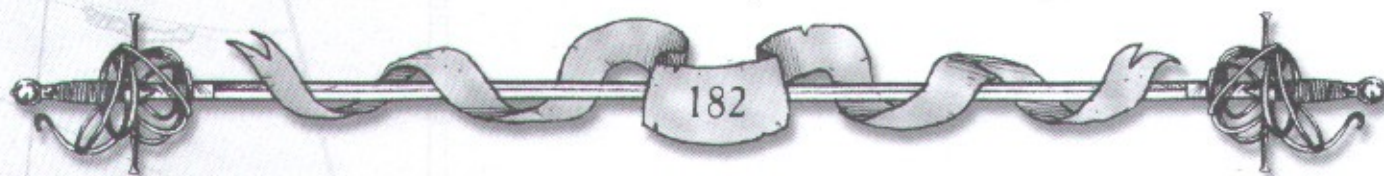
...plus Umiejętność i Biegłość

Gdy wykonujesz Test Prosty lub Przeciwny, dodajesz zwykle do puli zależną od Umiejętności liczbę kostek niezatrzymywanych. Czyli, jeśli Bohater włamyuje się, a jego Biegłość Włamywanie wynosi 2, do rzutu dolicza dwie niezatrzymywane kości.

Przykład 3.6: Gibkość Niccolo wynosi 4, a Biegłość Ataku Umiejętności Fechtunek – 3. Rzuca zatem pulą siedmiu kostek (4 Gibkość + 3 Atak), Zatrzymuje jednak tylko cztery z nich.

Podbicia

Gdy MG ustali PT, możesz uznać, że to dla ciebie jak splunąć. Wolno ci zatem własnowolnie Podbić PT o wielokrotność 5. Podbijanie takie zwiększa efektywność sukcesu, dodając zwykle jedną niezatrzymywaną kość za każde Podbicie do stosownego w tej sytuacji testu efektu (na przykład efektem rzutu za atak są obrażenia). Podbijanie PT pozwala ci również wykonać zadanie szybciej, lepiej lub w piękniejszym stylu. Przykładem sytuacji, w której przydają się Pod-





bicia są „strzały mierzone” (próba trafienia przeciwnika w określoną część ciała – na przykład w dłoń lub w nogę). Oczywiście, to MG ocenia, ile Podbić wykonać musisz, by trafić nieprzyjaciela tak, jak planujesz.

Możesz zadeklarować tyle Podbić, ile ci się podoba, jeśli jednak nie zdołasz uzyskać wyniku większego lub równego zmodyfikowanemu PT, działanie kończy się kompletnym fiaskiem.

Czasem twój Bohater otrzymać może Dodatkowe Podbicie. Zwiększa ono wynik rzutu o 5.

Przykład 3.7: Niccolo (z przykładu 3.6) atakuje potwora, którego trafia na PT 10. A że wie, iloma kośćmi rzuca i ile Zatrzymuje (odpowiednio, siedem i cztery), dochodzi do wniosku, że taki PT jest dlań nieco za niski. Wiedząc, że zwykle wyrzuca przynajmniej 20, deklaruje dwa Podbicie, zwiększając PT do 20. Jeśli więc tym razem nie uzyska wyniku 20 lub więcej, haniebnie chybi, jeżeli jednak zdoła tyle, wyrzucić, doda dwie kostki do rzutu za obrażenia (zmieniając 5z2 w 7z2).

Przykład 3.8: Wyprowadzając tak śmiały atak, Niccolo otrzymuje Dodatkowe Podbicie. I choć wyrzuca ledwie 17, Dodatkowe Podbicie zwiększa wynik do 22, przemieniając porażkę w sukces. Gdyby Niccolo chciał maksymalnie wyzyskać swoje Dodatkowe Podbicie, powinien Podbić PT raz jeszcze, o dalsze 5, mając nadzieję, że dzięki zwiększonemu wynikowi testu przebiję wyższy jeszcze PT.

„A + B”: Rzuć i Zatrzymaj jeszcze raz A

Oto formułka, dzięki któremu Rzucanie i Zatrzymywanie stanie się dużo prostsze. Za każdym razem, gdy mowa jest o kombinacji kostek (na przykład Cecha + Biegłość), pierwsza wartość oznacza, ile kości Zatrzymujesz, druga zaś, iloma dodatkowo rzucasz. Innymi słowy, gdy mówimy o rzucie na Cechę + Biegłość, rzucasz liczbą kostek równą Ciesze + Biegłości, Zatrzymując tyle, ile wynosi Cecha.

Kości Dramy

Każdą Historię rozpoczynasz, posiadając tyle Kości Dramy, ile wynosi twoja najniższa Cecha. Działają one jak wszystkie kostki w grze, eksplodując zawsze, gdy wypadnie na nich dziesiątka, i odzwierciedlają intuicję Bohatera, jego wyczucie reakcji otoczenia i planów nieprzyjaciół oraz zdolność dokonywania rzeczy, o jakich się zwykłym ludziom nie śniło (czyli „bohaterskich czynów”). MG tymczasem zaczyna, dysponując tyloma Kośćmi Dramy, ile osób liczy poziom najwyższej Cechy w drużynie, plus liczba jej członków. Wykorzystuje je, by stawiane przed Bohaterami wyzwania były naprawdę trudne i by w najróżniejszy sposób uprzykrzać wam życie.

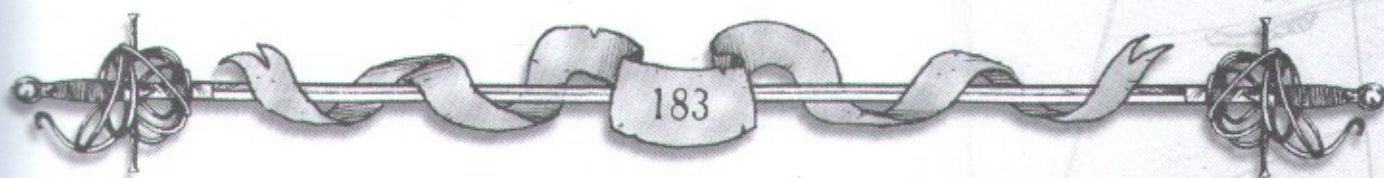
Gdy Bohater wydaje Kość Dramy, skorzystać może z jednego z trzech efektów:

- Możesz dodać zatrzymywaną kostkę do dowolnego rzutu. O użyciu Kości Dramy zdecydować możesz już po wykonaniu testu, lecz koniecznie zanim Mistrz Gry opíše jego rezultat. Na jeden test wolno ci przeznaczyć tyle Kości Dramy, ile sobie zażyczysz.
- Wydawszy jedną Kość Dramy odzyskujesz zmysły natychmiast po tym, jak padłeś Nieprzytomnym (patrz „Walka”, poniżej). Niezależnie od tego jednak, jaką mamy właśnie fazę, przez resztę Rundy dochodzisz do siebie i nie może wykonywać żadnych Akcji. PT trafienia cię wynosi w tym czasie 5.
- Wolno ci też aktywować własną Cnotę, Wadę Łotra lub zapobiec aktywacji twojej Przywary.

MG dawać ci będzie dodatkowe Kości Dramy za każdym razem, gdy uzna, że zrobiłeś coś wyjątkowo fajnego, gdy zażartujesz tak, że całą drużyną wybuchnie śmiechem, gdy w jakiejś Scenie szczególnie udatnie odegrasz Bohatera i tak dalej.

Kości Dramy używa się również, by rozwijać Bohatera. Gdy Historia dobiegnie końca, wszystkie kości, których nie wydasz, zmieniają się w Punkty Doświadczenia.

Strzeż się jednak – za każdym razem, gdy przy pomocy Kości Dramy zwiększasz wynik rzutu, MG zabiera ją tobie i na





początku następnej Sceny dodaje do swojej puli. Owszem, Bohaterowi sprzyja teraz szczęście, jeśli jednak nieostrożnie szafował będziesz Dramą, rzeczy przybrać mogą bardzo szybko zdecydowanie gorszy obrót.

Podsumowanie

Zatem, wszystkie rzuty, od których zależy powodzenie działania, wykonuje się w „7th Sea” w trzech etapach. Pamiętaj o nich zawsze, gdy zaczynasz się gubić, a wszystko będzie dobrze.

- 1) MG ustala Poziom Trudności.
- 2) Określenie, którą Cechę i/lub Biegłość najlepiej w tej sytuacji przetestować.
- 3) Rzucasz kośćmi. Jeśli wynik jest równy lub wyższy, niż PT, udało się. W przeciwnym razie ponosisz porażkę.

Walka

Walka to bardzo istotny element „7th Sea”. Sceny, w których bohaterowie zjeżdżają po żaglach lub kotarach czy szermują się na krawędzi urwistego klifu są solą powieści i filmu awanturniczego.

Zasady walki są w gruncie rzeczy takie same, jak wszystkie inne reguły „7th Sea”: rzucasz kośćmi na danym Poziomie Trudności, a potem sprawdzasz rezultat. I właśnie w przypadku rezultatu sprawa nam się komplikuje.

Inicjatywa

Na początku każdej Rundy walki, rzucasz pulą kości równą twemu Animuszowi – to **Kości Akcji**, które nigdy nie eksplodują. Wyrzucone liczby odpowiadają Fazom, w których wolno ci będzie działać. Jeśli uzyskałeś ten sam rezultat na dwóch lub większej liczbie Kości Akcji, znaczy, że w danej Fazie zadziałasz kilka razy.

Przykład 3.9: Animusz Rodrigueza Montello, awanturnika z Castille, wynosi 4. Stąd na początku każdej Rundy potyczki rzuca on czterema Kośćmi Akcji. Dajmy więc na to, że wyrzucił 1, 5, 9 i 0. Ponieważ to Kości Akcji, 0 NIE eksploduje. Cały rezultat oznacza, że Rodriguez działał będzie w Fazie 1, 5, 9 i 10.

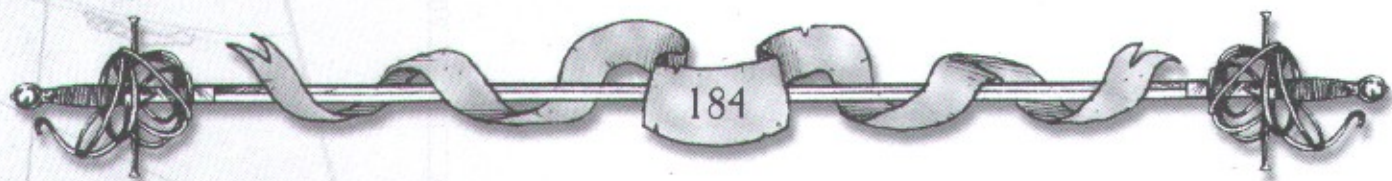
Przykład 3.10: Zwalisty gwardzista ma Animusz równy 2, na początku każdej Rundy walki rzuca więc dwiema Kośćmi Akcji. W naszym przykładzie wyrzucił 1 i 9, co znaczy, że działać mu wolno w Fazie 1 i 9.

Przykład 3.11: Gdyby Rodriguez w przykładzie 3.9 wyrzucił dwie 5tki, w czasie Fazy 5 wolno by mu było zadziałać dwa razy.

Potem MG zaczyna odliczanie od Fazy 1, póki nie dojdzie do Fazy 10 (na kostce symbolizowanej zwykle przez 0). Gdy ogłosi Fazę, w której możesz działać, wolno ci z każdą ze wskazujących aktualną Fazę kości postąpić dwojako:

- Wydać ją, deklarując **Akcję**
- Zachować ją, czyniąc **Akcją Wstrzymaną** (o której za moment).

Jeśli więcej, niż jedna postać życzy sobie działać w tej samej Fazie, chętni dodają pozostałe im Kości Akcji, uzyskując w ten sposób **Sumę Inicjatywy**. Pamiętaj, że nie wlicza się do niej wydanych Kości Akcji. Bohater, który uzyskał naj-





wyższą Sumę Inicjatywy może działać jako pierwszy. W przypadku remisu decyduje Poziom Animuszu, a jeśli i ten jest równy, sprawę rozstrzygnijcie poprzez losowanie (rzucenie monetą, zagrajcie w marynarza – cokolwiek).

Przykład 3.12: Suma Inicjatywy Rodrigueza wynosi 25 (1+9+10+5), Zwalistego zaś Gwardzisty – 10. W związku z tym w Fazie 1 Rodriguez zadziała najpierw. Gdyby i gwardzista miał Sumę Inicjatywy równą 25, porównano by wartości Animuszu i znów zwyciężyłby Castilliańczyk, którego 4 dwukrotnie bije 2 żołdaka. Ale gdyby i Animusz naszego strażnika równał się 4, MG nakazałby rzucić monetą.

Gdy MG ogłosi Fazę 10, wszyscy mają ostatnią możliwość skorzystania z Akcji – potem przepadną. A gdy wszystkie Kości Akcji biorących udział w zajściu postaci zostaną wydane lub odrzucone, zaczyna się nowa Runda i proces powtarzamy od początku.

Przykład 3.13: Rodriguez wyrzucił 0, a teraz nadeszła Faza 10. Nie może wstrzymać tej Akcji, bo dalszych Faz już nie ma. Pozostaje mu zadziałać, lub pozwolić, by Akcja przepadła.

Akcje Wstrzymane

Jeśli zdecydowałeś się nie wydawać Kości Akcji, pozostaje ona na stole. Możesz dzięki niej zadziałać w dowolnej późniejszej Fazie, nie zmienia się jednak wyrzucona na niej liczba. To ważne w razie zliczania Sumy Inicjatywy.

Przykład 3.14: Rodriguez postanowił Wstrzymać 1 na później. Kość zostaje na stole i można z niej skorzystać w dowolnej Fazie po Fazie 1, do Sumy Inicjatywy liczy się jednak wciąż jako 1.

Akcje Przyspieszone

A jeśli w ogóle nie udało ci się wyrzucić żadnych niskich wartości, a naprawdę musisz zrobić coś, nim nikczemni przeciwnicy dobiorą ci się do skóry? W takiej sytuacji wolno ci przedsięwziąć **Akcję Przyspieszoną**: wymienić dwie dowolne Kości Akcji, wskazujące późniejsze Fazy na Akcję w Fazie obecnej. Oczywiście, jeśli nie jesteś jedyną osobą, która działa w tej Fazie, musisz porównać Sumę Inicjatywy – ale przynajmniej masz szansę coś zrobić. Oczywiście, taniej jest używać Akcji Wstrzymanych, gdy jednak takich ci brakuje, a konieczność pali, nie pozostaje ci nic innego, jak wykonać

Akcję Przyspieszoną. Podczas Akcji Przyspieszonych nie można deklarować ataku.

Przykład 3.15: Jest Faza 4, a Rodriguez pozbył się Akcji Wstrzymanej w Fazie 1, by zaryglować drzwi, na które napierają strażnicy. Wtem dostrzegł w oknie sylwetkę kolejnego gwardzisty, mierzącego doń z kuszy. Postanawia rzucić się w bok – niestety, pozostały mu tylko Akcje w Fazie 5, 9 i 0. Oczywiście, woli zachować Akcję z Fazy 5, wymienia zatem Kości wskazujące 9 i 0 na jedno 4. Suma jego Inicjatywy na początku Fazy 4 wynosi zatem 9 (4+5).

Obrona Pasywna

Obrony Pasywnej używasz przez cały czas, nie wydając w tym celu żadnych Akcji. Równa się ona 5 + (Biegłość Obrony x 5) – to Poziom Trudności rzutów przeciwników, którzy usiłują cię trafić. Informacje, którą **Biegłość Obrony** stosować ci wolno w jakiej sytuacji, znajdziesz w tabeli na następnej stronie – oczywiście, MG może zawsze zarządzić inaczej. Gdy nie posługujesz się żadną z poniższych Biegłości Obrony, twoja Obrona Pasywna wynosi 5.

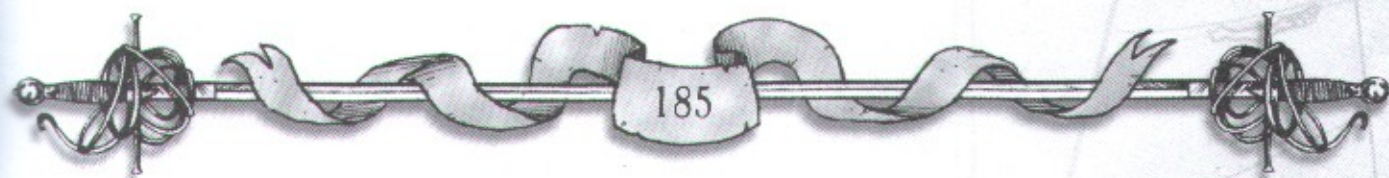
Przykład 3.16: Rodriguez, zawołany szermierz, posiada Biegłość Parowanie (Fechtunek) na Poziomie 3. Stając zatem przeciw wrogom ze szpadą w ręku, może korzystać z Parowania jako Biegłości obrony – dzięki temu PT trafienia go wynosił będzie 20. Póki zatem dzierży broń w ręce, zwalisty gwardzista wyrzucić musi 20 lub więcej, by go dojsć.

Przykład 3.17: Gdyby jednak nieprzyjaciółom udało się rozbroić Rodrigueza, nie mógłby dłużej bronić się przy użyciu Parowania. Szczęśliwie posiada jednak Biegłość Praca nóg na 2, PT trafienia bezbronnego szermierza wynosi zatem 15.

Przykład 3.18: Zwalisty gwardzista nie ma natomiast żadnych, wyjąwszy Parowanie 2, Biegłości Obrony. Gdy jest zatem uzbrojony, PT trafienia go wynosi 15, kiedy jednak broni nie posiada, wystarczy wyrzucić 5, byt go trafić.

Upadanie i wstawanie

Czasem zdarzy ci się upaść – gdy ześlisz się z żyrandolą, na którym dyndałeś albo przeciwnik zaatakuje cię Corps-a-corps. W każdym razie, gdy lądujesz na ziemi, twoja **Obrona Pasywna** spada do 5 i musisz zadeklarować dwa Podbi-





cia, by skutecznie użyć Obrony Aktywnej (patrz Obrona Aktywna, poniżej) – niełatwo parować ciosy, gdy leży się na plecach. Gdy zatem upadłeś, a przeciwnik wyrzucił w teście ataku 24, potrzebujesz uzyskać rezultat równy lub wyższy od 34, by uniknąć sztychu. By wstać, potrzebujesz użyć Akcji – a w Fazie, w której się podnosisz, twoja Pasywna Obrona wynosi 5, a z Aktywnej Obrony skorzystać nie możesz.

Atakowanie

Wydając Akcję możesz zdecydować, że atakujesz przeciwnika. Rzucasz w tym celu za Gibkość + Atak (bronią lub stylem walki, którego używasz) – nazywamy to, przewrotnie, **rzutem za Atak** – nie zapomnij, ile wyrzuciłeś. Jeśli wynik jest wyższy lub równy PT trafienia przeciwnika, zadajesz mu cios, chyba, że z powodzeniem zastosuje on Aktywną Obronę.

Przykład 3.19: Gibkość Rodrigueza wynosi 3, a Atak (Fechtniek) – 4. Atakując zwałistego gwardzistę rzuca więc siedmioma kośćmi i zatrzymuje trzy z nich. Zakładając, że przeciwnik jest uzbrojony, szermierz musi wyrzucić 15 lub więcej. Bulka z masłem...

Broń w lewej ręce

Gdy posługujesz się czymś (na przykład lewakiem), co trzymasz w lewej ręce (lub w prawej, jeśli akurat jesteś leworeczny), odejmujesz 1 kostkę od wszystkich testów wymagających posłużenia się tymże przedmiotem. Wiele Szkół Szermierczych uczy przy tym, jak unikać zmniejszenia

puli kości, gdy w lewej ręce dzierży się konkretny oręż (na przykład lewak lub puklerz).

Obrona Aktywna

Gdy przeciwnik wyrzuci tyle samo lub więcej, niż wynosi PT trafienia cię, pozostaje ci jedna jeszcze szansa uniknięcia obrażeń. Po pierwsze, wydać musisz Kość Akcji, wskazując tę Fazę, potem zaś rzucasz za Dowcip + Biegłość Obrony, zatrzymując Dowcip. Musisz nadto korzystać z Biegłości Obrony, której używałeś w charakterze Obrony Pasywnej. PT tego testu równy jest wynikowi rzutu za atak przeciwnika. Jeśli wyrzucisz tyle samo lub więcej, unikasz ostrza. Jakiej Biegłości użyć możesz w danej sytuacji dowiesz się z umieszczonej niżej tabeli, niektóre bowiem okoliczności wymagają, byś posługiwał się konkretną Biegłością (kiedy, na przykład, jedziesz konno, bronisz się przy pomocy Jazdy wierzchem). Wszystko to zebrano w tabeli.

Deklarację Aktywnej Obrony opłacić możesz Akcją Wstrzymaną lub Przyspieszoną – pamiętaj jednak, że Akcja Przyspieszona wymaga wydania dwóch Kości.

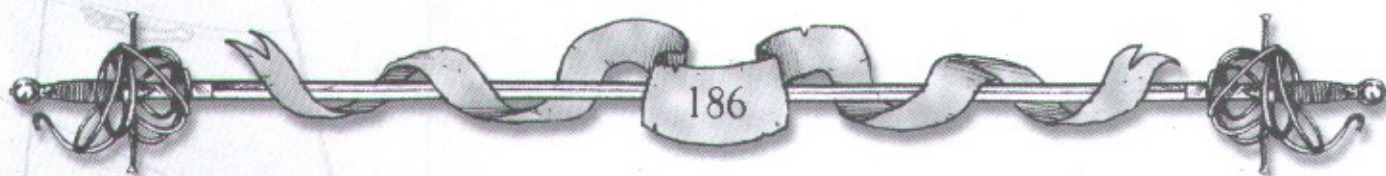
Przykład 3.20: Rodriguez wyrzuca za atak 34. Zakładając, że Gwardzista jest w stanie wygospodarować Akcję w tej Fazie (na przykład, przewidując atak, Wstrzymał 1), musi teraz wyrzucić 34 lub więcej, by uniknąć obrażeń. Przyjmijmy, że jego Dowcip wynosi 2, rzuca więc czterema kośćmi,

zatrzymując dwie. Osiąga ledwie 16, znacznie poniżej PT, i zostaje trafiony.

Rozszerzona tabela Biegłości Obrony

Biegłość Obrony	Kiedy jej używać
Uchylenie	Zawsze, chyba że musisz posługiwać się inną Biegłością.
Parowanie (broń)	Możesz używać, gdy walczysz stosowną bronią.
Balansowanie	Musisz używać, gdy walczysz na niepewnym gruncie – zwirze, statku, czy dachu pędzącej karety.
Dyndanie	Musisz używać, gdy na czymś dyndasz.
Jazda wierzchem	Musisz używać gdy jedziesz wierzchem.
Pływanie	Musisz używać gdy płyniesz.
Przetaczanie	Musisz używać gdy toczysz się lub pełniesz.
Skakanie	Musisz używać gdy skaczesz.
Sprint	Musisz używać gdy biegniesz.
Wspinanie	Musisz używać gdy się wspinasz.

Przykład 3.21: Zwalisty Gwardzista zga Rodrigueza szpada, wyrzucając 22. Szermierz decyduje się na Aktywną Obronę i wydaje Kość Akcji. A że jego Dowcip wynosi 2, a Parowanie 3, rzuca pięcioma kostkami i zatrzymuje dwie z nich. Udaje mu się wyrzucić 25, unika zatem ciosu.



Ruch podczas walki

Gdy gra się w „7th Sea”, dobrze jest mieć nieco figurek i plan obszaru, na którym toczy się starcie. Dzięki temu wszystkim łatwiej będzie unaocznić sobie przebieg potyczki, co zapobiega sporom, wybuchającym niekiedy na skutek nieporozumień pomiędzy wyobrażającymi sobie pole walki zupełnie inaczej graczami, a MG. Szczególnie polecamy figurki o wysokości 25-28 mm (taką właśnie skalę zastosowano w oficjalnych modelach linii „7th Sea”).

Plany, które znajdziesz w książkach do „7th Sea” opatrzone są numerami, oznaczającymi różną wysokość danych fragmentów scenerii. Podłoga tawerny oznaczona będzie zatem jako 1, blaty stołów, szynkwasy, dolna część schodów to poziom 2, 3 oznacza górną część schodów, żyrandol, a 4 – galerię. Każda z liczb oznacza zatem **Poziom** (którego nie należy mylić z Poziomem Cechy) i odpowiada jednej kości obrażeń od upadku. Co znaczy, że Bohater który runie w naszej tawernie z galerii (Poziom 4) na podłogę (Poziom 1) otrzyma trzy kości obrażeń.

Przemieszczenie się w obrębie tego samego Poziomu lub o jeden Poziom w dół jest tylko częścią Akcji, możesz zatem, wydając tylko jedną Kość, zaszarżować przez całą długość pomieszczenia i zaatakować wysypujących się przez drzwi gwardzystów, czy zeskoczyć z żyrandola na szynkwasy i kopnąć kogoś w szczękę.

Jeśli jednak zamierzasz przemieścić się o Poziom w górę, musisz wydać Akcję. Oj, nie chcesz, by Łotr zmusił cię podczas pojedynku do wycofywania w górę schodów – kosztowałoby cię to całe mnóstwo Akcji.

Wolno ci też zeskoczyć w dół o dowolną ilość Poziomów, gdy jednak brak ci Biegłości Upadanie, otrzymujesz obrażenia od upadku.

I wreszcie, gdy walka wymaga przemieszczania, posługuj się zdrowym rozsądkiem. Strażnicy nie pozwolą, by Bohater ot tak ich obszedł, by zaatakować kryjącego się za ich plecami Łotra. Oczywiście, zgłupieją zapewne, gdy Bohater przefrunie nad ich głowami na kotarze i wyląduje tuż przed ich pryncypałem – ale to zupełnie inna sprawa. Podobnie rzecz ma się z BNami, jeżeli więc Bohater blokuje schody, by chronić rannego przyjaciela, który umknął na pięterko, Łotr nie może najzwyczajniej w świecie zignorować

wał męznego obrońcy – to mało filmowe i odbiera graczom przyjemność z bohaterstwa.

Ataki na dystans

Gdy przyjrzyś się umieszczonej na następnej stronie tabeli broni i odszukasz tę, która razi na dystans (przypisano jej zasięgi), stwierdzisz, że każda z nich posiada całe mnóstwo współczynników. Pierwszy z nich to Zasięg (w metrach), na który broń może celnie razić. Jeśli używasz figurek o wysokości 25 mm i mapy, przyjmij, że jeden metr to na planie dwa centymetry. Niezbyt to dokładne, lecz na nasze potrzeby wystarczy. Gdy strzelasz do celu odległego o mniej, niż połowa tej odległości, od rzutu odejmujesz modyfikator Bliskiego Zasięgu, gdy znajduje się pomiędzy połową, a zasięgiem maksymalnym stosujesz modyfikator Dalekiego Zasięgu. Jeżeli odległość od celu przekracza maksymalny zasięg broni, nie masz w ogóle szans trafić.

Przykład 3.22: Łucznik Milo wypuszcza strzałę w stronę celu odległego o 50 metrów. Wykonuje zwyczajny rzut za atak, a potem, jako że cel znajduje się bliżej połowy maksymalnego Zasięgu 150 metrów, odejmuje modyfikator Bliskiego Zasięgu, czyli 5. Wyrzucił 28, wynik spada zatem do 23.

Przykład 3.23: Milo strzela do Łotra oddalonego o 90 metrów, znów wyrzucając 28. Tym razem jednak odległość przekracza połowę maksymalnego zasięgu, musi zatem użyć modyfikatora Dalekiego Zasięgu (-10), a wynik testu to 18.

Broń palna

Gdy strzelać z broni palnej (pistoletów i muszkietów), cel może korzystać wyłącznie z Pasywnej Obrony, ba, nie może w ogóle wykorzystać Parowania jako Biegłości Obrony. Kuli nie może również uniknąć przy pomocy Aktywnej Obrony. Mało tego, gdy razi się cel odległy o nie więcej, niż 3 metry, wynik rzutu nie zostaje zmodyfikowany w związku z Zasięgiem.

Na jednej Akcji Bohater może również wypalić do jednego celu z dwóch pistoletów. PT trafienia wzrasta wówczas o 5, obrażenia zwiększają się jednak o Zatrzymywaną kostkę (wzrastając do 5z4). Nie wykonujesz dwóch rzutów za atak – dwie kule zadają 5z4 obrażeń i traktowane są jak atak pojedynczy.



Zwyczajne obrażenia

Każdy rodzaj broni posiada Współczynnik Obrażeń, który zapisuje się następująco:

Broń	Współczynnik Obrażeń
Broń szermiercza	2z2

Gdy zadajesz obrażenia bronią do walki wręcz (na przykład szpadą czy toporem), dodajesz Krzepę do pierwszego członu Współczynnika i tyloma właśnie kośćmi rzucasz. Druga wartość (to po „z”) mówi, ile kostek wolno ci zatrzymać. W wypadku broni dystansowej (luków czy pistoletów) nie dodajesz Krzepy do Współczynnika Obrażeń.

Zadane obrażenia określa się mianem **Ran**.

Przykład 3.24: Rodriguez trafił Gwardzistę, ustala więc, jak wielką uczynił mu krzywdę. Jego Krzepa wynosi 2, a WO szpady – 2z2. Po dodaniu Krzepy WO zwiększa się do 4z2, szermierz rzuca zatem czterema kostkami i Zatrzymuje dwie. Wyrzucił 19, co znaczy, że zadał gwardziście 19 Ran.

Broń improwizowana

Broni improwizowanej używasz, gdy chwytasz, co ci pod rękę wejdzie (na przykład kufel) i walisz tym w łeb przeciwnika. Za atak rzucasz, posługując się Biegłością Atak (Broń improwizowana), którą znajdziesz pod Umiejętnością Nieczysta walka. Obrażenia zależą z kolei od wielkości i kształtu oręża.

Zatrzymujesz więc jedną lub dwie kostki, zależnie, czy rzecz jest tępa, czy ostra.

Rzucasz tyle kości, ile wynosi twoja Krzepa plus modyfikator wynikający z wielkości, jak pokazano w tabeli na sąsiedniej stronie.

Stąd, kufel z powyższego przykładu to broń zadająca 0z1 obrażeń, stół zaś (tępy, większy niż człowiek) to broń zadająca 3z1, a Drab (tępy, wielkości człowieka) – 2z1.

Jeśli miałeś przyjemność oglądać dobry film awanturniczy, wiesz, że broń improwizowana ma nieszczęsną tendencję, by się łamać czy pękać (i rozlewać mnóstwo dobrego piwa).

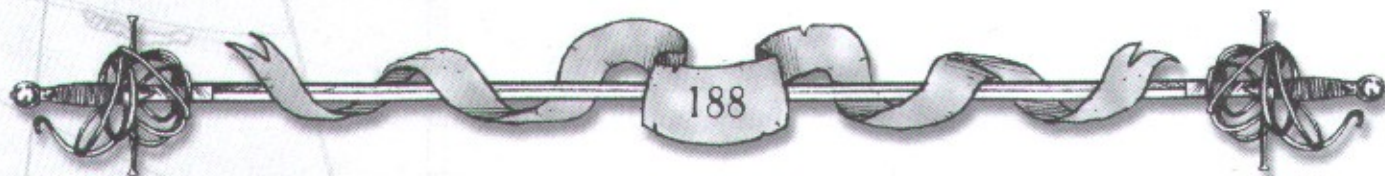
Jeśli broń jest miękka (jak człowiek), nie złamie się, lecz wygnie, a potem powróci do pierwotnego kształtu. Jeśli rzecz jest krucha (czyli wykonana ze szkła, gliny czy drewna) ulegnie zniszczeniu, jeśli – rzucając za obrażenia – wyrzucisz na którejkolwiek kostce 10, również, jeśli jej nie zatrzymasz. Nawet twardsza broń improwizowana (z metalu i kamienia) nie powstała, by walić nią w cokolwiek, złamie się więc, jeśli choć jednak kostka obrażeń eksploduje więcej niż raz (czyli wyrzucisz 20 lub więcej na jednej kości). Oczywiście, możesz nie przerzucać dziesiątek, by tego uniknąć, zwykle jednak prościej jest sięgnąć po inną broń.

Testy Zranienia

Gdy już cię trafiono, trzeba sprawić, czy cios okazał się niebezpieczny, czy też tylko się otrząsniesz i ruszysz do

Tabela Broni

Broń	Obrażenia	Zasięg	Bliski Zasięg	Daleki Zasięg	Przeładowanie
Broń Ciężka	3z2	Brak	Brak	Brak	Brak
Broń Szermiercza	2z2	Brak	Brak	Brak	Brak
Kusza	2z3	100 metrów	-5 do trafienia	-10 do trafienia	6 Akcji
Luk	2z2	150 metrów	-5 do trafienia	-10 do trafienia	1 Akcja
Muszkiet	5z3	80 metrów	-10 do trafienia	-15 do trafienia	30 Akcji
Nóż	1z2	5+2xKrzepa	-0 do trafienia	-5 do trafienia	Brak
Panzerhand	0z2	Brak	Brak	Brak	Brak
Pistolet	4z3	30 metrów	-10 do trafienia	-15 do trafienia	20 Akcji



boju. Wykonujesz w tym celu **Test Zranienia** – rzucaś za Krzepę na PT równym Powierzchnym Ranom, które jak do tej pory otrzymałeś (w tym i te, które właśnie ci zadano). Jeśli test się nie uda, otrzymujesz **Poważną Ranę**, plus jedną dodatkową za każde 20, o które nie wyszedł ci rzut. W przeciwnym razie nie dzieje się nic ponad to, że ilość zadanych ci Powierzchnych Ran wzrasta. Broń palna jest znacznie bardziej zabójcza, gdy wykonujesz więc Test Zranienia po tym, jak cię z niej postrzelono, dodatkową Poważną Ranę dostajesz za każde 10 punktów, o które ten nie wyszedł.

Po zakończeniu potyczki wymaż wszystkie Rany Powierzchnowe (lecz nie Poważne).

Przykład 3.25: Przyjawszy sztych Rodrigueza, zwałisty gwardzista przetestował musi Krzepę, równą 4, na PT 19. Wyrzucił 22. Na razie nic mu nie jest.

Przykład 3.26: W następnej rundzie szermierz trafia strażnika ponownie, tym razem zadając 17 obrażeń. Gwardzista znów rzuca za Krzepę, tym razem na PT 36! Wynik testu wynosi 35 – wysoko, ale nie dość – zwałisty jegomość otrzymuje zatem Poważną Ranę. Gdyby wyrzucił 16 lub mniej, testu nie zdałby o 20, otrzymałby więc natychmiast drugą, dodatkową Poważną Ranę.

Poważne Rany

Gdy otrzymujesz Poważną Ranę, po pierwsze wymaż wszystkie Rany Powierzchnowe, które do tej pory otrzymałeś. Nie ciesz się jednak za bardzo – teraz zmierzyć się musisz z innymi problemami.

Po pierwsze, gdy otrzymasz tyle Poważnych Ran, ile wynosi twój Rezon, jesteś **Półżywy**. I póki ilość Poważnych Ran nie zostanie zmniejszona poniżej tego progu, żadna z kości, którymi rzucaś (wyjawszy Kość Dramy) nie będzie eksplodować.

Po drugie, gdy uzbierasz liczbę Poważnych ran równą Rezonowi x 2, padasz Nieprzytomny (patrz niżej) i, jeśli nikt cię nie zabije, obudzisz się pewnie skuty łańcuchami, na dnie głębokiego lochu.

Przykład 3.27: Rezon Rodrigueza to 2 i otrzymuje on drugą Poważną Ranę. Od teraz, póki nie wyleczy choć jednej z nich, jest Półżywy i kości, którymi rzuca, nie eksplodują. Gdy dostanie kolejne dwie Poważne Rany, padnie Nieprzytomny i do zmysłów powróci, gdy docucą go przyjaciele lub łitościwy MG.

Poważne Rany leczy czas (goją się automatycznie pomiędzy Historiami), medycy (patrz Umiejętność Medyk, strona 141) lub czary.

Utrata przytomności

Otrzymawszy ilość Poważnych Ran równą dwukrotnej wartości Rezonu, Bohater pada Nieprzytomny, co znaczy, że ta ilość ran niemal wyssała zeń życie. Nieznośny ból czyni go bezbronny, każdy więc może doń podejść i dobić go, wydając jedną Akcję. Będąc Nieprzytomnym, Bohater nie może nic na to poradzić. Nawet nie rzuca za Inicjatywę.

Przytomność odzyskać można, wydając Kość Dramy – wówczas jednak, niezależnie od tego, którą mamy właśnie Fazę, Bohater przez resztę Rundy dochodzi do siebie i nie może nic robić. PT trafienia go w takim stanie równy jest 5. Do zmysłów wraca się również, gdy jedna z Poważnych Ran zostaje uleczona – w tym jednak przypadku Bohater również nie może do końca Rundy nic zrobić, a PT trafienia go wynosi 5.

Rany BNów

Bohaterowie Niezależni dzielą się w „7th Sea” na trzy rodzaje: Lotrów, Popleczników i Drabów. Każdego z nich rani się w inny sposób.

Tabela broni improwizowanej

Rozmiar	Modifikator obrażeń	Modifikator trafienia
Jednoręczna	+0	Brak
Mniejsza niż człowiek	+1	Brak
Wielkości człowieka	+2	- 1 niezatrzymywana kostka
Większa niż człowiek*	+3	- 2 niezatrzymywane kostki

*Kategorię tę ogranicza maksymalny rozmiar obiektu, który twój Bohater potrafi unieść i zakreślić.



Draby

Draby tworzą zgraję wiernych służących, których Łotry wynajmują dziesiątkami, i którzy dziesiątkami walą się Nieprzytomni, jeśli tylko pojawią się Bohaterowie. Grupa takich Drabów nazywa się Zastępem.

Wystarczy, by Bohater trafił Draba, a ten już padnie Nieprzytomny. I tyle. Żadnych rzutów na Rany i Testów Zranienia – Drab ląduje na ziemi. MG decyduje, czy wali się martwy, czy tylko bez zmysłów – wystarczy mu jednak potem zadać choć jedną Ranę, by przeniósł się na tamten świat.

Zwykle dzieje się tak, że Bohaterowie eliminują cały Zastęp Drabów i nawet się przy tym nie zasapia. Gdy Bohater walczy bezpośrednio z Zastępem Drabów, powala dodatkową postać za każde zadeklarowane Podbicie. Innymi słowy, gdy zmagasz się z czterema Drabami, wystarczy, że zadeklarujesz trzy Podbicia (po jednym za każdego Draba poza pierwszym), by pozbyć się wszystkich za jednym zamachem.

Poplecznicy

Poplecznicy to pieczeniarze i pomagierzy w służbie Łotra lub Bohatera. Twardsi są od Drabów, lecz tylko troszeczkę, i choć są na dobrej drodze, by wstąpić w szeregi Łotrów lub Bohaterów, muszą nad tym jeszcze popracować.

Poplecznicy otrzymują Rany wedle tych samych zasad, które obowiązują Bohaterów, kiedy jednak liczba Poważnych Ran sięgnie w ich przypadku wysokości Rezonu, padają Nieprzytomni.

Łotry

Łotr jest przeciwieństwem Bohatera. Ma takie same możliwości i czyni zło z równym animuszem, jak Bohater je naprawia.

Łotrów rani się więc dokładnie w taki sam sposób, jak Bohaterów. Za każdym razem, gdy taki otrzyma Ranę, wykonuje oparty o Krzepę Test Zranienia. Jeśli mu się uda, nic się nie dzieje. Gdy nie zda, otrzymuje Poważną Ranę. A kiedy zbierze ich dwa razy więcej, niż ma Rezonu, pada Nieprzytomny.

Przykład 3.28: Rodriguez walczy z czterema Drabami. Chciałby rozprawić się z nimi zużywając nie więcej, niż jedną

Akcję, kiedy zatem atakuje, informuje MG, że zamierza pokonać ich wszystkich. A że jest ich czterech, MG odpowiada, że w tym celu Rodriguez zadeklarować musi trzy Podbicia. PT trafienia jednego Draba wynosi 10, po doliczeniu trzech Podbić wzrasta zatem do 25. Test się udaje – i wszystkie Draby walą się Nieprzytomne pod gradem ciosów szpady Rodrigueza.

Pancerz

Zbroje i pancerze powstały, by chronić noszącego je wojownika zarówno przed ciosami mieczy, jak kulami muszkietów. Niestety, większość współczesnych rodzajów uzbrojenia bez trudności przebija zbroję, pancerz stał się więc ciężarem, nie zabezpieczeniem. Nie używa się go więc nigdzie, wyjąwszy Eisen, gdzie wykuwa się zbroje z nieomal magicznego dracheneisen, metalu zdolnego zatrzymać kulę, a przy tym dość lekkiego, by nie krępował ruchów. Jeśli chcesz mieć zbroję, graj eisenkim arystokratą – wszyscy pozostali doskonale się bez niej obyją.

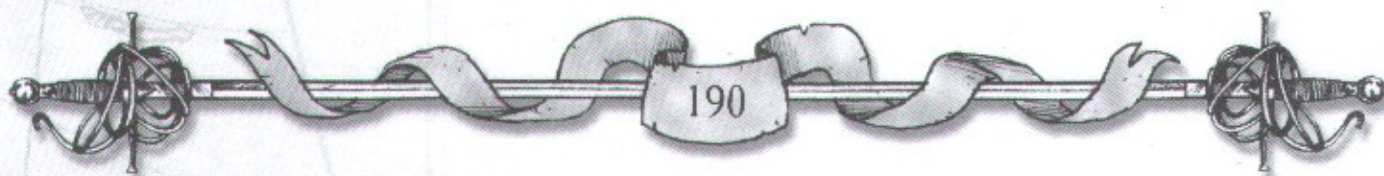
Zaskoczenie

Gdy usiłujesz się podkraść i kogoś zaskoczyć, wykonujesz Przeciwny Test Gibkości + Skradanie lub Zasadzki, zależnie, co znajduje w danej sytuacji zastosowanie, przeciwko Dowcipowi + Zasadzkom przeciwnika. Jeśli zwyciężysz, cel jest w najbliższej Fazie zaskoczony.

Gdy to ciebie zaskoczą, twoja Pasywna Obrona spada do 5. Mało tego – nie możesz wykonywać żadnych Akcji, nawet Przyspieszonych. Wolno ci, szczęśliwie, Wstrzymywać Akcje, których mógłbyś użyć, do czasu, gdy otrząśniesz się z zaskoczenia.

Zaskoczenie działa wyłącznie, gdy można zbliżyć się do celu niepostrzeżenie.

Przykład 3.29: Rodriguez Skrada się na 3 i usiłuje podkraść do gwardzisty, którego Dowcip wynosi 2 i który nie posiada Biegłości Zasadzki. Znaczy to, że PT testu szermierza wynosi 10 i że rzuca on sześcioma kośćmi, zatrzymując trzy. Gwardzista rzuca dwiema kostkami, zatrzymując obie, na PT 15. Rodriguez wyrzuca 21, a strażnik raptem 12, skoro zatem szermierzowi się udało, a gwardziście nie, ten ostatni zaskoczony jest przez 1 Fazę. Jeśli Castilliańczyk zachował



Akcje, by wykorzystać efekt Zaskoczenia, zapewne szybko i skutecznie pobędzie się wartownika.

Doświadczenie

Za twe wesołe przygody MG nagradzał cię będzie Punktami Doświadczenia, czyli PD. Zwykle każdy z graczy otrzyma po sesji 1–5 PD (plus niewykorzystane Kości Dramy oraz PD wynikające z Zaszłości), może jednak zupełnie dowolnie podnosić lub obniżać ich liczbę. Dzięki punktom doświadczenia możesz:

1. Wykupić nową Umiejętność

Wykupienie nowej Umiejętności kosztuje 10 PD. To, oczywiście, drożej, niż podczas tworzenia postaci, trzeba bowiem znaleźć nauczyciela, który wtajemniczy cię w arkana nieznannej sztuki. Wykupiwszy Umiejętność otrzymujesz Biegłość Podstawową na Poziomie 1, zupełnie, jak podczas tworzenia postaci, z jedną istotną różnicą. Jeśli masz już Biegłość, w której otrzymujesz właśnie pierwszy Poziom, nie zwiększa on ogólnego Poziomu tej Biegłości, jakby to się stało przy tworzeniu Bohatera. Czyli, jeśli masz Pracę nóg na 2 i wykupujesz Pięściarza, twoja praca nóg nie wzrasta do 3.

2. Wykupić nową Zaszłość

Nową Zaszłość nabyć możesz za 3, 6 lub 9 PD, zyskując, odpowiednio, Zaszłość wartą 1, 2 i 3 punkty. Maksymalna liczba Zaszłości, które możesz posiadać, równa jest twemu Animuszowi, czyli, jeśli masz już dwie nierozwiązane historie, a Animusz równy 3, możesz nabyć tylko jedną Zaszłość.

3. Podnieść Biegłość

By podnieść Biegłość, wydać musisz dwa razy więcej PD, niż wynosi Poziom Biegłości, który osiągniesz. Przykładowo, gdy zamierzasz podnieść Biegłość z 2 do 3, musisz wydać 6 PD. Każdą Biegłość możesz podnieść tylko o jeden Poziom na Historię. Po stworzeniu postaci, Biegłości Zaawansowane podnosi się za taką samą ilość doświadczenia, co Podstawowe, najlepiej więc zaczynać z niskimi Biegłościami Zaawansowanymi i zwiększać ich poziom już podczas gry. W znakomitej większości przypadków najwyższy możliwy Poziom Biegłości wynosi 5.

4. Podnieść Cechę

By podnieść Cechę, wydać musisz pięć razy więcej PD, niż wynosi Poziom Cechy, który osiągniesz. Przykładowo, gdy zamierzasz podnieść Cechę z 3 do 4, musisz wydać 20 PD. Cechę podnieść możesz tylko raz na Historię i, o ile nie masz specjalnych zdolności czy Zalet, maksymalny jej Poziom wynosi 5.

Podnoszenie Biegłości

Aktualny Poziom	Koszt podniesienia
0	2
1	4
2	6
3	8
4	10
5	-

Podnoszenie Cech

Aktualny Poziom	Koszt podniesienia
0	5
1	10
2	15
3	20
4	25
5	30
6 (zdolność specjalna)	35
7 (zdolność specjalna)	-

5. Wstąpić do Szkoły Szermierczej

Za zgodą MG możesz również wstąpić do nowej Szkoły Szermierczej. Musisz zawnosić posiadać obydwie Umiejętności składające się na jej Podstawy i znaleźć Mistrza danego stylu, który przyjmie cię na ucznia. Za przystąpienie do Szkoły zapłacić musisz 50 PD – nadto MG zarządzić może dodatkowe koszty, w formie czesnego i czasu, poświęconego na treningi.

Przy pomocy Punktów Doświadczenia nie wolno ci natomiast:

1. Kupować Arkanów

Cnót nie spotyka się często, nawet wśród Bohaterów, więc jeśli nie zdecydowałeś się podczas tworzenia postaci, już nigdy nie zdołasz wejść w jej posiadanie. Mało tego – jeśli masz Przywarę, zostanie ci ona do końca życia. Mówiliśmy, że to poważna wada, prawda?

2. Kupować Zalet

Tak jak Arkana, i Zalety nie pojawiają się znikąd, gdy zbierzesz dość punktów. Oczywiście, może się zdarzyć, że, za zgodą MG, wżenisz się w arystokratyczną rodzinę, czy zdobędziesz inny odpowiednik Zalety, której nie wykupiłeś, tworząc Bohatera. W takiej sytuacji MG da ci Zaletę za darmo.

3. Zwiększać Dramy

Drama równa jest zawsze najniższej Ciesze i jedynym sposobem, by dostawać więcej Kości jest podnoszenie Cech. Skoro to Drama właśnie czyni cię Bohaterem, nie spodziewaj się, że łatwo ją zdobywać.



Ciete Riposty

Zasadniczym elementem powieści i filmu awanturniczego jest wymiana dowcipnych uwag. Cięta riposta tnie głębiej, niż stal, i sprawia, że wróg wpada w bezrozumny szal, zwiększając szanse Bohatera. Niestety, nie wszyscy jesteśmy tak dowcipni, jak Bohaterowie, w których zamierzamy się wcielać, trzeba nam zatem korzystać z systemu, dzięki któremu ciete uwagi mają wyraźny wpływ na zasady gry.

Oczarowanie, Zastraszenie i Prowokacja

Każdy Bohater i BN może spróbować jednej z trzech podstawowych Akcji – Oczarowania, Zastraszenia i Prowokacji. Rodzaj Akcji determinuje, której Cechy przyjdzie mu używać i jaki rzecz będzie miała rezultat (patrz opisy, niżej). Sam przebieg działania zależy od graczy, których powinnością jest sensownie rzecz opisać, nim MG zezwoli, by zadziaływały związane z nią zasady.

PT Akcji tego typu równe są stosownej Ciesze celu x5. A jest to zawsze ta sama Cecha, której do działania używa Bohater (czyli PT testu Dowcipu zależny jest od Dowcipu celu, testu Rezonu od jego Rezonu, a Animuszu od Animuszu).

Oczarowanie

Cecha: Dowcip

PT: Dowcip x5

Próbując kogoś Oczarować Bohater usiłuje przekonać go do czegoś, stopniowo zmniejszając jego Rezon, co odzwierciedla efekt, jaki słowa i postęпки postaci wywierają na czarowanego. Bohater wykonuje serię Przeciwnych Testów Dowcipu i gdy odniesie tyle sukcesów, ile wynosi Rezon celu, przekonuje go do swego punktu widzenia (każde Podbicie liczy się jak udany test). Jeśli którykolwiek z rzutów się Bohaterowi nie uda, seria automatycznie się kończy i wszystkie zgromadzone do tej pory sukcesy przepadają. Mało tego – nie można ponownie Oczarować celu, a przynajmniej nie w związku z tym tematem.

Oczarowanie służy poprawie nastawienia innych oraz przekonywaniu ich do określonych postaw i czynów.



Tabela Ciętych Ripost

Akcja	Cecha	Efekt
Oczarowanie	Dowcip	Gdy ilość sukcesów = Rezonowi celu, zostaje przekonany.
Prowokacja	Animusz	Cel musi Podbić PT tyle samo razy, co Bohater, gdy działa przeciw niemu.
Zastraszenie	Rezon	Do końca Sceny cel traci niezatrzymywaną kostkę + 1 za każde Podbicie ze wszystkich testów wymierzonych bezpośrednio w Bohatera.

Gdy gracz zabiera się do rzeczy, musi poinformować MG o swoich zamiarach i/lub oczekiwanym rezultacie. Oczarowywanie to proces złożony, zajmujący zwykle wiele Akcji, i dobrze od początku wiedzieć, do czego się zmierza.

Ograniczenia Oczarowania

Nie da się przekonać kogoś do rzeczy, której gorąco się sprzeciwia (czy to z powodów moralnych, czy innych). Nadto, efekt Oczarowania szybko pryska i nie można za jego pomocą na zawsze zmienić czyjejś postawy.

Zastraszenie

Cecha: Rezon

PT: Rezon x5

Zastraszenie to próba złamania woli przeciwnika samą tylko siłą charakteru. Bohater i jego nieprzyjaciel wykonują Przeciwny Test Rezonu. Sukces oznacza, że cel traci jedną kość – plus jedną za każde Podbicie – z testów wszystkich Akcji, które bezpośrednio przeciw Bohaterowi podejmuje.

Zastraszanie jest daleko prostsze (i zwykle bardziej bezpośrednie), niż Oczarowanie i zwykle ogranicza się do prób wzbudzenia u oponenta strachu samą siłą woli (choć pokaz nieuzasadnionej przemocy i obłąkańcze zachowanie na pewno nie zawadzi).

Zauważ przy tym, że dzięki tej Akcji cel może stracić wszystkie kostki zanim wolno będzie mu nimi rzucić. Oznacza to, że test automatycznie kończy się niepowodzeniem.

Prowokacja

Cecha: Animusz

PT: Animusz x5

Prowokacja może sprawić, że komuś nie uda się rzecz, z którą normalnie bez trudu by sobie poradził. Gdy podejmujesz tę Akcję, ważne, ile robisz Podbić – jeśli się powiedzie, przeciwnik musi zadeklarować taką samą ich ilość w następnej Akcji, skierowanej bezpośrednio przeciw tobie. Oczywiście, jeśli nieprzyjacielowi uda się mimo to, pożałujesz pewnie pochopnych słów.

Prowokacja, zbiór żartów czyimś kosztem i drwin o wymiarze ogólnym, to mroczna strona komunikacji. Wymaga ostrego języka, skłonności do zadawania cierpienia i przekonania, że to znakomita zabawa.

Działanie Ciętych Ripost jest tymczasowe – gdy kontakt (czyli fizyczna bliskość) między Bohaterem i celem zostanie zerwany, wszystkie efekty znikają i, nim znów zastosuje się modyfikatory, akcje trzeba powtórzyć.

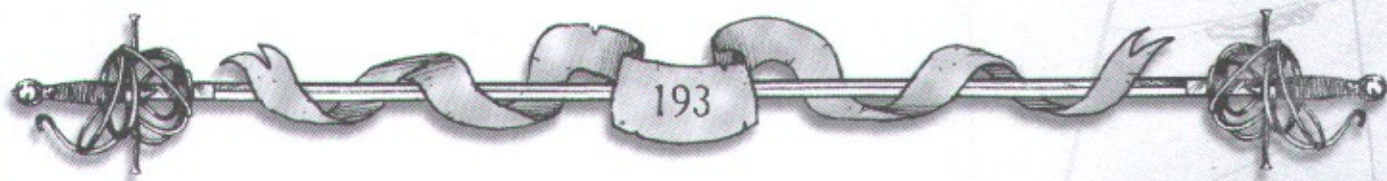
Oddziaływanie na grupy

Gdy Bohater próbuje, z pomocą Ciętej Riposty, oddziaływać na kilka osób, sukces uzależniony jest od rodzaju przeciwnika. Stosuje się do niego następujące zasady:

Łotry: Bohater może oddziaływać dowolną Akcją Ciętej Riposty tylko na jednego Łotra na raz.

Poplecznicy: Bohaterowi wolno wpłynąć na wielu Popleczników – każdy kolejny wymaga Podbicia.

Draby: Wystarczy jeden rzut, by wpłynąć na cały Zastęp Drabów – i kolejny, za każde Podbicie.



Maksymalne wartości współczynników statku

Suma punktów	Cechy	Usprawnienia	Wady
10	3	2	2
15	4	3	3
20	5	4	4
25	6	5	5
30	7	6	6
35	8	7	7
40	9	8	8
45	10	9	9
50+	10	10	10

Projektowanie statków

Bywają gracze, którzy pragną uczynić częścią projektowanej kampanii ich własny statek, oraz MG, lubujący się w tworzeniu okrętów, sprzyjających lub wrogich wobec Bohaterów. Zasady żeglowania oraz bitew morskich znajdziesz w „Przewodniku MG”.

Konstruowanie żaglowców składa się w „7th Sea” z trzech etapów.

1. Określ wartości Cech

Okręty mają taki sam, jak Bohaterowie, zestaw Cech (Krzepa, Gibkość, Rezon, Dowcip i Animusz), maksymalna wartość każdej z nich sięga w tym przypadku 10. Zarówno jednak ona, jak punkty, które przeznaczyć można na usprawnienia i wady jednostki ograniczone są przez ogólną liczbę punktów, wydaną na statek (zgodnie z powyższą tabelą).

Maksymalna wartość usprawnienia czy wady może zostać przekroczona, jeśli statek wyposaża się w jedną i tylko jedną cechę tego rodzaju, co znaczy, że nawet najmniejsza jednostka może być Nawiedzana lub posiadać Podnoszony kil. Nadto, nie można wykupywać Wad i Usprawnień, które są w oczywisty sposób przeciwne – na przykład Doświadczony i Niekompetentny Kapitan lub Dobry duch i Nawiedzany.

Bohaterowie grę rozpocząć mogą wyłącznie, posiadając statek wart 10, 15 lub 20 punktów. Na wszystkie większe okręty muszą albo zaoszczędzić, albo wziąć je siłą już podczas zabawy.

2. Dodaj Usprawnienia i Wady

Po określeniu poziomów Cech możesz wyposażać jednostkę w usprawnienia i wady. Każde Usprawnienie kosztuje tyle punktów, ile wynosi jego Trudność, wszystkie natomiast Wady zmniejszają koszt jednostki. Pamiętaj, że usprawnienia nie mogą zwykle zwiększyć Cechy statku powyżej maksimum, ustalonego w Kroku 1.

3. Wylicz pozostałe współczynniki

Zanurzenie i Ładowność statku równe są jego Rezonowi, o ile nie zmieniły ich usprawnienia czy wady, Załoga zaś odpowiada Gibkości, znów, jeśli nie została zmodyfikowana. Reputacja statku wynosi zawsze 0, niezależnie od Reputacji kapitana.

Przykład: Łukasz chce, by jego Bohater rozpoczął grę, będąc w posiadaniu żaglowca. Przeznacza nań 15 punktów, a że może w związku z tym wziąć 3 punkty wad, suma wynosić będzie 18. Podobnie, przeznaczyć może tylko 3 punkty na usprawnienia, a żadna z Cech nie przekroczy zapewne 4 (nawet, jeśli Łukasz weźmie jedną wadę, wartą 5 punktów). Gracz decyduje się na szybką jednostkę o niewielkiej sile ognia i rozdziela Cechy następująco: Krzepa 2, Gibkość 3, Rezon 3, Dowcip 4, Animusz 3. W ten sposób rozdziela 15 punktów i jeśli zechce wziąć usprawnienia, musi zapłacić za nie z wad – decyduje się, że okręt będzie Zaszczurzony, uzyskując 3 punkty. Inwestuje je następnie w wart 2 punkty Szeroki ster, podnosząc Dowcip statku do 5, i Ukrytą linę holowniczą, za 1 punkt. Ustala w końcu, że Zanurzenie i Ładowność jednostki równają się 3 (tyle wynosi Rezon, a nic ich nie modyfikuje), a Załoga również 3 (równa jest Gibkości). Reputacja statku wynosi 0.

Utrzymanie statku

By naprawić jedną Poważną ranę statku wydać należy 250 g – prace trwają tydzień. Raz w roku poświęcić trzeba również 100 g na koszt utrzymania. Jeśli tego nie zrobisz, wszystkie Cechy jednostki spadną o 1 do czasu, gdy rzecz opłacisz.

Usprawnianie statku

Nie tylko Cechy sprawiają, że jednostka rzuca się w oczy i na zawsze zapada w pamięć służących na niej marynarzy. Niektóre żaglowce mają ciężką budowę i głęboko zanurzają się w wodę, inne zaś, gdy idą do walki, wydają się mieć sam Legion po swojej stronie. Czasem trafi się okręt, na którym żyją całe pokolenia szczurów, lecz zbudowany z taka maestrią, że prześciga wszystkie jednostki swojej klasy.

Do każdego usprawnienia statku przypisano Trudność. Rzemieślnik, który stara się zmodyfikować statek, musi posiadać Biegłość Szkutnik równą lub wyższą od tej wartości, by mógł zastosować właściwie usprawnienie. Rzec kosztuje 750G i trwa dwa tygodnie za każdy punkt Trudności, jeśli instaluje się ją na gotowym już statku. Na okręcie nie można zainstalować więcej usprawnień, niż to wynika z maksymalnej ich ilości określonej w Kroku 1 „Projektowania statku”, opisanym na poprzedniej stronie. W czasie gry można również wykupywać wady jednostki, płacąc 1500G i poświęcając dwa tygodnie za każdy punkt.

Budowanie statków

By zakupić okręt już po stworzeniu Bohatera zastosuj wszystkie kroki jego projektowania, a potem podlicz ilość punktów, którą należałoby na jednostkę wydać. Budowa potrwa tydzień i będzie kosztować 600G za każdy punkt.

Następnie skutnik wykonuje test Dowcipu + Szkutnik na PT równym pięciokrotnej wartości najwyższej Cechy lub najdroższego Usprawnienia statku – zależnie, co jest wyższe. Gdyby zatem budować okręt o Krzepie 5, PT rzutu równałby się 25, jeśli by jednak wyposażać go przy tym w Podnoszony kil, PT wzrósłby do 30.

Jeśli rzut się nie uda, statek powstaje o dwa tygodnie dłużej, jeżeli zaś nie wyjdzie o 10 lub więcej, należy dolożyć doń 1 punkt wad za każdą 10, której zabrakło do pomyślnego rezultatu. Dodatkowe wady nie zwiększają puli punktów, które można wydać na okręt. W obu przypadkach, skutnik musi wykonać test jeszcze raz – i powtarzać go, póki nie odniesie sukcesu.

Katalog usprawnień

Uwaga: Usprawnienia, których nie można dodać istniejącej jednostce, już po stworzeniu okrętu, opatrzone gwiazdką.

W każde usprawnienie i wadę dany statek wyposażać można tylko raz, chyba, że zaznaczono inaczej.

Trudność 1

Taran*

Okręt wyposażony jest w umieszczony na dziobie taran i wzmocnioną stępkę, odporną na uderzenia. *Gdy taka jednostka taranuje inny statek (zgodnie z zaawansowanymi zasadami bitew morskich, które wkrótce umieszczone zostaną na witrynie internetowej wydawnictwa), cel otrzymuje o jedno Krytyczne Trafienie więcej, sam zaś statek – o jedno mniej.*

Ukryta lina holownicza

Pod linią wody zamontowano linę. *Przemytnicy mogą dzięki temu usprawnieniu przewozić kontrabandę pod wodą, gdzie nikt nie będzie jej szukał. Niestety, Zanurzenie statku wzrasta w związku z tym o 1.*

Wiosła

Statek posiada jeden lub więcej rzędów wiosel. *Dzięki temu usprawnieniu okręt poruszać się może podczas zupełnej ciszy czy dokładnie pod wiatr. Kiedy płyniecie na wiosłach, Dowcip statku uważa się za mniejszy o 2, minimalnie 1.*

Wzmocnione maszty

Maszty statku wzmocniono, by chronić je przed kulami łańcuchowymi. *Gdy ktoś strzela do statku kulami łańcuchowymi, możesz rzucić dwiema dodatkowymi kośćmi w Teście Zranienia.*

Trudność 2

Jedwabne żagle

Na masztach jednostki łopoczą rzadko spotykane, przywiezione z Kitaju, jedwabne żagle. *Dzięki temu usprawnieniu Animusz statku wzrasta o 1, nawet, jeśli przekracza przez to maksymalną wartość Cechy.*

Solidny kadłub*

Kadłub statku wzmacniają dodatkowe żebra. *Dzięki temu usprawnieniu Rezon statku wzrasta o 1, nawet, jeśli przekracza przez to maksymalną wartość Cechy.*

Szeroki ster

Statek posiada szczególnie szeroki ster, dzięki czemu znacznie szybciej wykonuje zwroty. *Dzięki temu uspraw-*

nieniu Dowcip statku wzrasta o 1, nawet, jeśli przekracza przez to maksymalną wartość Cechy.

Ukryte furty działowe

Furty działowe okrętu zbudowano tak, by – zamknięte – były niewidoczne. Póki nie zostaną użyte możesz zatajać Krzepę statku. Gdy jednak decydujesz się otworzyć ogień, musisz ujawnić jej wartość (możesz o to zrobić w każdej chwili, nie zużywając Akcji) i nie możesz powtórnie ukryć wartości Krzepy do końca Sceny.

Uzbrojony po zęby

Statek po same burty wyladowany jest działami. Dzięki temu usprawnieniu Krzepa statku wzrasta o 1, nawet, jeśli przekracza przez to maksymalną wartość Cechy.

Wycwiczona załoga

Pracujący na okręcie marynarze są szczególnie biegli w swym fachu. Dzięki temu usprawnieniu Gibkość statku wzrasta o 1, nawet, jeśli przekracza przez to maksymalną wartość Cechy.

Trudność 3

Ozdoby

Zdobiące okręt, piękne ornamenty sprawiają, że nie sposób go pomylić. Każdy przyrost Reputacji statku zwiększony jest o 1.

Przedłużony kil*

Statek wyposażono w szczególnie długi kil, zwiększając jego stabilność kosztem głębszego zanurzenia. Taka jednostka rzuca dwiema dodatkowymi kośćmi w testach sprawdzających, czy się nie przewróciła, jej Zanurzenie wzrasta jednak o 1.

Skrytki

Niektóre części statku są wydrążone w środku, choć wcale na to nie wyglądają, i znakomicie nadają się do przemytu. W skrytkach ukryć można do 1 Ładunku, zabezpieczając go przed każdym, wyjąwszy wyjątkowo drobiazgowie, przeszukiwaniem.

Szczęśliwy*

Tej jednostce zawsze sprzyjało szczęście, czy to w walce, czy w długich rejsach. Dzięki tej Modyfikacji statek zyskuje dodatkową Kość Dramy.

Trudność 4

Dodatkowa przestrzeń ładowna*

Ładownię statku zaprojektowano wyjątkowo sprawnie, tak, że mieści się w niej znacznie więcej towarów. Ładowność statku wzrasta o 1.

Dodatkowe koje*

Dodatkowe koje sprawiają, że na tym okręcie pomieści się więcej marynarzy, niż na jednostkach tego typu. Załoga statku wzrasta o 1.

Doświadczony kapitan

Kapitan statku jest starym wilkiem morskim. Raz na Rundę Kapitan może niezatrzymywaną kostkę do dowolnego rzutu, który statek wykonuje. To usprawnienie wykupić można wyłącznie, jeśli dowódca okrętu (Bohater lub BN) ma Biegłość Dowodzenie co najmniej na Poziomie 4.

Smukły kadłub*

Dzięki smukłemu kadłubowi okręt zyskuje piękną linię i zdolność pokonywania wąskich przesmyków. Podczas testów Sterowania wykonywanych, by pokonać przesmyk, testujący otrzymuje Dodatkowe Podbicie.

Trudność 5

Dobry duch statku

Statek zamieszkuje przychylna mu istota, która niekiedy pomaga żeglarzom. Raz na Scenę rzuć dwiema dodatkowymi, Zatrzymywanymi kośćmi w dowolnym teście.

Dodatkowe karonady

Na statku znajduje się rząd niewielkich armatek, przydatnych do odpierania abordaży. Gdy rzucasz w Tabeli Abordażu, będącej częścią zaawansowanych zasad bitew morskich, i sam jesteś celem ataku, zmień wynik o jeden wiersz na niekorzyść przeciwnika.

Drużyna abordażowa

Część załogi zęby zjadła na abordażach. Gdy rzucasz w Tabeli Abordażu, będącej częścią Zaawansowanych zasad bitew morskich, zmień wynik o jeden wiersz na swoją korzyść.

Falkonety

Za statku zainstalowano kilka obrotowych działek. Raz w Rundzie okręt wystrzelić może w dowolnym, niekoniecznie zgodnym z linią strzału, kierunku, z Krzepą 2.



Płytke zanurzenie*

Okręt zanurza się na tyle płytko, że może żeglować w wodach nieodstępnych innym jednostkom tej klasy. *Zanurzenie statku spada o 1, minimalnie 1.*

Trudność 6

Podnoszony kil

Kil statku można podnieść, zmniejszając zanurzenie i narażając się przy tym na wywrotkę. *Gdy kil jest podniesiony, Zanurzenie statku spada o 2, rzucasz jednak jedną niezatrzymywaną kostką mniej podczas testów sprawdzających, czy się statek nie przewrócił. Podniesienie i opuszczenie kila zajmuje jedną Akcję.*

Wady statku

Uwaga: Wady, których nie można po stworzeniu statku usunąć oznaczono gwiazdką. Każde usprawnienie i wadę można wybrać tylko raz na statek, chyba, że zaznaczono inaczej.

Wady za 1 punkt

Kruche maszty

Maszty statku zbudowano z drewna gorszego gatunku. *Statek rzuca jedną niezatrzymywaną kostką mniej, gdy strzelać do niego kulami łańcuchowymi.*

Leciwcy*

Niektóre deski kadłuba są przegniłe, łajba jednak trzyma się jeszcze – potrzebuje tylko więcej czułości, niż nowsza jednostka. *Utrzymanie statku opłacać trzeba raz na pół roku.*

Powolny

Statek zwykły płynąć wolniej, niż podobne mu okręty. *Płynąc naprzód, jednostka pokonuje o jedno pole mniej.*

Wady za 2 punkty

Krótki kil

Kil jednostki jest nieco zbyt krótki, co czyni ją mało stabilną. *Rzucasz jedną niezatrzymywaną kostką mniej podczas testów sprawdzających, czy statek się nie przewrócił.*

Lichy kadłub

Kadłub okrętu został źle załatany i łatwo go strzaskać bezpośrednim uderzeniem. *Gdy wykonujesz Test Zranienia, kości nie eksplodują.*

Niedozbrojony

Na statku tego rodzaju z pewnością zmieściłoby się jeszcze kilka dział. *Gdy statek wykonuje testy oparte o Krzepę, kości nie eksplodują.*

Nieszczelny kadłub

Kadłub ma wadliwą konstrukcję i nawet gdy dobrze go nasmołować, cieknie. *Gdy statek wykonuje testy oparte o Rezon, kości nie eksplodują.*

Niewyćwiczona załoga

Załoga tego okrętu jest pierwszy raz na morzu. *Gdy statek wykonuje testy oparte o Gibkość, kości nie eksplodują.*

Polatane żagle

Żagle okrętu są w wyjątkowo złej kondycji. *Gdy statek wykonuje testy oparte o Animusz, kości nie eksplodują.*

Wąski ster

Powierzchnia steru statku jest za mała, by obrócić jednostkę tej klasy, nic więc dziwnego, że zwroty wykonuje powoli. *Gdy statek wykonuje testy oparte o Dowcip, kości nie eksplodują.*

Wady za 3 punkty*Nieudolny bosman*

To bosman zarządza marynarzami, jeśli więc słabo sobie radzi, cierpi na tym cały okręt. A bosman tego statku w ogóle nie ma pojęcia o swojej robocie. *Prędkość rejsowa statku (patrz zaawansowane zasady żeglowania) spada o 25%.*

*Pechowy**

Jest na statku coś, co przynosi mu pecha – być może stępkę położono podczas nowiu, albo kiedyś zawędrował na przekłete wody. *Okręt otrzymuje o jedną Kość Dramy mniej.*

Szpetny

Statek jest naprawdę odrażający – albo paskudnie odrapany, albo zdobiony tak obficie, że aż zęby bołą. *Statek wygląda tak charakterystycznie, że wszelka utrata Reputacji zwiększona jest o 1.*

Zaszczurzony

Szczury są na tej jednostce prawdziwym utrapieniem – bez przerwy dobierają się do żywności. *Zapasy żywności na każdy miesiąc zużywają się w trzy tygodnie.*

Wady za 4 punkty*Krąbrna załoga*

Służący na statku marynarze burzą się przy byle okazji. Theusie, miej w opiece kapitana, gdy skończy się zapas rumu... *MG może wydać kość Dramy by jedna Załoga do końca Sceny przestała wykonywać polecenia. Jeśli trwa walka, żeglarze z mety się poddają.*

Niekompetentny kapitan

Kapitan tego okrętu wyjątkowo źle wywiązuje się ze swych obowiązków. *Kapitan odejmuje jedną niezatrzymywaną kostkę od pierwszego testu, wykonywanego w każdej rundzie.*

Skromna przestrzeń ładowna

Ładownię statku zaprojektowano tak źle, że mieści się w niej znacznie mniej, niż na innych okrętach tej klasy. *Ładowność statku spada o 1.*

Zatłoczony

Kubryk statku jest wyjątkowo ciasny i mieści się w nim mniejsza załoga, niż zwykle na tego rodzaju jednostce. *Załoga statku spada o 1.*

Wady za 5 punktów*Głębokie zanurzenie*

Statek siedzi w wodzie głębiej, niż większość podobnych mu okrętów i nie może wypłynąć na płytsze wody. *Zanurzenie statku wzrasta o 1.*

*Nawiedzony**

Na statku zagnieździła się wroga marynarzom istota i co jakiś czas dzieją się na nim dziwne rzeczy – a czasem okręt zachowuje się, jakby miał własną wolę. *Raz na Scenie MG może wydać Kość Dramy, by na jedną Rundę przejąć kontrolę nad statkiem. Ponadto, na pokładzie dzieją się dziwne rzeczy.*

Zwichrowany ster

Ster okrętu jest wygięty – ku prawej lub lewej burcie – i gdy zostawić go samemu sobie, jednostka pływa w kółko. *Na początku każdej tury statek obraca się o 60 stopni w lewo (lub w prawo), bez wydawania żadnych akcji. Kierunek obrotu ustala się podczas tworzenia jednostki.*

Przykładowe jednostki**Statki za 10 punktów****Brygantyna Odkrywców**

Krzepa 1, Gibkość 1, Rezon 2, Dowcip 3, Animusz 3

Usprawnienia: Dodatkowa przestrzeń ładowna (4)

Wady: Krąbrna załoga (4)

Zanurzenie: 2

Załoga: 1

Ładowność: 3

Reputacja: 0

Królewska fregata

Krzepa 2, Gibkość 3, Rezon 2, Dowcip 2, Animusz 2

Usprawnienia: Taran (1)

Wady: Krótki kil (2)

Zanurzenie: 2

Załoga: 3

Ładowność: 2

Reputacja: 0

Kupiecka koga

Krzepa 1, Gibkość 2, Rezon 2, Dowcip 4, Animusz 2

Usprawnienia: Szeroki ster (2)

Wady: Niedozbrojona (2)

Zanurzenie: 2



Załoga: 2
Ładowność: 2
Reputacja: 0

Piracki słup

Krzepa 4, Gibkość 2, Rezon 2, Dowcip 2, Animusz 2
Usprawnienia: Uzbrojony po zęby (2)
Wady: Zaszczurzony (3)
Zanurzenie: 2
Załoga: 2
Ładowność: 2
Reputacja: 0

Statki za 15 punktów

Fluta przemysłowa

Krzepa 2, Gibkość 3, Rezon 4, Dowcip 4, Animusz 4
Usprawnienia: Skrytki (3)
Wady: Nawiedzona (5)
Zanurzenie: 4
Załoga: 3
Ładowność: 4 (w tym 1 ukryte)
Reputacja: 0

Królewski barkas

Krzepa 2, Gibkość 3, Rezon 3, Dowcip 3, Animusz 3
Usprawnienia: Drużyna abordażowa (5)
Wady: Skromna przestrzeń ładowna (4)
Zanurzenie: 3
Załoga: 3
Ładowność: 2
Reputacja: 0

Kupiecka pinasa

Krzepa 2, Gibkość 3, Rezon 4, Dowcip 4, Animusz 4
Usprawnienia: Szczęśliwa (3)
Wady: Głębokie zanurzenie (5)
Zanurzenie: 5
Załoga: 3
Ładowność: 4
Reputacja: 0

Piracki szkuner

Krzepa 5, Gibkość 4, Rezon 3, Dowcip 3, Animusz 3
Usprawnienia: Uzbrojony po zęby (2)
Wady: Krnąbrna załoga (4)
Zanurzenie: 3

Załoga: 4
Ładowność: 3
Reputacja: 0

Statki za 20 punktów

Królewski galeon

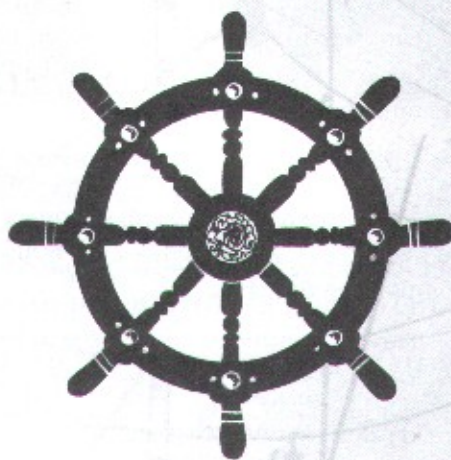
Krzepa 4, Gibkość 4, Rezon 6, Dowcip 4, Animusz 4
Usprawnienia: Solidny kadłub (2)
Wady: Pechowy (3)
Zanurzenie: 6
Załoga: 4
Ładowność: 6
Reputacja: 0

Okręt liniowy

Krzepa 5, Gibkość 3, Rezon 3, Dowcip 4, Animusz 4
Usprawnienia: Płytkie zanurzenie (5)
Wady: Skromna przestrzeń ładowna (4)
Zanurzenie: 2
Załoga: 3
Ładowność: 2
Reputacja: 0

Piracka barkentyna

Krzepa 4, Gibkość 4, Rezon 4, Dowcip 4, Animusz 4
Usprawnienia: Doświadczony kapitan (4)
Wady: Krnąbrna załoga (4)
Zanurzenie: 4
Załoga: 4
Ładowność: 4
Reputacja: 0





Czarnoksięstwo

Istnieją dwa rodzaje Czarnoksięstwa – Czystej (za 40 Punktów Bohatera) i Pół Krwi (za 20 PB). Jeśli jesteś Czystej Krwi, wybierasz tylko jedną Spuścizną Czarnoksięską. W drugim przypadku wolno ci wykupić dwie różne połówki krwi – będąc Czarnoksiężnikiem Dwojga Krwi pochodzisz od rodziców, którzy – oboje – byli pełnej krwi magami o różnych darach.

Czarnoksięstwo daje ci dostęp do niezmiernie potężnych mocy, których dokładny rodzaj określa płynąca a twych żyłach krew.

Spuścizny

Każda Spuścizna Czarnoksięska posiada własne Biegłości. Bohaterowie Czystej Krwi otrzymują 7 Punktów Czarnoksięstwa, które mogą rozdysonować pomiędzy Biegłości Czarnoksięskie, Pół Kwi zaś – jedynie 3. Postaci Dwojga Krwi dostają po 3 Punkty w każdej ze Spuścizn, które odziedziczyli. Podobnie, jak w przypadku zwyczajnych Biegłości, i Biegłości Czarnoksięskich nie można podczas tworzenia Bohatera podnieść powyżej 3, potem jednak można zwiększać je, wydając Punkty Doświadczenia. Czarnoksiężnik Czystej Krwi może osiągnąć w swoich Biegłościach Poziom 5, dla osobnika Pół Krwi nieprzekraczalną barierę stanowi 3.

Wolno ci wykupić wyłącznie Czarnoksięstwo nacji, z której się wywodzisz – jedynym wyjątkiem są postaci Dwojga Krwi, choć i w tym przypadku jedna z ich Spuścizn wywodzić się musi z ich ojczyzny.

Każdy rodzaj Czarnoksięstwa posiada też trzy poziomy wtajemniczenia – Ucznia, Adepta i Mistrza. Gdy Bohater zdobędzie 4 Poziom w czterech Biegłościach, awansuje na Adepta. Mistrzem zaś staje się, gdy pięć z jego Biegło-

ści osiągnie Poziom 5. Oczywiście MG może uczynić przejście na kolejny poziom wątkiem przygody, a nawet ściśle związać ją z fabułą kampanii.

Pamiętaj, że rodzice Bohaterów Czystej Krwi również posiadać musieli Czystą Krew, i to związaną z tą samą nacją. Postaci Pół Krwi pochodzą z rodzin, w których tylko jedno z rodziców było magiem Czystej Krwi, lub obydwoje posiadali taką samą Połówkę Krwi.

Koszt, korzyści i ograniczenia każdego rodzaju Krwi Czarnoksięskiej prezentują się więc następująco:

Czystej Krwi

Wybierz spuściznę właściwą jednej nacji.
Koszt Biegłości: 1 Punkt Czarnoksięstwa za Poziom.
Możliwość nieograniczonego rozwoju.

Pół Krwi

Wybierz spuściznę właściwą jednej nacji.
Koszt Biegłości: 1 Punkt Czarnoksięstwa za Poziom.
Maksymalny Poziom Biegłości wynosi 3.

Dwojga Krwi

Wybierz dwie różne spuścizny.
Koszt Biegłości: 1 Punkt Czarnoksięstwa za Poziom.
Maksymalny Poziom Biegłości wynosi 3.

Glamour (Avalon)

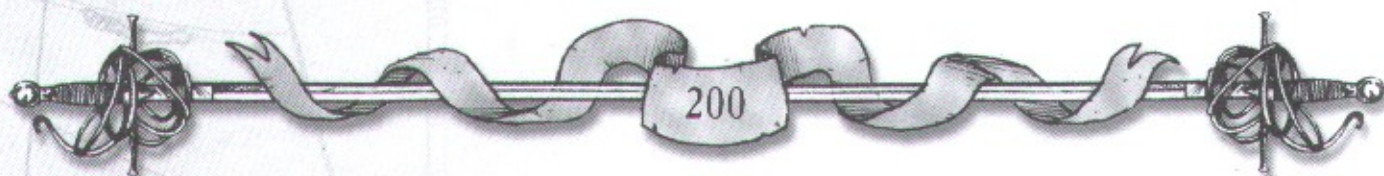
Biegłości: Legendy (Zielony Rycerz, Rogaty Myśliwy, Jack, Robin Goodfellow, Thomas)

Uczeń: Dobra sława

Adept: Pomyślność

Mistrz: Potęga

W krainie Avalonu legendy żyją własnym życiem. Tamtejsi Czarnoksiężnicy sięgają do mocy ludzkich przekonań i dzięki niej dokonują czynów niewiarygodnej siły, sprytu czy męstwa. Zdolności tej, znanej pod nazwą Glamour, Avalończycy nauczyli się od Sidhe, którzy dali mieszkańcom wysp kielich, zwany Graalem. Gdyby go utraciono, czarnoksiężnicy utraciliby moc, póki nie powróciłby on na swoje miejsce.





Zdolność Ucznia: Błogosławieństwo Dobrej Sławy

Ten poziom wtajemniczenia zapewnia dwie korzyści. Po pierwsze, twoje Kości Reputacji stają się Kośćmi Glamour, po wtóre zaś – możesz użyć zdolności Ucznia wypisanej przy posiadanych przez ciebie Legendach, kosztem jednej Kości Dramy.

Kości Glamour

Kości Glamour działają niemal dokładnie tak samo, jak Kości Dramy, z dwoma zaledwie różnicami. Po pierwsze, przy ich pomocy nie można aktywować (lub zapobiec aktywacji) Arkanów, po wtóre zaś, po zakończonej Historii nie zmieniają się w Punkty Doświadczenia. Oczywiście, możesz przy ich pomocy uruchamiać Biegłości Glamour.

Zdolność Adepta: Błogosławieństwo Pomyślności

Gdy na początku sesji Mistrz otrzymuje Kości Dramy, ich liczba zostaje zmniejszona o Poziom twojej najniższej Cechy, choć nie może spaść poniżej ilości graczy. Co oznacza, że jeśli twoja najniższa Cecha wynosi 2, a jest was w drużynie pięcioro, na początku każdej Historii MG dostanie o dwie Kości Dramy mniej, choć będzie ich przynajmniej pięć. Nadto, możesz używać przynależnej twoim Biegłościom Glamour zdolności Adepta.

Zdolność Mistrza: Błogosławieństwo Potęgi

Twoja Drama wynika od teraz z Poziomu twojej najwyższej, a nie najniższej Cechy. Oczywiście, zyskujesz też dostęp do mistrzowskich możliwości twoich Biegłości Glamour.

Dzięki mocy Glamour Czarnoksiężnik może zyskać łączność z bardzo wieloma Legendami – powołując się na dziedzictwo każdego z mitycznych bohaterów, moc swą czerpie z powszechnych przekonań i wyobrażeń na jego temat, w efekcie może dokonywać zbliżonych czynów, samemu stając się legendą Avalonu. Zwróć uwagę, że przy każdej Biegłości Legendy wypisano (w nawiasie) nazwę Cechy – wolno ci wziąć tylko jedną Biegłość, związaną z daną Cechą. Dalsze Legendy znajdziesz w dodatku opisującym Avalon.

Rogaty Myśliwy (Krzepa)

Legendy o Rogatym Myśliwym opisują go jako wojownika o niewyobrażalnej sile i wytrzymałości – potrafił niezmiernie daleko skakać, dźwigać niewiarygodne ciężary i bez skrzywienia znosić razy, które zabiłyby pośledniejszego człowieka.

Uczeń: Wydawszy Kość Dramy możesz dodać Poziom tej Biegłości do Krzepy na potrzeby jednego rzutu – nie może to jednak być Test Przeciwny, Test Zranienia ani rzut za Obrażenia.

Adept: Wydawszy Kość Dramy możesz dodać Poziom tej Biegłości do jednego Testu Zranienia.

Mistrz: Wydawszy Kość Dramy możesz dodać Poziom tej Biegłości do jednego rzutu za Obrażenia lub Testu Przeciwnego (na przykład podczas Rozbrajania)

Robin Goodfellow (Gibkość)

Związane z tym bohaterem legendy zawsze podkreślają, jak doskonale radził sobie z łukiem, trafiając niewiarygodnie odległe cele, szyjąc strzałami w szczeliny zbroi, a nawet rozszczepiając na dwoje brzechwy strzał wystrzelonych wcześniej.

Uczeń: Wydawszy Kość Dramy zmniejszasz efektywny Zasięg twego następnego ataku o 1,5 metra na Poziom tej Biegłości.

Adept: Wydawszy Kość Dramy, dodajesz do puli kostek, którymi rzucił będziesz za obrażenia po następnym strzale z łuku tyle niezatrzymywanych kości, ile wynosi Poziom tej Biegłości.

Mistrz: Wydawszy Kość Dramy zmniejszasz PT trafienia następnego ataku o 5 za każdy Poziom tej Biegłości.

Jack (Dowcip)

Jack słynął ze sprytu i dowcipu, a ofiary jego pomysłów (najczęściej olbrzymy) zwykle nie zdawały sobie sprawy, co też on knuje, póki nie było za późno. Mało tego – póki pozostawał we własnym domu, nie było siły, która by go zwyciężyła.

Uczeń: Możesz wydać Kość Dramy, by zmienić niewielki przedmiot (nie większy, niż trzydzieści centymetrów sześciennych) w jeden z wypisanych poniżej obiektów. Czar utrzymuje się do najbliższego świtu (lub póki go nie przerwiesz) – potem przedmiot wraca do pierwotnej postaci. Jeśli przemieniony przedmiot połamano na kawałki, znikną wszystkie poza jednym – ten zmieni się w nie naruszony, pierwotny obiekt. Lista możliwych kształtów obejmuje:





Nóż

Bryłkę sera wielkości pięści

Jeśli ser zostanie zjedzony, przedmiot ulega zniszczeniu.

Ptaszka

Jeśli ptaszek zostanie zabity, przedmiot ulega zniszczeniu.

Kamyk

Możesz zamienić w kamyki do 5 drobnych przedmiotów jednocześnie.

Parę kostek do gry

Kartę do gry lub Sorte

Możesz przemienić do piciu drobnych przedmiotów.

Monetę

Możesz zamienić maksymalnie tyle przedmiotów na raz, ile wynosi twoja Biegłość razy pięć.

5 metrów szpagatu

Guzik

Adept: Opanowujesz jedną z poniższych postaci na każdy Poziom Biegłości. Wydawszy Kość Dramy możesz przemienić się do najbliższego świtu w każdą z nich. Jeśli wydasz dwie Kości, wolno ci zmienić innego człowieka, który dobrowolnie podda się zaklęciu, lub konia – w tym wypadku jego opinia nie musi cię obchodzić. Przemieniony wraca do pierwotnej postaci o świcie.

Dziecię: Zaczarowany młodzieje. Gdy jest w sile wieku lub w jesieni życia, nabiera pełni sił (patrz zasady starzenia się z „Przewodnika MG”). Jeżeli jest młodszy, czar nijak nań nie działa. Jeśli MG stosuje modyfikatory związane z wiekiem, ta postać je neguje – w przeciwnym razie nie wywiera efektu na zasady. Starzejący się koń odzyskuje dzięki Dziecięciu niegdysiejsze siły.

Wiedźma: Zaczarowany starzeje się i brzydnie. Efektem jest wprowadzenie -1 kość do testów społecznych, zaklętego nie można jednak w tej postaci rozpoznać. Zaklęcie nie wpływa na inne Cechy ani Umiejętności. Potraktowany nim koń zmienia się w zwierzę daleko mniej atrakcyjne.

Książę: Zaczarowany staje się przystojniejszy i piękniejszy, zyskując dzięki temu +1 kość to wszystkich testów społecznych. Zaklęty koń promienieje zdrowiem i urodą.

Ogr: Zaczarowany zmienia się bardzo subtelnie, w taki jednak sposób, by przybrać postać bardziej przerażającą. Zyskawszy szpiczaste kły lub szkarłatny poblask w oczach,

tym łatwiej przstrasza każdego, kto nań spojrzy. W rezultacie odejmuje -1 kość od wszystkich testów społecznych, wyjąwszy Zastraszanie i Przesłuchiwanie, do których dodaje +2 kości. Koń zaklęty w ten sposób stanie się zwierzęciem straszliwym – jego oczy zapłoną na czerwono, a z nozdrzy buchną płomienie.

Chłopek: Zaczarowany staje się daleko pospolitszy i bardziej zwyczajny. Efektem jest premia +2 kości do testów Przebierania, Dyskrecji i Śledzenia. Koń, na którego rzucano to zaklęcie, traci wszelkie cechy charakterystyczne, na przykład białą gwiazdkę na czole.

Mistrz: Możesz napelnić mocą Glamour jeden budynek (zajmujący nie więcej, niż 330 metrów kwadratowych). Zaklęcie przygotowywać trzeba przez cały miesiąc, a by je rzucić, potrzeba łyż Sidhe. Gdy czar się dokona, możesz wybrać trzy z wymienionych niżej Praw i sprawić, że w twoim domu nie można będzie ich naruszyć. Działają zawsze, chyba że inna moc czarnoksięska (na przykład Biegłość Thomas) czasowo je zawiesi. Na raz zaczarować możesz tylko jeden budynek, w każdej jednak chwili wolno ci przerwać zaklęcie i rzucić je na inny dom (znów, przy użyciu łyż Sidhe).

- 1) W moim domu nie można umrzeć.
- 2) W moim domu działa wyłącznie moja magia.
- 3) W moim domu zawsze wiem, gdzie czegoś (lub kogoś) szukać.
- 4) Do mego domu nie można wejść bez zaproszenia.
- 5) W moim domu nikt się nie starzeje.
- 6) W spiżarni mego domu zawsze pod dostatkiem jest jedła i napitków.
- 7) Jednym słowem mogę zmienić całe wnętrze mego domu.
- 8) Mego domu nie można zniszczyć.
- 9) Wnętrze mego domu jest dwadzieścia razy większe, niż wydaje się z zewnątrz.
- 10) Nikt nie znajdzie drogi do mego domu, póki ja na to nie pozwolę.

Zielony Rycerz (Rezon)

Wedle legendy, Zielony Rycerz wyzwał innego wojownika, by ten ściął mu głowę toporem, a potem podniósł ją spokojnie i umieścił z powrotem na karku. Wyzwany nie przeżył ciosu, który w rewanżu mu zadano.





Uczeń: Możesz wydać Kość Dramy a potem rzucić tyłoma nieeksplodującymi kostkami, ile wynosi Poziom tej Biegłości, zatrzymując najwyższy wynik. Daj tę kość innemu Bohaterowi – do końca Sceny dodaje on wyrzuconą wartość do wszystkich rzutów. Czyli, jeśli wyrzuciłeś 6, dodaje on 6 do każdego testu, jaki do końca Sceny przeprowadza. Kość podlega przy tym następującym ograniczeniom:

- 1) Na raz posiadać można tylko jedną taką kość.
- 2) Nie możesz użyć tej zdolności na sobie.
- 3) Możesz objąć działaniem tej mocy co najwyżej tyle osób, ile wynosi Poziom Biegłości
- 4) Nie możesz użyć tego zaklęcia na osobie, która sobie tego nie życzy.

Gdy moc przestaje działać, a Scena się kończy, Bohater, który z niej korzystał dostaje jedną Poważną Ranę na każde 5, które na niej wyrzuciłeś, zaokrąglając w górę (w powyższym przykładzie postać otrzymałaby na koniec Sceny dwie Poważne Rany).

Adept: Wydaj Kość Dramy i wybierz postać (możesz wybrać siebie). Następna Poważna Rana, którą ten Bohater otrzyma uleczy się na końcu Rundy, w której ją zadano. W ten sposób ktoś może odzyskać przytomność, ale nie życie.

Mistrz: Gdy używasz zdolności Zielonego Rycerza wobec innej postaci, może ona wydać aktywującą ją Kość Dramy zamiast ciebie.

Thomas (Animusz)

Legendarny Thomas podróżował po krainach Sidhe, gdzie uczył się, jak wyczuwać i bronić się przed czarnoksięstwem. Powróciwszy do Thei zyskał wielką sławę jako pogromca złych czarnoksiężników.

Uczeń: Za każdym razem, gdy ktoś (lub coś) dysponujący mocą czarnoksięską, znajdzie się o dziesięć metrów od ciebie, zaczyna świerzbic cię lewy kciuk. Świerzbienie ustaje, gdy czarnoksiężnik się oddali. Kiedy ktoś użyje czarnoksięstwa bezpośrednio przeciw tobie, w jednej chwili zdajesz sobie sprawę, co się dzieje, i możesz wydać Kość Dramy, by się czarom oprzeć. W ten sposób nie unikniesz, oczywiście, ciosuadanego przez Usurianina, który przyjął postać zwierzęcia – magia działa na

niego, nie na ciebie. Biegłość, przed którą się bronisz, musi być równa lub niższa od Poziomu twojego Thomasa.

Adept: Gdy w promieniu dziesięciu metrów od ciebie dzieją się czary, w jednej chwili orientujesz się, co się dzieje i możesz wydać Kość Dramy, by zanegować działanie dowolnej Biegłości Czarnoksięskiej, którą ktoś się w twoim pobliżu posługuje – rozpraszasz Zaklęcie Wiedźmy, przywracasz Usurianinowi ludzką postać i uniemożliwiasz czarnoksiężnikowi Porté teleportację. Biegłość, której działanie przerywasz, musi być równa lub niższa od Poziomu Thomasa.

Mistrz: Wydawszy Kość Dramy sprawiasz, że w promieniu trzech metrów od ciebie nie można używać czarów przez tyle Rund, ile wynosi Poziom tej Biegłości. Każdy efekt magiczny, który znajdzie się w tej odległości, zostaje natychmiast przerwany.

Laerdom (Vendel)

Biegłości: Kjöt, Bevegelse, Varsel, Ensomhet, Styrke, Uvitenhet, Stans, Storsaed, Kyndighet, Sterk, Velstand, Fjell, Høst, Grenseløs, Krieg, Nød, Sinne, Tungsinn, Herje, Reise, Fornuft, Lidenskap, Kjølig, Villskap

Uczeń: Przywoływanie

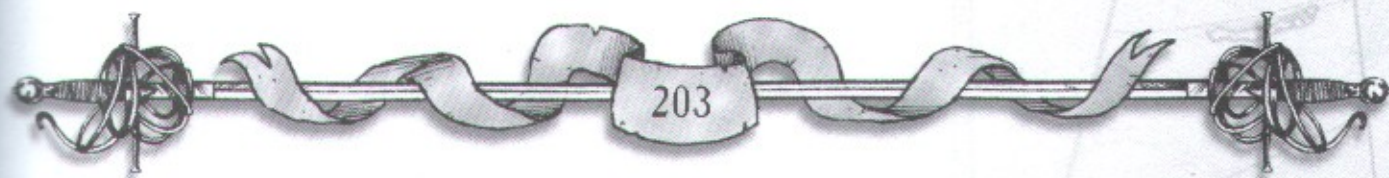
Adept: Zapisywanie

Mistrz: Wcielanie

Postawy

Laerdom (*laeiridom*) polega na badaniu słów, które mają być „prawdziwymi imionami” zjawisk ważnych dla kultury Vestenamnnavnjarow. Zdaniem Skjaerenów (*skjaeirenow*, Tych Którzy Zapisują Runy) to właśnie te dwadzieścia czterech wyrazów wypowiedzieli starożytni wodzowie, którzy stali się potem bogami. Każdy z nich oznacza cechę ciała lub ducha, którą ucieleśnia bóg, pierwowzór runu. Po dziś dzień Bohaterowie – Skjaerenowie potrafią, przy użyciu Laerdów (*lairów*, Runów), czerpać z pierwotnej energii świata.

Runy zapisuje się, wykuwa lub ryje na konkretnych przedmiotach, napelniając je tym samym boską mocą. Nie wystarczy przy tym wypowiedzieć tylko stosowne słowa –





wymagane są złożone obrzędy, które potrafi odprawić wyłącznie Skjaeren.

Moc laerd zależy od wtajemniczenia Skjaerena. Uczniowie rozumieją wyłącznie fizyczny aspekt runów, moc, która znajduje się na samej ich powierzchni. Adepti, pojmując znacznie lepiej tajemnice magicznych znaków, potrafią zapisywać je na przedmiotach.

Mistrzom objawiona zostaje tajemnica ostateczna – Pradawna Wiedza – dzięki której potrafią napęlić mocą runów samych siebie. Na tym jednak ich potęga się nie kończy. Wszędzie wokół siebie dostrzegają Żyjący Mit – Valhallę – choć ta jawi im się jako cień zaledwie miejsca, którym jest w istocie. Słyszą też daleki pogłos Pieśni Świata, którą śpiewają przodkowie, gdy idą do walki. Zwykle nie wpływa to na rozgrywkę, czasem jednak Mistrz Skjaeren otrzymuje od przodka dobrą radę lub dostrzega omen, niewidoczny dla nikogo poza nim (o wszystkim tym decyduje MG).

Zdolność Ucznia: Odkrywca Tajemnic

Na początku drogi Skjaerena potrafisz przywołać tylko niewielką część mocy runów, w dodatku na krótki czas. Gdy sięgasz po potęgę znaków, czujesz się, jakbyś wkładał dłoń w płomienie i zawsze chcesz się cofnąć. Koniec końców, korzystasz z mocy Stworzenia, która może spalić cię na popiół, jeśli nie będziesz ostrożny. Większość uczniów przyzywa runy, zapisując je piórem na papierze, zdarza się jednak, że piszą na piasku, drewnie, szkłe czy jakiegokolwiek innej powierzchni.

Zdolność Adepta: Strażnik Tajemnic

Osiągnąwszy następny poziom wtajemniczenia potrafisz utrzymać moc laerdów nieco dłużej – dość długo, by naznaczyć nią przedmiot, na powierzchni którego je wyrzajesz. Runy pisze się na ostrzach mieczy, pancerzach, drzwiach, przejściach – a nawet kielichach. Znaki, które zapisujesz, nie są wiecznotrwałe i musisz je raz do roku odnawiać, by nie straciły swej mocy. Popularny przesąd głosi, że znaki odnowione dokładnie w rok po tym, jak zostały zapisane, zyskują dodatkową moc i niekiedy pozwalają Skjaerenowi na kontakt z bogami.

Zdolność Mistrza: Władca Tajemnic

U końca drogi Skjaeren dowiaduje się, jak sięgać do samego serca runów i *wcielać* znaki, które przyzywa. Laerdy wycina się wówczas na ciele czarownika, by zjednoczyć się z nimi na zawsze.

Zasady

Większość runów dodaje kości do konkretnych Akcji lub wywiera wpływ na pogodę. Wszystko to objaśniono poniżej. Częścią opisu każdego z runów są trzy Poziomy Trudności, stosowane, odpowiednio, do Przywoływania, Zapisywania i Wcielania.

Dodawanie Kości

Przyzywanie

Gdy Przyzywasz run, który dodaje kości, używasz jednej Akcji i wykonujesz test Rezonu + Biegłość Runu na przedstawionym w opisie PT Przyzwania. Jeśli test zakończy się powodzeniem, zyskujesz premię na jedną Rundę, plus kolejną za każde Podbicie.

Zapisywanie

Gdy zapisujesz run dodający kości, użyć musisz pięciu Akcji (co, w zwykłych okolicznościach walki, powinno być niemożliwe). Wykonujesz potem test Rezonu + Biegłość Runu na przedstawionym w opisie PT Zapisania i nadasz obiektowi, na który znak nanosisz imię (które nosić będzie już zawsze). Zapisz, ile wykonałeś w tym teście Podbici. Jeżeli test się udał, run zapisany zostaje na rok – co do dnia. W rocznicę (lub wcześniej, jeśli chcesz) możesz powtórzyć rytuał zapisania, odnawiając moc znaku.

Gdy raz nada się rzeczy imię, nigdy nie można go zmienić i każdy, kto przedmiot ujmie (nawet, jeśli nie dysponuje mocą Laerdom) i nazwę wypowie, objęty zostaje mocą zapisanego na nim runu na jedną Rundę, plus Runda za każde Podbicie, które wykonano podczas zapisywania. By użyć znaku, nie trzeba rzucać – test potrzebny jest wyłącznie do jego zapisania.

Wcielanie

Gdy wcielasz run dodający kości, wypalasz lub wycinasz go sobie na ciele. Rytuał wymaga dziesięciu Akcji (i nie można przeprowadzić go podczas walki) i rozpalonego





do czerwoności, żelaznego piętna. Wykonujesz test Rezonu + Biegłość Runu na przedstawionym w opisie PT Wcielenia – jeśli się uda, znak na zawsze staje się częścią ciebie i do śmierci zapewniając ci dodatkowe kości. Odnosisz przy tym 2z2 Obrażeń.

Jedynym sposobem, by zniszczyć laerd, jest pozbawienie cię życia, sam zaś znak nie wlicza się do maksymalnej ilości runów, które na raz mogą na ciebie działać (patrz Ograniczenia, poniżej) i nie trzeba go odnawiać, jak runów zapisanych. Jeśli ceremonia Wcielenia zakończy się fiaskiem, odnosisz obrażenia, a rytuał powtórzyć możesz najwcześniej po tygodniu, gdy nieudany znak zniknie z twojej skóry.

Pogoda

Runy pogody mają potężną moc – przy ich użyciu wywoływać można huragany, susze i burze śnieżne. Efekt obejmuje milę kwadratową w przypadku Uczniów, trzy mile dla Adeptów i dziesięć mil przy Mistrzu. Działanie utrzymuje się przez godzinę, gdy run wywołał Uczeń, dzień, jeśli mocą posługuje się Adept lub tydzień, gdy zatrudnił się tym Mistrz (o ile, oczywiście, inny czarnoksiężnik również nie zabawia się z pogodą). Wywołane przez siebie zmiany pogody rozproszyć możesz w dowolnej chwili.

Pamiętaj przy tym, że pełną kontrolę nad działaniem pogody ma wyłącznie MG. Oczywiście, wichur czy trzęsienie ziemi mogą kogoś zabić, Skjaeren nie może jednak zażytyć sobie takiego efektu. Wykonawszy test i nie zadeklarowawszy podbić, wywołuje wyłącznie wymienione w opisie znaku efekty.

Podbicia zapewniają szczęśliwie czarownikowi pewną kontrolę, wzmacniając i osłabiając efekt. Skjaeren deklaruje, jak konkretnie zamierza zmodyfikować opisane działanie runu, a MG określa, ile podbić rzecz wymaga, tak, jak przy wszystkich innych testach. Zwykle Mistrzowi w sukces przyjdą zasady Pogody, które znajdują się w jego „Przewodniku”.

Przyzywanie

Gdy Przyzywasz run pogody, używasz jednej Akcji i wykonujesz test Rezonu + Biegłość Runu na przedstawionym w opisie PT Przyzywania. Jeśli test zakończy się

powodzeniem, pogoda zmienia się zgodnie z działaniem tego znaku (zawartym w jego opisie, poniżej). Runy pogody przyzywać możesz wyłącznie pod gołym niebem.

Zapisywanie

Gdy zapisujesz run pogody, użyć musisz pięciu Akcji i wykonujesz test Rezonu + Biegłość Runu na przedstawionym w opisie PT Zapisania, nadając obiektowi, na który znak nanosisz imię i zapisując Podbicia. Powodzenie oznacza, że runu można używać i każdy (nawet, jeśli nie posiada mocy Laerdom), kto ujmie przedmiot i wypowie jego imię aktywuje run, jakby przyzwał go czarownik.

Osoba, która run aktywuje, odnosi natychmiast 1z1 obrażeń. Nie wykonuje się żadnych testów aktywacji – rzuca się wyłącznie podczas Zapisywania. Zapisane runy pogody nie wliczają się do limitu znaków i korzystać z nich można tylko pod gołym niebem.

Wcielenie

Wcielając run pogody postępujesz tak samo, jak w wypadku znaków dodających kości, a po zjednoczeniu z laerdem możesz przyzywać jego moc w dowolnej chwili.

Ograniczenia

Ogólne ograniczenia runów

Runy są bardzo niebezpieczne – jeśli przecenisz swe możliwości, ich moc spali cię na popiół. Gdy próbujesz przyzywać, zapisać lub wcielić run i nie uda ci się test, otrzymujesz jedną zatrzymywaną kostkę obrażeń za każde 5, których zabrakło ci do sukcesu (zaokrąglając w górę). To znaczy, że jeśli wyrzucisz o 7 mniej, niż PT znaku, dostajesz 2z2 obrażeń.

Skjaeren może kontrolować tylko tyle runów na raz, ile wynosi jego Krzepa – czyli czarownik, którego Krzepa równa jest 3 może korzystać na raz z trzech znaków. Liczbę tę podnieść można dzięki Podbiciom (jedno za dodatkowy run, dodawane do każdej wykonywanej przy jego pomocy Akcji), jeśli jednak test Biegłości Laerdom nie uda ci się, gdy posługujesz się zbyt dużą liczbą laerdów, potężna moc wymyka ci się spod kontroli i zaczyna rozrywać twoje ciało, zadając zatrzymywaną kostkę obrażeń za każdy aktywowany run. Działanie wszystkich znaków kończy się wraz z tą chwilą.





Co najważniejsze jednak, tylko jeden run danego typu może oddziaływać w jednym momencie na daną osobę.

Ograniczenia Przyzywania

Każdego dnia możesz Przyzwać tyle tylko runów, ile wynosi twój Dowcip. Do liczby tej wlicza się testy nieudane oraz wielokrotne przyzwanie jednego znaku.

Ograniczenia Zapisywania

Po pierwsze, jedyną żywą istotą, na jakiej można zapisać run, jest Skjaeren.

Po drugie, na danej rzeczy zapisać można jeden i tylko jeden run. To znaczy, że jeśli na mieczu wyobrażono, na przykład, run Kjøt, gdy jego działanie ustanie, *nie można* zamienić go na Sterk.

Po trzecie, ilość aktywnych, zapisanych runów, które czarownik może wykonać, ograniczona jest jego Krzepą

(to znaczy, że Skjaeren może zapisać tylko tyle runów, ile ma Krzepy). Jeśli tę liczbę przekroczy, działanie wszystkich zapisanych przezeń znaków pryska, niszcząc obiekty, na których je wyobrażono, tak, że nie można już nigdy zapisać na nich żadnego runu.

Run można wreszcie aktywować tylko tyle razy, ile wynosił Dowcip zapisującego.

Ograniczenie Wcielania

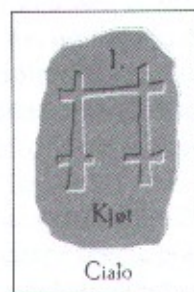
W całym swoim życiu wcielić możesz tylko jeden, jedyny run.

Opis runów

Opisane poniżej efekty przyzywania, zapisywania i wcielania runów nie różnią się między sobą, chyba, że napisano inaczej. PT dotyczą, kolejno, Przyzywania, Zapisywania i Wcielania.

1. Kjøt („Ciało”) – PT 15/25/40

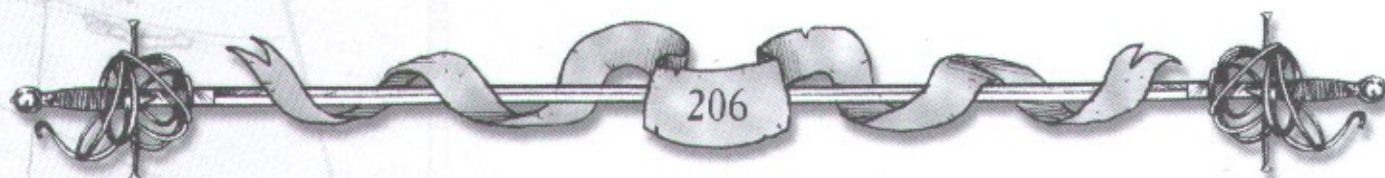
Pierwszy z runów opisuje Ciebie. „Poznaj samego siebie” śpiewa, „Oto pierwsza nauka, oto pierwsza prawda...”. Run Ciała wymaga, by czarnoksiężnik zawsze pozostawał wierny sobie i mówi się, że bóg, który ucieleśnia ten właśnie znak był najbardziej tajemniczym ze wszystkich Vestenmannavnajrów i nigdy nie zamienił słowa z nikim, poza Współczuciem (patrz run 2), po tym, jak rozwiązał Zagadkę Ciała.



Efekt: Dodaje dwie kości do rzutu, gdy próbujesz uniknąć oszustwa – tak magicznego, jak przyrodzonego.

2. Bevegelse („Współczucie”) – PT 20/30/40

Poza Tobą zaczyna się Świat, w którym toczą się sprawy innych, zlewając się w spójną (choć nieuporządkowaną) całość. Współczucie leży tylko o krok od Ciała, stanowi bowiem pomost pomiędzy Tobą, a Światem. Legendy mówią, że to właśnie bogini Współczucia nauczyła Ciało rozumieć samego siebie, co sprawia, że z tej dwójki to właśnie ona jest potężniejsza. Jedynie Samotność (patrz run 4) żywi



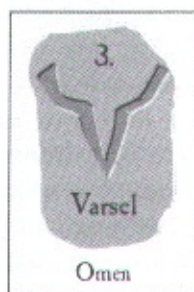


inny pogląd, twierdząc, iż „bez Drugiego Pierwszy nie mógłby przetrwać”.

Efekt: Dodaje dwie kości do wszystkich testów społecznych.

3. Varsel („Omen”) – PT 15/25/40

Trzeci run należy do posłańca bogów, Oszusta, który zsyła subtelne przestrogi i znaki. Choć oskarża się Omen, że nie postępuje uczciwie, czyniąc wszystko, co pragnie przekazać tak trudnym, że ludzie nie potrafią go dostrzec, ten broni się, mówiąc: „Tylko pragnący słuchać słyszeć będą.”.



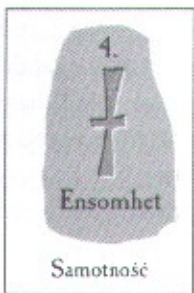
Uwaga: Wszystkie opisane efekty odnoszą się do wszystkich Skjarenów, którzy posługują się runem.

Efekt Przyzwania i Zapisania: Wykonawszy pomyślny test tej Biegłości, czarownik może potajemnie rozmawiać z wybranymi osobami (wszyscy pozostali usłyszą tylko bełkot w obcym języku). Bohaterów, którzy posługują się Runem Ciała (1) nie można w ten sposób omamić.

Efekt Wcielenia: Skjaeren może posługiwać się wcześniejszą zdolnością w dowolnej chwili, bez rzucania kośćmi.

4. Ensomhet („Samotność”) – PT 15/25/40

Czwarty run odrzuca przeszłość, kotwicę, która nie pozwala dążyć ku przyszłości. Pozwala wyzbyć się niegdysiejszego gniewu, strachu i żądy, byś mógł skupić się na tym, co dzieje się tu i teraz. Oto powinność prawdziwego bohatera, który rozumie, że przyszłość na nikogo nie poczeka. Run ten był pierwszym, który przyjął dar boskości, pierwszym, który go użył i pierwszym, który poległ w obronie ojczyzny.

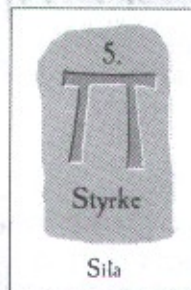


Efekt: Dodaje dwie kości do testów Rezonu

5. Styrke („Siła”) – PT 15/25/40

Run piąty mówi o Sile, która wyzywa Ciało ku władzy nad człowieczą doczesnością. Urodził się wojownikiem i żył jak wojownik o dzikiej duszy i niespożytej sile. Po

dziś dzień opowiada się o jego niewiarygodnej odwadze, a uprawiany do tej pory sport, polegający na rzucie trzymanym z jednego końca pniem, wywodzi się wprost z legendy o tym, jak Siła wyrwał z korzeniami najwyższe drzewo na świecie i wyzwał na pojedynek sam Legion. W ten sposób wykreślił granicę między tym światem, a królestwem demonów, w co wierzy po dziś dzień niejednen Vestenmannavnjar.



Efekt: Dodaje dwie kości do rzutów za Obrażenia.

6. Uvitenhet („Zagadka”) – PT 20/30/40

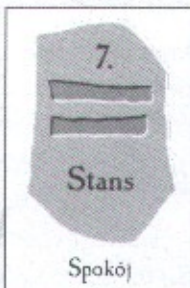
Szósty z runów ukrywa prawdę – jest zagadką. Co było jasne, zostaje ukryte, a co wiedziano, ulega zapomnieniu. Gdy Skjaren posługuje się mocą Zagadki, jego kłamstwa i podstępny uznane zostają za szczerę i nawet run Bramy nie może ich wykryć, powiada się jednak, że w ten sposób oddalają się od samych siebie i coraz mniej przypominają osoby, którymi niegdyś byli. Jakby na potwierdzenie tego przypuszczenia większość czarowników, którzy wcielili Zagadkę, na zawsze zerwali więzi ze wszystkimi, których znali, resztę życia spędzając na zgłębianiu natury wszystkiego, z czym przyszło im obcować.



Efekt: Dodaje dwie kości do prób oszukania kogoś i rozprasza moc runu Bramy.

7. Stans („Spokój”) – PT 10/20/30

Spokój, siódmy z runów, nazywany jest niekiedy Smutkiem. Dla żeglarza nie ma większej tragedii, niż zupełna cisza na morzu – a na skinienie Skjarena wiatr cichnie i powietrze zamiera, sprowadzając zagładę na tych, co na morzu. Spokój zatracił się w kontemplacji ciszy, która nastąpiła po tym, jak Legion strącony został przez bogów w Otchłań – i od tamtej pory znajduje przyjemność w milczeniu, które zapada po zakończeniu każdej Ery.



Uwaga: Tworząc postać posługującą się tym runem musisz zdecydować, czy koncentrować się będziesz na pogodzie, czy emocjach, każdy bowiem z tych aspektów posiada inne zasady. Gdy podejmiesz decyzję i gra się zacznie, nie będziesz mógł już jej zmienić.

Wpływ na pogodę: Uciszasz wszelkie zalamania pogody na obszarze, opisanym w zasadach korzystania z runów pogody – huragan zmieniasz w łagodną bryzę, a burzę śnieżną w prószyący puch. Nie możesz jednak, przy pomocy tego runu, zmieniać warunków pogodowych – na przykład deszczu w trzęsienie ziemi.

Wpływ na emocje: Dodaje dwie kostki do prób uspokojenia kogoś i ograniczania agresji.

8. Storsæd („Wielkość”) – PT 15/25/40

Podobnie jak Głupiec w Sorte, Wielkość oznacza narodzonego właśnie bohatera, młodego i nieopierzonego herosa, który wymaga oszlifowania. Na tym jednak rzecz się nie kończy – Wielkość skłania innych, by postępowali tak, jak on, wydobywając z ludzi wszystko, co w nich najlepsze. Pierwszym cielesnym reprezentantem tego runu był giermek Styрке, człowieka, który stał się Siłą (patrz run 5). Choć zdawało się, że jest słaby i zawsze pozostaje pod czyjąś opieką, dowiódł, że spośród bogów to on jest najdzielniejszy – nie okazał lęku w czasie Najgorszych Dni i stał się żywym wyrazem tego, o co pierwsze runy walczyły.



Uwaga: Wszystkie opisane efekty odnoszą się do wszystkich Skjarenów którzy posługują się runem.

Efekt Przyzwania i Zapisania: Aktywacja runu Wielkości przebiega dokładnie tak samo, jak w wypadku znaków dodających kości. Póki działa, wszystkie udane Podbicia Skjaeren rozdzielić może pomiędzy osoby, które udaną Akcję widziały (przydzielając wszystkie jednej osobie lub dowolnie je dzieląc). Stają się one Dodatkowymi Podbiciami, które dolicza się do najbliższego testu obdarowanego. Ograniczeniem tej zdolności jest najniższa Cecha czarownika (czyli, jeśli wynosi ona 2, nie może rozdzielić więcej, niż dwóch Podbić).

Efekt Wcielenia: Na początku każdej Sceny Mistrz otrzymuje Podatkowe Podbicia w ilości równej najniższej jego Cesze. Może korzystać z nich sam, lub przekazywać je dowolnym osobom, jeśli jednak nie zużyje ich do końca Sceny, przepadają.

9. Kyndighet („Wprawa”) – PT 15/25/40

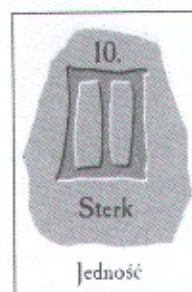
Wedle legend Vestenmannavnjarów, Kyndighet był niezłomnym mędrcem, mistrzem i nauczycielem drużyny, która ocaliła świat. Wiedział, że chwili zwycięstwa nie można przyspieszyć, a męstwa – poganiać. Uczył więc, jak ważne jest cierpliwe oczekiwanie na właściwy moment, a potem pokazał uczniom, co znaczy triumfować. Run stał się symbolem sprytu i nauczania.



Efekt: Pozwala przerzucić jedną kostkę w każdej rundzie walki. Pamiętaj, że stosują się do niego zasady runów dodających kości.

10. Sterk („Jedność”) – PT 20/30/40

„Ważniejszym jest, by znać własne słabości, niż słabości nieprzyjaciół” – brzmi popularne wśród Vestenmannavnjarów przysłowie, którego autorstwo przypisuje się Sterkowi, wodzowi, którego nigdy nie pokonano. Podczas walki skupiał się na obronie i bardziej dbał o własne bezpieczeństwo, niż zadawanie przeciwnikowi ran – zazwyczaj pokonywał wrogów, gdy padali z wyczerpania, a on zadać mógł ostateczny cios. Był więc wiernym kompanem Kyndigheta (run 9), którego nauki żywo Sterka poruszały. Skjaeren, który wyznaje ten run, posiada nadludzką umiejętność odbijania ciosów i potrafi uskoczyć nawet przed bełtem z kuszy.



Efekt: Dodaje 5 do PT Skjaerena. Pamiętaj, że stosują się do niego zasady runów dodających kości.

11. Velstand („Bogactwo”) – PT 10/20/35

Zdaniem Vestenmannavnjarów, Velstand Nędzarz był najbogatszym człowiekiem świata, a radość, z jaką dzielił się ze wszystkimi była bodaj najczystszy z uczuć, jakie żywił którykolwiek z bogów. Przybył on z dalekiej krainy,



jego twarz miała niezwykle rysy, a głos brzmiał, jakby próbował uwieść każdą falę w morzu. Był też, jak na swoje lata, niezwykle mądry. Jego ojczyznę zniszczył, jeszcze przed Wojną, Legion, a on sam przybył na wyspy, by chronić „niewinną kulturę, wolną od chciwości i rządów, które targają całym światem”.

Run nazwany został Bogactwem z braku lepszego określenia, w istocie jest bowiem niewyczerpanym źródłem pomysłów, umysł czarownika wypełnia bowiem zebrana wiedza wszystkich, którzy wcielili run przed nim. Niegdysiejsi Skjaerenowie korzystali z runu bardzo ostrożnie, obawiając się go nadużyć, współcześnie Vendele nie dzielają jednak takich obaw. W narodzie kupców Velstand stał się najpopularniejszym ze znaków.

Uwaga: Tworząc postać zdecydować się musisz, czy koncentrował się będziesz na mądrości, czy bogactwie, każdy bowiem z tych aspektów posiada inne zasady. Gdy podejmiesz decyzję i gra się zacznie, nie będziesz mógł już jej zmienić.

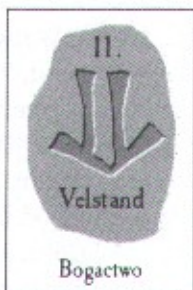
Efekt bogactwa: Gdy czarownik wykona udany test Biegłości (zgodnie z zasadami runów dodających kości), wszelkie majątności, które zdobędzie podczas działania runu inaczej, niż dzięki regularnym dochodom, podwajają się.

Efekt mądrości: Wykonawszy udany test Biegłości (zgodnie z zasadami runów dodających kości) Skjaeren zyskuje łączność z wiedzą poprzednich pokoleń i zadać może MG jedno pytanie, związane z obecną sytuacją. Odpowiedzią będzie krótki przebieg wspomnień niegdysiejszego czarownika, związanego z Bogactwem, który znalazł się w podobnym położeniu. Interpretacja wspomnienia zależy, oczywiście, od gracza.

12. Fjell („Góra”) – PT 15/30/45

Dwunasty run jest wprawdzie znakiem bohaterskiego poświęcenia, oznacza jednak również wyzwolenie z cierpienia. Skjaeren, który się nim posługuje, ignorować może najpoważniejsze rany – lard tłumi ból i wyzwala umysł, by mógł „żyć chwilą”.

Fjell, człowiek, który dla dobra swych ziomków stał się tym runem, był uzdrowicielem i w ostatnich godzinach



Najgorszych Dni, gdy potężny Krieg (run 15) padł śmiertelnie ranny, przyjął jego rany na siebie, ratując życie wojownika kosztem samego siebie. Krieg nie mógł pogodzić się ze śmiercią przyjaciela, rzucił wyzwanie Kolekcjonerowi, który obdarował Vestenów Runami i wspiał się na Wielką Górę Tarn, gdzie ten mieszkał, by przywrócić Fjella do życia. Gdy zaś powrócił, to właśnie ocalony run uchronił go od niechybnej śmierci.

Uwaga: Wszystkie opisane efekty odnoszą się do wszystkich Skjaerenów, którzy posługują się runem.

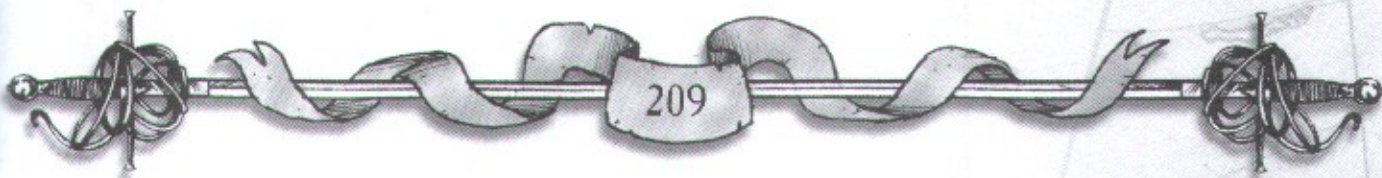
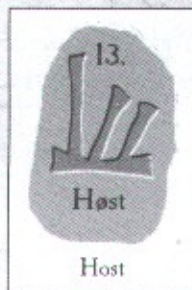
Efekt Przyzwania i Zapisania: Używszy znaku, Skjaeren wybiera jedną z Poważnych Ran, które otrzymał, i – póki run jest aktywny (zgodnie z zasadami runów dodających kości) – ignoruje jej wpływ, tak w związku z Okaleczeniem, jak utratą przytomności.

Efekt Wcielenia: Skjaeren może otrzymać dodatkową Poważną Ranę, nim padnie Nieprzytomny i ignorować wpływ jednej z Poważnych Ran (wybiera ją w chwili zadania – gdy zostanie uleczone, może wybrać inną).

13. Høst („Żniwa”) – PT 20/30/40

Trzynasty run reprezentuje czas dostatku – Żniwa, gdy w niepamięć idzie przeraźliwy głód, cierpiący zimą. To pora wesela, bo wszystkie owoce pracy ma się na wyciągnięcie ręki. Żniwa są jednak nadto pouczeniem, że nic nie przychodzi samo, bez pracy i poświęcenia, a wytrwałość zawsze zostaje nagrodzona.

Człowiek imieniem Høst był jedynym Skjaerenem, który podczas Najgorszych Dni nie ruszył do walki – troszczył się o pola i wioski Vestemnannavnjarów podczas szturmów Legionu i nakłaniał wieśniaków, by czynili to samo, by nie postradać domu i życia. Jego wysiłki upamiętnia każda pierwsza misa strawy uważanej ze zborów danego roku – częściej go nawet ludzie, zdaniem których wiara w Laerdom plugawą nowoczesny naród.





Uwaga: Wszystkie opisane efekty odnoszą się do wszystkich Skjarenów, którzy posługują się runem.

Efekt Przyzwania i Zapisania: na początku każdej Historii Skjaeren może zmniejszyć którąś ze swych Biegłości o 1. Jeśli uda mu się przy tym test runu, Poziom ten zostaje „przechowany” na czas przygody i nie zapewnia wprowadzie dodatkowej kości do testów, za to po jej zakończeniu czarownik odzyskuje go z powrotem – a wraz z nim 2 Punkty Doświadczenia, które wydać może wyłącznie na rozwój tej Biegłości.

Efekt Wcielenia: Skjaeren może korzystać z powyższej zdolności bez wykonywania rzutu.

14. Grenseløs („Swoboda”) – PT 15/25/40

Drogi stoją przed czternastym runem otworem i ktokolwiek chciałby spętać Skjaerena, poniesie klęskę. Choć wciąż powstrzymać go mogą zamknięte drzwi, to kajdany, więzy i sznury zsuwają się zeń i nie potrafią uwięzić. Grenseløs, który jako pierwszy posiadał tę zdolność był jedyną osobą, która umknęła z Twierdzy Krigsfang, w której – jak powiadają – uwięziono nawet sam Legion.



Uwaga: Wszystkie opisane efekty odnoszą się do wszystkich Skjarenów, którzy posługują się runem.

Efekt Przyzwania i Zapisania: Gdy czarownik sięgnie po moc runu, opadają zeń więzy i kajdany.

Efekt Wcielenia: Więzy i kajdany opadają z czarownika, gdy tylko tego chce.

15. Krieg („Wojownik”) – PT 15/25/40

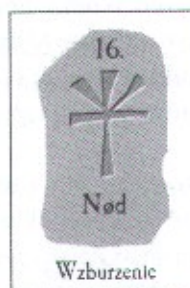
Piętnasty znak, Wojownik, przynosi zwycięstwo – jego strzała prędzej trafi do celu, a topór szybciej utoczy krwi. Synowie Północy mają ten run w wielkim poważaniu, choć wielu drży na myśl o czasach, które nastąpiły po Wielkiej Wojnie, gdy Krieg Potwór pustoszył wybrzeża na czele armii wojowników, oznaczonych jego runem, dając dowód ostatecznego znieprawienia ciała.



Efekt: Dodaje jedną kość do rzutów za atak.

16. Nød („Wzburzenie”) – PT 15/25/40

Szesnasty laerd, Wzburzenie, jest przeciwieństwem Spokoju (run 6). Legendy mówią, że nim nadeszły Najgorsze Dni, byli oni małżeństwem, gdy jednak otrzymali swe runy, odwrócili się od siebie. Wzburzenie jest gwałtowna, brutalna i bezpośrednia – na otwartym morzu sięje zniszczenie niemal tak olbrzymie, jak jej niegdysiejszy małżonek. Dmie straszliwym wichrem, wrze pod powierzchnią kotłujących się bałwanów i wykluwa oczy każdemu, kto poważa się podnieść na nią wzrok.



Uwaga: Tworząc postać posługującą się tym runem musisz zdecydować, czy koncentrować się będziesz na pogodzie, czy emocjach, każdy bowiem z tych aspektów posiada inne zasady. Gdy podejmiesz decyzję i gra się zacznie, nie będziesz mógł już jej zmienić.

Wpływ na pogodę: Powodujesz zalamania pogody na obszarze, opisanym w zasadach korzystania z runów pogody – mżawkę zmieniasz w ulewę, a wietrzyk w wicher. Nie możesz jednak przy pomocy tego runu zmieniać warunków pogodowych – na przykład deszczu w trzęsienie ziemi.

Wpływ na emocje: Dodaje dwie kostki do prób wzbudzenia w kimś gniewu i rozpalenia agresji.

17. Sinne („Złość”) – PT 15/25/40

Siedemnasty run przynosi gwałtowną wicher – tak długo panoszy się po niebie, aż tryśnie straszliwym wiatrem, niczym rozwścieczone, niedorosłe bóstwo – niepowstrzymane i bezsprzecznie potężne. Sinne była ucieleśnieniem gniewu – olśniewająco piękną kobietą, której nikt nie mógł osiąść, ani nawet zwrócić jej uwagi. Po dziś dzień należy do najpopularniejszych bogów vestenmannavnjarskiego panteonu.



Efekt: Dodaje dwie kości do testów umiejętności opartych o Krzepę.





18. Tungsin („Przygnębienie”) – PT 15/25/40

Osiemnasty run przynosi ponure, poranne deszcze. Wysysa życie za wszystkiego i otula świat całunem szarości, nim skapie go niepowstrzymanym deszczem łez, wymywając odwagę z serc bohaterów. W ich pamięci pozostają wówczas wyłącznie klęski – pamięć pięknych chwil zostaje zatarta. Tungsin ucieleśniał takie właśnie przekonanie – był pozbawionym wiary pesymistą, święcie przekonanym, że Vestenmannavnjarzy przegrają Wojnę nawet – i zdania nie zmienił nawet, gdy się zakończyła. Dziś prawie go zapomniano, a ludzie nie poświęcają się wyłącznie rozpacz.



Wpływ na emocje: Dodaje dwie kostki do prób wzbudzenia w kimś strachu lub przygnębienia.

19. Herje („Zniszczenie”) – PT 20/30/40

Dziewiętnasty run opisuje niszczycielskie moce natury – przychodzi niespodziewanie, brutalnie wyrывая ze snu każdego, kogo dotknie, i zmuszając do desperackiej walki o przetrwanie. Sam Herje był żywym symbolem zniszczenia, największym pechowcem, jaki kiedykolwiek przeżył niemowlęstwo. Jak wielu pozostałych bogów, po zakończeniu Najgorszych Dni opuścił ojczyznę i większość jego wyobrażeń (poza tymi, które ocalili czczący go za pośrednictwem runu czarodzieje) została zniszczona w nadziei, że dzięki temu nigdy nie powróci.



Efekt: Dodaj Poziom tego runu do PT następnego testu celu. Po wykonaniu rzutu znak przestaje działać.

20. Reise („Wędrówka”) – PT 15/25/40

Dwudziestym z runów jest pospieszna Wędrówka – i choćby bitwę toczono dziesiątki mil dalej, Synowie Północy, który słyszą zew Reise wnet pospieszają, by wziąć w niej udział, czując, że w ich żyłach krew tętni bojowym zapalem.

Gdy wędrują, bardziej cenią samą drogę, niż cel, który czeka u jej końca, poj-



mują bowiem, jak ważne jest wszystko, czego doświadczają po drodze. I wcale nie mają ochoty, by wiedzieć jak podróż się skończy (zwłaszcza, że całe życie jest wędrówką), lata spędzone w drodze i głęboka mądrość, którą dzięki niej zdobywają, przygotowuje najbardziej nawet lęklwych, by, gdy czas nadejdzie, ustąpić miejsca młodszym pokoleniom. Bóg, który stał się tym runem, był pewnie pierwszym mężem tego imienia, z pewnością jednak nie ostatnim – imię Reise od wieków cieszy się wśród Vestenmannavnjarów wielką popularnością.

Efekt: Dodaje dwie kostki do Testów Spostrzegawczości.

21. Fornuft („Brama”) – PT 20/30/40

Dwudziesty pierwszy run, Brama, sprawia, że w wodzie, której lustra dotknie Skjaeren pojawiają się obrazy – z jego pomocą Synowie Północy szpiegować mogą wrogów i poznawać ich plany. Jedynym sposobem obrony przed Bramą jest run Zagadki (6) – a czarownik, który poznać może wszelkie tajemnice jest szczególnie pożądanym członkiem społeczności Vendeli (zwłaszcza wśród Gildii, które korzystają ze zdolności Skjaerenów by zwiększać zyski).



Sam Fornuft był starzejącym się artystą, który stracił wzrok, próbując namalować słońce. Przeżył wówczas objawienie – „boską inspirację”, jak powiadał, i zaczął tworzyć dzieła sztuki prezentujące dokonania pozostałych bogów Vestenmannavnjarów. Gdy nadeszły Najgorsze Dni, odkrył, że podczas wizji spogląda na to, co dzieje się z runami w tej właśnie chwili, choćby dzieliło go od nich wiele mil. Od tamtej pory jego oświadczenia i dzieła zyskały na znaczeniu, aż wreszcie dołączył do bóstw, które niegdyś obserwował.

Efekt ogólny: Skjaeren może przywołać wizję konkretnego miejsca, zobaczy jednak tylko to, co dzieje się w promieniu 35 metrów – wokół kłębić się będą mgliste opary. Podczas wizji czarownik musi zamknąć oczy i nie wolno mu się odzywać.

Efekt Przyzwania: Skjaeren widzi, co dzieje się w znanym mu miejscu przez jedną Rundę, plus Rundę na Podbicie.



Efekt Zapisania: Gdy użyć przedmiotu, ukazuje wizję miejsca, które zna posługujący się nim człowiek. Widzenie trwa jedną Rundę, plus Rundę na Podbicie. Run zapisać można wyłącznie na przedmiocie, w którym można się przejrzeć.

Efekt Wcielenia: Skjaeren przywołać może wizję dowolnego miejsca na świecie, które zdarzyło mu się widzieć, i utrzymać ją przez Rundę, plus Rundę na Podbicie. Podczas widzenia czarownik musi zamknąć oczy i nie wolno mu się odezwać. Mocy tej można użyć tylko raz dziennie.

22. Lidenskap („Namiętność”) – PT 15/25/40

Dwudziesty drugi run, Namiętność, oznacza również dzień. Dzięki jego mocy deszcz ustaje, chmury zostają rozproszone i ukazuje się błękitne niebo, a mgła opada. Stąd, gdy używać runów Namiętności i Nienawiści, każdą podróż uczynić można przyjemną. Lidenskap był zapalczwym człowiekiem, który równie często wpadał w gniew, jak sięgał po broń.



Efekt: Pozwala podnieść temperaturę na obszarze ograniczonym zasadami stosowania run pogody (patrz wyżej). Oczywiście, możesz dzięki temu powodować fale znieuczającego upatu, susze i wszelkie związane z temperaturą kłęski.

23. Kjølīg („Nienawiść”) – PT 15/25/40

Run dwudziesty trzeci to Nienawiść, czyli noc. Sprawia, że zbierają się chmury, nad ściśniętą mrozem ziemią wznosi się księżyc, a powietrze zaczyna szczytać mrozem. Kjølīg była mroczną pięknoscią, której czarna, gniewna postać po dziś dzień sunie w pogodnej nocy po niebie. Ciała ofiar jej trujących pocałunków wciąż leżą na zboczach Góry Tarn, na dalekiej północy.



Efekt: Pozwala obniżyć temperaturę na obszarze ograniczonym zasadami stosowania run pogody (patrz wyżej). Oczywiście, możesz dzięki temu sprowadzać trzaskający mróz, śnieg i wszelkie związane z zimnem kłęski.

24. Villskap („Furia”) – PT 15/25/40

Dwudziesty czwarty run, Furia, ma postać błyskawicy. Przetaczający się po niebie grom zwiastuje kłęskę wro-

gów Vestenmannavniarów – upamiętnia Villskapa, który podczas Najgrorszych Dni walczył ramieniem w ramię ze Styrke i Kriegiem, ściągając z nieba pioruny, by były w Górę Tarn. Gdy Krieg postradał potem zmysły, to właśnie Villskap wreszcie go pokonał – niestety, oszalały Wojownik zdołał zabić przedtem Styrkego.



Efekt: Pozwala wystrzelić z dłoni błyskawicę – traktuje się to jak normalny atak na dystans, o Zasięgu równym 25 razy Poziom Biegłości. Pula kostek rzutów za Atak i Obrażenia równa jest Poziomowi Wtajemniczenia + Biegłość Villskap (zatrzymujesz Poziom Wtajemniczenia).

Portè (Montaigne)

Biegłości: Kieszeń, Kolekcja, Korelacja, Korytarz, Krwawienie

Uczeń: Przedmioty

Adept: On sam

Mistrz: Inni

Najsłynniejsze czarnoksiężstwo (być może dlatego, że jest tak makabrycznie widowiskowe) przynależy do Montenczyków. Moc otwierania Portali (zwana przez samych zainteresowanych Portè) polega na tym, że Czarnoksiężnik wyrывa otwory w materii świata i przechodzi przez nie w inne miejsca. Utworzone w ten sposób przejście krwawi – a niektórzy zarzekają się, że słyszeli też towarzyszące otwieraniu, odległe jęki cierpienia. Mało jednak tego, że sam portal ocieka krwią – do jego otwarcia niezbędna jest również krew Czarnoksiężnika.

Choć Montenczyki nazywają widmową przestrzeń, która rozciąga się między Portalami, „Pasażem”, jest to miejsce równie tajemnicze i niebezpieczne jak samo Siódme Morze. Nikt nie wie, jakie zamieszkują je istoty, a każdy mag wie, że lepiej zbyt długo w nim nie zabawić.

Zdolność Ucznia

Początkowo Czarnoksiężnik uczy się tworzyć niewielkie Portale, wystarczające ledwie, by przełożyć przez nie rękę. Na-



stępnie poznaje „techniki krwawienia”, czyli metody oznaczania niewielkich przedmiotów – lusterek, noży czy tabakierek – własną krwią. Następnie zabiera się go do drugiego pokoju i nakazuje skupić na oznaczonej rzeczy. Gdy uczeń jest gotów, wyrywa niewielki otwór w rzeczywistości i sięga po okrwawiony obiekt, a gdy go wymaca, przenosi do siebie.

Zdolność Adepta

Na tym etapie Czarnoksiężnik uczy się, jak samemu przechodzić do okrwawionych przedmiotów. Koncentruje się na takiej rzeczy, a potem tworzy otwór dość duży, by przejść przezeń samemu. Kiedy czuje, że dotarł do celu, chwytą skrwawioną rzecz i oto znajduje się w miejscu, w którym ją pozostawił.

Uczy się również Czarnoksiężników, by nigdy, pod żadnym pozorem, nie otwierali oczu, gdy znajdują się w pPasażu – mówi się, że śmiałkowicie, którzy odważyli się uchylić powieki na zawsze w nim zaginęli. Oczywiście, nikt nie potwierdził tej teorii, ale znakomita większość magów jest zbyt... mądra, by niepotrzebnie się narażać. A tacy, którzy nigdy nie wyszli z portali, pewnie ignorowali mądre nauki mistrzów.

Będąc Adeptem możesz również przeciągnąć na drugą stronę portalu przedmiot twojego rozmiaru (dwa metry, sto kilo) – wystarczy, że oznaczysz je krwią. Oczywiście, musisz przy tym przenieść je jakoś na drugą stronę, nie zdołasz więc przetransportować obiektu, którego nie potrafisz unieść, czy chociaż pociągnąć.

Zdolność Mistrza

Czarnoksiężnik dowiaduje się w końcu, jak przenosić przedmioty większe, niż on sam oraz innych ludzi. Wszyscy, których przeprowadza na drugą stronę cierpią jednak na chorobę portalową (patrz niżej), zawsze istnieje też niebezpieczeństwo, że otworzą oczy.

Przeprowadzić możesz najwyżej tyle osób, ile wynosi twój Rezon, a wszyscy muszą trzymać się ciebie lub kogoś, kto cię chwycił. A jeśli czyjaś dłoń wysliznie ci się, gdy będziesz w pasażu (a jeśli wieją tego dnia szczególnie silne wiatry, wykonać musisz test Krzepy na PT 10), na zawsze zginie on w widmowej przestrzeni.

Ograniczenia Porté

Choroba portalowa

Choroba portalowa to przypadłość, na którą zapada każdy człowiek, który przemieszcza się przy użyciu Porté, nawet Czarnoksiężnik. Symptomy przypominają chorobę morską, są jednak daleko gwałtowniejsze. Zdarzają się więc migreny i zawroty głowy, które trwają do kilku godzin po podróży.

Pokonawszy Portal, gracz rzuca jedną kostką i odejmuje Rezon. Rezultat to ilość Rund, podczas których Bohater cierpieć będzie na chorobę portalową – w tym czasie odejmuje –2 kostki od wszystkich testów. Jeśli osoba, która przeszła przez pasaże, nie jest Czarnoksiężnikiem Porté, nie odejmuje od wyniku rzutu Rezonu i cierpi tak długo, jak wskazała kostka.

Przepychanie

Bohater obdarzony mocą Porté potrafi przyciągać okrwawione przedmioty do siebie oraz siebie do tychże przedmiotów. Poza tym nie istnieje fizyczna łączność między dwoma Portalami, co znaczy, że jeśli kto wrzuci do morza okrwawioną spinę, a potem otworzy przejście, nie tryśnie z niego strumień słonej wody – choć spinę, gdy ją wyciągnąć, będzie ociekała wodą.

Otwórz oczy, patrz!

Niejednego gracza kusić będzie zapewne otwarcie oczu podczas przechodzenia pomiędzy Portalami. Serdecznie do tego zachęcamy. Właśnie w ten sposób odsiewa się głupców.

Inna sprawa, że niektórzy twierdzą, iż w Pasażach egzystuje siła, która kusi ich podczas przejścia, obiecując złote góry, byle otworzyli oczy. Jeśli Bohaterowi przytrafi się coś takiego, musi wykonać test Rezonu (PT 10), by nie spojrzeć.

Oczywiście, jeśli coś takiego się w ogóle przytrafia.

Analogicznie, jeśli Bohater stara się dotrzeć do okrwawionego przedmiotu, znajdującego się w miejscu, w którym człowiek znaleźć się nie może, przejście okazuje się zablokowane i postać szukać musi innej skrwawionej rzeczy, by wydostać się z pasaży, co nie należy do przyjemnych doświadczeń. Czyli, jeśli Bohater zostawił okrwawioną



spinkę w sypialni damy, a dama schowała ją do szkatułki, postać nie zdoła przejść przez Portal do wnętrza pudranka. Z drugiej jednak strony, bez przeszkód i nie niszcząc skrzyneczki zdoła przyciągnąć spinkę do siebie.

A jeśli Bohater otworzy Portal, wejdzie doń i nie zdoła dotrzeć do celu, a nie ma żadnego innego okrwawionego przedmiotu, ku któremu może się udać, na zawsze uwięziony zostaje po drugiej stronie. Oczywiście, o ile coś go tam nie znajdzie...

Kotwica

Gdy sięgasz do Kolekcji lub tworzysz Korytarz, na drugim jego końcu musi znajdować się „kotwica”, czyli okrwawiony przedmiot. Bez tego czary nie zadziałają.

Biegłości

Kieszeń

Bohater może zawłaszczyć niewielką „kieszeń” w Pasażach i przechowywać w niej przedmioty. Nie trzeba ich do tego okrwawiać, ogranicza je jednak kilka czynników. Po pierwsze, w kieszeni nie można schować istoty żywej – najzwyczajniej do niej nie wejdzie. Po wtóre, czarnoksiężnik umieścić może w skrytce przedmioty o masie pięciu kilogramów za każdy Poziom Biegłości – przekroczenie tego limitu spowoduje, że kieszeń się spruje, a jej zawartość wysypie w Pasaż i zniknie na zawsze. Po trzecie, istnieje zawsze niewielkie ryzyko, że ukryty przedmiot tajemniczo zniknie, nie warto więc chować w kieszeni niepowtarzalnych precjozów. Czarnoksiężnicy nie są zgodni, co powoduje zniknięcia, niektórzy sądzą jednak, że ich schowki są okradane. Po czwarte wreszcie, cokolwiek się w schowku umieszcza, musi być ciałem stałym – nie można ukryć w nim płynów, chyba, że w pojemnikach. Próba nalania cieczy w kieszeń kończy się tym, że wycieka ona z portalu. Sięgnięcie do kieszeni i wyjęcie ukrytego przedmiotu zajmuje jedną Akcję.

Poziom 1: do 5 kilogramów

Poziom 2: do 10 kilogramów

Poziom 3: do 15 kilogramów

Poziom 4: do 20 kilogramów

Poziom 5: do 25 kilogramów

Kolekcja

Jeśli Bohater pragnie sięgnąć po przedmiot z kolekcji rzeczy okrwawionych, rzuca na Rezon + Kolekcję. Podstawowy PT wynosi 20, zmniejsza się jednak o 5 za każde Podbicie zadeklarowane podczas krwawienia (rzecz jest wówczas silniej z magiem związana). Otwarcie małego Portalu wymaga jednej Akcji, sięgnięcie po przedmiot i przeniesienie go na drugą stronę – również.

Korelacja

Korelacja pozwala Bohaterowi wyczuć, choć tylko w przybliżeniu, gdzie znajduje się względem okrwawionych przedmiotów. Za każdy Poziom tej Biegłości wyczuwać potrafi obiekty znajdujące się dalej.

Poziom 1: do 3 metrów

Poziom 2: do 30 metrów

Poziom 3: do 1 mili

Poziom 4: do 5 mil

Poziom 5: do 100 mil

Korytarz

Gdy Bohater usiłuje otworzyć korytarz, prowadzący do okrwawionego przedmiotu, gdziekolwiek ten by nie był, rzuca za Rezon + Korytarz. Podstawowy PT wynosi 20, zmniejsza się jednak o 5 za każde Podbicie zadeklarowane podczas krwawienia (rzecz jest wówczas silniej z magiem związana). Jeśli chce przy tym zabrać kogoś ze sobą, musi wykonać dwa Podbicia (czyli zwiększyć PT o 10). Dwóch Podbic wymaga każdy dodatkowy spacerowicz. Wyrwanie otworu dość dużego, by zmieścił się w nim człowiek, wymaga dwóch Akcji, spacer na drugą stronę zajmuje Akcji pięć – choć każde dwa Podbicia zmniejszyć mogą ten czas o jedną Akcję. Dodatkowy pasażer zwiększa czas otwierania portalu o jedną, a przechodzenia o dwie Akcje.

Krwawienie

Gdy Bohater życzy sobie okrwawić przedmiot, wykonuje test Rezonu + Krwawienia na PT 20. Sukces oznacza, że rytuał się powiódł i Czarnoksiężnik może namierzyć obiekt i otworzyć prowadzący doń Portal. Za każde Podbicie, wykonane podczas krwawienia PT otwarcia przejścia spada o 5. Uczniowie mogą posiadać na raz do trzech skrważonych przedmiotów, Adeptci – do sześciu, a Mistrzowie do dziewięciu. Przejście otworzyć można w dowolnej chwili.

li, potem jednak, by rzecz powtórzyć, skrwawić trzeba przedmiot na nowo. Rytuał trwa dziesięć akcji – a jeśli kto dostrzeże plamy krwi, może ją zetrzeć.

Pieriemienie (Usuria)

Biegłości: Rozmowa, Człowiek, Postać zwierzęca (na przykład Irbis, Kot, Krogulec, Królik, Lis, Mysz, Niedźwiedź, Sowa, Wilk, Wydra i tak dalej)

Uczeń: Przemiana całkowita

Adept: Przemiana częściowa

Mistrz: Przemiana duchowa

Pieriemienie, najniezwyklejsza ze sztuk magicznych, nie jest – w gruncie rzeczy – rodzajem Czarnoksięstwa. Możliwość przemiany w zwierzę to dla Usurian moc nie tyle magiczna, co religijna, symbol duchowej łączności z Matką. To ona również umożliwia rozmowę ze zwierzętami w ich tajemnym języku.



Usuryjscy magowie traktują swoje umiejętności z szacunkiem, należnym modlitwie i nie używają ich dla zabawy czy poklasku. Bo ten, kto niewłaściwie wykorzystuje dar, może go utracić.

Moc Pieriemienia dziedziczy się po matce. Gdy czarownik jest dzieckiem, odwiedza go zwierzę, które obdarowuje go swoją „skórką”, czyli duchową postacią. To właśnie dzięki niej, zarzucając ją na ramiona, Usurianin może później przyjmować postać tego właśnie zwierzęcia. Dziecko nie może jednak zmieniać postaci ani rozmawiać ze zwierzętami, póki nie nauczy się mowy ludzi.

By zyskać zdolność przemiany w inny gatunek zwierzęcia Usurianin odnaleźć musi jego przedstawiciela i prosić go o pozwolenia na używanie jego postaci – jeśli zwierzę się zgodzi, da magowi skórkę, umożliwiając tym samym transformację. W zamian, żyć będzie tak długo, jak czar-noksiężnik – jeżeli jednak zdarzy się, że zginie, mag wciąż może korzystać z jego postaci, musi jednak zaopiekować się młodymi zwierzętami, o ile nie są dość duże, by same-mu o siebie zadbać.

Zdolność Ucznia: Postać bestii

Choć uczysz się dopiero, jaka moc kryje się w Pieriemieniu, potrafisz już dokonać najprostszych transformacji. Umiesz więc przedzierzgnąć się w zwierzę i korzystać ze wszystkich „Darów”, które taka postać zapewnia, póki nie odmienisz się z powrotem (czyli jak długo chcesz). W nowej postaci możesz rozmawiać ze zwierzętami (i usuryjskimi magami), nie potrafisz jednak komunikować się z ludźmi.

By zmienić postać, wydać musisz Kość Akcji oraz Kość Dramy i przetestować Rezon + stosowną Biegłość na podanym w jej opisie PT. Kość Dramy pozwala rozpocząć przemianę, nie daje jednak żadnych innych korzyści – jeśli rzut ci się nie uda, tak Akcja, jak Drama przepadają. Jeśli wyrzucisz mniej, niż 1 PT (zaokrąglając w górę), nie możesz zmienić obecnej postaci aż do najbliższego świtu. By przemienić się na powrót, skorzystać musisz z Biegłości Człowiek (PT 15), stosując się do powyższej procedury, nie musisz jednak wydawać na to Dramy.

Możesz również rozmawiać z każdym zwierzęciem, które napotkasz w granicach Usurii. Z dala od domu

testować w tym celu musisz Rezon + Rozmowę, na PT ustalonym przez MG. Rzecz staje się tym trudniejsza, im dalej jesteś od Usurii i im bardziej zwierzę jest udomowione.

Zdolność Adepta: Serce bestii

Zaznajomiwszy się dobrze z regułami, rządzącymi przemianą, potrafisz zmieniać się częściowo. Wybierasz w tym celu jeden Dar (nawet, jeśli nie gwarantuje on żadnych korzyści) i wykonujesz test przemiany (wydając Kość Dramy), jeśli jednak ci się uda, zmienia się wyłącznie część ciała związana z Darem – oczywiście, zmienia się fizycznie, co nie ujdzie pewnie niczyjej uwadze. Czyli, jeśli dokonujesz Częściowej Przemiany, by zyskać przynależny sobie Dar Widzenia w ciemności, spodziewaj się, że wokół oczu wyrosną ci piórka, a nos lekko się wykrzywi.

Nie możesz korzystać jednocześnie z dwóch Darów, które się w sposób oczywisty wykluczają – czyli takich, które mają przeciwny efekt lub wymagają przemiany tej samej części ciała (decyduje o tym MG). Nadto, wolno ci na raz korzystać tylko z jednego Daru danego zwierzęcia. Możesz zatem wykorzystać Dar Widzenia w ciemnościach sowy i Dar Fruwania krogulca, nie możesz jednak użyć tych Darów na raz, jeśli obydwa pochodzą od sowy.

Aktywacja każdego Daru zajmuje jedną Akcję – rzecz wymaga znacznie większego skupienia, niż prosta zmiana kształtu. By odzyskać pierwotną postać musisz, znów, skorzystać z Biegłości Człowiek (PT 15), a jeśli wyrzucisz mniej, niż 1 PT (zaokrąglając w górę), do najbliższego świtu nie zmienisz kształtów.

Zdolność Mistrza: Dusza bestii

Wreszcie rozumiesz prawdziwą naturę daru Matuszki Zimy – nie liczy się postać, lecz duch, który ją napędza.

Możesz korzystać z Darów postaci zwierzęcej, fizycznie się nie zmieniając. Proces ten nazywa się Przemianą Duchową i pozwala aktywować tyle Darów jednego zwierzęcia, ile tylko chcesz, wszystko za jedną Akcję i jedną Kość Dramy. Nawet teraz nie wolno ci jednak posługiwać się kilkoma Darami tej samej postaci jednocześnie. By zakończyć działanie mocy nie musisz wykorzystywać Biegłości Człowiek, nie zmieniasz się bowiem fizycznie. Efekty Przemiany Duchowej pryskają zawsze o świcie, chyba, że przerwiesz je wcześniej.

Przykładowe Biegłości Zwierzęce

Poniżej znajdziesz przykładowe zwierzęta, w które przemieniać się mogą Usurianie – dalej następuje objaśnienie Darów. Kolejne gotowe postaci oraz zasady tworzenia własnych form opisane zostaną w podręczniku „Usuria”.

Człowiek

PT: 15

Uwagi: Dzięki tej Biegłości Usurianin wrócić może do pierwotnej postaci – nie tak łatwo oprzeć się mocy skóry i wrócić do ludzkich kształtów. Użycie tej Biegłości nie wymaga wydawania Kości Dramy.

Irbis

PT: 35

Dary: Atak (0z2, Kły), Atak (0z2, Pazury), Krzepa +2, Wspinanie, Wyostrzony węch, Skakanie, Szybkość, Futro, Brak chwytnych kończyn, Słaby wzrok

Uwagi: Atak (Pazury) i Brak chwytnych kończyn uznawane są, na potrzeby Częściowej Przemiany, za jeden Dar.

Kot

PT: 15

Dary: Wspinanie, Spadanie, Gibkość +1, Wyostrzony słuch, Widzenie w ciemności, Bezszelestne poruszanie, Krzepa -2, Brak chwytnych kończyn

Uwagi: Gibkość +1 i Krzepa -2 uznawane są, na potrzeby Częściowej Przemiany, za jeden Dar. Analogicznie, za jeden Dar uznaje się Bezszelestne poruszanie i Brak chwytnych kończyn.

Krogulec

PT: 15

Dary: Atak (0z2, Szpony), Fruwanie, Wyostrzony wzrok, Szybkość, Krzepa -2, Brak sprawnych palców

Uwagi: Szybkość i Krzepa -1 uznawane są, na potrzeby Częściowej Przemiany, za jeden Dar. Analogicznie, za jeden Dar uznaje się Fruwanie i Brak sprawnych palców.

Królik

PT: 15

Dary: Pancerz (+5 do PT trafienia), Rycie, Wyostrzony słuch, Wyostrzony wzrok, Skakanie, Szybkość, Krzepa -2, Brak chwytnych kończyn

Uwagi: Pancerz i Krzepa -2 uznawane są, na potrzeby Częściowej Przemiany, za jeden Dar. Analogicznie, za jeden Dar uznaje się Szybkość i Brak chwytnych kończyn.



Drama

Lis

PT: 15

Dary: Pancerz (+5 do PT trafienia), Wycie, Wyostrzony węch, Skakanie, Bezszelestne poruszanie, Krzepa -1, Brak chwytnych kończyn

Uwagi: Pancerz i Krzepa -1 uznawane są, na potrzeby Częściowej Przemiany, za jeden Dar. Analogicznie, za jeden Dar uznaje się Bezszelestne poruszanie i Brak chwytnych kończyn.

Mysz

PT: 15

Dary: Pancerz (+10 do PT trafienia), Wyostrzony słuch, Wyostrzony węch, Widzenie w ciemnościach, Bezszelestne poruszanie, Krzepa -3, Brak sprawnych palców.

Uwagi: Pancerz i Krzepa -3 uznawane są, na potrzeby Częściowej Przemiany, za jeden Dar.

Niedźwiedź

PT: 35

Dary: Atak (0z2, Kły), Atak (0z3, Pazury), Krzepa +3, Wyostrzony węch, Pływanie, Futro, Gibkość -2, Brak sprawnych palców

Uwagi: Gibkość -2 i Krzepa +3 uznawane są, na potrzeby Częściowej Przemiany, za jeden Dar. Analogicznie, za jeden Dar uznaje się Atak (Pazury) i Brak sprawnych palców.

Sowa

PT: 10

Dary: Fruwanie, Widzenie w ciemnościach, Bezszelestne poruszanie, Krzepa -1, Gibkość -1, Brak sprawnych palców

Uwagi: Fruwanie i Brak sprawnych palców uznawane są, na potrzeby Częściowej Przemiany, za jeden Dar.

Wilk

PT: 25

Dary: Atak (0z2, Kły), Krzepa +1, Wycie, Wyostrzony węch, Wyostrzony słuch, Bezszelestne poruszanie, Brak chwytnych kończyn.

Uwagi: Krzepa +1 i Brak chwytnych kończyn uznawane są, na potrzeby Częściowej Przemiany, za jeden Dar.

Wydra

PT: 15

Dary: Wstrzymanie oddechu, Wyostrzony węch, Pływanie, Krzepa -1

Uwagi: Pływanie i Krzepa -1 uznawane są, na potrzeby Częściowej Przemiany, za jeden Dar.

Objaśnienie Darów

Uwaga: Efekty Darów stosuje się tylko, gdy są one aktywne.

Atak (Kły, Pazury, Rogi)

Możesz zaatakować przy użyciu odpowiedniej części ciała (ugryźć, rozszarpać, wziąć na rogi), zadając przy tym obrażenia wedle podanego Współczynnika Obrażeń, który wynosić winien 0z2 lub 0z3. Biegłością Ataku jest w tym wypadku Biegłość Zwierzęca. Jeżeli zwierzę nie posiada takiego daru, wciąż może atakować, testując tę właśnie Biegłość - zadaje wówczas jednak stosowane podczas ataków bez broni 0z1 obrażeń. Jeśli aktywowałeś dar Kłów, nie możesz rozmawiać z ludźmi, wyjawszysy usuryjskich czarnoksiężników.

Bezszelestne poruszanie

Dodajesz trzy niezatrzymywane kości do testów Skradania.

Brak chwytnych kończyn

Nie możesz posługiwać się przedmiotami, chyba, że weźmiesz je do pyska - a i wówczas przychodzi ci to z trudem.

Brak sprawnych palców

Gdy próbujesz posłużyć się czymś, co trzymasz w łapach (szponach, i tak dalej), musisz odrzucić najwyższą kostkę.

Fruwanie

Potrafisz latać.

Futro

Znosisz bez trudu nawet najstraszliwszy ziąb - z drugiej jednak strony, straszliwe gorąco (ale nie ogień), wywiera na ciebie dwa razy poważniejszy wpływ.

Gibkość

Twoja Gibkość wzrasta lub zmniejsza się o podaną wartość.

Kiepski wzrok

Tracisz dwie kości z Testów Spostrzegawczości, gdy możesz coś dostrzec.





Krzepa

Twoja Krzepa wzrasta lub zmniejsza się o podaną wartość.

Pancerz

PT trafienia cię wzrasta o podaną w nawiasie wartość. Choć ten Dar nazywa się „Pancerzem”, odzwierciedla również utrudniającą trafienie zwinność, niewielki rozmiar i tak dalej.

Pływanie

Gdy pływasz, woda nie utrudnia ci ruchów.

Ryć

Możesz ryć w ziemi tunele dość duże, byś się nimi – w obecnej postaci – przecisnął. Kopiesz z prędkością 5 x Głębokość centymetrów na Rundę.

Skakanie

Dodajesz trzy niezatrzymywane kości do testów Skakania.

Spadanie

Poziom twojej Biegłości Bezpiecznego upadku wzrasta o 1 (lub, jeśli wcześniej jej nie miałeś, zyskujesz ją na Poziomie 1).

Szybkość

Gdy ustala się Inicjatywę, rzucasz dodatkową, niezatrzymaną Kością Akcji.

Widzenie w ciemności

Widzisz nawet w niemal zupełnych ciemnościach – lecz jasne światło powoduje, że odejmujesz –1 kostkę od wszystkich testów.

Wspinanie

Dodajesz trzy niezatrzymywane kości do testów Wspinania.

Wstrzymanie oddechu

Twój Rezon uznawany jest za wyższy o 3, niż faktycznie w tej postaci posiadasz, na potrzeby zasad tonięcia, które znajdują się w „Przewodniku MG”.

Wycie

Możesz porozumiewać się z innymi zwierzętami i usuryjskimi Czarnoksiężnikami na dystans 5 mil.



Wyostrzony słuch

Rzucasz trzema dodatkowymi kośćmi w Testach Spostrzegawczości, gdy możesz coś usłyszeć.

Wyostrzony węch

Rzucasz trzema dodatkowymi kośćmi w Testach Spostrzegawczości oraz Tropienia, gdy możesz coś wywęszyć.

Wyostrzony wzrok

Rzucasz trzema dodatkowymi kośćmi w Testach Spostrzegawczości, gdy możesz coś dostrzec.

Sorte (Vodacce)

Uwaga: Ponieważ Sorte posługiwać się mogą wyłącznie kobiety, nazwy Poziomów Wtajemniczenia podane są w rodzaju żeńskim, nie różnią się jednak niczym od występujących w pozostałych Czarnoksięstwach.

Biegłości: Arkana, Buławy, Kielichy, Miecze, Pentakle

Uczennica: Wyczuwanie, Zaklinanie, Przeklinanie

Adeptka: Wzmacnianie

Mistrzynie: Splatanie/Rozplatanie

Magia losu to najrzadziej spotykane Czarnoksięstwo Thei, nie dość bowiem, że występuje tylko w Vodacce, to dziedziczą je wyłącznie kobiety. Wrażliwe na moce Sorte, widzą wielką sieć przeznaczenia, której nici łączą ze sobą wszystko, co jest na świecie. Przy odpowiednich umiejętnościach, Sorte *Strega* (dosł. „wiedźma manipulująca losem”) potrafi rozpoznawać różne rodzaje takich splotów. Najpotężniejsze Wiedźmy (zwane przez obdarzone mniejszą mocą kobiety „nonna”) potrafią tworzyć i rwać sploty, choć jest to przedsięwzięcie niezmiernie niebezpieczne.

Sploty

Młode Wiedźmy uczą się obserwować sploty losu za pomocą kart. Talia Sorte składa się z 78 kart, podzielonych na dwa rodzaje: Większe i Mniejsze. Karty Mniejsze dzielą nadto na cztery kolory: Pentakle, Kielichy, Buławy i Miecze. W każdym z nich występuje dziesięć kart numerowanych od jednego do dziesięciu i cztery Karty Dworskie: Giermek, Rycerz, Królowa i Król. Karty Większe nie mają

natomiast kolorów i oznaczone są od zera do dwudziestu jeden. To na nie właśnie mówi się niekiedy „Arkana”.

Wiedźmy badają sploty losu, obserwując związki między Kartami Mniejszymi – podczas tasowania, rozkładania i interpretacji złożonych układów poznają skomplikowane zależności między splotami. A że każdy kolor związany jest z określonym typem splotu, poznawszy symboliczne znaczenie kart potrafią określić i naturę przeznaczenia.

Jeśli idzie o Karty Większe, z ich pomocą poznać można największą siłę lub słabość, kryjącą się w ludzkim sercu. Wiedźma nie potrafi wpływać na Arkana, znając jednak czyjaś przywarę, może sprytnie ją wyzyskać.

Znaczenie Kart Mniejszych

Buławy

Buławy to zielone sploty, oznaczające Władzę, jeśli więc łączą dwie osoby, znaczy, że pozostają one w relacjach opartych o status społeczny lub szacunek (wymuszony lub szczery) i nie ma pomiędzy nimi uczuć czy interesów.

Kielichy

Kielichy reprezentują błękitne sploty Namiętności. Splot kielichów oznacza zatem, że połączeni nim ludzie związani są jakiegoś rodzaju uczuciem.

Miecze

Miecze oznaczają czerwone sploty Konfliktu. Jeśli rozciągają się między dwiema osobami, znaczy, iż istnieje między nimi jakiegoś rodzaju konflikt.

Pentakle

Pentakle to żółte sploty Zysku. Jeśli wiążą one dwie osoby, znaczy, że łączą je interesy lub inny rodzaj relacji finansowych.

Znaczenie Kart Większych

W talii Sorte znajdują się dwadzieścia dwie Karty Większe – gdy oglądać je po kolei, składają się w to, co Sorte *strega* nazywają „Największą Opowieścią”.

Arkana jawią się jako widmowe obrazy, pojawiające się nad osobami, które są z nimi związane. Występować mogą normalnie, dołem w dół, czyli w „pozycji właściwej” albo





do górny nogami, czyli w „pozycji odwróconej”. Pozycja właściwa oznacza zwykle, że osoba obdarzona jest jakimś rodzaju siłą, odwrócona zaś zwiastuje zwykle skazę charakteru – jedynym wyjątkiem jest tu karta Legionu, która oznacza mocną stronę, gdy jest odwrócona, i słabość, kiedy pojawia się w pozycji właściwej.

Zdolność uczennicy: Wyczuwanie splotów

Ucennice Sorte (zwane przez siostry Wiedźmy *Clotho*) uczą się w pierwszej kolejności wyczuwać sploty losu. W miarę, jak rosną jej umiejętności, coraz wprawnej dostrzega związki między ludźmi, a potem określa ich rodzaj. Clotho może zatem dostrzec splot Kielichów między potajemnymi kochankami albo splot Mieczy, nara-

stający między kochankiem a nieświadomym niczego mężem.

Zdolność Adeptki: Wzmacnianie i rozciąganie splotów

Adeptka Sorte (czyli *Lachesis*) potrafi „wzmacniać” sploty, które od dawna potrafi dostrzegać – dzięki czemu, na przykład, wzmacnia uczucie, które Bohater do kogoś żywi. Jeśli więc ktoś jest bardziej lojalny wobec matki, niż wobec ojca, rzecz może się bardzo szybko odwrócić, za sprawą Lachesis, która wzmacnia splot Buław, łączący go z ojcem, póki nie będzie mocniejszy od splotów łączących go z matką.

Zamiast wzmacniać sploty, adeptka potrafi je również rozciągać. W ten sposób zwiększa lub zmniejsza szansę sukcesu czy porażki.

Wiedźmy nie korzystają z tej mocy pochopnie, choć bowiem mają pewność, że dzięki magii osiągną pożądany efekt, nigdy nie wiedzą, w jaki sposób rzecz się dokona. A Sorte lubi realizować zamiary Wiedźmy w sposób możliwie pokrętny...

Zdolność Mistrzynie: Rwanie splotów

Mistrzynie (nazywane przez siostry *Nonna Atropos*) posiadają najpotężniejszą ze zdolności: potrafią niszczyć i tworzyć sploty losu. I znów, korzystająca z tej mocy Strega zawsze dostaje, czego chce, może jednak co najwyżej zgadywać, dzięki czemu.

Tworzenie i niszczenie splotów losu jest niewiarygodnie niebezpieczne. Wymaga zmian w samej osnowie rzeczywistości, materii bardzo elastycznej, która lubi trzasnąć po palcach każdego, kto ją rozciąga.

Zasady

Wyczuwanie splotów

Wyczuwając splot Wiedźma może postąpić dwojako: albo przyrzeć się najważniejszej nici w czyimś życiu, albo obejrzeć splot łączący dwie konkretne osoby.

Najważniejsze ze splotów Wiedźma dostrzega automatycznie – uczennica jeden, adeptka dwa, a mistrzyni trzy. Strega nie potrzebuje przy tym posiadać stosownej Biegłości, ta służy bowiem wyłącznie manipulacji splotami.

Arkana

Arkanum	Pozycja odwrócona	Pozycja właściwa
0 Głupiec	Pochopny	Nieuchwytny
1 Mag	Ambityny	Niepowstrzymany
2 Arcykapłanka	Hedonista	Obdarzony intuicją
3 Imperatorowa	Lubieżny	Opiekunicy
4 Imperator	Zapalczywy	Urodzony przywódca
5 Hierofanta	Naiwny	Pomysłowy
6 Kochankowie	Przekłety przez gwiazdy	Oddany
7 Rydwan	Zadułany	Zwycięski
8 Siła	Tchórzliwy	Mężny
9 Pustelnik	Żarliwy	Skupiony
10 Koło fortuny	Pechowy	Szczęśliwy
11 Sprawiedliwość	Uprzedzony	Świecący przykładem
12 Wisiielec	Niezdecydowany	Bezinteresowny
13 Śmierć	Lekkomyślny	Elastyczny
14 Umiarkowanie	Zawistny	Opanowany
15 Legion	Przewidujący	Wierny
16 Wierza	Arogancki	Czujny
17 Gwiazda	Uparty	Motywuujący
18 Księżyc	Nieuważny	Spostrzegawczy
19 Słońce	Butny	Przyjazny
20 Sąd	Zaślepiony	Przenikliwy
21 Terra	Chciwy	Bywały





Jeśli Wiedźma chce sprawdzić konkretny, przebiegający pomiędzy dwiema osobami splot, musi wykonać test Dowcipu + odpowiedniej Biegłości na PT 15. W wypadku powodzenia zdobywa wszystkie informacje, opisane w „Niciach splotu” (patrz obok), jeśli zaś rzut się nie uda, nie może wyczuć tego konkretnego związku.

Zaklinanie i Przeklinanie

Vodaccianie słyną z tego, że los – dobry, czy zły – zawsze ma ich na oku, Vodaccianki zaś ze zdolności manipulowania tymże losem dzięki zaklęciom i przekleństwom. Będąc do tego stopnia czule na składowe przeznaczenia, potrafią wymusić taki czy inny obrót spraw. I choć słono je to kosztuje, skórka jest warta wyprawki. Gdy Vodaccianka umiera, zwykle wzywa do swego łóża wszystkie dzieci, by zakląć je po raz ostatni, nim uda się na tamten świat – podobnie, młode vodacciańskie matki zaklinają nowo narodzone niemowlęta.

Wrogowie Vodacce unikają za wszelką cenę spoglądania w oczy tamtejszych kobiet – ot, na wszelki wypadek, nie można bowiem lekceważyć gniewu rozwścieczonej Wiedźmy. Mało tego – lwia część największych tragedii, jakie zna historia i literatura Thei, zaczyna się od klątwy Stregi.

Vodaccianka, która chce rzucić zaklęcie lub przekleństwo, ryzykuje, że bardzo zagmatwa własne przeznaczenie. Sam rytuał jest bardzo prosty – Wiedźma spogląda ofierze w oczy i, trzy razy powtórzwszy jej imię, całuje ją. Jeśli proces ten przerwać, zaklęcie, czy klątwa, się nie uda.

Zakończywszy rytuał, Wiedźma rzuca za Rezon + stosowną Biegłość. Za każde 15 punktów, które uda jej się uzyskać, cel czarów otrzymuje Kość Zaklęcia lub Przekleństwa. Niestety, Wiedźma dostaje przy tym Kość Przekleństwa za każde 10 wyrzuconych punktów.

Kości Przekleństwa i Zaklęcia

Bohater, który otrzymał Kość Zaklęcia dodaje ją, w charakterze kostki Zatrzymywanej, do wszystkich testów związanych ze stosownym splotem, ta nigdy jednak nie eksploduje. Przykładowo więc, Zaklęcie Mieczy pozwoli Bohaterowi rzucać dodatkową Zatrzymywaną, choć nie eksplodującą, kostką we wszystkich testach związanych

z konfliktem. Kości Zaklęcia używa się, póki nie wypadnie na niej 1 – wówczas przepada.

Nici splotu

Rodzaj: Wiedźma zawsze potrafi określić kolor splotu, a gdy próbuje nim manipulować, testuje Biegłość odpowiedzialną za ten właśnie kolor. Co znaczy, że jeśli Strega usiłuje odmienić splot Kielichów, rzuca za Biegłość Kielichy.

Zakończenia: Wiedźma widzi zawsze, na kim splot się kończy, o ile ta osoba pozostaje w zasięgu wzroku. Jeśli akurat jej nie ma, Strega dostrzeże tylko ogólny kierunek, w którym nić biegnie.

Siła: Siłę splotu oznacza się od 1 do 10, gdzie 10 to uczucie najmocniejsze. Im większa zatem wartość, tym związek jest dla obserwowanego ważniejszy.

Karty Dworskie: Zdarzają się cztery przypadki, w których Wiedźma nie może odmienić splotu – oznacza go wówczas któraś z czterech Kart Dworskich. Giermek, Rycerz, Królowa i Król występują we wszystkich czterech kolorach i różnią się znaczeniem. Giermek to „Odkrywcą Koloru” – oznacza, że splot jest zbyt nowy i za mało stabilny, by nim manipulować. Rycerz to „Obrońca Koloru”, wyraziście podkreślając, że splot jest zbyt silny, by dał się odmienić. Królowa, „Matka Koloru”, znaczy, że splot się rozdziela lub zmienia i nie da się nim manipulować, póki proces się nie zakończy. Król wreszcie, „Władca Koloru” zarezerwowany jest dla splotów starych i stabilnych, ustalonych raz na zawsze.

Skręcanie: Jeśli splot się wzmacnia, w oczach Wiedźmy jego nici splatają się i zwijają.

Przecieranie: Jeżeli splot się osłabia, obserwująca go Strega widzi, że nić się przeciera.

Strzępy: Wiedźma może również dostrzec strzępy zerwanego splotu, o ile jednak nie umie go odtworzyć, nie może go również odmieniać.





Przykład 3.28: Na Antonia rzucono Zakłęcie Kielichów, za każdym więc razem, gdy skutkiem jego testu będzie wzbudzenie namiętności, miłości czy innych emocji, rzuca Kością Zakłęcia i dodaje rezultat do rzutu. W każdych innych okolicznościach Antonio mógłby zatrzymać tyle kości, ile wynosi stosowna Cecha, Kości Zakłęcia nie wlicza się jednak do tego limitu. Kiedy Bohater wyrzuci na Kości Zakłęcia 1, po raz ostatni doda jeden do wyniku testu. Potem kość przepadnie.

Kość Przekleństwa działa identycznie, jak Kość Zakłęcia, z tą różnicą, że nie dodaje się do rzutu, a odejmuje. Skazany jesteś na nią, póki nie wyrzuci 10 – wówczas przepada.

Przykład 3.29: Oprócz Kości Zakłęcia, Antonio posiada i Kość Przekleństwa Mieczy. Za każdym razem, gdy wykonuje test związany z konfliktem, rzuca nią i odejmuje uzyskaną liczbę od ogólnego wyniku. Kiedy jednak wreszcie wypada na niej dziesiątka, odejmuje ją wprowadzając od rezultatu testu, potem jednak Kość Przekleństwa przepada.

Wzmacnianie splotów

Wiedźma nie może wzmacniać splotu, którego nie udało jej się zobaczyć, nim zacznie więc nic odmieniać, musi ją wyczuć. Wzmacnianie polega na zwiększaniu bądź zmniejszaniu siły splotu. Jeśli splot oznaczony jest Kartą Dworską, nie można nim manipulować.

By zwiększyć lub zmniejszyć siłę splotu losu, Strega wykonuje test Rezonu + Biegłości w odpowiednim Kolorze na PT równym 10 razy ilość punktów, o którą moc związku ma się zmienić. Jeśli więc pragnie osłabić splot oznaczony jako 10 do 8, PT równy będzie 20. Zmiana trwa przez jedno dzień na Poziom użytej Biegłości.

Effekt działania tej mocy nie jest ani nagły, ani widowiskowy – zasadniczo, Wiedźma sprawia bowiem tylko, że związek zmienia się w jakiś sposób. Jeśli osłabiła splot, kochankowie mogą się tej nocy pokłócić, gdyż ona zauważy, że on wodzi spojrzeniem po wdziękach castilliańskiej piękności. Może jednak równie dobrze okazać się, że on wysłany zostanie na front i jej miłość z czasem osłabnie. W obu jednak przypadkach związek cierpieć będzie, póki moc czarów nie minie.

Rozciąganie splotów

Wiedźma nie może rozciągać splotu oznaczonego Kartą Dworską.

Najprostszy sposób posługiwania się magią losu to zwiększanie bądź zmniejszanie szans powodzenia akcji. Wystarczy, że Strega rozciągnie splot sukcesu, a Bohater rzuci większą ilość kostek. W tym celu wykonuje test Rezonu + odpowiedniej Biegłości na PT równym ilości kostek, którą chce do puli dodać razy 15. Oczywiście, Biegłość musi zgadzać się z rodzajem akcji – Biegłość Kielichy nie spowoduje, że postać uzyska lepszą cenę podczas zakupów. Jeśli więc Wiedźma usiłuje dodać dwie kostki do puli, którą rzucił będzie Bohater, fechtując się z wrogiem, musi przetestować Rezon + Miecze na PT 30. Identyczna procedura pozwala odjąć kości od puli.

Rwanie splotów

Zarówno rwanie, jak tworzenie splotów jest niezwykle trudne, mimo wszystko łatwiej jednak zerwać istniejącą już nić, niż stworzyć zupełnie nową.

Rwanie splotów przypomina niszczenie pajęczej sieci – każda nitka niezbędna jest dla zachowania całej konstrukcji, a im splot silniejszy, tym ważniejszą rolę w pajęczynie pełni. Wiedźma nie może, oczywiście, zniszczyć nici oznaczonej Kartą Dworską.

By zerwać splot Wiedźma wykonać musi test Rezonu + odpowiedniej Biegłości na PT 40. Jeśli się uda, nić pęka, czego efekty są zawsze bardzo dramatyczne. Oto starzy przyjaciele, kochankowie i małżonkowie odkrywają, że zupełnie nic do siebie nie czują albo tragiczne okoliczności rozdzielają ojca i syna, którym już nigdy nie będzie dane się zobaczyć.

Ten rodzaj magii jest najbardziej niebezpieczny, Wiedźma jest bowiem zawsze wystawiona na nieuchronne konsekwencje zerwania splotu. Naruszenie





jednej nici wpływa na wszystkie sploty rozdzielonych, a sama Strega zostaje zawsze związana z obydwojema celami, choćby tylko przygodnie. Stąd niewiele jest Wiedźm, które decydują się zrywać sploty – płacą za to zbyt wysoką cenę.

Tworzenie splotów

Stworzenie nowego splotu wprowadza niespodziewany zamęt we wszystkich wątkach losu, wywołując napięcie, którego rezultatów nie można przewidzieć. By czegoś takiego dokazać, Wiedźma musi wykonać test Rezonu + stosownej Biegłości na PT 50. Podobnie, jak w przypadku zerwania więzi, i za to przyjdzie jej potem zapłacić.

Choć tworzenie splotów jest równie ryzykowne, wyrządza mniej złego, niż ich niszczenie – utworzenie relacji politycznych między ważnymi przywódcami może doprowadzić do powstania sojuszu, chociaż, oczywiście, może okazać się też początkiem wojny, jeśli zaczarowani nie zadbają właściwie o powstający związek. Podobnie rzecz ma się z miłością – Wiedźma, która zmusi mężczyznę, by ją pokochał, igra z ogniem, o ile bardzo ostrożnie go nie wybrała. Wystarczy przecież drobny błąd i oto jakiś zupełnie niechciany adorator ze wszystkich sił stara się o jej względy i nijak nie można się od niego opędzić, a sama Strega walczyć musi z pokusą, by zerwać z nim – i to zupełnie dosłownie. A potem zmierzyć się ze wszystkimi tego konsekwencjami.

Vodaccianki muszą używać swej magii rozważnie. Choć mają do dyspozycji najbardziej wszechstronną moc na świecie, jeśli zaczną jej nadużywać, ciężko za to zapłacić.

Arkana

Jeśli Wiedźma chce sprawdzić, czy ktoś posiada Arkanum, musi wykonać kolejny test, na PT 15. Jeśli się uda, Strega określa, czy obserwowany obdarzony jest przez któreś z Arkan i – jeśli tak – to jakie. Z punktu widzenia zasad gry Wiedźma może w ten sposób odkryć Cnotę lub Przywarę Bohatera.

Chłośniecia

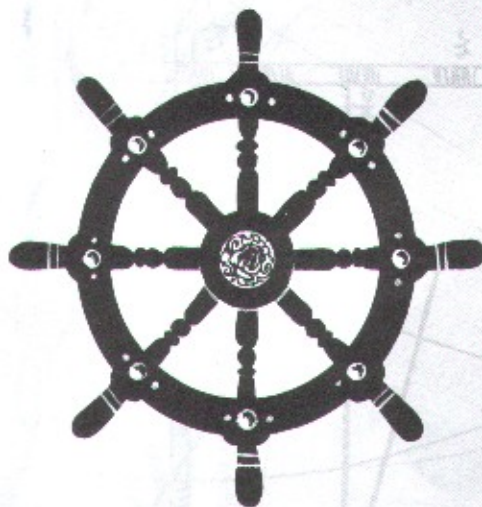
Zdarza się czasem, że Wiedźma zbyt mocno igrać zacznie ze splotami losu, tak, jak czyniła to „Szalona Królowa” Marietta, która na czele gwardii swego męża wkroczyła

do niewielkiej wioski, nakazała wyłapać wszystkich jej mieszkańców, a potem spojrzała im w oczy i co do jednego przeklęła.

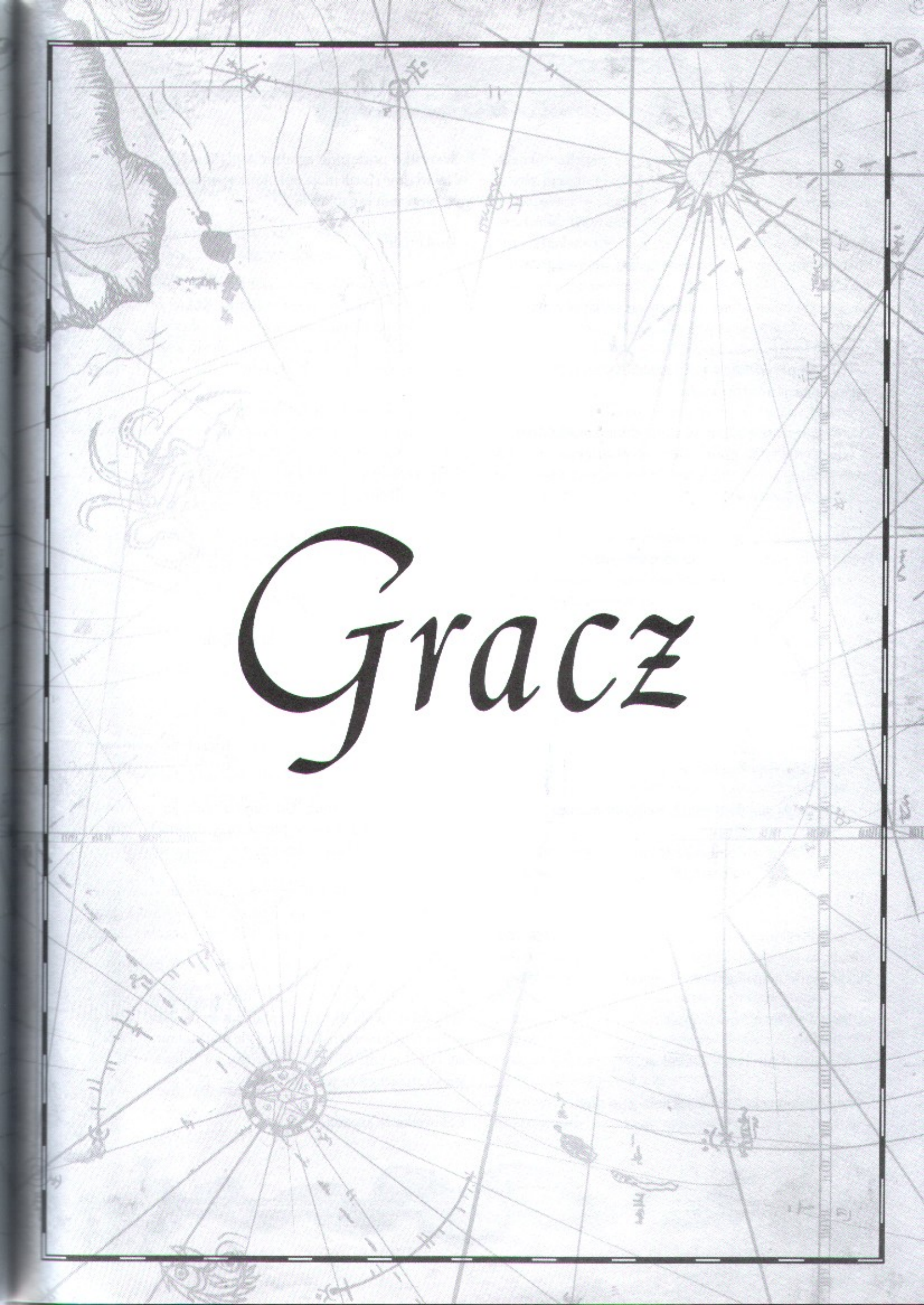
W ten sposób sprawiła, że przez długie lata wszyscy poddani jej męża siedzieli jak myszy pod miotłą, obawiając się jej mrocznych mocy. Mijał jednak czas, a na jej alabastrowej skórze wykwitać zaczęły rozjątrzone, czerwone znamiona. Każdy splot losu, który kiedykolwiek naciągnęła teraz uderzał w nią z równą siłą, raniąc jej ciało i duszę. W końcu Strega do cna postradała zmysły, zamordowała swego męża i dzieci, nim własna matka zdążyła whić jej nóż w gardło.

Los Chłosta Wiedźmę, gdy którakolwiek z kości, którymi rzuca w teście Sorte eksploduje dwa lub więcej razy – co znaczy, że każda kostka, na której wypadnie 20 lub więcej kończy się Chłośnieciem. Pamiętaj przy tym, że nie musisz przerzucać kostek, wszystkie więc razy są wynikiem twojej własnej ambicji.

Za każdym razem, gdy los Chłośnie Stregę, ta traci natychmiast trzy Kości Dramy. Jeśli te się wyczerpią, za każdą brakującą kostkę otrzymuje Poważną Ranę. Uderzenie pozostawia też znamię na ciele – zniknie ono po trzech miesiącach i nijak nie wpływa na zasady gry.







Gracze

Część piąta

Clarisse

Stała na środku pokoju, w samym centrum uwagi. W dłoni unosiła delikatnej roboty puchar pełen czerwonego niczym krew wina. Odwróciła się, tak by jej głos mógł być słyszany w każdym zakątku olbrzymiej sali.

– Witajcie przyjaciele – powiedziała. – Witajcie na przyjęciu z okazji urodzin króla.

Tłum grzecznie zaszumiał, a ona skłoniła się szybko.

– Nie, to nie tylko mnie należą się podziękowania za to przyjęcie... Są też inni, tylko, że ich nazwiska jakoś uleciały mi z pamięci.

Tym razem, dworzanie roześmiali się otwarcie, na co zareagowała jeszcze szerszym uśmiechem.

– Zaczniemy zatem radować się oraz weselić i wzniesmy toast za pomyślność i zdrowie naszego dobrego króla.

– Niech Theus błogosławi Dobrego Króla Sandovala – zakrzyknął ktoś z tłumu i Clarisse uniosła naczynie.

– Niech Theus błogosławi Dobrego Króla Sandovala – powtórzyła wraz z tłumem i wszyscy opróżnili kielichy. Po czym, w mgnieniu oka uwaga tłumu rozproszyła się i wielka grupa podzieliła się na mniejsze.

Uśmiechnęła się. Rozpoczęło się plotkowanie.

Wtedy właśnie wyłonił się z tłumu. A raczej należałoby powiedzieć, że tłum rozstąpił się przed nim, powtarzając przy tym jego miano.

Przechyliła głowę i posłała mu spojrzenie pełne grzechu. Wiedziała, jak to uwielbiał. Jego nazwisko wypowiedziała niskim, lekko chropowatym głosem. To uwielbiał nawet bardziej.

– Signore Villanova – dygnęła.

– Markizo d'Alreaux – skłonił się.

Wziął ją pod rękę, a ona ścisnęła jego dłoń.

– Wszystko postępuje zgodnie z planem – szepnęła. – W tej właśnie chwili moja pokojówka wpuszcza ich sekretnym wejściem w gabinet.

– Doskonale.

Przeszli obok plotkujących, skinieniami głowy uprzejmie odpowiadając na pozdrowienia. Kobiety rozłożyły wachlarze skrywając zaróżowione policzki, gdy para przechodziła w pobliżu. Gdy znaleźli się jeszcze bliżej, kobiety zrobiły dwa kroki do tyłu.

Zatrzymał się i uśmiechnął uprzejmie.

– Przykro mi was rozczarować moje małe gąski, ale nawet Villanova nie jest w stanie skałać waszej cnoty z odległości trzech kroków – nachylił się w ich stronę. – Potrzebuję do tego odrobinę bliższego kontaktu.

Clarisse zakryła wachlarzem wargi, by ukryć uśmiech, gdy przechodzili obok zaszokowanych dam.

– Cóż to miało być? – zapytała.

– Poniżyłem ją – odpowiedział niedbale.

– Wcale nie!

Spojrzał jej twardo prosto w oczy.

– Ależ jak najbardziej tak. I nigdy więcej nie poddawaj w wątpliwość moich słów.

Clarisse pochyliła głowę. Gdy się obracali, jej spojrzenie przykuła odziana w czerń postać przy drzwiach. Zatrzymała się i zwróciła do Villanovy, przyciskając się do niego całym ciałem.

– Zechciej przyjąć moje przeprosiny, mój panie – szepnęła. – A w Montaigne, dama może przeprosić kochanka tylko na jeden sposób – stanęła na palcach i pocałowała go prosto w usta.

Villanova uniósł brwi i uśmiechnięty cofnął się o krok. Zebrani dookoła dworzanie stali jak wryci. Ktoś szepnął coś na temat montenskiej cnoty, ale markiza nie odczuwała się ani słowem. Patrzyła po prostu na Villanovę i człowieka stojącego za jego plecami.

Człowieka ze szpadą.



Archibald

– Signore Villanova? – zapytał.

Ciemnowłosa mężczyzna odwrócił się i stanął z nim twarzą w twarz. Archibald nigdy w życiu nie widział tak czarnych i pustych oczu.

– Tak...?

Skórzana rękawica Archibalda uderzyła mocno, ale Vodaccianin nie dał po sobie poznać, że poczuł ból.

– Jestem Szymierzem, signore i zostałem wynajęty.

Villanova zmierzył go wzrokiem od stóp do głów.

– Oceniając po twoim wyglądzie, wynajęła cię zubożała ładaczka – odstąpił o krok od Archibalda i uniósł brew.
– Zakładam, że nie zapłaciła ci gotówką.

Wzrok Archibalda pomknął w kierunku Clarisse, by złapać jej reakcję. Villanova zauważył to, jego szyderczy uśmiech był bardziej mroczny niż otchłań jego oczu.

Odwrócił się do Clarisse, ale Szymierz stanął pomiędzy nimi.

– Będziesz się bił ze mną, signore.

Villanova skinął głową.

– Doskonale zatem. Wpierw ty... – spojrzał ponad ramieniem Szymierza. – Potem kobieta – rozejrzał się po sali. – Niech ktoś przyniesie mi ostrze. – Odwrócił się do Archibalda, jego oczy płonęły. – Wystarczy nóż do papieru.

Jeden z członków gwardii królewskiej podał mu pochwę ze szpadą. Villanova dobył jej i odepchnął gwardistę. Stanął naprzeciw Archibalda.

– W każdej chwili, chłopcze.

Archibald dobył własnej szpady i przybrał pozę szermierczą. Villanova wykrzywił usta w uśmiechu.

– Pobierałeś lekcje – powiedział.

– Choć tyle mogłem zrobić, by dostarczyć ci rozrywki.

– Zaczynamy zatem.

Ostrza rozbłysły i próbowały się nawzajem. Archibald nigdy przedtem nie pojedynkował się z Vodaccianinem i dostosowanie się do jego stylu walki sprawiło mu pewną trudność. Wszystkie punkty będące potencjalnymi celami ataku były niedostępne za sprawą postawy ze szpadą trzymaną w lewej ręce. Ataki przeciwnika przychodziły z niewłaściwej strony. Każda parada, na jaką Archibald natrafiał, groziła ripostą. Miał nadzieję, że jego obawy nie są widoczne, ale jako że absolutnie całą uwagę musiał poświęcić na obronę przed Villanovą, nie miał możliwości wyczytać tego z twarzy obserwatorów.

Spróbował szybkiego pchnięcia w twarz, lecz Villanova odchylił głowę o cal i kontratakował na trzy. Riposta dosięgła jedynie płaszcz, lecz stało się tak tylko dlatego, że Archibald w ostatnim momencie ją zauważył. Villanova zaśmiał się i, natarł korzystając z przewagi.

Szymierz był spychany do tyłu. Plecami dotknął krawędzi stołu. Odskoczył, oparł lewą rękę na stole i odepchnął się. Villanova związał jego szpadę i uderzył dokładnie w najgorszym momencie. Archibald poleciał do tyłu, zahaczając biodrem o blat. Skrzywił się z bólu, a Villanova znów się zaśmiał. Ostrze Archibalda poruszało się jakby obdarzone własnym życiem, uderzając bez ładu i składu. Poczuł jednak, że czubek na coś natrafia i usłyszał szpetne przekleństwo Villanovy. Gdy odzyskał równowagę zobaczył, że z lewej ręki Vodaccianina kapie krew.

Na moment wszystko zamarło w bezruchu. Archibald klęczał powalony na jedno kolano. Villanova stał, patrząc na krew sączącą się z grzbietu dłoni w której trzymał broń.

Po czym spojrzał na Archibalda.

I przerzucił szpadę z lewej dłoni do prawej.

– Moja krew – oznajmił. – Teraz popłynie twoja.

Archibald skoczył na równe nogi akurat, by sparować pchnięcie Villanovy. Ten ominął paradę, zamarkował pchnięcie w lewo i uderzył głowicą w twarz Szymierza. Wszystko nagle stało się jaskrawo białe i Archibald poczuł, jak ktoś wyrывa mu broń z ręki.

Otworzył oczy i zobaczył, że Villanova stoi przed nim, ostrze szpady trzymając mu na gardle. Za plecami Vo-



daccianina wszyscy obecni wstrzymali oddechy. Archibald zrobił krok w tył. Villanova podążył za nim. Reszta sali również. Archibald widział ich twarze... I coś, czego uprzednio nie dostrzegł. Tuż za Villanową stała drobna, ciemnowłosa kobieta. Vodaccianka.

Vodaccianka.

Patrzyła mu prosto w oczy, jej palce delikatnie się poruszały. Archibald wiedział, co przed chwilą miało miejsce. Nie miał nawet cienia szansy.

– Szermierz – prychnął Villanova, odrywając uwagę Archibalda od kobiety. – Zabijałem już Szermierzy. Całe tuziny.

– Gdybyś miał zamiar zabić mnie – wycodził Archibald przez zęby, – już byś to zrobił.

– Zabicie jednego z was to delikates, który należy smakować powoli – odparł Villanova. – Poza tym, to nie ciebie mam ochotę zabić. – Archibald pozwolił, aby z jego twarzy dało się wyczytać zaniepokojenie. – O nie, zabiłem już dość Szermierzy, by wiedzieć jak to jest. Chcę od ciebie czegoś innego.

Przycisnął ostrze mocniej do skóry Archibalda. Ten zrobił kolejny krok w tył i znalazł się przy ścianie.

Uśmiech Villanovy zrobił się równie mroczny jak jego oczy.

– Chcę usłyszeć, jak Szermierz błaga o życie.

Archibald pokręcił głową.

– Dzisiaj tego nie usłyszysz.

– Szkoda. To mogłoby cię ocalić – tłum zareagował żywo. Villanova wzruszył ramionami, zwracając się do zebranych. – Bardzo proszę, abyście pozwolili mi dokończyć zdania – powiedział, po czym wrócił do Archibalda. – To mogłoby ocalić ci życie, gdybym nie nazywał się Villanova.

Palce łotra zacisnęły się wokół rękojeści i zadał czyste pchnięcie końcem szpady...

Lucia

... które trafiło prosto w ścianę za plecami Archibalda. Nie mogła widzieć jego twarzy, póki nie odwrócił się od Szermierza i nie spojrzał w jej stronę. Wyraz jego twarzy miał prześladować ją w snach do końca życia.

– *Strega!* – zaklął.

Było już za późno.

Szermierz obrócił się ruszając w kierunku Villanovy, stając plecami do jego ostrza i łapiąc go za prawą rękę. Jego łokieć uderzył prosto w ciemne oczy i Vodaccianin padł na podłogę. Ostrze, które przed chwilą tkwiło w ścianie znalazło się na gardle Villanovy.

Wszystko to w czasie krótszym niż uderzenie serca.

– A teraz – mruknął Szermierz – Myślę, że tłum bardzo chciałby usłyszeć, jak o życie błaga Villanova.

– Jedną chwilę, Szermierzu! – odezwał się głos zza pleców zebranych. Archibald nie spuścił oczu z Villanovy nawet na moment.

Gdy przedzierała się przez tłum, podekscytowane szepety nieomal sprawiły, że się uśmiechnął.

– Prawdziwa archeologistka! – zawołał ktoś cicho.

– To mogło się zdarzyć tylko na urodzinach króla – powiedział ktoś inny.

Helena przedarła się przez tłum i uklękła przy Villanovie. Nie zawahała się ani na chwilę. Włożyła mu dłonie pod szaty i zaczęła wodzić po jego ciele.

– Wiem, że to dla ciebie nowość – powiedziała, – ale spróbuj się tym cieszyć, póki masz okazję.

Dworzanie nieomal wybuchnęli śmiechem, ale lęk przed Villanową wziął górę.

– Jest! – oświadczyła i podniosła przedmiot wysoko do góry.

– Cóż to takiego? – spytał Archibald.



Helena pokazała tłumowi przedmiot, wyglądający jak misternie rzeźbione niebieskie jajko.

– Pochodzi on z naszej biblioteki w Vendel, a sok znajdujący się w środku byłby w stanie zabić każdego mężczyznę, kobietę i dziecko na tej sali.

Tłum zafalował i odstąpił.

Twarz Archibalda zasnęła troska.

– Chcesz powiedzieć, że kiedy powaliłem go na ziemię, mogłem to stłuc?

Mężczyźni wstrzymali oddechy. Kobiety zaczęły mdleć. Villanova jęknął.

– Nie – odparła Helena. – To jest niebezpieczne tylko w rękach kogoś, kto potrafi to otworzyć.

Lucia wystąpiła do przodu, patrząc na Szymierza.

– Wybacz mi śmiałość, panie – odezwała się miękkim głosem – ale czy nie powinienes dopełnić zlecenia?

– W rzeczy samej – Archibald skinął głową.

– Zrób to, a zapłacisz głową – powiedział Villanova przycisnięty ostrzem.

Archibald posłał mu spojrzenie.

– Co przez to rozumiesz?

Vodaccianin uśmiechnął się.

– Znasz Kodeks Szymierzy. Jakie jest najcięższe przestępstwo, jakie może Szymierz popełnić?

Archibald potrząsnął głową.

– Nie roz...

– Przyjąć zlecenie... na głowę innego Szymierza.

Lucia poczuła jak jej żołądek zamienia się w bryłę lodu, a jej krew ścina chłód.

– Nie – wyszeptała.

Villanova skinął głową

– Tak. – Spojrzał na Archibalda. – Proszę, kontynuuj zatem. Zabij mnie. Zabij mnie i przypieczętuć swój los.

Archibald zaczerpnął głęboki oddech. Jeśli puści Villanovę żywego, ten go zniszczy. Jeśli go zabije, równie dobrze mógłby zabić siebie.

Skinął głową po czym zdjął stopę z piersi Vodaccianina i ostrze z jego gardła. Gdy Villanova wstał i otrzepał z kurzu czarne ubranie, Lucia ustawiła się za plecami Archibalda. Spojrzenie Villanovy sprawiło, że jej kolana stały się nieprzyjemnie miękkie.

– Małeńka – powiedział, wskazując ją okrwawionym palcem. – Wśród zgromadzonych w tej sali tylko ty zrozumiesz to, co teraz powiem, więc słuchaj mnie uważnie.

Podniósł dłoń i posmakował własnej krwi. Po czym znowu spojrzał wprost na nią.

– Jestem ci dłużny – szepnął.

Słowa te wypowiedziane zostały po vodacciańsku i jedynym powodem dla którego na ich dźwięk nie padła zemdlona na podłogę było to, że Szymierz w porę ją złapał.



Ostatnich kilkanaście stron tej książki zostało napisanych z myślą o tobie, o graczu. Podzieliliśmy rzecz na dwie sekcje, pierwszą poświęconą tym, którzy nigdy przedtem nie zetknęli się z grammi fabularnymi i drugą, przeznaczoną dla doświadczonych graczy. Mimo to, gorąco zachęcamy tych doświadczonych, aby tak czy owak przeczytali też sekcję dla nowicjuszy. Nigdy nie zawadzi przypomnieć sobie na nowo lekcje przerobione za młodu.



Wprowadzenie dla nowicjuszy

Ten rozdział został napisany aby pokazać ci, jak najlepiej bawić się grą w „7th Sea”. Jeśli nigdy nie grałeś jeszcze w grę fabularną, łatwo ci będzie pogubić się w jej specyficznym języku. Chcemy aby twoje pierwsze doświadczenie z RPG przebiegło bezstresowo i dostarczyło ci dużo radości. Zaczniemy od krótkiego omówienia tego, jak stworzyć Bohatera i sprawić, by pasował do świata i drużyny. Potem poświęcimy parę minut na omówienie twojej roli w rozgrywce a także twoich stosunków jako gracza z Mistrzem Gry.

Pomysł na bohatera

Stworzenie bohatera wymaga czegoś więcej niż tylko zanotowania kilku liczb i słów. W końcu, „7th Sea” to gra o Bohaterach i Łotrach, o pełnych połotu popisach oraz niegodziwych postępkach. W tej konwencji obowiązuje kilka tradycyjnych zasad, których należy przestrzegać, by utrzymać atmosferę. Rzućmy okiem na to, w jaki sposób konwencja wpływa na decyzje związane z tworzeniem Bohatera.

Zespół

Niektóre osoby, gdy zaczynają swoją przygodę z grami fabularnymi mają pomysły na bohaterów tego rodzaju:

Jest zabójcą pierwszej wody, i ze swoimi ofiarami postępuje niepięknie. To zły człowiek, który żyje według własnych reguł, a ci, którzy wchodzi mu w drogę kończą pozbawieni jakiejś wystającej części ciała. Nie stawaj w jego cieniu, bo mrok i śmierć postępują za nim jak wiernie psy. Unika ludzi, gdyż jest samotnym wilkiem, ciemnobrowym mordercą, który nie chce bliskości, bo bliskość równa się stracie, a on postanowił sobie, że już nigdy nie zazna straty.

Kto chciałby bawić się z takim facetem?

Gdy mówimy o przygodach ze świata „7th Sea”, mamy na myśli opowieści posiadające zbiorowego bohatera. Zbiorowy bohater to nie pojedyncza postać, a grupa postaci. Choć „Trzej Muszkieterowie” napisani zostali z punktu widzenia D'Artagnana, książka opowiada o grupie ludzi i ich misji, której celem jest ocalenie króla Francji. Nikt nie zaprzecza, że Szkarłatnym Kurzysłepem był lord Percy, ale opowieść o jego czynach byłaby pusta, gdyby zabrakło w niej wszystkich jego współ-



ników, informatorów i przyjaciół. W końcu, nawet Kapitan Blood musiał zrozumieć, że jego prywatne interesy nie są tak ważne, jak los ludzi, którzy trwali u jego boku przez tyle lat.

Miej to wszystko na uwadze, gdy zaczniesz się zastanawiać, jakiego Bohatera chciałbyś odgrywać. Będziesz częścią grupy i musisz znaleźć w tej grupie miejsce dla siebie. To nie znaczy, że grupa będzie musiała przełknąć twój styl (w końcu nie każdy ma tego samego ulubionego muszkietera) ale twój styl powinien pasować do grupy, którą współtworzysz. Jeśli wygląda na to, że pozostali gracze nastawiają się na żeglowanie w poszukiwaniu legendarnego Siódmego Morza, powinieneś obmyślić Bohatera, który taką wyprawą byłby zainteresowany.



Z drugiej strony, czasem idealnym uzupełnieniem grupy stają się Bohaterowie pozornie do niej nie pasujący. Te same morskie podróże pewnie nie ucierpiałoby, gdyby wśród poszukiwaczy znalazł się kościelny uczony, sarkający na koncepcję istnienia „zaginionego morza”, który popłynął tylko dlatego aby w poszukiwaniach brał udział ktoś obdarzony szczyptą zdrowego rozsądku. Oczywiście, nasz uczony nie mógłby sabotować dowodów, na które w toku przygód natrafiłaby grupa - to byłoby równoznaczne ze skrywaniem objawionej przez Stwórcę prawdy, a tego żaden przyzwoity człowiek nauki nigdy by nie uczynił.

„Ale co, jeśli mój Bohater *nie* jest przyzwoity?” zapytasz. „Co jeśli chcę zagrać kimś, pragnącym sabotować cele drużyny?”

Zapytaj sam siebie: Czy chciałbyś, żeby w drużynie, w której grasz znalazła się postać narażająca twojego Bohatera na ryzyko? Jeśli Bohater działałby wbrew najlepszemu interesowi grupy, jak z racjonalnego punktu widzenia powinni zareagować pozostałe postaci? Czy będą dalej ufać Bohaterowi, o którym wiedzą, że ma na sumieniu wątpliwe uczynki, czy też raczej wyrzucą go za burtę i resztę pozostawią w gestii stada głodnych syrenek?

Podsumowując, granie Bohaterem którego cele sprzeczne są z celami grupy to zmuszanie innych graczy do pogodzenia się z twoją koncepcją postaci, kosztem ich koncepcji. Innymi słowy, to zabawa cudzym kosztem, czyli ten rodzaj zabawy, którego nie polecamy.

System koleżeński

To jest najbardziej zadufany w sobie, megalomański, beczelny i samolubny typ jakiego kiedykolwiek widziałem. Nigdy w życiu nie spotkałem nikogo, komu ufałbym tak, jak jemu.

Pomyśl przez chwilę o Trzech Muszkieterach. Każdy z nich jest wyjątkowy i pełni specjalną rolę w grupie. Gdy przychodzi do tworzenia Bohaterów, najlepiej by było, gdybyście robili to razem. W ten sposób, możecie porozmawiać o tym, jakich Bohaterów chcecie odgrywać i stworzyć drużynę, która będzie ze sobą naprawdę dobrze współdziałała. Jeśli ktoś chce stworzyć postać czarnoksiężnika bez śladu umiejętności przydatnych w walce, będzie potrzebował naprawdę silnego/szybkiego/groźnego kolegi, który gdy zacznie robić się gorąco wyciągnie go z opalów. Podobnie wielki, krzepki szermierz będzie potrzebował kompana zwinnego niczym wiewiórka. Uzupełnieniem uwodziciela

będzie szermierz płci pięknej o języku równie ciętym jak szpada, zaś zapalonemu archeologię przyda się scęptyczny kościelny uczony, który będzie „pilnował prawdy”.

Najlepsze grupy to takie, w których raz po raz wybucha przyjacielska sprzeczka, wciąż trwa dyskusja na temat wyboru właściwej drogi czy najlepszego sposobu, od czasu do czasu padają kuse spojrzenia, lecz ich członkowie zawsze, ale to zawsze troszczą się o siebie nawzajem. To bardzo ważne mieć kogoś, komu można zaufać i kto będzie pilnował pleców, a jeśli tym kimś nie jest kompan siedzący przy drugim końcu stołu, któż miałby nim być? Takie stosunki w drużynie mają spore szanse wytworzyć się w naturalnie, ale dlaczego odrobinę w tym nie pomóc? Gdy tworzysz bohatera, zdobądź przyjaciela lub dwóch. Pewnie, może nie zawsze będziecie się ze sobą zgadzali, a poza tym uważasz, że w tym kapeluszu wygląda jak błazen, ale gdy naprawdę będziesz potrzebował wsparcia, on zawsze będzie u twego boku, niezależnie od tego, co by się nie działo.

Kim jest Bohater?

Bohater nie zawsze postępuje mądrze, ale zawsze stara się postępować słusznie.

– Powiedzenie Bereka.

„7th Sea” jest holdem dla bohaterów, bardziej niż czymkolwiek innym. Choć mechanika gry zdaje się podtrzymywać wrażenie, jakby bohaterowie byli chodzącymi bogami, niedokładnie to chcieliśmy osiągnąć. Bohaterowie to normalni mężczyźni i kobiety. Krwawią tak samo jak zwyczajni ludzie, płaczą, rozpaczają, a nawet przegrywają tak samo. Owszem, nasi bohaterowie mają w mechanice gry ogromną przewagę nad zwykłymi śmiertelnikami, ale jest coś jeszcze, co ich od nich odróżnia i jest to element, o którym należy bezwzględnie pamiętać.

Każdego dnia, zwykli ludzie spotykają się z niesprawiedliwością. Widzą, jak opryszek czepia się kogoś słabszego od siebie – i nie mówimy tutaj o jakimś trzeciorzędnym oprysku, ale o oprychu upasionym najlepszymi zdobyczami farmakologii. Widzą i częściej niż rzadziej przymykają oko. Robią tak, bo łatwiej powiedzieć „to nie moja sprawa” niż osobiście zainterweniować. Bohaterowie nie mogą postąpić w ten sposób. Oni muszą zainterweniować. Muszą *coś* zrobić.

Różni bohaterowie mają po temu różne powody. Niektórzy interweniują, bo rozumieją sytuację tego mniejszego



i wiedzą jak to jest dostawać w skórę, kiedy nikt nie przyjdzie z pomocą, ponieważ to nie jest niczyja sprawa. Inni wkraczają z interwencją, gdyż uważają to za swoją powinność, i gniewie ich w żołądku za każdym razem, gdy widzą jawną niesprawiedliwość. Jeszcze inni pragną coś po sobie pozostawić, nie mogą wyobrazić sobie, że odejdą z tego świata i nie zostaną zapamiętani za coś godnego wspomnienia, nawet jeśli to w istocie niewielka rzecz. Niezależnie od kierującej nimi motywacji, bohaterowie stoją na straży sprawiedliwości w niesprawiedliwym świecie, a powód dla którego o nich pamiętamy jest taki, że mieli odwagę zrobić coś, na co my się żadną miarą nie porwalibyśmy.

Mając to wszystko w pamięci, pomyśl o postaci, którą chciałbyś grać. Czy ma ona potencjał do zostania prawdziwym bohaterem, nawet choćby ta chwila była jeszcze odległa? Nie wystarczy zapytać, dlaczego dokonuje bohaterskich czynów, trzeba też zadać pytanie, dlaczego chce być bohaterem. Co ją motywuje, co skłania do brania losu we własne ręce i naprawiania zła? Czy dla słusznego postępku warto ryzykować życie i zdrowie? To pytanie, na które bohater musi odpowiadać każdego dnia. Oczywiście, dla niektórych bohaterów to pytanie retoryczne. Ich odpowiedź zawsze brzmi „tak!”

Kim jest Łajdak?

Zatrzymajmy się na chwilę i pomówmy o ciemnowłosym kuzynie bohatera, dobrze?

Łajdak to postać różna od bohatera. Nie to, żeby miał jakiś problem w odróżnianiu dobra od zła - on wie, że należy czynić słusznie. Tylko, że za każdym razem, gdy musi dobrać szpady by wybawić kogoś z opresji, będzie narzekał i sarkał.

Każdy Łajdak jest inny, ale wszyscy mają jedną cechę wspólną: coś powstrzymuje ich przed zrobieniem tego ostatniego kroku, który dzieli łajdaka od zostania bohaterem. Postąpią słusznie, jeśli ich do tego przekonać. Postąpią słusznie, jeśli zostaną namówieni przez piękną kobietę /pięknego mężczyznę. Nawet przekupstwem można ich skłonić do słusznego postępowania. Niezmienne pozostaje to, że trzeba się przy tym natrudzić.

Granie Łajdakiem niesie ze sobą pewne zagrożenia. Stoisz tam, na samej krawędzi od zostania prawdziwym łotrem, a abyś nim został wystarczy małe popchnięcie w niewłaściwym kierunku. Naturalnie po twojej drugiej stronie są bohaterowie, zachęcający cię, abyś zrobił jeden mały krok i dołą-

czył do nich. Wcześniej czy później łajdak musi dokonać wyboru, który odmieni jego przeznaczenie raz na zawsze.

Kodeks

Ma go każda gildia, tajne stowarzyszenie i klub w Thei. Kodeks określa cele i sposoby organizacji, pielęgnowane przez jej członków wartości i standardy etyczne do których dążą. Twoja grupa nie powinna być inna.

Kodeks bardzo jasno określa, co grupa by zrobiła, a czego by nie zrobiła. Jakże często grupa postaci pogrąża się w sporze na temat „słusznej decyzji”. Kodeks jest odpowiedzią na ten problem: masz oto przed sobą umowę z twoim podpisem pod spodem. Oczywiście niektóre grupy dobrze się bawią spierając się bez przerwy o interpretacje poszczególnych punktów kodeksu, co zresztą daje dużo okazji do odgrywania postaci - o ile oczywiście spór pomiędzy postaciami nie będzie przenosił się na graczy.

Tworzenie Bohatera

Mamy tu dla ciebie kilka przyjacielskich rad, z którymi warto się zapoznać zanim sięgniesz po ołówek i zaczniesz rozdzielać te sto punktów na karcie postaci twojego Bohatera. Omawianie tematu zaczniemy od Cech, przejdziemy do Umiejętności i Biegłości, pomówimy o Zaletach i wspomnimy cokolwiek o Zaszłościach.

Cechy

Wśród grających w gry fabularne istnieje pojęcie „nieważne cechy”, oznaczające element mechaniki gry, który można spokojnie pominąć, bo dobre odgrywanie postaci może wynagrodzić jego brak. Być może już zdążyłeś zauważyć, że w „7th Sea” nie ma nieważnych cech. Każda z nich ma bardzo wyraźne przełożenie na rozgrywkę. Przyjrzyjmy się teraz każdej z osobna i przekonajmy, że zignorowanie którejś może kosztować więcej, niż wydaje się na pierwszy rzut oka.

Krzepa

Krzepa jest ważna z dwóch powodów. Po pierwsze, odpowiada czystej sile fizycznej twojego Bohatera. Za każdym razem, gdy bohater próbuje coś podnieść, przepchnąć, wepchnąć, wyciągnąć, rozerwać lub podciągnąć, wykonuje test Krzepy. Nie lekceważ siły. Niektórzy wolą grać Bohaterem szybkim, nie zaś silnym, trafiającym wieloma słabymi ciosami zamiast jednym lub dwoma porządnymi.



Ale nie wolno zapominać, że sto płytkich skaleczeń nie równa się jednej przetrąconej szyi.

Drugim ważnym aspektem Krzepy jest jej udział podczas Testów Zranienia. Za każdym razem gdy nie udaje ci się Test Zranienia znajdujesz się o krok bliżej do bycia powalonym. Im masz mniej Krzepy, tym trudniej twojemu Bohaterowi znieść ból.

Gibkość

Gibkość jest to cecha ważna z jednego powodu, lecz ten powód jest na tyle istotny, by jej nie ignorować. Opisuje koordynację ruchów twojego Bohatera a tym samym jego szanse na trafienie przeciwnika podczas walki. Określa też szansę powodzenia gdy czymś rzucasz, a także szansę na złapanie tego, czym rzucają w twoim kierunku. Możesz mieć 5 poziom Krzepy, ale jeśli masz niską Gibkość, nigdy nie będziesz miał okazji z tej Krzepy skorzystać.

Rezon

O ile to, jak często będziesz dostawał Poważne Rany zależy od Krzepy, Rezon określa ile Ran znieś twoje ciało zanim całkiem nie odmówi posłuszeństwa. Spójrz na liczby. Bohater o Rezonie 2 padnie po czterech Poważnych Ranach, zaś bohater o Rezonie 5 padnie dopiero po dziesięciu. Na którego byś stawiał?

Drugim ważnym aspektem Rezonu jest siła woli. Za każdym razem, gdy zostajesz poddany próbie woli – na przykład, gdy przychodzi ci stawić czoła Czarnoksiężstwu – musisz wykonać test Rezonu. Nieważne, jaki jesteś silny, zwinny czy nawet bystry. Jeśli brak ci twardości charakteru, jesteś niczym więcej niż miękkim ciapą.

Dowcip

Dowcip nie tylko odpowiada za pamięć i kojarzenie faktów, pozwala też schodzić z drogi niebezpieczeństwu. Za każdym razem gdy testujesz Aktywną Obronę, rzucasz Dowcip + Biegłość Obronna, co odpowiada twojej zdolności reagowania na niespodziewane bodźce. Dowcip przekłada się też na percepcję Bohatera, określając jego szansę dostrzeżenia, że ktoś usiłuje zamydlć mu oczy, wyciągnąć pieniądze z kieszeni, niepostrzeżenie zniknąć, wysunąć w dłoń nóż z rękawa, lub wpuścić kroplę trucizny do wina. Krótko mówiąc, wysoki poziom Dowcipu jest przydatny w niemal każdej sytuacji, a Bohater gracza, który zlekceważył Dowcip będzie chodził w kół-

ko, gdy tylko trafi na rondo, nie mówiąc już o dostrzeżeniu zasadzki jaka szykuje się na niego za najbliższym rogiem.

Animusz

Na pierwszy rzut oka, Animusz wydaje się najważniejszą Cechą ze wszystkich. W końcu określa ile Kości Akcji dostajesz w każdej rundzie i kiedy możesz działać. Nie przeceniaj jej jednak. Jeśli reszta twoich Cech niedomaga, to możesz działać siedemdziesiąt razy na rundę, a i tak w niczym ci to nie pomoże. Animusz daje okazje do działania, ale inne Cechy odpowiadają za to, czy te działania będą uwieńczone sukcesem.



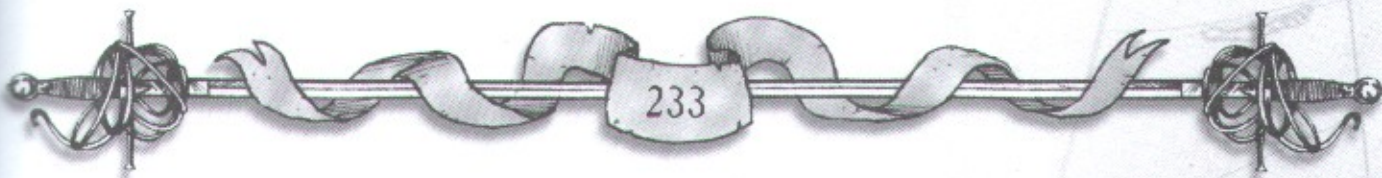
Umiejętności i Biegłości

Gdy skończyłeś z Cechami, pora zabrać się za Umiejętności i Biegłości. Umiejętności bardziej nawet niż Cechy określają twojego Bohatera. Zanim jednak zaczniesz cały swój potencjał inwestować w Umiejętności, posłuchaj rad, które pozwolą ci jak najlepiej wykorzystać punkty przeznaczone na stworzenie postaci.

Tworząc Bohatera spróbuj oprzeć się pokusie kupowania Biegłości Zaawansowanych. Zbyt łatwo jest wpakować całe mnóstwo punktów w jedną lub dwie Umiejętności zyskując dzięki temu możliwość bicia Hakiem, robienia Przepuszczenia i inne ciekawe efekty specjalne, ale smutna prawda jest taka, że decydując się na coś takiego, rezygnujesz z wszechstronności.

Bohaterowie, którzy kupują wyłącznie Umiejętności Wójenne ignorując talenta społeczne, są rzeźnikami a nie dżentelmenami. Gdy ktoś przygotowuje na nich zasadzkę, są bezbronni jak dzieci (rzuć okiem na biegłość Zasadzki - znajduje się pod umiejętnościami Przestępca i Szpieg). Są bez szans wobec najprostszych nawet wodacciańskich pułapek słownych i nie potrafią odróżnić awałońskiego Glamouru od inlandzkiego uroku.

Podobnie Bohaterowie, którzy będą inwestowali wyłącznie w Umiejętności Zawodowe znajdą się w poważnych opałach gdy przyjdzie im się zmierzyć z realiami na ulicach Thei. Dżentelmen musi być w stanie bronić swojego honoru, a także honoru tych wszystkich, których serca uprzednio podbił gładkimi słowami.



Zaszłości

Zaszłości to wątki poboczne. Są nitkami fabuły, które MG wprowadza do gry na twoją prośbę, a punkty, które na nie wydajesz, możesz traktować jak koszt uczestnictwa w fabule. Zaszłości są jak te odcinki twojego ulubionego serialu telewizyjnego, w których cała fabuła koncentruje się na jednej postaci. Za każdym razem, gdy pojawią się w grze, zapewnią nowe doświadczenia, dostarczając nowej wiedzy na temat twojego Bohatera i jego osobistego wątku.

Gdy zastanawiasz się nad wyborem Zaszłości, wymyśl kilka sposobów, na które może wpłynąć ona na twoją postać. Jeśli chcesz wziąć Sekretną Tożsamość, zastanów się, jak ją wprowadzić do gry. Czy to ty jesteś osobą o Sekretnej Tożsamości, czy też znasz czyjąś sekretną tożsamość? Być może wiesz, że biskup, który chrzczył króla był oszustem, co podważa prawa monarchy do tronu. Podsuń to MG jako możliwość ubarwienia twojej postaci, a on pewnie wymyśli jakiś sposób na połączenie tego, co wymyśliłeś ze swoimi pomysłami.

Wykorzystując Zaszłość miej na uwadze kilka rzeczy. Po pierwsze, pamiętaj, że sam o nią prosiłeś. To MG stworzył historię wokół Zaszłości, którą wybrałeś, ale ty dałeś mu podstawę. Jeśli chciałbyś mieć wpływ na to, jak rozwinie się wątek opleciony wokół Zaszłości, porozmawiaj ze swoim MG. Powiedz mu, jak chciałbyś żeby wyglądała rozgrywka, do której wybrałeś Zaszłości.

Po drugie, pamiętaj, że twoja Zaszłość może być osią fabuły każdej historii, ale nie zawsze będzie w centrum uwagi. Inni gracze z twojej grupy mają swoje własne i każda z nich raz na jakiś czas powinna znaleźć się na pierwszym planie. Tak naprawdę, to możesz wymyślić sposób na „wgranie się” do Zaszłości twoich współgraczy, pamiętaj tylko, że nie należą one do ciebie i będziesz w nich obecny jedynie pomocniczo, będziesz małą częścią większej historii, której głównym bohaterem jest ktoś inny.

Właśnie tak robi się to w większości książek fantasy i serialach telewizyjnych. Każda postać co jakiś czas ma swój własny wątek, a reszta jest dopisywana do tego wątku, służąc innym spojrzeniem na problem, albo też innymi umiejętnościami i zdolnościami przydatnymi w zaistniałej sytuacji. Po trzecie, zwracaj baczną uwagę na rozwój wydarzeń. Na ten przykład, nie zawsze jest mądrze finalizować Zaszłość. Nie tylko przestaniesz dostawać za nią dodatkowe punkty doświadczenia, ale będzie ci smutno, jak smutno jest wte-

dy, gdy ciekawa historia dobiega końca (pamiętasz ostatni odcinek swojego ulubionego serialu?). Z drugiej strony, niektóre Zaszłości nie współgrają nalczyć z całą historią, albo po prostu nie dają radości. W takim przypadku, pozbyć się ich. Powiedz swojemu MG, że nie bawi cię już twoja Zaszłość i pozwól mu ją zakończyć lub wymienić na nową. Pamiętaj, że jedynym co ogranicza wykorzystanie Zaszłości jest twoja wyobraźnia i chęć do ich rozgrywania.

Wreszcie, unikaj wybierania Zaszłości, którą tak naprawdę nie jesteś zainteresowany. Nie tylko wpakujesz swojego Bohatera w niechciane kłopoty, ale nie będziesz się przy tym dobrze bawił. Jeśli lubisz grę w której jest dużo miejsca na cięte riposty pomiędzy tobą a Łotrami, weź Rywala, ale unikaj tej Zaszłości, jeśli masz ochotę spędzać wieczory na walce. Jeśli czujesz, że najwięcej satysfakcji sprawia ci gra, w której nie ma miejsca dla mięczaków, wybierz Wendettę i obserwuj jak robi się coraz bardziej gorąco, jednak pamiętaj, że dokonując tego wyboru sam się prosisz o ostrą, bezpardonową jazdę.

Nie zapominaj też o tym, że Zaszłości można równie dobrze wykupić podczas gry, jak podczas tworzenia postaci. Możesz powiedzieć swojemu MG, że chciałbyś kupić Zaszłość, zapłacić jej koszt w Punktach Doświadczenia, po czym pozwolić mu wprowadzić ją do gry. Albo też, jeśli pojawi się BN lub wątek, który wydaje ci się idealnie dopełniać twoją postać, daj znać MG („Chcę żeby to ona była moją Nemezis!”). To zwykle ma miejsce, gdy dokona się już zdarzenie, dające początek Zaszłości (na przykład piratka, o której była mowa zatopi statek twojego Bohatera). Jeśli MG się zgodzi, wystarczy, że uiścisz koszt (również w PD) i to wszystko.

Jeśli więc szukasz sposobu na ubarwienie twojej postaci w „7th Sea” metodami jakie daje mechanika gry, zacznij od tego miejsca. Możesz wziąć Nemezis i w co drugiej przygodzie toczyć z nią walki, albo możesz wziąć Utraconą Miłość i spróbować ją odzyskać (lub pomścić jej śmierć, jeśli tylko on/ona jest martwa). Jeśli skłaniasz się raczej ku tajemnicom, wybierz Przekleństwo lub Pomyłoną Tożsamość, a każda z tych Zaszłości dostarczy ci zabawy podczas niezliczonych godzin gry.

Arkana: Cnoty Przywar

W skład Arkan wchodzi Przywary (heroiczne wady) oraz Cnoty (heroiczne zalety). Są tak pomyślane, by skłonić twoją grupę graczy do lepszego współdziałania w zespole.



Owszem, niektóre z Przywar mogą spowodować zgrzyty w grupie, ale żadna z nich nie została napisana z myślą o niszczeniu jedności drużyny i nie powinieneś ich w tym celu wykorzystywać. Uważamy, że Arkana to cenne narzędzia pomagające w grze. Przyjrzyjmy się wpieryw Przywarom, a potem przejdziemy do Cnót.

Po pierwsze, wolno mieć tylko jedną Przywarę. To zmusza do podjęcia decyzji, jaki aspekt postaci chcesz najmocniej wyeksponować. Ściśle mówiąc, zasada tylko jednej Przywary pozwala ci skupić się na charakterystycznych cechach postaci, a szczegóły pojawiają się same niejako przy okazji. Postaci rzadko od samego początku są obdarzone wyrazistą osobowością. Raczej, niczym dobre wino, stają się coraz bogatsze z upływem czasu. Jeśli wydaje ci się, że postać, z którą rozpoczynasz nową kampanię jest zbyt płaska, daj jej trochę czasu na nabranie kolorów, zanim porzucisz ją na korzyść nowej.

Po drugie, twoja Przywara nie zawsze ma na ciebie wpływ. Nie musisz odgrywać jej bez przerwy przez każdą chwilę twojego życia. Twój MG ma ograniczone zasoby, dzięki którym może uaktywniać Przywary i dobrze się zastanowi, zanim to zrobi. Mówiąc wprost, musisz się nią przejmować tylko wtedy, kiedy to naprawdę ważne. Twój MG będzie miał najprawdopodobniej dla twojej Przywary konkretne zastosowanie i da ci znać o swoich planach, gdy będzie ją aktywował. Przywary dają MG trochę dowolności w tym, kiedy je zechce włączyć do gry, więc przygotuj się, by okazać mu trochę zaufania, nawet jeśli nie będziesz przekonany co do jego planów. Pamiętaj, dostałeś za Przywarę 10 PB, a to przekłada się na sporo Umiejętności i Biegłości. Pamiętaj też, że nie musiałeś brać przywary, a jeśli się już na to decydujesz, sam prosisz się by MG wykorzystał ją przeciw tobie. Przywara Bohatera powinna móc doprowadzić do jego klęski, a nawet śmierci.

Wreszcie, jeśli taka jest twoja wola, możesz uniemożliwić MG aktywowanie Przywary. Musisz jednak w tym celu wydać Kość Dramy, co oznacza, że kosztuje cię to PD. Może to wyglądać, jakby MG kroził twoje punkty doświadczenia za brak zgody na odgrywanie wybranej wady, ale tak naprawdę, to ty sam kroisz własne PD.

A co z Cnotami? Zdajemy sobie sprawę, że wiele osób będzie postrzegało je jako kosztujące 20 PB (zamiast 10) ponieważ wzięcie Cnoty uniemożliwia wzięcie przywa-



ry, ale pomyśl dwa razy zanim uznasz, że nie warto. O ile Przywara obdarza cię dramatyczną wadą, z którą musisz się zmagać, Cnota pozwala Ci przekraczać swoje ograniczenia. Rzeczywiście jej wykorzystanie kosztuje PD, ma to jednak zapobiec nadużywaniu Cnoty. Ten koszt skłania do korzystania z Cnoty tylko w razie potrzeby, a nie za każdym razem, gdy tylko nadarza się okazja. Niektóre z Cnót, jak Pomysłowy czy Obdarzony Intuicją zostały stworzone specjalnie z myślą o nowych graczach. Nie ma nic złego w wykorzystaniu ich w charakterze podpórki – gdy poczujesz, że poradzisz so-



bie bez podpory jaką daje taka Cnota, nie weźmiesz jej pod uwagę przy okazji tworzenia następnej postaci.

Poza tym, jest coś niezwykle fajnego w dokonywaniu wielkich, bohaterskich czynów, których nie jest w stanie dokonać żaden inny członek drużyny. Niezależnie od tego, czy jesteś odporny na Lęk, czy też jesteś jednym z najlepszych Szermierzy na świecie – ta nisza jest twoja i nie wypełni jej żadna inna postać. Niektóre z Cnót pozwalają nawet na zwiększenie skuteczności innych Bohaterów.

Zanim więc przyzwyczaisz się do myśli, że Cnoty są zbyt kosztowne, albo bezużyteczne, wbij sobie do głowy – Cnoty czynią z ciebie Bohatera i pozwalają ci na robienie rzeczy, których nie dokona nikt inny, Inwestycja 10 PB w Cnoty to dobry interes.

Wprowadzenie dla doświadczonych graczy

Starego psa też da się nauczyć nowych sztuczek, ale uparciucha nie nauczysz niczego, niezależnie od jego wieku.
– Kevin Jones, awaloński kaper.

No dobra, jesteś więc doświadczonym graczem. Grałeś już w całe mnóstwo innych gier fabularnych i znasz wszystkie sztuczki. Pamiętaj jednak, że „7th Sea” wymaga specyficznego podejścia: ta gra nie polega na odgrywaniu postaci. Polega na odgrywaniu Bohatera.

Odgrywanie Bohatera

Czyli zasiadłeś już z resztą graczy i stworzyłeś postać, która dobrze współpracuje z grupą. Punkty Bohatera rozplanowałeś starannie i rozumnie, omówiłeś też z MG swoje Zaszczości i Przywarę, tak że może już znaleźć sposób na to, by włączyć je do przygotowywanej historii.

To była ta łatwa część. Teraz będziesz musiał zagrać tą postacią. Nie przejmuj się jednak, reszta niniejszej książki jest poświęcona temu, aby pokazać ci, jak wydobyć najwięcej z twojego Bohatera, mechaniki a nawet Mistrza Gry (ale nie mów mu, że Ci to zdradziliśmy!).

Fizyczność i wokalizacja

W filmach, każdy bohater ma coś, co odróżnia go od reszty obsady. Poza historią, w wyniku której znalazł się tu a nie gdzie indziej oraz wszelkimi ciekawymi wątkami, związanymi z jego postacią, ma pewną właściwość, która czyni go wyjątkowym, głębię, której postaciom drugoplanowym zwykle brakuje. Scenarzyści wyprawiają sobie żyły, poświęcają setki godzin na tworzeniu charakterystycznych cech i manieryzmów głównego bohatera, tak, aby były one dla odbiorców natychmiast rozpoznawalne.

W filmach kostiumowych (jak Trzej Muszkieterowie czy Maska Zorro) to szczególnie trudne, ze względu na przepaść kulturową pomiędzy widzami a postaciami. W końcu niewiele jest osób znających zwyczaje żołnierzy czy dworzan w siedemnastym wieku!

Ta sekcja napisana została z myślą o tym, by pomóc w przygotowaniu dwóch najważniejszych aspektów prezentacji twojej postaci – głosu i cech charakterystycznych – tak, aby mogła wspiąć się na wyżyny bohaterstwa i zapisać w pamięć na całe lata.

Znajdź głos dla swojej postaci

Każdy bohater ma szczególny sposób mówienia, intonację głosu lub powiedzenie, które należy do niego i tylko do niego. Inni mogą je powtarzać, być może on sam przejął je od kogoś innego, ale to w jego ustach brzmi wystrzałowo. Każdy pamięta słowa, które Inigo Montoya (hiszpański szermierz z „Narzeczonej Księżniczki”) planował wypowiedzieć, gdy spotka już Człowieka o Sześciu Palcach. Gdy opowiada swoją historię Człowiekowi w Czerni, wiemy, że opowiadał ją każdemu, z którym kiedykolwiek przyszło mu się pojedynkować. Oczywiście, w naszej przytomności historia przytaczana jest tylko jeden raz, gdyż powtarzanie jej w kółko rozwiałoby niewątpliwie część magii tej opowieści.

Do przykładów tego, co jako gracz możesz zrobić, by nadać wypowiedziom twojej postaci szczególny charakter, należą specyficzne powiedzenia („Pani, oczy twe są niby zachodzące słońca”) lub cytaty zaczerpnięte z książek z epoki. Akcentu powinno się używać tylko wtedy, gdy jesteśmy pewni, że damy sobie z nim radę. Nie ma nic żałośniejszego niż kiepski akcent. Chyba nie musimy tego przypominać, ale unikaj wszystkiego, co działa na nerwy innym graczom, na przykład wrzasków i pisków.



Największą korzyścią ze stworzenia nawyków językowych dla postaci jest to, że twój współgracz zawsze będzie wiedział, kiedy mówisz w jej imieniu. Są w trakcie gry takie chwile, kiedy musisz wyjść z roli i zapytać o coś MG lub innego gracza, lecz gdy „mówisz w imieniu postaci” pozostali wiedzą, że ją odgrywasz i jesteś otwarty na interakcję i pogaduszki z innymi postaciami. Nie muszą psuć nastroju, dopytując się, czy rozmawiają z tobą, czy z twoim bohaterem.

Podobnie jak w przypadku wielu innych elementów należnych postaciom, MG podobne cechy nada również wprowadzanym przez siebie BN-om. Jeśli sam nie do końca czujesz się na siłach, ucz się od niego. Było nie było, jest najlepszym wzorcem, do jakiego masz dostęp.

Fizyczność

Gdy już stworzysz głos dla swojego Bohatera, zacznij się zastanawiać nad jego „fizycznością” czyli językiem ciała. Każdy ma nawyki i twój Bohater wcale nie jest wyjątkiem. To jak wstaje, siada i się skłania może wiele powiedzieć na jego temat. Jeśli jest uczonym, pewnie trzyma szpadę inaczej, niż gdyby był szermierzem. Może rozmyślając zaciera ręce, a strapiiony przeczesuje długie włosy palcami. Czy impulsywna bohaterka zagryza wargę, powstrzymując się od rzucenia grubym słowem, czy tylko mruży oczy i patrzy wymownie?

Mowa ciała Bohatera służy do komunikowania się skrótami. Zamiast mówić „jestem śpiący” wystarczy, że po prostu ziewniesz. Zamiast mówić „jestem zdenerwowany” możesz bębnić palcami po blacie. Zamiast mówić „jestem zły” możesz przekazać ten stan ducha jednym długim, lodowato zimnym spojrzeniem. Im lepiej poznasz język ciała swojej postaci, tym bardziej przekonujący będzie twój Bohater.

Granie w tę samą grę

Gry fabularne to zabawa grupowa, w której kilku graczy dąży do osiągnięcia wspólnego celu. Ta definicja obejmuje nie tylko graczy grających swoimi postaciami. Znaczną rolę w utrzymaniu spójności rozgrywki pełni MG. Należy dopilnować, aby jeszcze przed rozpoczęciem kampanii gracze to zrozumieli i żeby byli przygotowani do wspólnych starań z MG o to, aby grając dobrze się bawili.

Niektórzy uważają MG za swojego przeciwnika, widzą w nim kogoś, kto przy każdej nadarzającej się okazji usiłuje zabić lub chociażby pognać postaci. Nie można zaprzeczyć, że niektórzy MG nie czynią wiele by podważyć takie opinie,

nieustannie nękać nieszczęsnych Bohaterów. To nie jest dobry sposób na prowadzenie kampanii. Jeśli postrzegacie waszego Mistrza Gry jako przeszkodę, której trzeba uniknąć lub przeciwnika, którego trzeba przechrzyć, będziecie sobie na każdej sesji skakali do gardeł. Kampania szybko zamieni się w niekończące się spory o interpretację zasad i wariacje na temat „ale przecież deklarowałem że szukam pulapek!”. Czy to brzmi jak dobry sposób spędzania wolnego czasu?

Aby tego wszystkiego uniknąć, gracze i MG powinni porozmawiać, zanim zaczną przygotowywać się do gry. Tak wcześniej jak to tylko możliwe, powinniście usiąść z waszym MG i zastanowić się nad tym, jaką kampanię chcielibyście rozegrać. Opowiadając innym na co macie ochotę i słuchając, co takiego najchętniej poprowadziłby wasz Mistrz Gry, możecie razem stworzyć zarys kampanii, która każdemu dostarczy dobrej zabawy. Będzie dowcipnie i heroicznie, czy też może w mrocznej atmosferze będziecie przedzierali się przez sieć intryg? Czy sceną dla waszych przygód będą pokłady galeonów unoszących się na morskich falach czy też rauty i bale na najświetniejszych dworach Thei? Podziel się z innymi tym, co masz na myśli. Opisz, jak postrzegasz świat „7th Sea” i jak chciałbyś żeby był przedstawiany w waszej kampanii. Następnie wysłuchaj tego, co do powiedzenia mają pozostali uczestnicy gry (w tym MG). Czy ich pomysły dadzą się pogodzić z twoimi? Czy w ramach jednej kampanii da się zrealizować wszystkie koncepcje? Jeśli nie, które z nich zdołają wciągnąć wszystkich zainteresowanych? Im więcej sobie nawzajem powiecie, tym łatwiejsze będzie zbudowanie czegoś, co rozpali wyobraźnię całej grupy.

Bardzo ważną rolę w tym całym procesie odgrywa tworzenie postaci. To, jakiego Bohatera chciałbyś stworzyć wiele mówi o tym, w jaką kampanię chciałbyś zagrać i daję twojemu MG wskazówki, na podstawie których może pisać dobre przygody. Jeśli tworzysz twardego Charta Morskiego, można śmiało założyć, że najchętniej spędzałbyś czas walcząc z okrutnymi piratami i straszными morskimi potworami na pokładzie jakiegoś dzielnego okrętu. Albo inaczej, możesz mieć ochotę na zagranie dystyngowanego, wyrafinowanego montenskiego arystokraty spędzającego czas na uprawianiu polityki z castilliańskimi dyplomatami lub starającego się nie dopuścić do planowanego w Eisen zamachu stanu. Obaj są Bohaterami świata „7th Sea”, ale wymagają kranćowo różnego podejścia i oprawy przygód.



Opowiedz swojemu MG o swoim Bohaterze. Opowiedz mu o jego mocnych i słabych stronach, w czym jest dobry, gdzie kryją się jego talenty. MG może dzięki temu prowadzić przygody, które uwydatnią jego mocne strony i nie będzie czuł się niepotrzebny. I tak samo, jeśli z wyprzedzeniem wiesz jak ma wyglądać kampania, możesz jej elementy i klimat wpleść w koncepcję postaci. W ten sposób nie utkniesz jako dyplomata na pirackim statku ani, jako inkwizytor, nie będziesz zawadzał grupie poszukującej wiedzy czarnoksiężkiej. Wiedząc, jak dopasować swojego Bohatera do innych elementów kampanii, gdy przyjdzie do grania będziesz mógł wycisnąć z niego jak najwięcej.

Ta sama zasada dotyczy wszystkich pozostałych graczy. Każda drużyna powinna być odpowiednio zrównoważona pod względem umiejętności i możliwości, ale też należy ją zjednoczyć wokół wspólnego celu. Wspólne obsadzanie ról oznacza, że MG musi zonglować specjalnościami i celami kilku różnych postaci, wystrzegając się faworyzowania i dbając o zachowanie tego, co w drużynie wspólne. Wzajemne starania o stosowną równowagę pomiędzy różnorodnością a jednomyślnością może znacznie ulżyć w pracy Mistrza Gry.

Nikommu nie uśmiecha się granie bezużyteczną postacią, niezależnie od tego, czy będzie to kolejny muszkieter, gdy w grupie jest ich na pęczki, czy też Vestemannavnjarski gladiator na przyjęciach wydawanych przez Króla Słońce. Upewnij się, że każdy ma rolę do odegrania, że jest w grupie miejsce, użyteczna funkcja specjalnie dla niego. Połącz tak różnorodne postaci jak tylko zdołasz, dbając przy tym o to, by w nadchodzącej kampanii mogły funkcjonować jako grupa. Czy przygody mają się rozgrywać na pokładzie pirackiego statku? Jeśli tak, dopilnuj by każdy Bohater miał powód, żeby nim płynąć i by był on częstym elementem gry. A może akcja rozgrywać się będzie na tyłach pałaców należących do znacznej Vodaccianskiej rodziny? Daj Bohaterom coś, dzięki czemu będą trzymali się razem nie gubiąc równocześnie swojej tożsamości.

Poczynienie takich przygotowań pozwala zachować w grupie indywidualność, bez poświęcania wspólnych celów. Sprawia, że każdy odgrywa charakterystycznego i wyjątkowego Bohatera, którym chce grać i chętnie wraz z nim przeżyje długą serię przygód. Sprawia też, że żadna z postaci w czasie kampanii nie stanie się zbędna i przez cały czas wszystkie będą mogły funkcjonować jako grupa. Kampania ze spójną fabułą, w której przez cały czas każdy ma swoją

rolę do odegrania (i co ważniejsze, każdy chce odegrać rolę) ma szansę wzbudzić zainteresowanie graczy na długo.

Opieranie się fabule

Krótko mówiąc, opieranie się fabule jest postawą aspołeczną. Ma miejsce wtedy, gdy postać i jej motywacja nie przystaje do pozostałej części grupy i pozostali w efekcie są zmuszani do robienia rzeczy, których robić nie chcą. Czasami kalkulowanie tego co zrobiłby lub czego nie zrobiłby dany bohater grozi przyćmieniem innych elementów kampanii. Nie pozwól, aby to miało miejsce.

Czytając powyższy akapit na myśl przychodzą słowa: „nie jestem palantem, więc nie zrobię niczego co by zepsuło kampanię.” Niestety, to nie takie proste. Opieranie się fabule rzadko spowodowane jest przez personalne widzimisię (choć to równie dobrze może kampanię zepsuć). Tak naprawdę, zwykle ma korzenie w absolutnie niewinnej chęci grania „dobrze”: czyli zgodnie z osobowością i zasadami etycznymi wyznawanymi przez Bohatera. Jeśli stworzysz postać pałającą żywą nienawiścią do Avalonu, będziesz chciał okazywać wrogość wszystkiemu, co avalońskie. Będziesz wyzywał avalońskich szlachciców na ubitą ziemię, wznosił toast na wieść o zatonięciu avalońskiego statku, kopał psy pochodzące z Avalonu, itp. Wszystkie te uczynki biorą się z absolutnie logicznego postępowania zgodnie z wartościami Bohatera.

Powiedzmy, że nasz antyavalonczyk jest członkiem grupy, która porywa arystokratę z dworu królowej Elaine. Arystokrata jest podejrzany o liczne odrażające zbrodnie i należy go postawić przed obliczem Imperatora Léona, aby mógł zostać osądzony. Pozostałe postaci poprzysięgły na honor, że dostarczą go do Montaigne. Wszystko idzie jak należy, póki arystokrata nie znajdzie się w rękach grupy. Antyavalonczyk uważa, że nie powinno się go zabierać do Montaigne - należy na miejscu zabić go jak psa. W końcu Léon tak czy owak skarże go na śmierć, a podczas długiej podróży więzień będzie miał rozliczne sposobności do ucieczki. Lepiej ubić go od razu i mieć sprawę z głowy. Inni członkowie grupy stanowczo się temu sprzeciwiają. Wypełnienie zadania jest dla nich sprawą honoru, a zresztą nawet jeśli arystokrata jest winny, nie im to oceniać i wydawać wyrok. W międzyczasie, grający antyavalonczykiem uznaje, że do jego postaci za nic nie pasowałoby dać się przekonać argumentom drugiej strony. I tak, pewnej nocy, gdy reszta grupy smacznie śpi, podkrada się do porwanego lorda i podcina mu gardło.



I mamy problem. To, co zaczęło się jako interesująca dyskusja zaowocowało wybrykiem, który potencjalnie może zrujnować całą kampanię. Zgłodzono bezbronnego więźnia. Antyavalonczyk popełnił morderstwo. Pozostali Bohaterowi będą musieli wytłumaczyć się przed swoim królem dlaczego zawiedli, a zakony rycerskie, do których należą, mogą pozbawić ich rang i zaszczytów. Aby do tego nie dopuścić muszą zabić antyavalonczyka, lub przynajmniej pojmać go i postawić przed sądem. Postąpienie w inny sposób byłoby wykroczeniem przeciwko koncepcji ich postaci, co w efekcie przekłada się albo na zaatakowanie antyavalonczyka albo na wyrzucenie do śmieci w imię jedności grupy tego, w co wierzą Bohaterowie. I tak oto doszliśmy do punktu, w którym postaci skaczą sobie wzajemnie do gardeł, bo jeden z graczy przedłożył swój interes nad interesy reszty. Takie urazy rzadko pozostają tylko w świecie gry.

Recepta na uniknięcie takich sytuacji jest prosta: nie zaturowaj atmosfery. Nie działaj destrukcyjnie tylko dlatego, że to „zgadza się z twoją koncepcją postaci” i nie zmuszaj

innych graczy, żeby albo puścili płazem twoje postępowanie albo zabili twoją postać, bo to zgadza się z ich koncepcją. Miej świadomość, gdzie jest granica i pilnuj się, abyś nigdy jej nie przekroczył, ty ani twój Bohater.

To nie oznacza, że grupa musi być całkowicie wolna od konfliktów. Wręcz przeciwnie wiele spośród najbardziej pamiętnych i najbardziej satysfakcjonujących doświadczeń w grach fabularnych ma miejsce gdy między Bohaterami dochodzi do sporów na tle moralnym czy etycznym. Póki wiesz jak daleko możesz się posunąć i póki nie dochodzi do drastycznych rozstrzygnięć, nie miej oporów przed wchodzeniem w spór z resztą Bohaterów z drużyny.

Wracając do przykładu z antyavalonczykiem, taki Bohater mógłby z pasją spierać się z towarzyszami, przekonując ich, iż więzień jest zbyt niebezpieczny, by pozwolić mu żyć. Mógłby prosić samego l'Empereura o karę śmierci dla więźnia. Mógłby nawet „dopuścić” by więzień wpadł w ręce swoich wrogów, którzy z całą pewnością nie pozostawiliby

go przy życiu. Może działać na wiele sposobów, z których żaden nie doprowadzi do takiego rozłamu w grupie jak czyn otwarcie antagonistyczny.

Pogłębianie wizerunku odgrywanego Bohatera to świetna zabawa. Pamiętaj jednak cały czas o historii, której wraz z resztą postaci jesteś częścią i staraj się ją wzbogacić, zamiast się jej opierać. Im łatwiej będziesz w stanie uporać się z różnicami pomiędzy twoim Bohaterem a fabułą, czyli im częściej będziesz potrafił znaleźć kompromis pomiędzy odgrywaniem swojej postaci bez rozbijania wszystkiego dookoła, tym więcej radości dostarczy wszystkim kampania.

Opieranie się stereotypowi

W grach fabularnych, jak w każdym twórczym medium istnieje tendencja do posługiwania się stereotypem. Wybranie postaci charakterystycznego typu daje natychmiastowe poczucie przynależności. Gry fabularne są szczególnie narażone na operowanie stereotypami, bo nie trzeba przejmować się gustem milionów czytelników czy widzów i śmiało można sobie pozwolić na „Ha ha! Jestem królem piratów! Szukam przygód, bujam się na kandelabrach, a wszystkie przeżarte szkorbutem psy, które wejdą mi w drogę posyłam na dno morza!” Świadcami tego będą tylko twoi znajomi, z którymi spotykasz się w celu dobrej zabawy. Czasami fajnie jest bawić się banałem a gry fabularne dają po temu doskonałą okazję.

Przychodzi jednak taka chwila, w której każdy obdarzony choćby szczyptą wyobraźni zaczyna się nudzić tymi samymi schematami powtarzanymi w kółko. Szlachetni muszkietierowie i podstępni dworacy to znane i wypróbowane typy postaci, ale jeśli chcecie podtrzymać zainteresowanie grą, potrzeba czegoś więcej. Nie musi to być nic wyjątkowego, Czasami, żeby odróżnić twojego Bohatera od całej reszty wystarczy jeden charakterystyczny element.

Najczęściej wystarczy jeśli Bohater będzie się wyróżniał w jednym jedynym aspekcie. Wybierz cechę lub nawyk, która zupełnie nie przystaje do stereotypu i wpasuj ją w postać. Jeśli twój Bohater jest olbrzymim usuryjskim drwalem, wymyśl, że gra na fujarce. Jeśli jest wątlwym arystokratą, postanów, że ma słabość do krwawych igrzysk. I nagle płaska, papierowa postać nabiera intrygującej osobowości.

Z drugiej strony, nawet najoryginalniejsza postać ma w sobie odrobinę stereotypu. Ludzie opowiadają sobie historię od tak dawna, że naprawdę trudno wpaść na coś prawdzi-

wie oryginalnego. Archetypy są użyteczne i w żadnym razie nie należy zupełnie z nich rezygnować. Jeśli spróbujesz stworzyć Bohatera odstającego zupełnie od powszechnie przyjętych norm, wyjdzie z tego niestrawny potworek. Zamieniony w trytona (ale już mu lepiej) jednonożny alkoholik – albinos w randze inkwizytora stanie się wyłącznie obiektem niewybrednych dowcipów i nie będzie z niego wielkiego pożytku. Na pewnym poziomie odpowiednia dawka stereotypu jest nieunikniona.

Sztuka polega na tym, żeby stereotyp wykorzystać w procesie tworzenia, a nie starać się weń wpasować efektu końcowego. Myśl o stereotypie jako o szkieletcie na którym opierasz swoją postać, nagich kościach, które musisz przyoblec w ciało i natchnąć duchem by ożyły. To daje ci dobry początek - podstawowy wzór, na podstawie którego możesz zbudować coś własnego. Zaczynaj od czegoś, czym chciałbyś zagrać - może od wspomnianego pirata, lub od grenadiera w królewskiej służbie. Następnie dodawaj kolejne elementy, warstwa po warstwie. Zapytaj sam siebie, dlaczego twój Bohater znajduje się w takiej sytuacji, w jakiej się znajduje. Znajdź powody dla jego aktualnego stanu. To może wydawać się banalne, ale w znacznej mierze przyczynia się do stworzenia wiarygodności postaci. Czyli jest w królewskiej straży przybocznej: zapytaj, dlaczego. Może jego ojciec był w straży, a on poszedł w jego ślady. W takim przypadku, zastanów się, co czuje do swojego ojca? Czy spogląda na niego jako na wzór i wybiera życie bohatera, bo chciałby być taki jak on? A może nie miał wyjścia, został przymuszony przez ojca do czegoś, czego nigdy tak naprawdę nie chciał? Gdy poświęcasz czas, aby zastanowić się nad tymi pytaniami, czynisz wiele aby twój Bohater nie był jak od sztancy.

Idąc tym tropem, zastanów się, w jaki sposób twoja postać mogłaby się odróżniać od stereotypu. Pomyśl o cechach, jakie wydają się z tym stereotypem nierozdzielnie związane, po czym nadaj mu inne. Ludziom muszkietierowie kojarzą się z szaleńczą odwagą i nadzwyczajną biegłością w walce na szpady. Ale co by się stało, gdyby twój muszkietier nie przepadał za rozlewem krwi? Może zamiast tego wolałby z kłopotliwych sytuacji wychodzić obronną ręką dzięki dowcipowi i giętkiemu językowi? Wykorzystując takie z góry przyjęte opinie możesz dać swojemu Bohaterowi unikalny rys, z którym trudno konkurować (dajesz mu też potencjalną przewagę nad wrogami - jeśli wie, czego się będą po nim spodziewać, może ich zaskoczyć w najbardziej sprzyjającym momencie).



Obmyślając charakterystyczne cechy postaci, unikaj wtykania ich przypadkowo. Nie dodawaj swemu Bohaterowi ozdóbki tylko dlatego, że przydałby się jakiś ozdóbki. To niepoważne, sztuczne i wcale nie polepsza końcowego rezultatu. Znowu, spróbuj zastanowić się nad motywacją postaci, nad tym dlaczego ta właśnie cecha by do niego pasowała. Jeśli nosi zawsze pióro w kapeluszu, powinien mieć po temu jakiś powód. Jeśli nie lubi koloru niebieskiego, pewnie istnieje dla tej antypatii jakieś uzasadnienie. Jakikolwiek by nie były przyczyny, dla których twoja postać ma swoje małe dziwactwa, powinna być rozsądna i zrozumiała. Jeśli kiedyś o mały włos się nie utopił, na miejscu będzie strach przed wodą. Jeśli dorastał w okupowanej osadzie, zapewne będzie żywił nienawiść do nacji, z której wywodzili się okupanci. Prawdziwa motywacja sprawi, że twój Bohater będzie prawdziwą postacią, a nie tylko garścią cech.

Pytania, na które twój Bohater potrafi odpowiedzieć

Można śmiało założyć, że większość z nas nigdy nie toczyło pojedynku na śmierć i życie, ani nie skakało z rei mając pod sobą burzliwą morską toń, żarłocznie wyciągającą w naszym kierunku jezory fal. Twojej postaci jednak taka sytuacja mogła się przydarzyć i całkiem prawdopodobne, że czegoś się dzięki temu doświadczeniu nauczyła. Gdy odgrywasz biegłego szermierza, masz prawo oczekiwać, że MG ostrzeże cię, gdy będziesz chciał zrobić coś, na co żaden pozostający przy zdrowych zmysłach szermierz by się nie powążył, albo że podpowie ci, gdzie najlepiej ustawić się podczas zbrojnej utarczki. Czarnoksiężnik powinien wiedzieć, że za to, co właśnie zamierza zrobić, może zapłacić życiem - ma za sobą lata nauki, której celem było między innymi zapoznanie go z takimi sytuacjami.

Dlatego też, jeśli nie jesteś całkiem pewien, czy to, co masz zamiar za chwilę zrobić jest najmądrzejszą rzeczą na świecie, poproś o radę MG. Sformułuj pytanie w podobny sposób jak: „Czy mój Bohater wie, jakie jest najlepsze miejsce do powstrzymania zabójców?” i pozwól MG zdecydować. Ten może uznać, że twoja postać nie ma wystarczającego doświadczenia w tej materii by znać odpowiedź na to pytanie, albo może poprosić cię o test Dowcipu + Taktyki zanim odpowie. Założenie jest takie, żeby pozwolić MG na robienie tego, co do niego należy. Jeśli stwierdzi, że nie znasz odpowiedzi na pytanie, to jej nie znasz i już. I pamiętaj, że jeśli nie będziesz zadawał pytań w sposób natarczywy, twój MG będzie bardziej skłonny do współpracy.

Ostateczna decyzja należy do MG. To on jest tym, który dołożył starań by napisać i poprowadzić przygodę, przy czym nie ma okazji, żeby sobie pograć, więc nie sprawiaj, że prowadzenie będzie dla niego ciężkim doświadczeniem.

Improwizowanie szczegółów

Gracz: *Dobra, to ja skoczę łapiąc się żyrandola... hmm... jest tam żyrandol? Nie mówileś.*

MG: *Cóż, nie zauważyłeś go wcześniej, ale skoro o tym wspomniałeś, faktycznie, widzisz żyrandol.*

Jeśli chcesz zrobić coś w rodzaju złapania stojącej na blacie butelki by przywalić nią w komuś w głowę (lub skakania na żyrandolu) i nie jesteś pewien, czy niezbędne atrybuty są w zasięgu ręki, tak czy owak zakomunikuj swój zamiar MG. W „7th Sea” kładziemy nacisk na dramatyzm, a nie przejmujemy się szczegółami. Pamiętaj jednak, że w swoich oczekiwaniach powinieneś zachować zdrowy rozsądek. Inną rzeczą jest złapanie butelki stojącej na barze, a inną znalezienie w ciemnej uliczce naładowanego działa, gotowego, by skierować je w stronę pościgu. Zakładaj obecność rzeczy mających dobre uzasadnienie by znajdować się pod ręką, gdy ich potrzebujesz. Wóz załadowany beczkami jest jak znalazł podczas ucieczki przed strażą miejską, zaś żyrandol lub kotary idealnie wkomponują się w scenerię walki w sali balowej.

Nie obawiaj się zadać MG pytania w chwili, gdy masz pomysł, który chciałbyś wpleść w fabułę. Na przykład, gdy na szlaku napotykacie zubożalego castilliańskiego szermierza, idealna wymiana zdań między tobą a twoim MG mogłaby wyglądać w ten sposób:

Ty: *Rozpoznaję go?*

MG: *Hmm. Pewnie. A któż to taki?*

Ty: *Cóż, wygląda mi na mojego dawnego nauczyciela szermierki, ale co on robi tak daleko od domu ubrany jak włóczęga?*

MG: *Dobra, to zapowiada się nieźle.*

Takie podejście wymaga zaufania, nie nadużywaj więc tego przywileju. Jeśli twój MG odpowie: „Nie, jak się bliżej przyrzyć, to on wcale nie przypomina twojego nauczyciela szermierki”, odpuść sprawę. Twój MG ma pewnie lepszy pomysł związany z postacią szermierza.

To nie jedyny sposób w jaki możesz współuczestniczyć w tworzeniu opowieści. Mogłeś sobie wymyślić, że twoja Nemezis



to castilliański grand znęcający się nad podległymi mu chłopami. Póki MG nie wprowadzi tej postaci do swojej kampanii, masz przestrzeń do manewru. Możesz trafić na wywyższającego się Avalońskiego szlachcica, który robi na tobie wrażenie największego palanta w całej Thei i zdecydować z miejsca, że będzie z niego znacznie ciekawsza Nemezis niż ze wspomnianego granda. Zapytaj się wtedy MG: „Znienawidziłem faceta od pierwszego wejrzenia. Może to on być moją Nemezis?” Jeśli twój MG na to przystanie, zmień szczegółów odpowiedniej Zaszłości. Jeśli pielęgnowanie nienawiści do wrogów i psucie im szyków nie dostarcza ci zabawy, „7th Sea” nie spełnia swojej roli i powinieneś porozmawiać z MG, żeby wspólnie znaleźć receptę na poprawę sytuacji.

Badź gotów na dobrą zabawę

Wreszcie, pamiętaj, że siedzisz przy stole z przyjaciółmi i tak jak pozostali, jesteś tu po to, żeby dobrze się bawić. Jeśli jakakolwiek zasada (lub też cały szereg zasad) przeszkadza wam w dobrej zabawie, wyrzucie ją i grajcie dalej po swojemu. Zasady gry zostały skonstruowane właśnie z myślą o tym. W końcu, wszystko sprowadza się do tego, żeby wyznaczyć Poziom Trudności, rzucić kostkami i sprawdzić, czy wypadło wysoko czy nisko. Nie daj się wpłatać w spory na temat tego, której zasady użyć. Po prostu grając spędzaj czas najlepiej jak się da.

Postowie

John Wick

Ktoś kiedyś powiedział, że książki pisze się po to, żeby w posłowniu móc powiedzieć różnym ludziom, jak wiele dla nas znaczą. Zanim przejdę dalej, chciałbym wszystkim podziękować, żeby potem, jak już książka zejdzie z drukarni, nie zostać obrzucony jajami.

Specjalne pozdrowienia dla wszystkich fanów, którzy życzyli mi szczęśliwej drogi gdy opuszczałem Rokugan i czekali cierpliwie, żeby przekonać się, co takiego porabiałem przez cały rok. Oto i jest, ludzie: najlepsze, co mogłem zmieścić na 512 stronach. Nie zasługujecie na nic słabszego.

Nie potrafię powiedzieć wystarczająco dużo dobrych rzeczy o ludziach, dzięki którym ten projekt ujrzał światło dzienne

Wszyscy oni (wymienieni są na stronie tytułowej - poczytajcie ich nazwiska) pracowali diabelnie ciężko, żeby Thea nabrała kształtu. Jak zwykle, to w żadnym razie nie jest „Gra Johna Wicka”, to „Gra AEG”.

Wielkie, serdeczne pozdrowienia dla „Sea Dogs” (Chartów Morskich) zespołu szantowego, z którym kiedyś śpiewałem. Wszyscy czegoś mnie nauczyliście. Nawet, jeśli to nie ma nic wspólnego z tą książką, zawdzięczam wam więcej, niż mogę powiedzieć. Nie tylko niektórym z was, wam wszystkim.

Podziękowania dla Jean-Marie. Jeśli poszukasz uważnie, dowiesz się, jak ci podziękowałem. Choć tyle pisarz może zrobić dla przyjaciela.

I wreszcie, dzięki dla mojej siostry Julie, która wciąż przypomina mi dlaczego wierzę w to, że bohaterowie nie są relikta-
mi przeszłości i że są o wiele bliżej nas, niż nam się wydaje.

* * *

Opowiadamy historie o bohaterach, aby pamiętać, iż my także możemy być wielcy.

To cytaty wzięte z innej gry, którą napisałem. Zapamiętajcie go. Za chwilę się przyda.

Ta książka sprawiła mi osobliwy problem. Bo widzicie, mam pewne zasady, co do dedykacji: nie dedykuję książek nikomu, kto tego nie zauważy. W ciągu swojego życia napiszę niewiele książek, co oznacza, że tych dedykacji też nie będzie dużo i jeśli poświęcę nawet jedną z nich dla kogoś, kto już leży w grobie, to będzie się równać zmarnowaniu szansy na zadedykowanie książki komuś, kto ten fakt doceni.

Niemniej niniejszą książkę chciałbym zadedykować całej grupie osób: Aleksandrowi Dumas, Errolowi Flynnowi, Douglasowi Fairbanksowi (juniorowi i seniorowi), Basilowi Rathbone, Georgowi Lucasowi i Williamowi Goldmanowi. Niestety, nie sądzę, aby którykolwiek z nich zobaczył kiedyś tę dedykację. Nawet pan Lucas i pan Goldman. Gry fabularne mają ściśle ograniczone grono odbiorców. Pewnie nocy rozmyślałem nad tym moim małym problemem, mając świadomość, że coś muszę napisać. Siedziałem całą noc, próbując wyrazić, co chciałem osiągnąć pisząc tę książkę. Wtedy, trafiło mnie jak uderzenie pioruna. Skoczyłem na równe nogi, włączyłem komputer i zacząłem pisać.



Gdy jesteśmy dziećmi, łatwo nam jest wierzyć w bohaterów. Świat jest prosty, czarno-biały i wiemy że zadaniem Tych Dobrych jest bronić zwykłych ludzi przed Tymi Złymi. Niestety dorastamy, idziemy do szkoły, dostajemy w skórę od silniejszych od siebie, płacimy podatki i dorosłym głosem przekonujemy sami siebie, że świat nie jest czarno-biały, a składa się z odcieni szarości.

Najuczciwsza część mnie wierzy, że są na świecie Ci Żli i że obowiązkiem Tych Dobrych jest wymierzyć im sprawiedliwość. Naprawdę wierzę, że każdego dnia, każdy z nas ma okazję do bycia bohaterem. Niezależnie od tego, czy bohaterstwem będzie kupienie kanapki za parę groszy facetowi stojącemu na rogu, odwiezienie pijanego kolegi do domu czy po prostu spuszczenie manta oprychowi, który znęca się nad słabszym, to okazja ku temu, by uczynić świat choć odrobinę lepszym miejscem.

W każdej chwili każdego dnia musisz decydować, którego ze swoich wewnętrznych głosów będziesz słuchał. W tej właśnie chwili mały dzieciak, który wciąż tkwi głęboko w tobie, krzyczy, żebyś zwrócił na niego uwagę. Chce, żebyś uwierzył.

Za każdym razem, gdy tracę ten głos, zwracam się ku ludziom, których wymieniłem na początku tego małego eseju. Czytam „Trzech Muszkieterów” albo „Szkarłatnego Kurzyślepa”. Włączam telewizor i oglądam Gwiazdne Wojny albo Narzeczoną Księcia. Cynik w mojej głowie powtarza, że nie zdołam ocalić świata, ale dzieciak w moim sercu mówi, że mogę uczynić różnicę, nawet, jeśli to będzie tylko mała różnica.

I oto jest. Moja dedykacja. Nie dla Dumasa i spółki, ale dla tego małego dzieciaka w twoim sercu. Krzyczy już tyle lat, że aż zachrypl, ale nigdy w ciebie nie zwątpił.

Nie wąż się zwątpić w niego.

Do następnego spotkania.

-JW.

Jennifer Wick

Któż nie kocha piratów? Pewnie, byli złoczyńcami i łajdakami, a poważni kupcy z ich epoki przepadali za nimi tak samo, jak dziś przepadamy za wirusami komputerowymi, ale z per-

spektywy czasu wiele rzeczy widać w łagodniejszym świetle. Tworzymy swoje własne mity, wybieramy sobie własne bajki. I tak wyobrażamy sobie piratów-dżentelmenów, uchylających kapelusza przed „goszczącymi” na ich statkach damami, wyobrażamy sobie wielkie balce, na których każdy wyglądał precudnie, a mówił przepięknie i wyobrażamy sobie szarmanckich rozbójników, którzy rabowali w imię sprawiedliwości i z błyskiem w oku. Tworzymy swoje własne mity: banita staje się bohaterem, bohater staje się nami, o krok ponad pospolitą, o długość miecza dalej niż zwyczajność.

Przy odrobinie szczęścia, „7th Sea” pomoże ludziom marzyć na głos w otoczeniu grupki bliskich przyjaciół.

Chciałabym podziękować moim rodzicom, mojej siostrze Rebecce i reszcie rodziny za lata ofiarowywanego mi wsparcia. Dziękuję moim przyjaciołom - Sylvii, Alvi, Arwen, Tinie, Andri, Bonnie, Jeffowi i Kai (w porządku chronologicznym) plus całej reszcie ludzi z House Wanderer, gdziekolwiek by teraz nie byli - za inspirację. I wreszcie dziękuję mojemu mężowi Johnowi za to, że powiedział „Zawsze chciałem napisać grę o piratach” dokładnie we właściwym czasie, w najlepszym dniu żeby rozpuścić to całe radosne szaleństwo.

-JW.

Kevin Wilson

Najważniejsze na sam początek. Chciałabym zadedykować swoją część tej książki Mamie i Tacie. Dziękuję za wszystko, co dla mnie zrobiliście!

Dziękuję też wszystkim w AEG za danie mi szansy na pokazanie, do czego jestem zdolny i dziękuję rozlicznym przyjaciołom wspierającym mnie pomysłami, krytyką i tłumaczeniami.

Chciałbym napisać tu kilka mądrych słów, ale że nie bardzo mam takie słowa na podporządku, musicie zadowolić się mądrością, która trafiła mi się kiedyś w ciasteczku z wróżką:

„Cuda świata są piękne tylko wtedy, kiedy potrafisz je dostrzec. Twoje szczęśliwe liczby to 2 6 13 21 42 67.”

Do zobaczenia.

-KW



Dodatek A: Glosariusz

Akcja: Pojedyncze działanie podjęte przez postać podczas Fazy. Bohater może w ciągu Rundy podjąć ilość Akcji równą swojemu Animuszowi.

Aktywna Obrona: Akcja, która usuwa Bohatera z linii udanego ataku (z tego powodu testuje się ją już po tym, jak atak doszedł celu). Aktywna Obrona Bohatera równa się jego Dowcipowi + Biegłość Obrony; PT dla Aktywnej Obrony jest równy wynikowi Testu Ataku.

Animusz: Cecha określająca styl postaci; na początku każdej Rundy, Bohater rzuca tyłoma Kośćmi Akcji, ile wynosi jego Animusz.

Arkanum: Określenie jednej z dwudziestu dwóch Kart Większych z wodacciańskiej talii Sorte, a także Przywara lub Cnota dostępna dla Bohatera na początku gry; rodzaj aury jaśniejącej wokół głowy Bohatera i widocznej tylko dla Wiedźm.

Biegłości: Wiedza i wprawa uzyskiwane dzięki poznawaniu Umiejętności.

Biegłość Obrony: Biegłość dzięki której Bohater może unikać ciosów przeciwników.

BN: Bohater Niezależny. To postać, której rola nie jest odgrywana przez żadnego z Graczy, a przez Mistrza Gry.

Cecha: Słowo określające jakiś fizyczny lub mentalny aspekt postaci. Każda Cecha ma swój Poziom: im wyższy Poziom, tym mocniejsza Cecha. Pięć Cech to: Krzepa, Gibkość, Rezon, Dowcip i Animusz.

Dodatkowe Podbicie: Zmniejszenie Poziomu Trudności testu o 5 punktów.

Dowcip: Cecha określająca, jak szybko Bohater potrafi myśleć i reagować. Wykorzystywana przy testach Obrony Pasywnej a także przy testach zależnych od inteligencji i pamięci.

Faza: Jedna dziesiąta Rundy.

Gibkość: Cecha określająca koordynację ruchów postaci; wykorzystywana do określenia szansy trafienia przeciwnika.

Kości Akcji: Kostki, które odpowiadają Akcjom Bohatera podczas danej Rundy. Wynik na każdej z kości określa, w której Fazie Bohater może podjąć Akcje.

Krzepa: Cecha określająca siłę postaci; wykorzystywana do określania współczynnika obrażeń oraz przy Testach Zranienia.

Mistrz Gry (MG): Gracz prowadzący. Nie odgrywa żadnego z Bohaterów, ale wciela się we wszystkie inne postaci, które gracze napotkają w Thei.

Pasywna Obrona: Oparty na Biegłości Obrony PT testu od którego zależy, czy postać zostanie trafiona przez przeciwnika. Wzór na określenie Pasywnej Obrony to $5 + (\text{Biegłość Obrony} \times 5)$.

Podbicie: Gdy MG ustali PT, gracz może zdecydować Podbić to PD o wybraną wielokrotność 5. Za każde 5 punktów o które gracz podbije PT, podnosi się skala sukcesu.

Postać: Zbiór słów i liczb przedstawiających osobę. Istnieje pięć rodzajów postaci: Bohaterowie, Lotrzy, Poplecznicy, Draby i Bohaterowie Niezależni.

Poważna Rana: Poważne zranienie będące rezultatem nieudanego Testu Zranienia.

Powierzchnowa Rana: Zranienie mniejszej wagi. Za każdym razem gdy Bohater zostanie Powierzchnie Ranny, musi wykonać Test Zranienia (wykorzystując Krzepę) którego PT jest równy sumie punktów otrzymanych Ran Powierzchnowych.

Poziom Trudności (PT): Liczba określana przez MG za każdym razem, gdy Bohater deklaruje akcję. Im wyższy PT, tym trudniejsza akcja.

Poziom: Liczba, zwykle pomiędzy 1 a 5 odpowiadająca danej Cechie lub Biegłości. Im wyższy Poziom, tym silniejsza Cecha lub Biegłość.



Reputacja: Sława (bądź niesława) Bohatera określana liczbą od -30 do 100. Za każde 10 Punktów Reputacji (pozytywnych bądź negatywnych) postać otrzymuje jedną Kość Reputacji, z której może skorzystać przeprowadzając Akcje Reputacji.

Rezon: Cecha określająca wewnętrzną siłę Bohatera; Gdy Bohater otrzyma tyle Poważnych Ran ile wynosi jego Rezon, jest Półżywy, zaś gdy ilość Poważnych dorówna dwukrotnemu poziomowi Rezonu, pada Nieprzytomny.

Rundy: Służą do odmierzania czasu. Każda runda trwa około 10 sekund, ale jeśli MG uzna to za stosowne, może trwać dłużej lub krócej. Runda dzieli się na 10 Faz.

Test: Rzut kostkami, od wyniku którego zależy czy akcja się powiedzie, czy nie.

Test Prosty: Akcja, której wynik zależy wyłącznie od wprawy i kwalifikacji Bohatera.

Test Przeciwny: Ma miejsce, gdy bohater podejmuje akcje, której jego przeciwnik stara się aktywnie opierać.

Test Spostrzegawczości: MG poprosi o Test Spostrzegawczości za każdym razem, gdy zechce sprawdzić, czy Bohaterowie dostrzegli coś, co nie jest widoczne na pierwszy rzut oka, na przykład zamaskowaną zapadkę, mającą na horyzoncie okręt lub zakurzony hieroglif. Test Spostrzegawczości to zwykły test Dowcipu, do którego dodaje się jedynie kostki Zalet w rodzaju Wyostrzonych Zmysłów, stworzonych specjalnie z myślą o Testach Spostrzegawczości.

Test Zranienia: Za każdym razem, gdy Bohater otrzyma Powierzchną Ranę musi wykonać Test Zranienia: rzuca ma swoją Krzepę przeciwko PT równemu sumie otrzymanych Powierzchnych Ran.

Umiejętność: Słowo opisujące nabytą przez postać wiedzę. Wszystkim Umiejętnościom towarzyszą Biegłości, będące „pod-umiejętnościami” lub „specjalnościami”. Umiejętności nie mają Poziomów, ale Biegłości już mają.

Zaszcłość: Nerozwiazane wątki z przeszłości Bohatera, od czasu do czasu powracające by zatruwać mu życie.

Zatrzymaj i Odrzuć: Gdy Bohater podejmuje Akcję, gracz rzuca kilkoma kośćmi. W całej książce liczba kostek jest określana według wzoru „A+B”, gdzie „A” jest liczbą kości, które może zatrzymać (sumując wyniki) a „B” jest liczbą kości, które musi odrzucić (ich wyniki nie dodają się do sumy).

Dodatek B: Wymowa

Poniższe wskazówki co do wymowy nie są w żadnej mierze kompletne. Mogą służyć jedynie jako szybka pomoc, która może dać ci pojęcie, jak wymawiać nazwiska i nazwy miejsc. Obszerniejsze wskazówki co do wymowy zostaną zawarte w dodatkach dotyczących poszczególnych nacji.

Avalon

Najstarszym językiem Avalończyków jest kymryjski. Wywodzi się z niego wiele nazw – mogą one na pierwszy rzut oka prezentować się dziwnie, ale gdy raz już poznasz zasady rządzące tym językiem, wymowa nie będzie sprawiała problemów.

Samogłoski

W kymryjskim samogłoski zawsze są długie, a akcent nieodmiennie kładziemy na przedostatnią sylabę.

w: jest samogłoską, wymawianą jak „ó”

Spółgłoski

c: wymawia się zawsze jak „k”

dd: jak wymawiane z przydechem angielskie „th”

f: wymawia się jak „w”

ff: wymawia się jak „f”

ll: to głoska spotykana tylko u Avalończyków. Oprzyj język na zębach i lekko dmuchając powiedz „l”

Na Avalonie mówi się również językiem avalońskim, którego wymowa jest zbyt nieregularna, by dało się ją zmieścić w skróconej tabeli, zwłaszcza, że każdy region wyspy wymawia te same wyrazy inaczej. Przyjmij, że wymowa avalońska jest odpowiednikiem języka angielskiego, którego z pewnością liźnałeś chociaż w szkole.





Castille

Słówek wstępu: Słowo „Castille” (kas-ti-ja) jest obcojęzyczną formą „Castillo” (kas-ti-jo) co oznacza „Zamek”. Castillianie nie są zachwyceni, gdy przekręca się nazwę ich ojczyzny.

Samogłoski

Akcent języka castillińskiego pada na ostatnią sylabę, jeśli wyraz kończy się na spółgłoskę (oprócz „n” i „s”). W wypadku, gdy kończy się samogłoską, akcentujemy przedostatnią sylabę.

Samogłoski wymawiamy jak w języku polskim.

Spółgłoski

b/v: castilliańskie „b” i „v” brzmią niemal identycznie.
c: wymawiamy jak polskie „k”, chyba, poprzedza samogłoski „e” lub „i” – wówczas wymawiamy jak „s”
ch: wymawiamy jak „cz”
g: wymawia się jak polskie „g”, chyba, że poprzedza samogłoski „e” lub „i” – wówczas zmienia się w „h”
h: jest literą niemą.
j: wymawiamy jak „h”
ll: wymawia się jak miękkie „dź”
ñ: wymawia się „ń”
qu: wymawia się „k”
z: wymawia się jak angielskie „th”

Eisen

Samogłoski

Wyrazy eisenkie prawie zawsze akcentuje się na pierwszą sylabę

ä, äh: ułóż usta, jakbyś chciał powiedzieć „i”, ale wymów „e”
ö, öh: ułóż usta, jakbyś chciał powiedzieć „o”, ale wymów „e”
ü, üh: ułóż usta, jakbyś chciał powiedzieć „u”, ale wymów „i”
ei: wymawiamy „aj”
ie: wymawiamy „i”
eu: wymawiamy „oj”

Spółgłoski

ck: wymawiamy „k”
v: wymawiamy „f”

s: wymawia się jak polskie „z”

ss: (zapisywane również znakiem **B**): wymawia się jak „s”

sch: wymawiamy „sz”

ich, ig: jak polskie „is”

rh: wymawia się jak „r”

z: wymawiamy „c”

Montaigne

Montenski to język bardzo skomplikowany, w którym więcej jest wyjątków, niż reguł. Poniższe zestawienie jest bardzo zgrubne.

Samogłoski

Akcent języka montenskiego pada na ostatnią sylabę i zawsze zaznacza się go bardzo delikatnie.

e: samogłoski „e” prawie nigdy się nie wymawia – słychać ją tylko przed „x” oraz w ostatniej sylabie wyrazu, jeśli po niej następuje spółgłoska. „E” na końcu wyrazu jest zawsze nieme. Wymawia się natomiast „é”.

ai, ei: wymawiamy „e”

au: wymawia się „o”

eu: wymawia się jak niemieckie „ö”

oi: wymawiamy „la”

ou: wymawia się „u”

u: wymawia się jak niemieckie „ü”

an, am, en, em: wymawiamy jak nosowe „a” (czyli coś w rodzaju „an’)

im, in, un, um: wymawia się jak „ę”

on, om: jak „ą”

oin: wymawiaj „łę”

Spółgłoski

Na końcu wyrazu nie wymawia się spółgłosek d, g, p, s, t, x, z.

h: jest nieme

c: przed „e”, „i” oraz „y” wymawiamy jak „s”, w pozostałych przypadkach jak „k”

ch: wymawiamy „sz”

g: przed „e”, „i” oraz „y” wymawiamy jak „ż”, w pozostałych przypadkach jak „g”

gn: wymawiamy „ń”

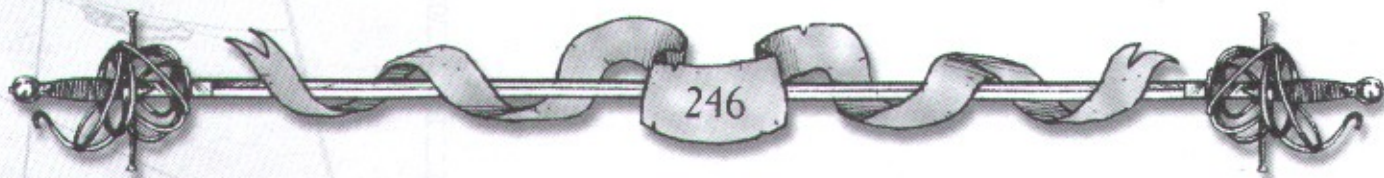
il: po samogłosce wymawia się „j”, po spółgłosce – „i”

ill: po samogłosce wymawia się „j”, po spółgłosce – „ij”

qu: wymawia się „k”

s: wymawia się „z”

ss: wymawiamy „s”





Usuria

Usurianie posługują się własnym alfabetem, różnym od pisma stosowanego w reszcie Thei. Nazwy usuryjskie podane w naszych podręcznikach zostały – na ile to możliwe – zapisane fonetycznie po polsku. Pamiętaj jednak – ktoś, kto nie urodził się w Usurii nigdy nie zdoła nauczyć się poprawnie posługiwać tamtejszym językiem.

Samogłoski

Akcent w języku usuryjskim jest ruchomy

Vendel/Vestenmannavjar

Samogłoski

- a: jak „o”
- á: wymawiamy jak długie „a”
- ä: wymawiamy jak „a”
- â: dźwięk pośredni między „a” i „o”
- e: jak „y”
- é: wymawiamy „ej”
- ø: wymawiaj „ou”
- ö: wymawiaj jak „o”
- o: dźwięk pośredni między „a” i „e”
- u: krótkie „u”
- ü: długie „u”
- y: dźwięk pośredni między „u” i „i”

Spółgłoski

Vendelskie spółgłoski wymawia się jak analogiczne spółgłoski polskie

Vodacce

Samogłoski

Akcent w języku vodacciańskim pada zwykle na przedostatnią sylabę.

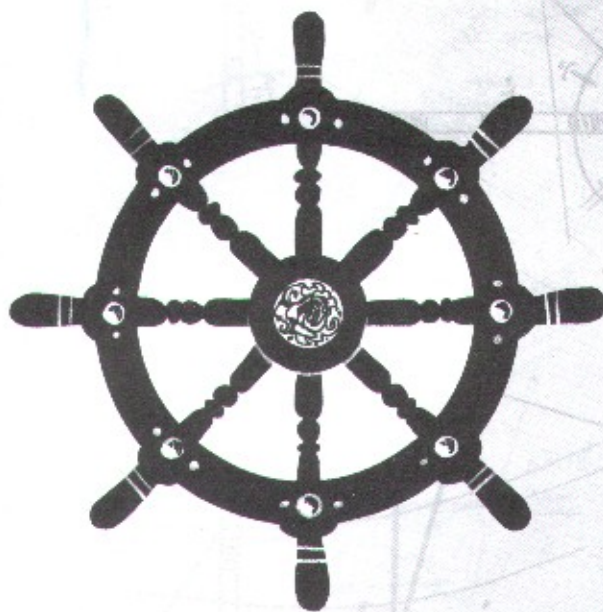
Spółgłoski

- c: przed „e” oraz „i” wymawiamy „cz”, przed każdą inną głoską (również „h”) – „k”
- g: przed „e” oraz „i” wymawiamy „dż”, przed każdą inną głoską (również „h”) – „g”
- gn: wymawia się „ń”
- gli: wymawia się „li”
- h: jest zawsze nieme
- qu: wymawia się „kł”

s: pomiędzy dwoma samogłoskami oraz przed niektórymi spółgłoskami wymawia się „z”, na początku wyrazu i po spółgłosce, „s”

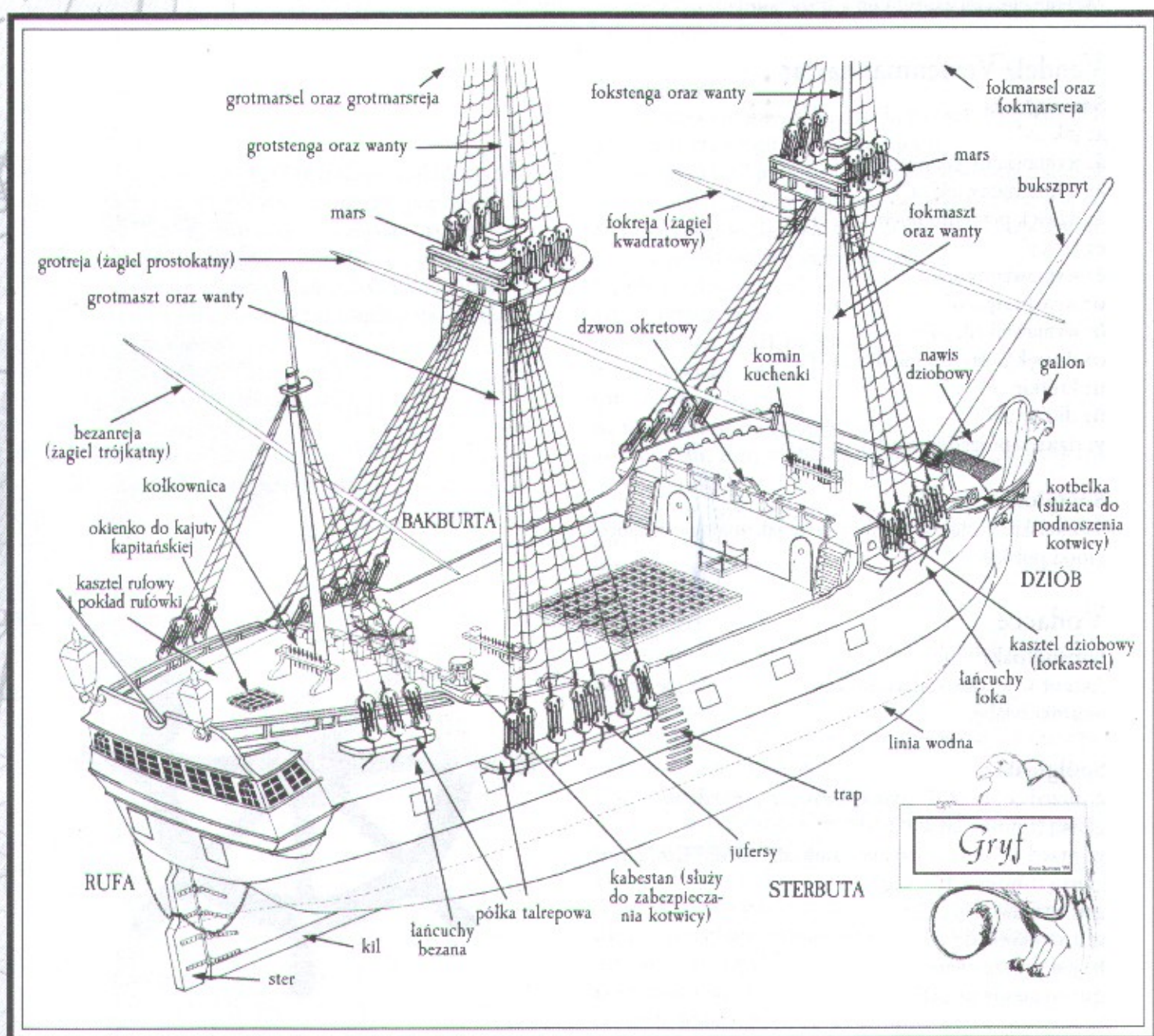
sc: przed „e” oraz „i” wymawiamy „sz”, przed każdą inną głoską (również „h”) – „sk”

z: pomiędzy dwoma samogłoskami oraz przed niektórymi spółgłoskami wymawia się „dz”, na początku wyrazu i po spółgłosce, „c”

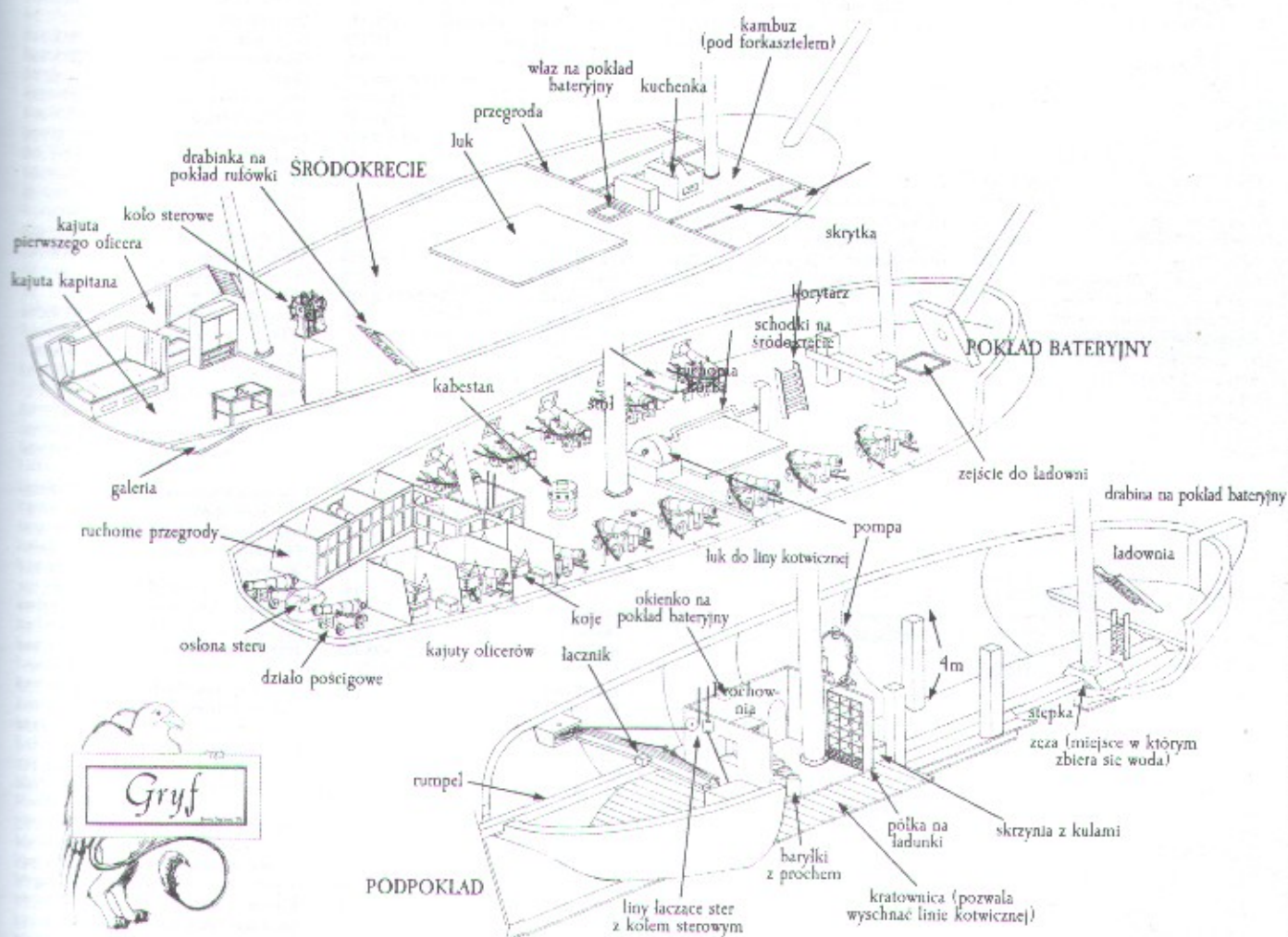




15m Slup - widok z zewnątrz



15m Slup - wnetrze





Indeks

Akademia, Zaleta.....130
Akcja, Przyspieszona.....185, 186
Akcja, Wstrzymana.....184, 185, 186
Akcja, Biegłość.....18, 20, 21, 110, 184
Akt.....179
Aktor, Umiejętność.....113, 138
Aktywna Obrona.....107, 124, 185, 186, 233
Alchemia.....34, 69
Alchemiczny Kompas.....65
Aldana, rod.....87
Aldana, Szkoła Szermiercza.....109, 124
Allegole.....77
Alverado, Maria.....69
Ambrogia, Szkoła Szermiercza.....109, 124
Ambrogia, Veronika.....124
Animusz.....16, 17, 20, 110, 233
Apostol.....191
Archidiecezja.....86
Architektura.....68
Archologia.....13, 86
Arcuega, Alvaro.....69
Arcybiskup.....86
Arkanów, Katalog.....118, 160, 220
Arkanum.....108, 109, 108, 115, 117, 234
Arima.....32, 78
Armageddon.....86
Arteria pokładowa, Biegłość.....115, 152
Arteria, Biegłość.....115, 152
Artysta, Umiejętność.....118, 139
Arystokrata, Zaleta.....130
Astrolabium.....70
Astronomia, Biegłość.....114, 148
Astronomia.....68
Atak (Broń ciężka), Biegłość.....115, 151
Atak (Broń drzewcowa), Biegłość.....115, 151
Atak (Broń improwizowana), Biegłość.....115, 155
Atak (Broń palna), Biegłość.....115, 151
Atak (Fechunek), Biegłość.....115, 153
Atak (Kusza), Biegłość.....115, 154
Atak (Łuk), Biegłość.....115, 154
Atak (Nieczysta walka), Biegłość.....115, 155
Atak (Nóż), Biegłość.....115, 155
Atak (Panzerhand), Biegłość.....115, 155
Atak (Pieciątka), Biegłość.....115, 156
Atak (Puklerz), Biegłość.....115, 156
Atak na dystans.....187
Atak.....124
Ataku, Biegłość.....20
Atakujący.....20
Arlęta, Umiejętność.....115, 150
A.T.C.....28
A.V.....28
Avalon.....15, 31, 32, 34, 50, 64, 66, 67, 70, 80, 90, 91, 92, 93, 109, 125, 179, 245
Avalonskie imiona.....37
Avalonskie przesady.....37
Badanie, Biegłość.....114, 148
Balansowanie, Biegłość.....20, 114, 149
Balsamista, Biegłość.....114, 145
Bastion.....66
Baveaux, Ariside.....81
Bednarz, Biegłość.....114, 145
Benefaktorzy.....82
Berek, Jeremia.....78, 231
Bernogli, Vespucci.....48
Biała Śmierć.....31, 33, 34, 77
Bieganie, Biegłość.....115, 150
Biegłości Zaawansowane.....107, 108, 112, 124, 191
Biegłości, łączenie.....112
Biegłości, rozwoju tabela.....191
Biegłości, Szermiercza.....129
Biegłość podstawowa.....106, 107, 108, 112, 191
Biegłość, Podstawowa.....106, 107, 108, 112, 191

Biegłość, Zaawansowana.....106, 107, 108, 112, 124, 191
Biegłość.....17, 19, 105, 106, 108, 111, 128, 233
Biologia.....69
Bliski zasięg.....21, 187
BN.....22
BNów Rany.....22, 190
Boca de Cielo, la.....64
Bohater.....14, 16, 22, 102, 229, 231, 236
Bohatera, karta.....16, 102, 106-107
Bohatera, punkty.....105, 106, 107, 108
Bohatera, tworzenie.....102, 232
Bohaterowie Niezależni.....22
Bohaterowie, przykładowi.....168-173
Bojar.....43
Bosman.....73
Botanika.....69
Bractwo Wybrzeża.....64, 72, 77
Brak biegłości.....113
Broni improwizowanej tabela.....189
Broni tabela.....21, 188
Broń ciężka, Umiejętność.....115, 151
Broń do walki wręcz.....20
Broń drzewcowa, Umiejętność.....115, 151
Broń palna, Umiejętność.....115, 151
Broń palna.....21, 187
Broń, do walki wręcz.....20
Broń, improwizowana.....188
Broń.....70, 107
Brzechwiarz, Biegłość.....115, 145, 154
Bucca, la.....77
Caligari, Vincenzo.....48
Carleman, Imperator.....30
Carleon.....80
Castille.....15, 31, 32, 35, 37, 40, 41, 46, 52, 64, 66, 81, 82, 86, 87, 90, 91, 109, 124, 131, 179, 245
Castiliańskie imiona.....39
Castiliańskie wykształcenie, Zaleta.....131
Cech rozwoju tabela.....191
Cecha + Biegłość.....19
Cecha.....16, 18, 19, 105, 106, 107, 108, 111, 180, 232
Cechy, statku.....194
Celowanie.....19
Ceramika, Biegłość.....114, 145
Charouse.....93
Charty Morskie.....70, 72, 78
Chemia.....69
Chirurg, Biegłość.....113, 141
Chłopak od chirurga.....74
Chronometr.....70
Chrzest.....87, 91
Chwyt, Biegłość.....115, 156
Ciężkie Riposty.....192
Ciężkich ripost tabela.....193
Cnota.....106, 117, 134
Cnota, katalog.....118, 162, 220
Collegium, Niewidzialne.....16, 68, 69, 80, 90
Cook, Jemery.....34, 69
Corantin, Imperator.....30, 64, 85
Corpus-corps, Biegłość Szermiercza.....129
Córy Zofii.....16, 83, 136
Córy Zofii.....16, 83
Credo Kościoła.....85
Crienx.....81
Cymryjski.....245
Cyrułik, Biegłość.....114, 145
Czarnoksiężka Umiejętność.....105, 106, 108, 109, 137, 200
Czarnoksiężka, spuścizna.....106, 109, 200
Czarnoksiężka, spuścizna tabela.....109
Czarnoksiężstwo.....13, 15, 28, 29, 31, 33, 48, 83, 88, 96
Czarnoksiężnik Mistrz.....200
Czarnoksiężnik Uczeń.....200
Czarny Piotruś, Zaleta.....131
Czarny Piotruś.....76
Czas.....178

Czadnika techniki Szermiercza.....124
Członkostwo, Zaleta.....131
Członkowsko Gilda Rzemieślników, Zaleta.....131
Członkowsko Gilda Sztuczniczy, Zaleta.....131
Czwarty Prorok.....81, 84, 86
Czysta krew.....106, 108, 109, 200
Czytanie z ruchu warg, Biegłość.....113, 114, 140, 147
Daleki zasięg.....187
Delehoe, Franz.....69
Dentysta, Biegłość.....115, 141
Derwyddon.....81
Determinizm.....88
Diagnostowanie, Biegłość.....113, 141
Diecezja.....86
Danachacz, Biegłość.....114, 145
Dni Proroka.....64
Dni świętowania.....64
Dni.....64
Dobry Król Sandoval.....57, 82, 87
„Dobry hudek”.....57
Dodatkowe podbicie.....19, 182
Don.....57
Donovan, Szkoła Szermiercza.....109, 125
Dosiadanie, Biegłość.....115, 153
Doświadczeni gracze.....236
Dowcip.....16, 17, 107, 110, 233
Dowódca, Umiejętność.....115, 151
Drah.....22, 190, 193
Drahów, Zastęp.....22, 190, 193
Drachen.....97
Dracheneisen, tabela pancierza.....132
Dracheneisen, tabela przedmiotów z.....133
Dracheneisen, Zaleta.....132
Dracheneisen.....40, 93, 132, 190
Drama.....17, 175
Droby, Zaleta.....133
Drugi Prorok.....29, 31, 81, 85
Duch, lustra.....96
Duch.....96
Duma.....43
Dwadzieścia Pytań.....102
Dwojga krwi.....106, 109, 200
Dworzanin.....115, 139
Dwór.....65
Dwucyfrowy miecz.....21
Dyndanie, Biegłość.....115, 150
Dyplomacja, Biegłość.....113, 115, 140, 152
Dyplomacja.....13
Dyskreja, Biegłość.....114, 146
Dział.....70
Działomistrz, starszy.....74
Dziedzictwo, Zaleta.....133
Dziekan.....91
Dziobowy.....73
Dźwignie, Biegłość.....115, 150
Eisen, jaskinie w.....92, 93
Eisen.....15, 30, 32, 33, 39, 41, 54, 66, 80, 82, 90, 91, 92, 93, 97, 109, 125, 132, 179, 190, 246
Eisenbaust, Szkoła Szermiercza.....109, 126
Eisenfirst.....40, 90
Eisenskie imiona.....40
Eksplodujące kości.....17, 20, 180
Ekwipunek.....106, 122, 166
Ekwipunku, Katalog.....166-167
Elaine, Królowa.....32, 35, 36, 46, 72, 78, 81
Elektryczność, statku.....69
Empereur (patrz również Lion Alexanthe).....41, 81, 93, 136
Empiryzm.....34
Entomologia.....69
Epopeja.....179
Estalio.....64
Erykieta, Biegłość.....113, 114, 140, 146
Falszowanie, Biegłość.....114, 147
Farbiarz, Biegłość.....114, 145

Faza.....20, 179
Fechunek, Umiejętność.....115, 153
Filozofia, Biegłość.....114, 148
Fiora, Biegłość.....129
Fizyka.....69
Floty.....71, 72
Franz II, król.....90
Freiburg.....80, 94
Gajusz.....43
Garnarz, Biegłość.....114, 145
Gdy nie jesteś dość biegły.....113
Gentleman.....66, 67
Gentlemana, słowo.....67
Ghol.....96
Gibkość.....16, 110, 232
Gilder.....45
Gildera, tabela kursu.....179
Gildia, Rzemieślników.....33, 45, 136
Glamour.....78, 84, 108, 200
Glosariusz.....244
Główny topmistrz.....73
Gosse, Philip, kapitan.....79
Gra drużynowa.....229, 237
Gra fabularna.....14
Gra na instrumencie, Biegłość.....113, 140
Gra sceniczna, Biegłość.....113, 138
Graw.....36
Gracz, doświadczony.....236
Gracz, początkujący.....229
Granat.....70
Grenadier.....70
Gryf.....97
Guzman, Inez, kardynał.....83
Hak, Biegłość.....115, 155, 156
Hazard, Biegłość.....113, 143
Hierarchów, Synod.....96
Hierarchów, Wojna.....31
Hierofanta.....30, 31, 34, 39, 64, 87, 89, 91
Higiena.....69
Historia, Biegłość.....114, 148
Historia.....179, 189
Hjalmar, góry.....45
Honor.....66
Humorów teoria.....69
Humory, cztery.....69
Imperium Wschodnie.....29, 30
Imperium, Stare.....29, 37, 47
Imperium, Wschodnie.....29
Imperium, Zachodnie.....29, 30
Inaczej.....20, 184
Inkwizycja.....15, 32, 33, 34, 68, 69, 80, 89, 104
Inlandia.....31, 32, 34, 35, 36, 91
Intryga.....13
Intrygowanie, Biegłość.....113, 141
Jazda wierzchem, Biegłość.....115, 153
Jeździec, Umiejętność.....115, 153
Język, Zaleta.....134
Języków, tabela.....134
Jubiler, Biegłość.....114, 145
Juliusz Gajusz.....64
Kailean, Richard.....33
Kalendarz.....64
Kaligraf, Biegłość.....114, 145
Kaper.....70, 72
Kapitan.....72
Karcmarz, Biegłość.....114, 145
Kardynał.....30, 31, 86
Karmazynowy Roger.....78
Kartografia, Biegłość.....115, 149, 152
Katherine, Lady.....37
Kicz.....16, 44, 65
Koboldy.....97
Kodeks.....232
Kombinowanie, Biegłość.....15, 114, 142, 143

Indeks

Kompas, alchemiczny.....	65
Kompas.....	70
Kompletne bestiarium.....	96
Komponowanie, Biegłość.....	113, 130
Koneksje, Zaleta.....	134
Königsreiche.....	40
Konne luznictwo, Biegłość.....	115, 15
Kopnięcie, Biegłość.....	115, 15
Kordelas.....	21
Koroner, Biegłość.....	113, 142
Korsarze Chapred-Dina.....	79
Kosci, wierzeń nie dziesięć.....	180
Kościół Prawowierney Usurii.....	45, 91, 104
Kościół Protokół (różniemy Kościół Wawerska).....	15, 29, 32, 84, 104
Kość Akcji.....	20, 184, 186
Kość Akcji.....	20, 184, 186
Kość Dramy.....	39, 22, 117, 118, 183, 189, 191
Kość, eksplodująca.....	17, 20, 180
Kość.....	14, 17, 179
Kowal, Biegłość.....	114, 145
Krawiec, Biegłość.....	114, 145
Kreuzritter, dla.....	16, 82, 136
Krzepa.....	16, 20, 21, 22, 110, 119, 252
Krzyż i Róży, Rycerze.....	16, 81, 94
Krzyżowcy.....	31
Krzyżownicy.....	17, 21, 22, 28, 107, 119, 183, 189
Książca.....	86, 123
Kucharz, Biegłość.....	114, 145
Kuglarstwo, Biegłość.....	113, 114, 139, 144
Kupiecka, wojna parz wojna handlowa między Vadance i Vendelem.....	
Kupieckie Morze.....	64
Kurgen, Wielki Mistrz.....	82
Kurtyzany.....	48, 124
Kusza.....	21, 188
Kusznik, Umiejętność.....	113, 154
Kusznierz, Biegłość.....	114, 145

Labyrinth Ognia.....	85
Lardom.....	109, 203
Leęstara, Szkoła Szermiercza.....	127
Legion.....	85, 89
Léon Alexandre (patrz również <i>Empereur</i>).....	41
Lewa ręką.....	186
Lewiatan.....	64
Lewoczmy, Zaleta.....	135
Lieber, Matthias.....	32, 90
Liga Wendelska.....	43
Liga.....	patrz Liga Wendelska
Lingwista, Zaleta.....	135
Lokaj, Biegłość.....	114, 146
Lustra, duch.....	96

Ładowanie (broń palna), Biegłość	115, 151
Ładowanie (kusza), Biegłość	15, 154
Ładowność	194
Łajdak, Zaleta	135
Łajdak	120, 231
Łotr	22, 118, 120, 190, 193
Łucznik, Umiejętność	115, 154
Łuk	21, 184

MacCormick, Cameron.....	80, 92
MacDuff, James.....	35, 36
Macer, Philippus Gajusz, Imperator.....	28
Madalenki.....	67
Magdalencek, Gilda.....	67, 81
Magdalena, Biegłość.....	114, 145
Majatek, początkowy.....	122
Majatek.....	121
Majatku, tabela.....	122
Malone, Madely.....	67
Malpa prochiwa.....	74
"Mapa Gwiazdna".....	93
Mary.....	97
Masazyta, Biegłość.....	144, 145
Mat, pierwszy.....	73
"Mateczka Zima".....	matrz Mateusza

Matematyka, Biegłość.....	134, 148
Matematyka.....	89
Matka Glebina.....	75
Matuszka.....	37, 42, 44, 45
Medyczna.....	89
Medyk, Umiejętność.....	113, 141
MC.....	
Miastowy, Umiejętność.....	113, 142
Miczman.....	74
Miecz dwuręczny.....	21
Miecz.....	20, 21, 188
Miesiace.....	64
Mikroskop.....	69
Młodość.....	88
Mistrz (Czarnoksiężnik).....	200
Mistrz Gry.....	14
Mistrz, technika szermiercza.....	124
Młodszy nawigator.....	73
Młynarz, Biegłość.....	114, 145
Moda, Biegłość.....	113, 114, 130, 146
Montagne i Castille, wojna między.....	33
Montagne, tunele.....	92, 93
Montagne.....	15, 30, 31, 32, 36, 37, 38, 40, 56, 64, 66, 70, 81, 90, 91, 92, 93, 96, 109, 128, 132, 179, 245
Montegue.....	33
Montegue'a Reduta.....	33, 34
Montenskie imiona.....	42
Morskie opowieści, Biegłość.....	114, 149
Murze Burzliwe.....	61
Murze Zakazane.....	61
Mowa gestów, Biegłość.....	114, 147
Mórz, Siedlona.....	15, 61
Mroczne Wieki.....	31
Msa.....	86, 87, 81
Muskiety.....	21, 70, 188
Mysliwy, Umiejętność.....	113, 142

Naciąganie, Biegłość.....	113, 141
Nadludzka treść, Zaleta.....	135
Narodowa premia.....	106, 107, 109, 109n
Narodowych premii tabela.....	109n
Nawigacja, Biegłość.....	114, 149
Nawigacja.....	70
Niebezpieczny urok, Zaleta.....	135
Nieczęsta walka, Umiejętność.....	115, 154
Nieprzystojny.....	114, 146
Niewidzialne Collegium..... 16, 68, 69, 80, 90, 136	
Niezatrzymywana koska.....	179
Niezlomna wola, Zaleta.....	135
Noma.....	28, 30
Nóz, Umiejętność.....	115, 153
Nóz.....	20, 21, 188

O'Bannon, Szalony Jack,	35, 37, 46
Obiekcjonista,	32, 84, 90
Obiekcjonistyczny, ruch,	32, 84, 90
Obiekcjonizm,	15, 32, 89, 90, 104
Obrońca, Aktywna,	107, 124, 185, 186, 2
Obrońca, Pasywna,	107, 185, 187, 190
Obrońcy, Biegiłości tabela,	20
Obrońcy, Biegiłość,	20, 107, 146, 185
Obrońca,	20
Ochmistrz, Biegiłość,	114, 145
Ochoa, Hernando,	79
Oczarowanie,	192
Odhis,	45
Odgradywanie, Biegiłość,	113, 138
Odhiswulf,	45
Ogrodnik, Biegiłość,	114, 145
Ogrozny, Zaleta,	135
Okradanie, Biegiłość,	114, 145
Opatrywanie, Biegiłość,	113, 142
Opowiadanie, Biegiłość,	113, 135
Orientacja w mieście, Biegiłość,	113, 145
Orientacja w walce, Zaleta,	135
Oszukiwanie, Biegiłość,	114, 144
Otchłan,	78

Pancerz	132, 180
Pani jezuita	36, 37
Panzerhand	21, 188
Panzerhand, Biegłość	115, 153
Papiernik, Biegłość	114, 145
Parafia	86
Parlament	35
Parowanie (Broń cieżka), Biegłość	115, 151
Parowanie (Broń drzewo wa), Biegłość	115, 151
Parowanie (Broń improwizowana), Biegłość	115, 155
Parowanie (Technik), Biegłość	115, 153
Parowanie (Nóż), Biegłość	115, 155
Parowanie (Panzerhand), Biegłość	115, 151
Parowanie (Puklerz), Biegłość	115, 156
Parowanie	20
Pastor	91
Pasywna obrona	107, 185, 187, 190
Patron, Zaleta	135
Patron	121, 192
Patrona, bogactwo	122
Patrona, hojność	122
Pensja	122
Pieniądze	109, 215
Pierwsze Miasto	28
Pierwszy oficer	72
Pierwszy Prorok	28, 29, 30, 43, 84, 85, 86, 91
Pięciarz, Umiejętność	115, 156
Pianiczy	76
Piraci	5, 64, 70, 71, 72, 73, 76, 77, 110
Pisarstwo	13, 46
Pisarstwo, Biegłość	113, 140
Pisarz okretowy	73
Pisarz, Biegłość	114, 145
Pisma Proroków	29, 85, 88, 90
Pistolet	21, 188
Placety	48
Plotkowanie, Biegłość	113, 141
Platnik	73
Pływanie, Biegłość	115, 150
Po uszach, Biegłość	115, 156
Początkowy Majątek	122
Początkujący gracze	220
Podbiele	19, 22, 182
Podwojna parada, Biegłość Szermiercza	129
Pojedynek	66, 67
Politykowanie, Biegłość	113, 141
Pomocnik szpary	73
Popis, Biegłość Szermiercza	129
Popiełcznik	31, 190, 195
Port	70, 84, 88, 96, 109, 212
Porucznik	72, 73
Poruszać podczas walki	186
Pory roku	64
Póscia, Fauner	40
Postać, twórcze	102, 109
Portwory	95
Poważne Rany	21, 22, 107, 110, 119, 141, 142, 189, 191, 232
Posiedzkowe Rany	21, 107, 119, 141
Powolenie, Biegłość	114, 146
Poziom (Cechy, Biegłość)	16, 106, 107, 110, 180
Poziom 0	140
Poziom Trudności (PT)	18, 22, 23
Poziom Trudności (PT) trafienia	20, 21
Poziom	147
Poziomów Trudności tabela	18, 192
Pół krwi	106, 108, 109, 200
Półdzw	107, 189
Prace domowe, Biegłość	146
Prawo, Biegłość	114, 149
Proboszcz	86, 87
Przewodzenie ksiąg, Biegłość	114, 146, 147
Prowokacja	192, 193
Przymat	69
Przebieganie, Biegłość	113, 114, 139, 148
Przekonywanie, Biegłość	114, 148
Przeprowadzanie pogody, Biegłość	114, 149
Przepuszczanie, Biegłość	114, 149

Pracędy, zwalowskie	37
Pracędy, zęglarskie	74, 76
Pracęduwanie, Biegięci	114, 148
Pracęduwa, Umiejętności	113, 143
Pracęduwanie, Biegięci	115, 150
Pracęduwanie, Biegięci	113, 143
Pracęduwa	118
Pracęduwanie, Biegięci	115, 152
Pracęduwanie, Biegięci	109
Pracęduwanie, Biegięci	168-173
Pracęduwanie, Akcja	185, 186
Pracęduwa, katalog	118, 160, 220
Pracęduwa	106, 117, 134
Pracęduwa	patrz Poziom i Trudności
Puk	37
Puknięci, Umiejętności	113, 136
Puknięci Doświadczania	183, 191

Rana, Poważna, statyka.....	196
Rana, Poważna.....	21, 22, 107, 110, 119, 141,
142, 189, 194, 232	
Rana, Powierzchniowa.....	21, 107, 119, 141
Rany.....	17, 19, 20, 21, 67, 107, 108, 119, 188
Rany, BNówe.....	122, 190
Rapier.....	21, 70
Reifensthal.....	31
Recessus.....	31
Republika, Stara.....	28, 48, 64, 68, 84, 134
Reputacja, statyka.....	191
Reputacja.....	68, 106, 108, 119
Reputacji, akcji tabela.....	120
Reputacji, efektów tabela.....	191
Reputacji, efekty.....	120
Reputacji, Kóski.....	120
Rezon, statyka.....	194
Rezon.....	16, 17, 21, 22, 107, 140, 119, 193, 232
Rilasciare.....	16, 83, 84, 136
Riposta, Biegłość Szermiercza.....	129
Rodriguez, Constante.....	86
Rosenkreuz.....	81
Rozbrojenie, Biegłość Szermiercza.....	129
Rozszerzona tabela Biegłości Obrony.....	186
RPG.....	14
Ruch podczas walki.....	186
Runda.....	20, 110, 178
Rumów magowse.....	88
Rusznikarz.....	73
Rycerskość.....	60
Rycerz.....	81
Rysowanie, Biegłość.....	113, 140
„Rzecz o Dobrym Lądzie”.....	37
Kreka.....	49
Rzemieślnictwo.....	72, 122
Rzemieślnik, Umiejętność.....	135
Rzemieślników, Głód.....	135
Rzeźbiarstwo, Biegłość.....	113, 140
Rzeźnik, Biegłość.....	113, 145
Rzucanie (mimii) improwizowanej, Biegłość.....	115, 155
Rzucanie (nożem), Biegłość.....	115, 155
Rzucanie, Biegłość.....	115, 150
Rzut.....	17, 18

Sandoval, Jod.	37
Secna.	179
Schwarzen Wald, die.	37
Seelie.	37
Serjitar.	21
Sekretne znaki, Biegiłość.	113, 143
Sernat.	28, 29
Seria, Biegiłość.	115, 156
Shallott, Anne, dąszcza.	83
Sidbe.	31, 37, 88
Siedem Grzechów Głównych.	97
Siodme Morze.	15, 63
Skakanie, Biegiłość.	114, 115, 150
Skradanie, Biegiłość.	113, 114, 143, 147
Slawigoredzki, the.	43



Słońce, król.....	patrz Imperator, Léon Alexandre
Słońce.....	68
Slużący, Umiejętność.....	114, 146
Slużba, Zaleta.....	136
Slużba.....	125
Sole.....	68
Sorte Sterga.....	patrz Wiedźma
Sorte, karty do.....	117
Sorte.....	109, 219
Specjalność, Zaleta.....	136
Splotu, nici.....	221
Sprunki, Biegiłość.....	115, 150
Spuszcza, Czarnoksiężka.....	106, 109, 200
Stara Republika.....	28, 48, 64, 68, 84, 134
Stare Imperium.....	28, 37, 47
Starszy rzadca.....	74
Starszy Inkwizytor.....	89
Statki, przykładowe.....	198
Statku, Cechy.....	194
Statku, załoga.....	72
Statku, maksymalne wartości tech.....	194
Statku, Poważne Rany.....	194
Statku, projektowanie.....	194
Statku, reparaacja.....	194
Statku, Rezon.....	194
Statku, usprawnienie.....	195
Statku, usprawnienie tabele.....	195
Statku, utrzymanie.....	194
Statku, wady.....	197
Sternik.....	73
Sterowanie, Biegiłość.....	114, 150
Stowarzyszenia, Tajne.....	16, 79, 106, 136
Strategia, Biegiłość.....	115, 151
Stwierca.....	patrz Theus
Sultanat Polskiejcy.....	16, 29, 31, 33, 37, 48, 64, 70, 79, 85, 94
Suma inicjatywy.....	20, 184
Syrena.....	79, 97
Sym.....	15, 92
Symbole.....	13, 15, 28, 48, 66, 70, 71, 78, 80, 92
Strabla.....	70
Szalony Jack O'Bannon.....	patrz O'Bannon
Szalony Jack.....	
Szariatancja, Biegiłość.....	113, 114, 142, 144
Szarcza, Zaleta.....	136
Szarczy, tabela.....	123
Szczeczok, Biegiłość.....	113, 114, 141, 147
Szermiercza Szkoła.....	107, 108, 123, 130, 192
Szermiercza Technika, Czeladnik.....	124
Szermiercza Technika, Mistrz.....	124
Szermiercza Technika, Uczeń.....	124
Szermiercza Biegiłość.....	129
Szermierczych Szkół tabela.....	109
Szermierz.....	66, 67, 68, 107, 108
Szermierz Gildia.....	66, 67, 135
Szkatułek, Biegiłość.....	114, 145
Szkatułek.....	195
Szycja.....	31, 32, 34, 36, 91
Szpada.....	21
Szpieg, Umiejętność.....	114, 147
Sztorczy strzeleckie, Biegiłość.....	115, 154
Szuka cyrkowa, Biegiłość.....	113, 139
Szuka wojenna.....	70
Szwaczka, Biegiłość.....	114, 145
Szwaczka, Biegiłość.....	114, 145
Szybki strzał, Biegiłość.....	115, 154
Szyfrowanie, Biegiłość.....	114, 148
Szynkarz, Biegiłość.....	114, 146
Szyper.....	72, 73
Szypra, pomocnik.....	72
Szłedzenie, Biegiłość.....	113, 114, 143, 147
Śpiew, Biegiłość.....	113, 138, 149
Śpiew, srebrny.....	97
Środowisko naturalne.....	69
Świata, spektrum.....	69
Świeczarz, Biegiłość.....	114, 146
Świecenia, Zaleta.....	137
Świecenia.....	87

Tabele

Biegiłość Obrony.....	20
Broni improwizowanej.....	189
Broni.....	321, 188
Ciętych Ripost.....	185
Drachencisen, pancerna.....	132
Drachencisen, przedmiotów z.....	133
Języków.....	134
Kursu gildera.....	179
Majajku.....	122
Pozomów Trudności.....	18, 182
Premii Narodowych.....	109
Reputacji, akcji.....	120
Reputacji, efektów.....	121
Rozszerzona Biegiłość Obrony.....	186
Rozwoju Biegiłości.....	191
Rozwoju Cech.....	191
Spiszczy Czarnoksiężkiej.....	109
Statku, maksymalnych wartości.....	194
Statku, usprawnień.....	195
Szarczy.....	123
Szkół Szermierczych.....	109
Tajemnice miasta, Biegiłość.....	113, 142
Tajne stowarzyszenia.....	16, 79, 106, 136
Takryka, Biegiłość.....	115, 152
Talazyskie Wyspy.....	95
Taniec, Biegiłość.....	113, 138, 140
Targowanie, Biegiłość.....	114, 146, 147
Teleskop.....	69
Teologia, Biegiłość.....	114, 149
Terra.....	68
Test prosty.....	18, 181
Test Przeciwny.....	18, 182
Test spozostawczości.....	244
Thea.....	13, 15, 25, 30, 31, 34, 37, 40, 45, 47, 77, 78, 92
Theński język.....	131, 134
Theus.....	29, 30, 80, 85, 90
Turkowie.....	patrz Sultanat Polskiejcy
Tkacz, Biegiłość.....	114, 146
Topór.....	21
Towarzystwo Odkrywców.....	16, 65, 71, 80, 92, 93, 94, 96, 136
Träge, Nicklaus.....	40, 94
Tresura, Biegiłość.....	113, 115, 139, 143, 154
Tropienie, Biegiłość.....	113, 143
Trucicielstwo, Biegiłość.....	114, 148
Trzeci Prorok.....	31, 34, 80, 84, 86, 89
Trzymanie pozycji, Biegiłość.....	115, 151
Twardy, Zaleta.....	137
Ubodzy Rycerze Promoka.....	31
Uchylanie, Biegiłość.....	115, 150, 156
Uczony, Umiejętność.....	114, 148
Uderzenie głowicą, Biegiłość Szermiercza.....	129
Ukrywanie, Biegiłość.....	114, 148
Umiejętności wojenne.....	111, 112, 114-115, 124, 150-157
Umiejętności Wojenne.....	111, 112, 114-115, 124, 150-157
Umiejętności Zawodowe.....	111, 112, 113-114, 138-150
Umiejętności Zawodowe.....	111, 112, 113-114, 138-150
Umiejętności, Katalog.....	112, 138
Umiejętność.....	17, 105, 106, 108, 111, 181, 235
Uniwersytet, Zaleta.....	137
Unieście.....	37
Upadanie, Biegiłość.....	115, 151, 187
Upadek.....	185
Urodziwy, Zaleta.....	137
Usta Niebism.....	64
Usuria.....	16, 38, 42, 46, 58, 64, 66, 71, 90, 91, 109, 179, 245
Usuryjskie imiona.....	45
Uścisk, Biegiłość.....	115, 156
Uwodzenie, Biegiłość.....	113, 141

Vago, el.....	38, 82, 90
Vagos, los.....	16, 82, 136
Valoux, Szkoła Szermiercza.....	109, 128
Vendel.....	16, 33, 45, 60, 64, 66, 70, 80, 90, 91, 109, 127, 179, 245
Verdugo, Esceban, kardynał i Wielki Inkwizytor.....	33, 60, 79, 89
Vestemmannarvinnar.....	16, 33, 45, 60, 91, 127, 179, 245
Vestensky Lapiczny.....	77
Vestenskie imiona.....	46
Vestenskie wyspy.....	31
Vodacce, Cieśnina.....	79
Vodacce, katakumby w.....	92, 94
Vodacce.....	16, 28, 30, 31, 32, 33, 45, 46, 62, 64, 70, 71, 79, 86, 87, 90, 91, 92, 109, 124, 179, 245
Vodacciańskie imiona.....	48
Von Wache, Reinhard.....	40
W gdykę, Biegiłość.....	115, 155
Wady, Lotra.....	118
Wady, statku.....	187
Wagabunda.....	38, 82, 90
Walka.....	184
Warcyn.....	86, 87
Warcyński Breviarz.....	88
Warcyński Kościół.....	13, 28, 30, 31, 32, 34, 37, 39, 42, 68, 79, 80, 84
Weterynarz, Biegiłość.....	113, 142
Wiara, Zaleta.....	137
Wipanie, Biegiłość szermiercza.....	129
Widelki, Biegiłość.....	113, 155
Widmo, światła.....	69
Wiedza tajemna, Biegiłość.....	114, 149
Wiedźmy.....	48, 88, 117, 158, 219
Wielkie Czary.....	56
Winiarz, Biegiłość.....	114, 146
Wlamywanie, Biegiłość.....	114, 144
Wnyki, Biegiłość.....	113, 143
WO.....	patrz Współczynnik obrażeń
Wodionkin.....	64
Wojna handlowa między Vodacce i Verdel.....	33
Wojna o Krzyż.....	15, 32, 33, 40, 91
Wolna wola.....	88
Woltyżerka, Biegiłość.....	115, 154
Wspaniale, Biegiłość.....	114, 115, 149, 150
Współczynnik obrażeń.....	20, 188
Wycena, Biegiłość.....	114, 146
Wykorzystanie słabości, Biegiłość.....	124
Wymowa.....	245
Wymowność, Biegiłość.....	113, 138, 140
Wystrzone zmysły, Zaleta.....	137
Wypad, Biegiłość Szermiercza.....	129
Wyprawianie, Biegiłość.....	113, 143
Wyróżnienie, Zaleta.....	137
Wyróżnienie.....	120
Wyspy Przecudne.....	patrz Avalon
Wytrawny pijak, Zaleta.....	138
Wywnięcie, Biegiłość.....	115, 157
Wyznanie wiary.....	85
Z czola, Biegiłość.....	115, 157
Za atak, rzut.....	186, 187
Zabawy, Biegiłość.....	113, 141
Zachodnie Imperium.....	29
Zachodnie wyspy.....	70, 71, 95
Zacimien.....	69
Zagraczenie, Biegiłość.....	115, 153
Zakon Rycerzy Krzyża i Róży.....	16, 81, 94, 136
Zalet, Katalog.....	111, 130
Zaleta.....	105, 106, 108, 110, 111
Zanurzenie.....	194
Zapatrzenie, Biegiłość.....	115, 153
Zapaśnik, Umiejętność.....	115, 156
Zarządk, Biegiłość.....	114, 147
Zasady prowadzenia bitew.....	19
Zasadzki, Biegiłość.....	113, 114, 115, 143, 144, 153
Zaskoczenie.....	190
Zastraszanie.....	192, 193

Zasłóci, katalog.....	116, 157
Zasłóci.....	105, 106, 108, 115, 233
Zaurzynowanie.....	17, 20, 179, 183
Zbicie, Biegiłość Szermiercza.....	129
Zejman.....	74
Zejman.....	74
Złamanie, Biegiłość.....	115, 157
Zmiennekstrahni.....	88
Znawość miasta, Biegiłość.....	113, 142
Zombie.....	97
Zranienia rest.....	22, 119, 189, 190, 232
Zwierciadło.....	64
Zyski.....	122
Złomistrz, Biegiłość.....	114, 146
Zeglarskie przysady.....	74, 78
Zeglarsz, Umiejętność.....	114, 149
Zeglarsz.....	32, 71
Zeglownar, Biegiłość.....	114, 149
Złomierz.....	123



Cechy

Krzepa ○○○○○○

Gibkość ○○○○○○

Dowcip ○○○○○○

Rezon ○○○○○○

Animusz ○○○○○○

Personalia

Nazwisko _____

Gracz _____

Narodowość _____

Profesja _____

Członkostwo _____

Doświadczenie _____

Zaszczości

Zalety

Reputacja

Arkanum _____

Suma Kości



Umiejętności Zawodowe



Umiejętność

Umiejętność

Umiejętność

○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○

○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○

○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○

Umiejętność

Umiejętność

Umiejętność

○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○

○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○

○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○

Wypożyczenie



Cechy

Krzepa ○○○○○○
 Gibkość ○○○○○○
 Dowcip ○○○○○○
 Rezon ○○○○○○
 Animusz ○○○○○○

Biegłość Obrony

Nazwa Pasywna Aktywna

Rany

Powierzchnowe Poważne

Test zranienia:

Okaleczony:
Nieprzytomny:

Umiejętności Wojskowe

Szkoła Szermiercza

	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
Mistrzostwo	○○○

Umiejętność

	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○

Umiejętność

	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○

Szkoła Szermiercza

	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
Mistrzostwo	○○○

Umiejętność

	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○

Umiejętność

	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○
	○○○○○ ○

Uzbrojenie

Rodzaj za Atak WO Zasieg Bliski/Daleki Ładowanie

Zalety/Zdolności Specjalne

Kości Akcji

