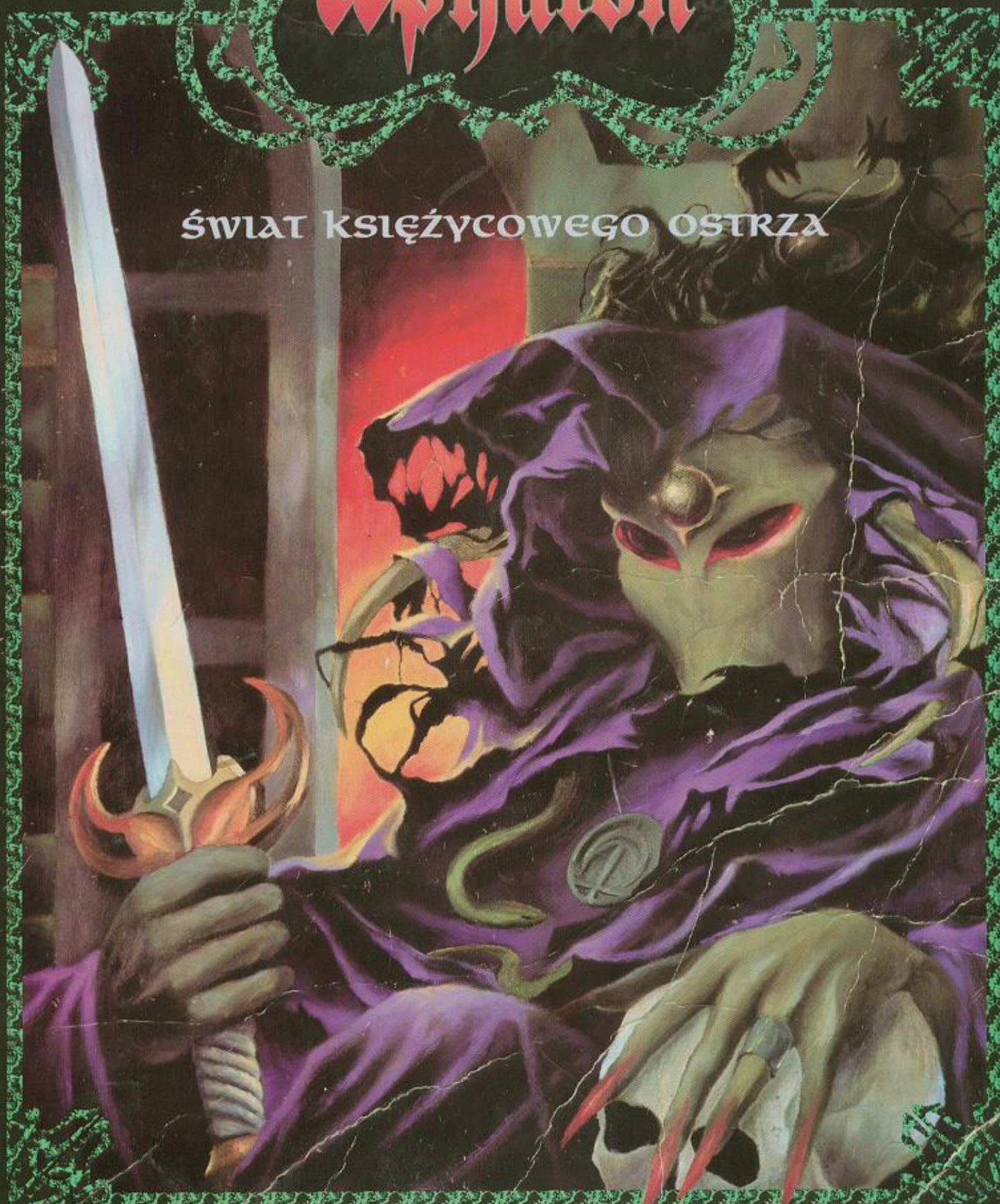
Aphalon

świat księżycowego ostrza



ROLE – PLAYING GAME


Aphalon

All rights reserved
© Copyright by MULTI MEDIUM S.C, Szczecin 1995
Printed in Poland

Kopiowanie fragmentów dzieła i wykorzystywanie elementów graficznych
bez zezwolenia wydawcy wzbronione

Okładkę i karty tytułowe projektował Maciej Tumanowicz
Inicjały, ornamenty oraz mapy wykonał Łukasz Hołuj
Grafiki w tekście wykonał Jacek Madejczyk
Redakcja: Tomasz Gołębiowski
Współpraca: Marek Sztark

ISBN 83-903729-0-8

Wydawca: MULTI MEDIUM S.C. P.O. BOX 145, 70 405 Szczecin 1
Wydanie 1, nakład 3 000 egz.
Skład i łamanie:Tomasz Gołębiowski
Druk: *KK Letter*, ul. Hangarowa 8, Szczecin

Autorzy chcieliby podziękować tym wszystkim, którzy przyczynili się do powstania i rozwoju niniejszego systemu, a w szczególności:

Tomaszowi Raźnemu, Jarosławowi Berezowskiemu, Joannie Ratomskiej, Joannie Wachowicz, Krzysztofowi Kowalczykowi, Darkowi Jazukiewiczowi, Bartoszowi Szymkowskiemu, Maciejowi Witkowskiemu, Bartoszowi Żukowskiemu, Bartoszowi Niezabitowskiemu, Arturowi Kowalczykowi, Tomaszowi Szarzale, Maciejowi Maciejowskiemu, Darkowi Hrymajle, Robertowi Jazukiewiczowi;

za cierpliwość, wyrozumiałość i zaangażowanie przy testowaniu i ulepszaniu zasad gry.

erdath, oszukujesz! – stwierdził Szczur rzucając karty na stół. Był wściekły.

– Siadaj, Szczur. – uśmiechnął się Nerdath leniwie, przyciągając do siebie srebro. Mały człowieczek usiadł i zaczął zbierać karty. Powoli odzyskiwał spokój.

– Zagramy jeszcze raz? – zaproponował.

– Nie wiem czy jest o co. Chyba ograłem cię ze wszystkiego.

– Możemy zagrać o to – Szczur sięgnął do pustej sakiewki wiszącej mu na szyi. Chwilę gmerał w niej paluchami, aż w końcu wydobył zmięty kawałek pergaminu. Powoli rozwinął potłuszczony strzępek. Nerdath zauważył, że trzęsą mu się dłonie. Spojrzał na brudny świstek papieru, a na jego twarz wypełzł, jak żmija z gniazda, ironiczny uśmieszek.

– Nie gram o śmieci, Szczur.

– To nie śmieć, Nerdath. To mapa.

Asmaghorczyk zaśmiał się chrapliwie.

– Jaka mapa, Szczur?

– Zaznaczono na niej drogę do grobowca jakiegoś kapłana z czasów Zakonu Światłości. Przecież interesują cię takie rzeczy.

– Interesowały, Szczur. Pokaż tę mapę. – Nerdath wyciągnął rękę, ale mały Morotańczyk szybko cofnął dłoń.

– Grasz czy nie? – zapytał siląc się na obojętność.

– Nie. – warknął Asmaghorczyk. – Musiałbyś postawić coś konkretnego.

– Niech cię diabli, sukinsynu! – syknął Szczur.

– A jakbym dodał... Yvett? – dodał po chwili milczenia.

– Mówisz poważnie?

– Jasne, Nerdath. Ciebie bym nie oszukiwał. Jesteśmy przyjaciółmi. Pamiętasz?

– Rozdawaj, Szczur. – Nerdath poczuł jak ślina zasycha mu w gardle. Nalał sobie wina.

W karczmie nikt nie zwracał na nich uwagi. To był Morotan. Nikt tutaj nie patrzył innym na ręce.

– Nareszcie – Nerdath starł pot z czoła przyglądając się skale.

Wokół niej rósł las pokrywający większość wzgórz w tym rejonie Morotanu. Jednooki, prawa ręka Nerdatha, rozejrzał się wokół. Asmaghorczyk zauważył, że krępy Morotańczyk trzyma dłoń na głowni miecza. Uśmiechnął się pod nosem. Jednooki nigdy się nie zmieni.

Z lasu, ciężko dysząc, przytrzymując się korzeni rosnących na stoku, po którym podchodzili, wygramolił się Davonn. Jego ogorzała twarz, pokryta czterodniowym zarostem, ociekała potem. Dzień był wyjątkowo ciepły, ale wojownik nie zdjął ani grubego płaszcza, ani długiej kolczugi. Szczerze mówiąc, Nerdath nigdy nie widział go bez nich. Davonn siadł na skraju urwiska i zaklął szpetnie. Wokół głowy wojownika latały małe muszki.

– Cholerne wzgórza – powtórzył Davonn patrząc z nienawiścią na otaczające go pnie drzew.

– Jesteśmy na miejscu – powiedział Nerdath wpatrując się w wyświechtany strzępek papieru, który wydobył z sakwy.

– Gdzie? Niczego tu nie widzę – mruknął rozczarowany Davonn.

– Przyjrzyj się skale – odparł Nerdath.

Potężny wojownik wstał i podszedł do sterczącego z igliwia i trawy niepozornego głazu. Gdy przechodził obok Nerdatha, Asmaghorczyk wyraźnie poczuł odór niemytego ciała.

– Czyj to grobowiec? – zapytał Jednooki. Znów żuł tytoń.

– Szczur mówił, że jakiegoś kapłana z Dawnych Dni.

– Jakiego?

– Nie wiem – Nerdath wzruszył ramionami. – Wystarczy, że nikt go nie odkrył.

– Mam nadzieję. Głupio byłoby zmarnować ten tydzień, w czasie którego błąkaliśmy się po okolicy, szukając tej skały.

– Jest płyta. Spękana i zatarta. – wykrzyknął podniecony Davonn.

Klęczał odgarniając ściółkę przed sobą. Pozostali podeszli również. Nie było wątpliwości. To rzeczywiście był grobowiec. Mapa Szczura mówiła prawdę. Nerdath pochylił się nad płytą. Czarny, spękany granit, na którym wyryto dziwne, niezrozumiałe dla awanturników symbole oraz napis w języku staromorotańskim. Jednooki odczytał go powoli, z trudem rozpoznając zatarte przez czas litery. Nerdatha znów zdumiały jego umiejętności. Niewielu ludzi na Aphalonie znało ten martwy od wieków język.

– Venonif Tekanif lub jakoś tak. Data nieczytelna. Sługa Pana. Dalej niewyraźne.

– Dobra. Wygląda na nietknięty. Wchodzimy?

Spojrzeli na niebo. Słońce stało wysoko. Mieli sporo czasu. Podjęli decyzję.

– Jednooki, przygotuj latarnię. Davonn, przynieś łom i pomóż mi z tą płytą.

Barczysty wojownik zatarł ręce. Był Glordończykiem, więc Nerdath wybaczył mu takie zachowanie.

– Dziwny ten wasz kraj, Jednooki – zawyrokował Nerdath. – Po co było budować grobowce w takich oddalonych od miast i niedostępnych miejscach.

– Umarli muszą mieć spokój – odparł Jednooki z ponurą miną. Potem splunął tytoniem na ziemię.

– Wchodzicie, czy będziecie gadać do nocy – otrzeźwił ich Davonn.

– Chwileczkę, Dav. Ja pierwszy. Jednooki, podaj mi latarnię.

Schody były stare. Nerdath postawił pierwszy krok ostrożnie. Wiedział, że takich miejsc często pilnują pułapki i nie chciał głupio ryzykować. W mieście czekała Yvett. Znów poczuł w nozdrzach zapach jej włosów...

– Ale cuchnie – splunął Davonn. Rzeczywiście. Wnętrze grobowca wypełniała woń zbutwienia i wilgoci. Nerdath porzucił głupie myśli i zagłębił się w ciemność. Stopni było dziewięć, a potem korytarz skręcał pod ostrym kątem w prawo. Tuż dalej odkrył pułapkę. Leżący kamień był sprytnie zamaskowanym przyciskiem zwalniającym prawdopodobnie cięciwę jakiejś kuszy. Ostrzegł towarzyszy i omijając pułapkę ruszył dalej. Korytarz kończył się zbutwiałą, rozkładającą się w palcach kotarą. Nerdath sprawdził ją dokładnie, nim odsunął na bok.

Stał w wejściu do małej komnaty. Na jej środku wzniesiono marmurowy grobowiec, na którym stały różne przedmioty spowite pajęczynami i kurzem. Były tam szaty i małe, wypełnione monetami, szkatułki. Stał pięcioramienny świecznik wykonany chyba ze złota. Rabusie wkroczyli do środka. Nerdath trzy razy sprawdził okolice grobowca nim rozkazał zabierać łupy. Świecznik rzeczywiście był złoty, a jedną ze szkatułek wypełniały klejnoty. Oczy Davonna śmiały się, gdy pakował zdobycz do worka.

– Dość. Wynosimy się – stwierdził Jednooki.

– Jeszcze grobowiec – mruknął Nerdath.

– W grobowcach chowa się największe skarby – poparł go Davonn i nie czekając na innych naparł na przykrywającą katafalk płytę. I wtedy ktoś mu pomógł. Od wewnątrz... Chude przedramię popchnęło nagrobną płytę. Upadła z hukiem o posadzkę. Po starym grobowcu rozszedł się głośny łoskot. Zawtórował mu krzyk, zmieniający się błyskawicznie w charkotliwy bełkot. Ciepła, ludzka krew chlapnęła na marmurowe ściany grobowca. Davonn, ze zdumie-

niem w oczach, opadł na kolana, podtrzymując dłonią rozerwaną szponami szyję.

W grobowcu stanęło TO. Okryte czarnymi szatami stworzenie, które niegdyś było człowiekiem. Pod szerokim kaptura gorzały żółte ślepia, a z rękawów wystawały pomarszczone łapy, zakończone krzywymi pazurami. Upiorne spojrzenie zatrzymało się na Nerdathcie, który poczuł, że paraliżuje go strach.

– Rabuś – spod kaptura wydobył się syk.

– Thengu! – okrzyk Jednookiego zlał się w jedno ze zgrzytem wydobywanego z pochwy miecza. Potwór skoczył na Nerdatha, ale o dziwo, Jednooki był szybszy. Ostrze otarło się o szaty nieumarłego, odrzucając go lekko w tył. Stwór zatrzymał się i zwrócił przeciwko nowemu zagrożeniu. Jednooki ugiął lekko nogi i przyjął pozycję wyczekującą.

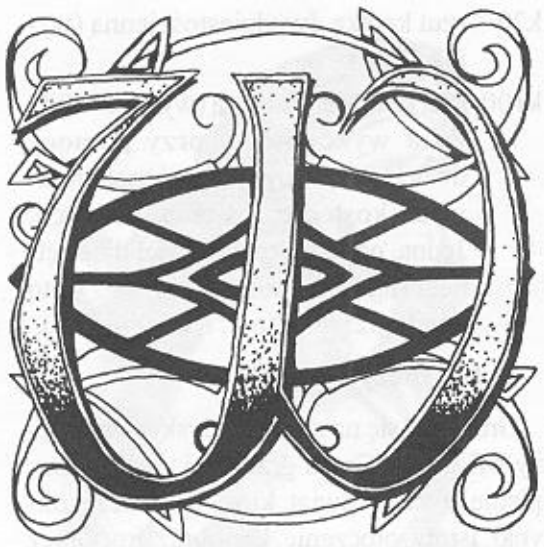
– Uciekaj, Ner! Bierz Dana i uciekaj!

Krzyk Morotańczyka przełamał strach awanturnika. Spojrzał na Glordończyka, który leżał nieruchomo w kałuży własnej krwi, u stóp sarkofagu. Nerdath dobył miecza. Thengu ruszył na Jednookiego, który skupił się na obronie. Nerdath doskoczył z drugiej strony, zanurkował pod przelatującą łapą potwora i pchnął. Ostrze przebiło pierś i utkwiło w ciele nieumarłego. Asmaghorczyk odskoczył, z okrzykiem triumfu, pozostawiając miecz w przeciwniku. Jednak szybko zrzedła mu mina. Thengu uderzył go na odlew, prosto w twarz. Nerdath zatoczył się i poczuł jak jego plecy zderzają się ze ścianą. Nie wypuścił jednak z rąk latarni. Jednooki ciął szybko, mierząc w brzuch, jednak okazał się zbyt wolny. Nieumarły uniknął ciosu i chwycił Morotańczyka za gardło. Twarz Jednookiego posiniała, ale nie wypuścił miecza z dłoni. Thengu podniósł go w górę, ale człowiek nie stracił zimnej krwi. Wbił swój miecz w brzuch stwora, aż ostrze zalśniło z drugiej strony. Potwór chyba nawet tego nie zauważył, błyskawicznie zmiażdżył krtań ofiary i odrzucił trupa na bok. Nerdath poczuł, jak łzy płyną mu po twarzy. Morotańczyk był jego przyjacielem... A teraz umarł.

Wściekłość ogarnęła Nerdatha. Krzyknął głośno i rzucił w odwracającego się stwora trzymaną latarnię. Oliwa zalała martwe ciało. Na czarnych szatach zaczęły tańczyć języki ognia. Thengu zasyczał. Tym razem z bólu. Po chwili płonął jak smolna szczapa. Cuchnący czarny dym wypełnił grobową salę. Potwór wrzasnął przeraźliwie, cofnął się i upadł obok swojej pierwszej ofiary. Wysuszone zwłoki szybko trawił ogień.

Krztusząc się i dławiąc cuchnącym, tłustym dymem, czując wzbierające mdłości Nerdath, zataczając się, ruszył w kierunku wyjścia. Zbyt późno przypomniał sobie o pułapce... Gdy bełt wbił mu się w nerkę poczuł tylko straszliwy, paraliżujący ból... Ostatnim obrazem, jaki przemknął mu przed oczami były fiołkowe oczy Yvett...

Potem otuliła go ciemność, a tam nie było miejsca na miłość.



ŚWIECIE GIER FABULARNYCH

1. Czym jest gra fabularna?

Gra fabularna jest formą zabawy, która umożliwi uczestnikom wcielanie się w postacie fantastycznych bohaterów baśniowego świata: wojowników, magów, pogromców potworów i innych. Przypomina ona nieco zabawę w teatr z tym, że to gracze tworzą jego akcję, na bieżąco i bez znajomości scenariusza. RPG (Role Play Game) daje szansę na przeżycie wspaniałych, mrożących krew w żyłach przygód w niezbadanym świecie wyobraźni, jest doskonałą zabawą dla dwóch lub kilku osób. Rozwija talenty aktorskie oraz wyobraźnię graczy i Mistrza Gry. Gra fabularna pozwoli graczom przeżyć niejednokrotnie barwniejszą przygodę niż ich ulubieńcom z kart literatury.

2. Kim jest Mistrz Gry?

Mistrz Gry jest głównym reżyserem gry fabularnej. To on wymyśla przygody, które są potem udziałem graczy. Jego przywilejem (i obowiązkiem) jest barwne i jak najdokładniejsze opisanie graczom otaczającego ich świata, oraz rozliczanie wpływu ich poczynań na jego stan. Jest osią każdego systemu RPG; nie jest jednak jego władcą, lecz bezstronnym obserwatorem. Pilnuje, by przygoda toczyła się zgodnie z regułami, którymi rządzi się świat, Musi również zadbać o to, by była dla graczy zajmująca i ciekawa. Jak widać, wiele zależy od Mistrza Gry, jego woli i umiejętności.

3. Kim jest Gracz?

Graczem jest osoba, która prowadzi przeżywającego przygodę bohatera. Jego zadaniem jest jak najwierniejsze odegranie wybranej przez siebie postaci. Musi on umiejętnie wczuć się w rolę, by umieć oddać cechy osobowości, mentalność, temperament i motywacje „swojego" bohatera. Im bohater jest bardziej skomplikowany, tym trudniej graczowi odzwierciedlić jego zachowanie, ale dopiero taka gra jest prawdziwym wyzwaniem. Gracz musi pamiętać o jednym; świat nie został stworzony dla jego postaci, jest ona tylko jego elementem i powinna podporządkować się jego prawom. W przeciwnym wypadku może przestać istnieć.

4. Co to jest przygoda?

Przygoda jest to historia wymyślona przez Mistrza Gry dla bohaterów. Przypomina ona scenariusz filmowy lub książkową intrygę. Jest wyzwaniem rzuconym graczom. Jednak przygoda nie jest zaplanowana od początku do końca. Mistrz Gry nie wie, jak w niektórych sytuacjach zachowają się gracze. Gracze nie mogą wiedzieć, co czeka ich w przygodzie – jakie niebezpieczeństwa i niespodzianki przyniesie im los. Przygoda powinna być dobrze przygotowana przez Mistrza Gry, ale musi być również na tyle elastyczna, by pozostawić graczom swobodę poczynań i dokonywania wyborów.

5. Co to jest Aphalon?

Aphalon to świat, w którym bohaterowie przeżywać będą swoje przygody. Obejmuje cały subkontynent; jego znana i opisana historia sięga kilku tysiącleci. Rządzi się on swoimi prawami i regułami, wynikającymi z przepełniających go mocy magicznych. Zamieszkują go nie tylko ludzie – także stworzenia innych ras, niektóre piękne i mądre, przepełnione miłością, inne złe, okrutne i głupie. Z niektórymi bohater być może się zaprzyjaźni, z innymi będzie zmuszony walczyć.

Dokładny opis świata Aphalonu znajduje się w pierwszym rozdziale tej książki.

6. Czym są kości?

Kości są bezstronnym narzędziem do rozstrzygania podejmowanych przez bohaterów czynności. Służą one do rozwiązywania ewentualnych spraw spornych pomiędzy Mistrzem Gry, a graczami. Element losowy wprowadza do gry pewien dreszczyk emocji i sprawia, że większość wydarzeń jest nieprzewidywalnych. Gracze i Mistrz Gry nigdy nie są pewni jak potoczy się podjęta przez bohatera akcja – czy będzie udana, czy jej efekt będzie zupełnie inny niż oczekiwano. Rzuty kośćmi sprawiają, że gra fabularna jest niepowtarzalną formą zabawy. Bez nich RPG straciłyby połowę swojego uroku.

7. Jakie kości używane są w grze fabularnej?

W grze „Aphalon – Świat Księżycowego Ostrza" używane są w zasadzie wszystkie typy dostępnych na rynku kostek. Pozwala to na większą elastyczność przy ustalaniu współczynników postaci, a tym samym zwiększa realizm gry. Kości takie można kupić w wyspecjalizowanych placówkach handlowych.

Rzuty kośćmi oznaczamy specjalnymi kodami. I tak:

1k2 rzut kostką czterościenną – wynik dzielimy przez dwa zaokrąglając w górę (np.: 3 to 1,5 więc 2).

1k3 rzut kostką trzyścienną, wynik rzutu 1k6 dzielimy przez dwa zaokrąglając w górę (np.: 5 to 2,5 więc 3).

1k4 rzut kostką czterościenną (wynik 1–4).

1k5 rzut kostką pięciościenną, wynik rzutu 1k10 dzielimy przez dwa na regułach jak wyżej.

1k6 rzut zwykłą kostką (wynik 1–6).

1k8 rzut kostką ośmiościenną (wynik 1–8).

1k10 rzut kostką dziesięciościenną (wynik 1–10).

1k12 rzut kostką dwunastościenną (wynik przyjmuje wartości od 1 do 12).

1k20 rzut kostką dwudziestościenną (wynik 1–20).

1k100 rzut kością stuścienną (wynik 1–100). Rzut wykonujemy przy pomocy dwóch odmiennych, np. różnokolorowych kostek dziesięciościennych. Jedna, oddaje nam wartości dziesiętne, druga – jedności (np. rzut 3 i 2 to wynik 32; 0 i 2 to 2; a 0 i 0 to 100).

8. Jak toczy się gra?

Gra toczy się na zasadzie dyskusji pomiędzy Mistrzem Gry a graczami. Mistrz Gry opisuje graczom świat, który ich otacza: budynki, istoty, otoczenie, krajobraz, itp. Gracz natomiast mówi, jaką czynność chce wykonać jego postać, rozmawia ze spotkanymi Postaciami Niezależnymi itp. Niekiedy, o rozstrzygnięciu kwestii spornych decydują rzuty kośćmi. Gra musi być wspierana wyobraźnią graczy i Mistrza Gry oraz odbywać się zgodnie z logicznym ciągiem wydarzeń.

9. Kto to jest Postać Niezależna?

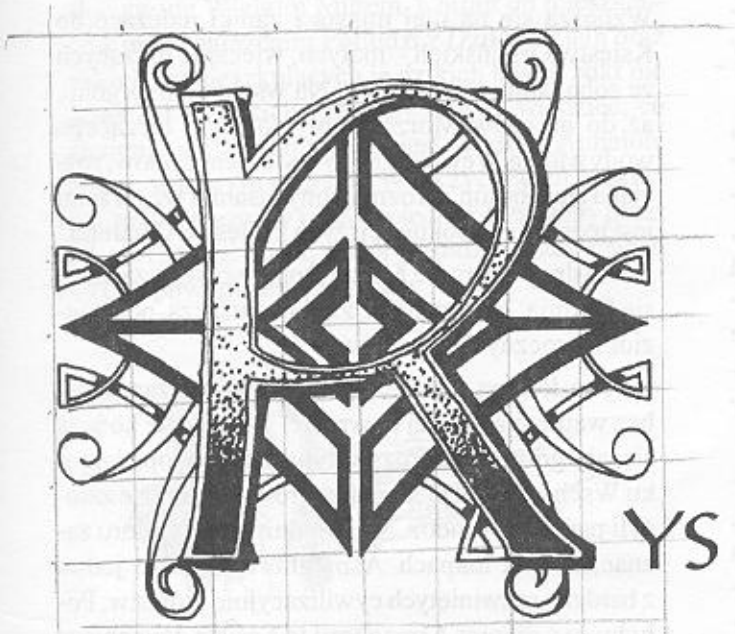
Postać Niezależna to bohater wykreowany i prowadzony przez Mistrza Gry. Musi on „odgrywać" go dokładnie tak samo, jak gracze swoje postacie. Mistrz Gry przemawia przez usta Postaci Niezależnych, wykonuje za nie czynności – słowem, gra nimi. Postacią Niezależną jest każdy, kogo spotka bohater prowadzony przez gracza: mieszczanin, którego ten spytał o drogę, zbój usiłujący odebrać mu pieniądze, karczmarz, u którego realizuje zamówienie itp. Niekiedy Postacie Niezależne pojawiają się i znikają, jak przechodzień w tłumie. Czasami zostają na dłużej w życiu bohatera, jako jego przyjaciel, miłość czy wróg. Należy nauczyć graczy, iż Postacie Niezależne, niczym nie różnią się od nich. Również miewają swoje słabostki i namiętności. Za zabicie bez wyraźnego powodu Postaci Niezależnej grożą, tak jak i w życiu, różne kary. I to jest zadanie dla Mistrza Gry.

Przed Tobą, Graczu (Mistrzu Gry?), Aphalon – Świat Księżycowego Ostrza.

Pierwszy rozdział, to Rys Świata.



Rys świata



YS ŚWIATA

„Tchnienie życia przeniknęło Pustkę i trafiło na Ziarno, unoszące się w Niej od Zarania. Pobudzane Jego Mocą Ziarno rozwinęło się w Kwiat. Głos Budziciela dotarł tam Drugi i wydał Życie. Budziciel przeniknął Życie Swoim Głosem, nadając Rozum, Wiarę i Wolę... Powstał Aphalon.

„Legenda o Stworzeniu" – Illuminatis

1.0. Wstęp

Współczesny świat nauki w swym dążeniu do systematyczności, odrzuca nieuchwytne i niezbadane. Człowiek, odkrywając nowe światy poza Ziemią, traci zdolność odczuwania magii i władania jej Mocą. Odchodzi ona w niebyt zapomnienia. A przecież istnieje gdzieś, głęboko w nas samych, Aphalon – Świat Księżycowego Ostrza, miejsce odległe i bliskie zarazem.

Aby go ujrzeć, wystarczy obudzić drzemiące w nas siły wyobraźni. Wystarczy usiąść wygodnie i wsłuchać się w siebie, by rozpocząć niezwykłe życie w niezwykłym miejscu.

1.1. Geografia

„(...) Aphalon to świat stworzony onegdaj przez Innych. Tę nazwę nosi również rozległy subkontynent o długości ok. 5000 km (choć Mędrcy podejrzewają, że tak naprawdę jest on dłuższy) i szerokości ok. 3000 km. Dane te jednak są tylko danymi szacunkowymi. Nikt jeszcze nie zmierzył Aphalonu dokładnie i chyba nieprędko to się stanie.

Najdalej na północ wysuniętą częścią Aphalonu jest Półwysep Vrarański, zamieszkany przez półcywilizowane plemiona ludzi. Południowy kraniec zaś, to upalna, porośnięta lasem tropikalnym Bomborgia. Zachodnią granicę wyznaczają Dzikie Góry, których jeszcze nikt nie przebył. Są one domeną orków, trolli i Złych Mocy. Każdy, kto się zapuści w cień ich szczytów, może spodziewać się najgorszego. Nic więc dziwnego, że niektórzy zwą te góry – Górami Śmierci.

Na północy leży Morze Lodów. Jego burzliwe, mroźne wody, jesienią i wiosną pokryte są dryfującymi kawałkami lodu. Na małych, skalistych wyspach tego akwenu żyje tajemnicza rasa ludzi-kotów, zwana we Wspólnej Mowie Storkami. Jak mówią niektórzy, jeszcze dalej na północ znajduje się lodowy kontynent – Lodowe Wieże. Niewielu jednak daje wiarę tym słowom. Od wschodu Aphalon ograniczają wody Bezmiaru Wschodniego – bezkresny i niezbadany Ocean.

Na południu znajduje się ciepły Ocean Południowy – pełen zdradliwych raf, zmiennych prądów, mitycznych bestii i gwałtownych burz. Niewielu śmiałków decyduje się na badanie licznych i malowniczych archipelagów, zamieszkanych przez czarnoskórych ludzi. Ci, którzy dotarli tak daleko, podziwiać mogli Czarne Królestwo – Sandharę leżącą po drugiej stronie Południowego Oceanu.

W samym centrum Aphalonu leży Morze Wewnętrzne – najbardziej znany i uczęszczany akwen. Jego wody nieustannie przemierzają ciężkie kupieckie barki i karawele. Tak oto jawi się Aphalon oczom podróżnika (...)".

Kapitan Amarszanikis, Pamiętniki, tom III

Aphalon jest domeną ludzi. Nieliczne inne rasy zajmują zdecydowanie podrzędne miejsce. Obce społeczności, niewielkie liczebnie, nie mają zbyt wielkiego wpływu na losy Aphalonu, jednak sama ich obecność zauważalnie buduje jego koloryt. Na północy, w obrębie Półwyspu Vrarańskiego, żyją rudowłosi barbarzyńcy. Nazwali oni swoje królestwa Vraranem i Pelvanem. Na południe od tych krain rozciąga się ponura, wulkaniczna wyżyna zamieszkana przez orki, trolle,udungi i inne służące złu stwory. Ludzie nazwali ją Kolcem Skorpiona (w mowie orków: Grgx), bowiem wcina się ona pomiędzy ludzkie królestwa niby żądło skorpiona.

Dalej na południu leży pofałdowana równina. Wznoszą się na niej miasta i zamki należące do Księstw Orgońskich – małych, wiecznie toczących ze sobą wojny, państewek. Na wschód od Orgonu, aż do brzegów Morza Dopływowego, łączącego wody Morza Wewnętrznego z Morzem Lodów, rozciąga się Gorhon. Urozmaicony lasami i wzgórzami jest jednym ze spokojniejszych królestw Aphalonu.

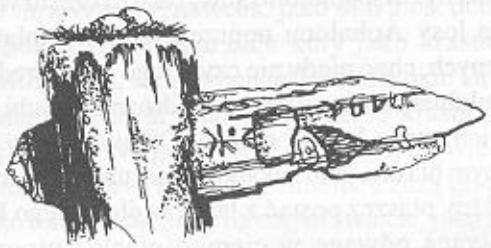
Po drugiej stronie Morza Dopływowego zaczyna się Gormia. Malownicza, zielona puszcza, pełna jezior i mrocznych zakątków.

Ten, kto raz dostrzeże piękno Gormii, zapragnie bez wątpienia do niej powrócić. Tam, gdzie kończą się lasy gormijskie i rozpoczyna łagodna, opadająca ku Wschodniemu Bezmiarowi równina, ludzie założyli państwo Nondor. Na południu, od Nondoru zaznaczono na mapach Asmaghorię. Jest to jedno z bardziej rozwiniętych cywilizacyjnie królestw. Południowa granica Asmaghorii to Lesiste, tajemnicze wzgórza Morotańskie; tuż za nimi znajduje się jedno ze starszych państw ludzkich – Morotan – Księżycowe Królestwo. Od wschodu do Morotanu przylega Glordon, kraj piękny, szczególnie malowniczy na Wybrzeżu, kraina winogron i róż.

Od południa z Morotanu wysuwa się szeroki, zamieszkany przez dzikie plemiona czarnych ludzi, półwysep. W dwóch trzecich porasta go tropikalna dżungla, z której wieczorami dochodzi rytmiczne dudnienie bębnów, stąd nazwa – Bomborgia. Południową część Aphalonu zajmuje płaska, porośnięta stepem, równina. Step ten nazywa się również Morzem Traw. Jest on domeną wędrownych koczowników i dzikich lwów. Step należy do Cesarstwa Rowonskiego. Cesarstwo jest najbardziej zróżnicowanym etnicznie, najrozleglejszym i najpotężniejszym królestwem Aphalonu. Na zachodzie od

Rowonsu, wciśnięty między dziką dżunglę i masyw Gór Śmierci, rozciąga się Simirion. Poprzez swoją odmienną, zdegenerowaną dla jednych, a wspaniałą dla drugich, kulturę – jest swojego rodzaju klejnotem Aphalonu. Niezbadany i tajemniczy – ściąga w swoje granice liczne grupy poszukiwaczy przygód.

Na zachodzie Simirionu rozciąga się pasmo górskie zwane Wielkim Murem. Chroni on mieszkańców przed najazdami Półludzi z Dzikich Ziem oraz innych, zamieszkujących je dzikich bestii. Nikt nie powrócił z Dzikich Ziem, by móc powiedzieć, co znajduje się za nimi. Taki jest właśnie Aphalon. Świat, w którym przyszło Wam żyć. Pełen uroków i tajemnic, nieznany i niebezpieczny. Rządzony przez Magię i Miecz. Świat, w którym można przeżyć wielką i niepowtarzalną przygodę.



1.2. Kalendarz

Rok na Aphalonie trwa 450 dni. Składa się z pięciu pór klimatycznych: Wiosny, Lata, Jesieni, Przedzimia i Zimy. Każda pora roku składa się z trzech trzydziestodniowych miesięcy. Oto ich nazwy we Wspólnej Mowie: Wiosna: Miesiąc Roztopów, Miesiąc Kwiatów i Miesiąc Ptaków; Lato: Miesiąc Pszczół, Miesiąc Ziół i Miesiąc Zbóż; Jesień: Miesiąc Pajęczyny, Miesiąc Grzybów, Miesiąc Liści; Przedzimie: Miesiąc Chłodów, Miesiąc Odlotów i Miesiąc Deszczy; Zima: Miesiąc Śniegów, Miesiąc Mrozów i Miesiąc Głodu.

Nazwy miesięcy, jak łatwo się domyślić, najkrócej charakteryzują ich klimat i wygląd. Nazewnictwo to stosowane jest zarówno przez ludzi na całym świecie, jak i przez pozostałe, władające Wspólną Mową rasy. Jedynie krasnoludy, z uporem typowym dla tej rasy, trzymają się swojej nomenklatury. Dzielą rok na pięć miesięcy – odpowiedniki pór roku. Są to: Pora Kucia i Śpiewu (Zima) – w mowie krasnoludzkiej – Fhrapefherd; Pora Rozkwitu – Phrenthranflauhr (Wiosna); Pora Złotego Słońca – Ohrnahazhar (Lato); Pora Zapasów – Menshehakaz (Jesień); Pora Oczekiwania na Noc (Przedzimie) – Athranz Kahathaga. Krasnoludowie stosują swoje oryginalne nazwy wszędzie, gdzie tylko to możliwe, nie bacząc na niezrozumienie i nieporozumienia tym wywoływane.

1.3. Astronomia

Niebo Aphalonu fascynuje ludzi od zarania dziejów. Elfy potrafią godzinami obserwować gwieździste niebo, dopatrując się w nim mistycznych znaczeń. Astrologowie przepowiadają losy świata, obserwując ruchy gwiazd i księżyców. Aphalońska doba składa się z 24 godzin. Przesilenia następują na wiosnę i pod koniec jesieni.

Najważniejszymi gwiazdozbiorami są: Klepsydra (zwana często Motylem), Sierp Innych, Młot Skalnego Olbrzyma oraz Korona Bogów. Aphalon ma dwa satelity: Księżyc Czarnej Ręki (nazwany tak z powodu charakterystycznego symbolu dłoni na jego powierzchni) oraz Księżyc Snów. Ten pierwszy odpowiedzialny jest, jak twierdzą kapłani, za wojny, cierpienia, obłędy itp. Po jego drugiej stronie przykuto ponoć Sarhana. Pełnia Księżyca Czarnej Ręki dokonuję się co 50 dni (9 razy w roku). Księżyc Snów dopełnia się co miesiąc. Jest mniejszy od swego towarzysza, lecz przypisuje mu się także doniosłą rolę. Odpowiada za sny i marzenia. Jest symbolem walki z czającym się w ciemnościach Złem. Słońce nosi nazwę Wędrowca lub Oka Bogów. Przypisuje mu się tylko dobre cechy.

1.4. Filozofia i Religia

W zasadzie filozofia i religia na Aphalonie stanowią jedność, dlatego i w tym rozdziale występują w parze. Najpopularniejszą wersją stworzenia Aphalonu jest ta, w której Głos Budziciela dociera przez Pustkę do Kwiatu – Świata i ożywia go nadając taki, a nie inny, wygląd. Jednak niektóre ludy, takie jak:

Vrarańczycy, Pelvańczycy, Simiriończycy, Bombordczycy oraz niektóre nieludzkie rasy polemizują z tą teorią.

Na przykład Simirończycy uważają, że Aphalon został stworzony przez Boskiego Smoka Gingora, Choć jest to kwestia bardzo wątpliwa dla innych nacji, nie stała się nigdy powodem poważniejszych konfliktów między narodami Aphalonu. W większości cywilizowanych królestw Aphalonu oddaje się cześć tym samym Bogom. Aby jednak oddać cześć Budzicielowi – Najwyższemu spośród Bogów, pozostali bogowie nazwani zostali Innymi. W żadnej innej formie, oprócz tej opisanej powyżej, nie oddaje się powszechnie czci Budzicielowi. Jest to, jak uważają mnisi, zbyt wielka Potęga, by zakłócać jej spokój.

Na Aphalonie oddaje się powszechnie cześć Innym – stworzonym bez wątpienia przez Budziciela, potężnym Magicznym Istotom. Innych podzielono na: Czarnych, Białych i Szarych. Kolory te są symbolami i określają stosunek bóstw do śmiertelnych. Od Czarnych oczekiwać można najgorszego – śmierci i obłędu, od Białych – dobra, wyrozumiałości i zrozumienia. Szarzy Inni są neutralni i rzadko angażują się w losy Aphalonu. Tak, najkrócej, wygląda podział religijny Aphalonu. Poniżej podajemy najważniejszych Innych na Aphalonie i ich krótką charakterystykę.

Arhun

Potężny Szary; władca burz, sztormów, mórz i deszczu. Z usposobienia kapryśny i skory do gniewu. Objawia się swoim wyznawcom jako olbrzymi człowiek z długą siwą brodą i niebieskimi oczami. W ręku trzyma róg z muszli morskiego ślimaka. Kapłani Arhuna budują świątynię na stromych morskich brzegach. Ośrodek kultu Arhuna znajduje się w Gorhonie. Największy procent jego wyznawców stanowią żeglarze, w głębi lądu oddaje mu cześć niewielu. Arhun nie miesza się w losy mieszkańców Aphalonu. Wystarcza mu władanie morzami i pogodą. Symbol Arhuna to błyskawica i stylizowane morskie fale.

Callia

Zwana również Białą Panią. Władczyni życia, płodności, dzieci, kobiet i radosnej zabawy. Małżonka Grohma. Z natury wrażliwa, kochająca życie i szczęście. Razi ją wszelka niesprawiedliwość, wszelkie zadawanie bólu, cierpienia i śmierci. Jej kapłani nie spożywają mięsa i zajmują się leczeniem chorób. Objawia się tylko w snach, jako złota sokolica. Największy ośrodek kultu Calli znajduje się w Gormii i Asmaghorii. Nie buduje się świątyń tej bogini. Zgromadzenia i rytuały odbywają się zawsze na świeżym powietrzu. Callia to opiekunka uzdrowicieli, medyków i matek. Jej Imię zapewnia szczęśliwy poród. Symbolem Calli jest pięcioramienna złota gwiazda z symbolem liścia w centrum.

Grohm

Biały Inny, władca Słońca i Światła. Z natury miłosierny i wspaniałomyślny, bardzo często wpływa na losy Aphalonu poprzez swoich kapłanów i wiernych, choć nigdy nie czyni tego bezpośrednio. Jego ulubieńcami są wszyscy podróżnicy – lubi otaczać ich swoją łaską i opieką. Objawia się w słonecznym blasku, jako zakapturzona, ubrana w szary, podróżny płaszcz postać z laską w dłoni. Jego Imię przywraca odwagę w ciemnościach i utraconą nadzieję. Najwięcej wyznawców Grohma mieszka w Gorhonie i Orgonie, jednakże można ich spotkać i w innych rejonach Aphalonu. Symbolem Grohma jest charakterystyczne słońce o falistych promieniach.

Gingor

Boski Smok, przez Simiriończyków uznany za stwórcę świata. Gingor pokryty jest tęczową łuską w kształcie morskich muszelek. W zasadzie cześć boską oddają mu tylko Simiriończycy. Poza tym krajem nikt prawie nie uznaje go za boga, lecz za simiriońską bajdę.

Ithell

Biały Inny o mocy zbliżonej do mocy Grohma. Władca światła gwiazd i Księżyca Snów. Z natury spokojny i małomówny. Do życia śmiertelnych wtrąca się bardzo rzadko. Wyjątkiem są poeci, bardowie i artyści. Ithell opiekuje się bowiem każdym przeja-

wem sztuki. Objawia się jako istota „utkana" ze światła księżyca i gwiazd. Najwięcej świątyń Ithella wzniesiono w Rowonsie, Morotanie i Glordonie. Buduje się je na planie koła, a ołtarze muszą być wykonane z kryształu górskiego bądź kamieni księżycowych. Jego imię pomaga w przeżywaniu miłosnych niepowodzeń i przynosi natchnienie poetom. Symbolem Ithella jest korona zwieńczona na szczycie siedmioramienną gwiazdą.

Lawrokh

Szary Inny, patron wszelkich rzemieślników, a w szczególności kowali, jubilerów i płatnerzy. Władca Ziemi, metali i klejnotów. Odpowiedzialny za trzęsienia ziemi i wybuchy wulkanów. Z usposobienia porywczy i dumny. Lubuje się w ciężkiej pracy i samotności. Jego domeną są podziemne jaskinie i w takich miejscach buduje się jego świątynie. Objawia się swym wyznawcom jako sam głos: dudniący i potężny. Na ołtarzach kuty jako krasnolud o niewidzącym, skupionym na kowadle oku. Drugie przesłania opaska. Oddają mu cześć krasnoludy, uznając go za swego stwórcę. W swojej mowie zwą go Guarrakiem – Wielkim Młotem. Czczą go również kowale i alchemicy na całym świecie, jako swego nauczyciela i mistrza. Jego Imię przynosi szczęście w grach hazardowych. Rzadko miesza się w losy śmiertelnych – najczęściej pomaga im w rzemiośle, obdarzając wybranych wielką zręcznością na tym polu.

Mellayasa

Szara Inna, córka Grohma i Calli. Opiekunka Przyrody: lasów, jezior, rzek, zwierząt i ptaków. Uwielbia taniec i śpiew. Z usposobienia czuła, wrażliwa i spokojna. Jej moc jest niewielka, ale dobroć serca potężna. Objawia się na słonecznych leśnych polanach jako bosa dziewczynka o złocistych włosach, z wiankiem na główce i piszczałką w rękach. Zawsze otacza ją chmara zwierząt, ptaków i motyli. Nie wznosi się jej świątyń, lecz składa ofiary pod drzewami. Podobnie jak jej matka nie znosi zabijania, więc wśród darów nie może być mięsa. Najsilniej w Mellayasę wierzą Gormijczycy. Poza nimi robią to jeszcze Nondorczycy, Gorhończycy i Asmagorczycy – w innych królestwach jej kult jest rzadkością. Symbolem Mellayasy jest wizerunek ukwieconego krzewu, a jej imię ma dar przywracania radości, pogody ducha. Wyznawców Opiekunki Przyrody można spotkać wśród wszystkich zawodów i ras.

Pan Wiatru

Inny, którego barwy nikt nie jest pewien. Władca bitwy i wiatru. Objawia się na pobitewnych polach, jako mężczyzna o twarzy zakrytej kołnierzem płaszcza i szarych, rozwianych włosach. Chroni ciała poległych przed rabusiami, a czasami wynosi z pobojowisk rannych bohaterów. Z usposobienia dumny i małomówny. Wierzą w niego Dzieci Fortuny i Dzieci Wiatru. Ci drudzy wprost fanatycznie. Wypowiedzenie jego imienia daje spokój wewnętrzny przed czekającą walką. Poza Orgonem raczej nie wyznawany. Nie buduje mu się świątyń i nie przypisuje symboli wiary. Wyznawcy Pana Wiatru chodzą ubrani w czerń i czerwień. Naczelnym kapłanem jest Dziecko Wiatru – Benjamin de Khorn, najsłynniejszy najemnik Orgoński.

Raiffiel

Szary Inny, pan hazardu i rozwiązłych zabaw. Wierzą w niego złodzieje, przemytnicy i wszyscy zajmujący się pokrętnymi interesami. Swoim wyznawcom zapewnia szczęście w grach losowych, w interesach i wigor w życiu seksualnym. Pozytywną cechą Raiffiela jest skłonność do poezji i romantycznych uniesień. Z natury figlarny i nieprzewidywalny. Sprytny i wścibski, ale w wydarzenia Aphalonu nie angażuje się zanadto. Jest na to nieco zbyt obojętny. Największa ilość wyznawców Raiffiela znajduje się w Glordonie i Rowonsie. W innych stronach uznawany tylko za bóstwo pomocnicze, o niewielkiej mocy.

Sarhan

Czarny Inny, Władca Obłędu, Śmierci i Zarazy. Odpowiedzialny za istnienie całego zła na Aphalonie. Czysto destrukcyjna siła, zabijająca wszystko, co żywe, wywołująca strach i obłęd. Sarhan jest Pa-

nem Urhu (Piekła), służą mu wszyscy Czarni Inni i większość demonów. Jest wciąż najpotężniejszym z Innych. Z natury nienawidzi wszystkiego, co żywe, pożąda krwi, śmierci i cierpienia. Za swoje zbrodnie zakuty przez resztę Innych w łańcuchy i uwięziony po drugiej stronie Księżyca Czarnej Ręki. Pozbawiony części mocy nadal jednak przenika myślą Aphalon, wywołując choroby i wojny. Jego imię wymawiane głośno może sprowadzić tylko nieszczęście na wypowiadającego. Kapłani Sarhana działają w ukryciu, bowiem uczestnictwo w tym odrażającym kulcie karane jest śmiercią w prawie każdym królestwie. Jawnie wyznaje się go w jedynie w Edheldurze i Grgx, ale i tam obawiają się jego łaknienia zniszczeń i chaosu. Większość wyznawców oddaje mu cześć ze strachu. Symbolem Sarhana jest stylizowana klepsydra.

Skerzahr

Czarny Inny, Władca Ognia w każdej postaci i demonów tego Żywiołu. Ukazuje się w płomieniach ofiarnych stosów, na których giną żywe istoty, napawając grozą serca patrzących. Przyjmuje wtedy postać demona ognia, odrażającego i potężnego. Skerzahr uwielbia palić i niszczyć. Cześć oddają mu tylko orki, źli ludzie i Simiriończycy. Nie znosi Pana Wiatru i Arhuna. Jego symbolem są płomienne, splecione ze sobą dłonie.

Skalny Olbrzym

Szary Inny, pan gór i kamienia. Z natury bardzo porywczy, łatwo wpada w gniew, a wtedy biada temu, kto go wywołał. Uwielbia góry; ponoć żyje gdzieś w głębi Gór Dzikich. Nie lubi mieszać się w sprawy Aphalonu, chyba że dotyczą go bezpośrednio. Cześć oddają mu Pelvańczycy, Vrarańczycy, Krasnoludowie, Barharowie i górale zamieszkujący Dzikie Góry. Objawia się zimą, w śnieżnych zamieciach. Świątynie Skalnego Olbrzyma wznosi się na wysokich szczytach, zawsze z kamienia.

Tafarel

Nikt nie jest pewien, czy jest Czarnym czy Szarym Innym. Władca Wojen, szału bitewnego i zemsty. Objawia się w snach tych, którym pisana jest śmierć w boju, zatem wojownicy lękają się go. Przybiera w nich postać rycerza w kolczastej zbroi. W dłoniach dzierży tarczę, młot, miecz i głowę wroga. Tafarel jest Innym lubującym się w okazywaniu sprawności i umiejętności bojowych. Gardzi słabością w każdej postaci. Pomaga tylko silnym, słabych karząc bezlitośnie. W zemście nieprzejednany – jest jednak bardzo honorowy i odważny. Ponoć to Tafarel powalił Sarhana i nałożył nań pierwsze okowy, za co ten do tej pory nienawidzi go z całego serca. Jego Imię przywoływane w innych warunkach niż w walce, przynieść może pecha. Nie wznoszono mu świątyń, lecz przez wielu wojowników uznany został za swego boga. Największe ogniska kultu znajdują się w Orgonie (Dzieci Fortuny) i Asmaghorii. Symbolem Tafarela jest zbroczony krwią miecz.

Ten o Tysiącu Imion

Biały Inny, przez elfy uznany za Budziciela. Tylko ta rasa, a w szczególności szczep Avatari, oddaje mu cześć boską. Wśród ludzi mało popularny, znajduje wyznawców głównie w Morotanie. Z usposobienia cierpliwy, wyrozumiały i kochający – głębokie i absolutne Dobro.

Tkaczki

Wspólne określenie czterech sióstr należących do Szarych Innych. Ich imiona brzmią: Niobe, Lobe, Obe i Dobe. Przędą nici życia w wielki gobelin Istnienia. Tkaczki są przedstawiane jako cztery kobiety – niewidome i niesłyszące, w różnym wieku: dziewczynka, młoda dziewczyna, kobieta i staruszka. Z natury niewrażliwe na losy Aphalonu, chociaż je przędą. Gdy nić, którą plotą skończy się lub przerwie – umiera ktoś spośród żyjących na Aphalonie. Największy kult Tkaczek występuje w Gorhonie. Tam też znajduje się najwięcej poświęconych im miejsc.

Toll

Szary Inny; opiekun kupców, jubilerów i złodziei. W swej boskości łaskawym okiem patrzy na handel i kradzież, jako na sposoby zdobywania fortuny. Jego kult rozpowszechniony jest w Glordonie, Rowonsie, Nondorze, Asmaghorii i w innych krajach cywilizo-

wanych, lecz ma niewielkie znaczenie. Świątynie Tolla sprawiają wrażenie, jakby były wykonane z samych najdroższych materiałów, skusiły już niejednego złodzieja swym wyglądem i szeptanymi historiami o bogatych skarbcach.

Unam' Faltham

Czarny Inny; demoniczny syn Sarhana, władca kłamstw, intryg i skrytobójstwa. Objawia się w ciemne noce, podczas pełni Księżyca Czarnej Ręki. Przybiera postać odzianego w czarne szaty, młodego człowieka o bladej twarzy, wzbudzającej sympatię i zaufanie. Uwielbia kłamstwa. Jest tak zakłamany, że nie ufa mu już żaden Inny. Unam' Faltham nie zdradzi tylko jednej istoty – swego ojca. Jego kult znajduje coraz więcej wyznawców w różnych krajach, lecz jest nielegalny. Cześć temu Innemu oddają skrytobójcy i krzywoprzysiężcy. Unam' Faltham stracił lewą dłoń w walce z Barn' heingiem – synem Grohma i Calli. Od tej pory nienawidzi Barn' heinga i jego wyznawców. Przebiegłością i sprytem rekompensuje swoją niewielką moc. Jego symbolem jest znak węża.

Vedvarelth

Szary Inny, Sędzia wśród bogów. Z natury neutralny, rozstrząsa wszystkie spory Innych. Do życia ludzi nie miesza się prawie wcale, dlatego też ma niewielu wyznawców. Na jego Imię składa się przysięgi; ich złamanie sprowadza na krzywoprzysiężcę gniew i karę Vedvaraltha.



Na tym kończy się ta krótka lista Innych. Nie zamyka ona jednak całego panteonu. Istnieje bowiem jeszcze wielu Innych o mniejszym znaczeniu, oraz ich rozbudowane rodziny.

1.5. Stowarzyszenia, Klany i Bractwa

Ludzkie jednostki nigdy nie osiągną takich wpływów, jakie mogą osiągnąć grupy. W tym celu łączą się w różnego rodzaju stowarzyszenia, gildie, klany i bractwa. Pomagają one swoim członkom i wywierają znaczący wpływ na obraz Aphalonu.

Dołączamy więc do niniejszego opracowania krótki spis najważniejszych organizacji, z ich charakterystyką i zasięgiem oddziaływania.

Bractwo Czerwonego Skorpiona

Główna siedziba tego bractwa znajduje się w stolicy Morotanu – Mordzie. Jest to organizacja przypominająca strukturą klasztory. Członkowie Bractwa zajmują się tępieniem potworów i różnego rodzaju bestii, grożących człowiekowi. Obecnie są bardzo nieliczni (ok. 50 pełnoprawnych członków). Najczęściej wstępują do niego mnisi i wojownicy. Jako cel zasadniczy Bractwo postawiło przed sobą eliminację, nawet nieodpłatnie, wszystkich szkodzących ludziom Stworów Mroku, stąd członków Bractwa nazywa się również Tępicielami. Do Bractwa przyjmowani są tylko ludzie o nieposzlakowanej opinii, którzy pokonali jakiegoś Stwora Mroku i udowodnili to przed radą Bractwa. Jeśli rada rozpatrzy kandydaturę pomyślnie, nowy członek otrzymuje tatuaż na prawym przedramieniu i amulet. Oba mają kształt skorpiona, koniecznie czerwonej barwy.

Zasady klanu są następujące: zwalczać Stwory Mroku i Ciemności, być cierpliwym i wyrozumiałym (członek Bractwa nigdy nie wyciąga broni pierwszy), nie brać zapłaty za swoje czyny (chyba że ktoś bardzo nalega). Jeśli ktoś złamie zasady bractwa, zostaje wykluczony z jego szeregów i pozbawiony amuletu. Gdyby wyrzucony stawiał opór, decyzję wykluczenia egzekwuje się siłą. Amulet Czerwonego Skorpiona ma pewne zdolności magiczne:

a) tamuje właścicielowi krwawienie, 1pkr/turę;

b) zwiększa wszystkie rzuty oporowe o 1;

c) niweluje specjalne efekty ran zadanych przez Stwory Mroku i Odmieńców;

d) obdarzony jest runem własności – staje się

gorący, gdy dotyka go ktoś inny, a trzymającym go Stworom Mroku i Odmieńcom zadaje rany wielkości 1k12 + 2 W / turę.

Obecnym Mistrzem Bractwa jest Olladin Erscenif, a jego zastępcą pół-elf Vallilan Samarczif. Obaj mieszkają w Mordzie. Najczęściej wyznawanymi przez Bractwo Innymi są: Grohm i Ithell.

Bractwo Niewidzialnych

Stowarzyszenie Gormijskich tropicieli, skupiające tylko najlepszych w tej profesji. Poza Gormią Bractwo ma niewielkie wpływy, lecz w niej samej cieszy się głębokim szacunkiem i poważaniem. Aby wstąpić w jego szeregi należy w kilku trudnych i skomplikowanych próbach wykazać się takimi umiejętnościami, jak: strzelanie z łuku, podkradanie, ukrywanie, tropienie śladów, zdolność radzenia sobie w kniei itp. Przyjęcie, po zdaniu testów, odbywa się przy ognisku na którejś z leśnych polan w głębi Puszczy Gormijskiej. Przyjmowany w szeregi Bractwa otrzymuje łuk (2k6+2), kołczan pełen strzał (+2), magiczny szary płaszcz z grubego materiału zwany „niewidką" (+20% *Ukrywania się*, +10% *Skradania się*, chroni od deszczu, chłodów itp.) oraz pozwolenie na zaplatanie brody w warkoczyki i przywiązywanie doń czerwonych tasiemek (co ponoć chroni przed urokami). Przyjęcie jest zawsze niezapomnianym przeżyciem, suto zakrapianym miodem i piwem.

Bractwo działa tak, by nie przynosić szkody przyrodzie, nie zezwala na przykład na bezmyślny wyrąb lasów czy polowanie dla zabawy. Jego członkowie na co dzień najmują się jako zwiadowcy w armii Gormijskiej lub eskorta kupców. Po czystce, jaką przeprowadził książę Tejavigu w szeregach Bractwa w roku 1333 (nikt nie znał jej prawdziwych powodów), jego członkowie działają w ukryciu, nadal jednak ciesząc się poparciem wśród ludu. Obecnie Bractwo Niewidzialnych znów powraca do łask.

Dzieci Fortuny

Stowarzyszenie najemnych żołdaków służących temu, kto więcej zapłaci. Grupują się w małe oddziały dowodzone przez jedną, ogólnie uznaną osobę. Ich zachowanie – aroganckie i brutalne oraz częste rozboje i gwałty, jakich się dopuszczają, nie przysparzają im dobrej opinii, ani tym bardziej chwały. Jednak nie dbają o chwałę, lecz o łupy i złoto – za te dwie rzeczy zdolni są do wszystkiego. W szeregi Dzieci Fortuny może wstąpić każdy. Cechą rozpoznawczą tych najemników jest czarny strój i głośne, brutalne zachowanie. Wielu spośród Dzieci Fortuny służy książętom Orgońskim. Można ich też spotkać w Gorhonie. Poza tymi dwoma krajami, są mało znani i rzadko spotykani. Są niezdyscyplinowani, lecz cenieni za karność i wysokie morale w walce. Zazwyczaj Dzieci Fortuny są wyznawcami Tafarela.

Dzieci Wiatru

Odłam Dzieci Fortuny założony niedawno przez dwóch braci, Orgończyków Benjamina i Jana de Khornów. Cenieni i odważni żołnierze najemni, nie cofający się przed żadnym wyzwaniem. Honorowi, wierni, dotrzymujący umów, są mniej okrutni niż Dzieci Fortuny. Na polu bitwy zachowują się tak, jak gdyby nie obawiali się śmierci i jest tak w istocie. Śmierć z honorem w walce, to dla nich największa chwała. Wszyscy bez wyjątków wierzą w Pana Wiatru oraz w to, że przyjmie on ich do siebie po śmierci, jako Posłańców – bohaterów noszących wieści od Niego do śmiertelnych. Ubierają się w czerń z dodatkiem czerwieni – najczęściej jest to szal. Dzieci Wiatru mają podobną strukturę organizacyjną jak Dzieci Fortuny. Przez tych drugich są niespecjalnie lubiani.

Gildia Kupiecka

Organizacja założona przez kupców w celu ochrony ich interesów. Główna siedziba gildii, to Kalot – stolica Glordonu. Jej przedstawicielstwa znajdują się na całym Aphalonie. Członkowie Gildii, płacąc jej podatek od zysków, liczyć mogą na pomoc w organizacji przewozu towarów (np. wynajęcie ochrony, powiązania) i na ulgi w opłatach. Gildia ma także szerokie powiązania polityczne – finansuje wiele

wojen, przewrotów itp. Obecnym przywódcą Gildii jest Glordończyk Arnhus Zapa Konidt.

Gildia Magów

Organizacja magów ułatwiająca im doskonalenie swych umiejętności i prowadząca szkoły magii. Jej główna siedziba znajduje się w Mordzie, a przedstawicielstwa w trzech innych miastach: Nimelgenie, Nondorasie i Kalocie. Gildia Magów oddziałuje na wszystko, co dotyczy czarów – kontroluje przepływ magicznych przedmiotów, organizuje wyprawy badawcze do dziwnych miejsc itp. Ich przedstawiciele noszą pierścienie z rubinem, a o pozycji i statusie w Gildii decyduje kolor szat. Najwyższe – arcymagowskie złote płaszcze noszą tylko dwie osoby i one też są przywódcami Gildii. Mowa tu o Tarrillionie Złotorękim – Asmaghorczyku i Unczarifie Vonst – Morotańczyku. Elfy nie wstępują do tej Gildii, uważając to za zbędny wydatek energii i niepotrzebne zawracanie głowy.

Liga Żagli

Organizacja żeglarzy i marynarzy, a także innych zawodów związanych z morzem. Zapewnia lepsze warunki pracy na pokładzie i uczciwą płacę członkom bractwa. Współpracuje z Gildią Kupiecką, wynajmując jej okręty wraz z załogami. Jej główna siedziba znajduje się w Nondorasie, ale ambasady można spotkać w każdym mieście leżącym na wybrzeżach Wschodnich Bezmiarów i Morza Wewnętrznego, a także na Wybrzeżu Rowonsu. Przywódcą Ligi jest obecnie stary człowiek, Nondorczyk Alderd Nonnas.

Wilwarini

Stowarzyszenie płatnych morderców, działających najczęściej na terenie Orgonu. Jego członkowie są szkoleni do swych zadań od dziecka, w tym procesie pozbawia się ich również większości ludzkich emocji i uczuć. Typowy Wilwarin to beznamiętny, sprytny i zimny profesjonalista. Ich wynajęcie kosztuje drogo, lecz wiadomo, że powierzone im zlecenie wypełnią bez względu na okoliczności. Symbolem bractwa jest ćma. Noszą jej tatuaż na ramieniu, znak ten wyryty jest również na prawie każdej części ich morderczego ekwipunku. Symbol ten pozostawiają przy ofierze, by obwieścić światu i zleceniodawcy wykonanie misji.

Na ogół działają pojedynczo. Szkoleni i selekcjonowani są w tajnej siedzibie klanu, której położenie nie jest znane nikomu postronnemu. Sam Wilwarin prędzej umrze, niż wyjawi ten sekret. Każdego mordercę z tego stowarzyszenia cechuje upór i posunięty aż do przesady honor. Nigdy nie złamią danego słowa czy obietnicy. Wilwarini to mistrzowie skradania, ukrywania i zasadzek, a także specjaliści w krótkiej broni (takiej jak sztylety, strzałki, dmuchawki itp.). Posługują się też rozbudowanym zestawem trucizn i skrytobójczych rodzajów oręża. Podejrzewa się, iż Gildia Kupiecka utrzymuje z nimi współpracę. Za przynależność do Wilwarinów wszędzie, poza Orgonem, grozi śmierć. W Orgonie panuje wokół nich swego rodzaju „zmowa milczenia", uprawiają tam swój proceder półjawnie.

1.6. Opisy Krain

Asmaghoria

Ludzkie, dość cywilizowane królestwo. Teren Asmaghorii jest urozmaicony – wzgórza w południowej części są porośnięte lasami, bliżej Wschodniego Bezmiaru, rozciąga się równina. Asmaghoria jest królestwem rządzonym przez królową. Panuje tam dynastyczny system przejmowania władzy. Kraj spokojny, ludność miłująca pokój. Królestwo podzielone jest na czternaście prowincji zwanych „baroniami". Każdą baronią włada inny, oddany Koronie rządca. Typowy kraj feudalny, czerpiący zyski z pracy chłopów. Ci ostatni oraz zwykli mieszczanie nie mają raczej zbyt wiele do powiedzenia w sprawie rządzenia krajem. Panującą warstwą jest rycerstwo, które, jeśli trzeba, potrafi wymóc siłą posłuszeństwo.

Rdzenni Asmaghorczycy, to ludzie jasnowłosi, krępej budowy ciała. Niekiedy spotkać tam można półelfy, dzieci ludzi i Nerekai – jednego z elfich szczepów. Ideałem życia i pragnieniem wielu młodych Asmaghorczyków jest stan rycerski. Niestety, tylko wysoko urodzeni i nieliczni, powołani z niższych stanów, doczekują się rycerskiego pasa, zbroi i miecza.

Modnymi w kraju rozrywkami są turnieje rycerskie i polowania. To właśnie w Asmaghorii pojawiła się, tak później rozpowszechniona na całym Aphalonie, tradycja sztandarów i herbów rodowych. Mowa tego kraju jest dość gardłowa. Prawidłowe imię Asmaghorskie rozpoznaje się po końcówkach: -or, -ar, -dor, oraz początkach: W, V lub D (np.: Valar, Varhor, Dandor itp.). Miasta Asmaghorii są dobrze ufortyfikowane; budowano je z kamieni i cegieł. Styl budowania raczej ponury, bardziej funkcjonalny niż ozdobny. Armię stanowi ciężkozbrojne rycerstwo, wierne Królowej, oraz ich służby i rodziny. Flota jest niewielka, w większości składająca się z jednostek kupieckich.

Bomborgia

Dzikie, porośnięte tropikalnym lasem, tereny zamieszkane przez czarnoskóre plemiona ludzkie. Ze względu na dżunglę i klimat (deszczowe zimy, upalne lata) nazwana „Piekłem Aphalonu". Otaczające półwysep wysokie góry zatrzymują wilgoć i sprawiają, że powietrze Bomborgii jest ciężkie, parne i wilgotne. W lato temperatury przekraczają nawet 40 °C. Mieszkańcy tego kraju to barbarzyńcy, podzieleni na małe plemiona toczące ze sobą ciągłe wojny. Wodzami zostają najczęściej szamani, wykorzystujący prymitywną i zdegenerowaną odmianę Mocy. Południową część Bomborgii zamieszkuje specyficzna odmiana rasy, charakteryzująca się niższym wzrostem. Wszyscy jednak Bomborczycy mają czarną skórę, duże wargi, kręcone, czarne włosy i ciemne oczy.

Rytuały Bomborczyków są dzikie i krwawe – oddają boską cześć różnym, żyjącym wśród drzew dżungli bestiom (np. Ghalkiemu – czterorękiej małpie). Niektóre plemiona uprawiają kanibalizm. Na północy żyje kilka cywilizowanych plemion Bomborczyków, zamieszkujących skalne miasta w górskich kotlinach. Przez pozostałych mieszkańców Aphalonu Bomborgia uznana jest za dzikie i barbarzyńskie miejsce.

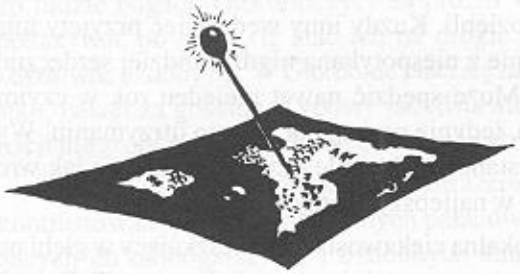
Chaty Bomborczyków, to prymitywne lepianki z wysuszonego błota i traw lub sklecone z bambusa bungalowy. Każde plemię posiada niewielką ilość wojowników. Do walki idą przystrojeni w pióra i pomalowani wielobarwną gliną, wydając dzikie okrzyki. Nie noszą żadnych osłon ani nie posiadają metalowej broni (chyba że „zdobyczną"), walczą przy pomocy drewnianych pałek i wykonanych z bambusu włóczni. Niektóre plemiona bronią się przy pomocy lekkich, owalnych, wykonanych ze skóry tarcz. W głębi dżungli często stosowaną bronią są dmuchawki na zatrute strzałki. Niekiedy też inna broń bywa pokrywana trującą papką – najczęściej z zioła Kum-Kum. Bomborczycy nie przepadają za obcymi – szczególnie tymi o białej skórze.

Edheldur

Tak nazywane jest królestwo elfów Aquade rozciągające się na południu Gormii. Obszar ten, na przełomie Er, został siłą wydarty Gormijczykom. Od tego czasu trwa tam nieustająca i bezlitosna wojna o dominację. Każdy, kto nieopatrznie zapuści się w pobliże Edhelduru może liczyć na strzałę w plecy. Władzę w Edheldurze sprawuje król elfów, Mormoroth II. Jest on, tak jak i większość Aquade, wyznawcą Sarhana i Czarnych Innych. Kraj rządzony jest siłą i okrutnymi sankcjami wobec tych, którzy sprzeciwią się woli władzy. Edheldurczycy są małomówni i przebiegli, walczą z zasadzki. Ich armia, to doskonale wyszkoleni tropiciele i łucznicy. Uzbrojenie edheldurskiego żołnierza to łuk, krótki miecz i sztylet. Osłonę stanowią skórzane kubraki lub lekkie kolczugi z elfiej stali. Edheldur, to kraj ponurej tradycji, mroczny i tajemniczy. Niewielu spośród innych ras widziało z bliska elfie osady – budowane z drewna, pięknie zdobione chaty.

Edheldurczycy wykorzystują do pracy niewolników z innych nacji – ludzi, jaszczuroludy i jeżoludy. Stolicą Edhelduru jest przepiękne, drewniane miasto Gilmor, którego położenia nikt postronny nie ma prawa poznać (niewolnicy pracujący w jego obrębie pozbawiani są języków). Wznosi się tam poświęcona Sarhanowi świątynia wykonana ponoć z ludzkich czaszek i piszczeli, oraz cudowny pałac królewski wykonany z pni obumarłych drzew i czarnego marmuru. Aquade posługują się mową elfów oraz bele-

giem – odmianą Czarnej Mowy. Patrolują swoje terytorium, przemieszczając się z miejsca na miejsce przy pomocy zamaskowanych teleportów. Doskonale obeznani z lasem, w którym żyją i który służy ich woli, potrafią pokonać, w jego obrębie, nawet najlepiej wyszkoloną i najliczniejszą armię. Gormijczycy zdają sobie z tego doskonale sprawę i ograniczają walkę z Edheldurem do patrolowania samej granicy i wyłapywania przemykających się w jej okolicy zwiadowców wroga. Ta wojna trwa już od stuleci i nic nie zapowiada jej szybkiego końca.



Edhelion

Królestwo elfów Avatari leżące w malowniczej, pokrytej iglastym lasem, górskiej dolinie w Górach Dzikich. Edhelion graniczy z Pelvanem, Vraranem i Grgx. Granice królestwa wytyczają górskie zbocza, przez które przedostać się można nielicznymi, pilnie strzeżonymi przełęczami. Władzę w Edhelionie sprawuje para królewska: Amillaierra i Gillithanel.

Armię stanowią wyśmienici łucznicy i szermierze uzbrojeni w miecze, łuki, sztylety i włócznie. Armia ta ma tylko zapewnić bezpieczeństwo Edhelionowi. Jej żołnierze są karni i sprawni w walce, zahartowani w bojach na patrolach i podczas częstych walk w obronie przełęczy. Edhelionczycy są uprzejmi i gościnni. Każdy, kto zapuści się w te strony i będzie potrzebował pomocy, otrzyma ją na pewno. Mało kto jednak zaprowadzony zostanie do stolicy kraju, Edelmakel, przepięknego, kamiennego miasta wykonanego z typową dla elfów skłonnością do upiększeń, prędzej znajdując schronienie w którejś z pomniejszych, rozsianych po całej, rozległej dolinie osad.

Elfy utrzymują się ze zbieractwa i rolnictwa. Żyją skromnie, ale szczęśliwie. Szczęście to udziela się każdemu, kto znajdzie u nich gościnę. Jedynymi wrogami Edhelionczyków, wobec których porzucają oni wszystkie swoje dobre maniery i łagodność, są orkowie, trolle, gobliny i inne, służące Złu stwory. Mogą one oczekiwać tylko śmierci, gdy zapuszczą się w jego granice. W Edhelionie kształci się wielu elfich magów i kapłanów, a Edhelmakelski pałac pełen jest skarbów wiedzy i ksiąg sprzed setek lat. W mieście tym żyją tak słynni elfowie jak: Illuminatis – bard obdarzony wielkim talentem oraz Gilldor Vrenymaran – Arcymag, jeden z najpotężniejszych na świecie.

Gorhon

Królestwo zamieszkałe przez ludzi o jasnych włosach i cerze, szczupłej budowy ciała, zazwyczaj o wąskich twarzach. Gorhończycy mają jasne zielone, błękitne bądź piwne oczy. Z usposobienia weseli, skorzy do zabaw i spokojnego, wygodnego życia. Niestety, sąsiedzi zmuszają ich do utrzymywania licznej armii. Vrarańscy piraci łupiący wybrzeże północne, stykająca się z Grgx, wiecznie nękana orkowymi najazdami północno-zachodnia granica oraz niespokojny Orgon na zachodzie powoduje, że armia ta ma pełne ręce roboty. Większą część armii Gorhonu stanowi lekka, potrafiąca szybko się przemieszczać konnica oraz piechota, uzbrojona w miecze i włócznie. Uzbrojenia dopełniają łuki, okrągłe i drewniane tarcze. Hełmy z nosalami ozdobione końskim włosiem oraz długie, łuskowe kolczugi, skutecznie chronią ich ciała. Żołnierze Gorhońscy to zdyscyplinowani i doświadczeni wojownicy.

Władzę w Gorhonie sprawuje, pochodzący z dynastycznego rodu, Król Dolantet (zwany przez pospólstwo Ponurym). Szlachta, tworząca armię i kulturę, wywiera znaczny wpływ na losy kraju. Gorhon to kraj o wysoko rozwiniętej kulturze i sztuce. Ludzie mieszkają w wygodnych, urządzonych z gustem domach z cegieł i kamieni. Utrzymują się z rzemiosła, handlu i uprawy ziemi. Tkacze Gorhońscy słyną na całym Aphalonie ze swych wspaniałych dzieł – gobelinów, dywanów i ubrań. Miasta Gorhońskie,

ludne, rozległe i dobrze ufortyfikowane, są znane z bogatej architektury oraz teatrów, bibliotek i wspaniałych świątyń.

Mowa Gorhończyków i Gormijczyków niewiele różni się od siebie, pochodzi bowiem z tego samego źródła. Imię szlachcica Gorhońskiego winno kończyć się na: -at, -it lub -od np.: Ranit, Planenok, Wermat itp. Gorhończycy uwielbiają zabawę – w żadnym innym kraju nie ma tylu świąt, gospód, kuglarzy i tancerzy. Najbardziej szanowanym zawodem jest profesja barda – zawsze może on liczyć na spory zarobek lub przynajmniej gościnę.

Gormia

Ludzkie, w całości pokryte przepiękną, malowniczą puszczą, księstwo. Gęsta puszcza utrudnia sprawowanie władzy. Liczne jary, polany, jeziora i bagniska są doskonałymi kryjówkami dla różnego rodzaju wyrzutków społeczeństwa – zbójców, banitów, pustelników itp.

Wśród leśnej głuszy ludzie żyją w nielicznych grodach i małych, odizolowanych od siebie wioskach. Budownictwo gormijskie opiera się na drewnie, kamienne budowle są rzadkością. W grodach sprawują władzę mianowani przez księcia „medrowie", dość często spiskujący przeciwko swemu panu i prowadzący ze sobą zaciekłe walki. Mieszkańcy Gormii to ludzie krępej budowy ciała, jasnowłosi i błękitnoocy. Utrzymują się z myślistwa, rybołówstwa, zbieractwa i bartnictwa. Gormia posiada specyficzną i wspaniałą kulturę.

Trudne warunki życia i nieustanny kontakt z lasem wytworzyły wśród mieszkańców szacunek i lęk przed przyrodą. Gormijczycy to ludzie szczerzy, prości w obyciu i małomówni. Obce są im subtelne intrygi – działają spontanicznie, często pod wpływem wewnętrznego impulsu. Ulubionym napojem w tej leśnej krainie jest miód, pije się go przy każdej okazji (nie gardząc również innymi trunkami – piwem, wódką i winem). Gormijczycy lubią pić i snuć przy tym opowieści. W żadnym innym kraju nie znajdzie się tak rozbudowanej mitologii i tylu pięknych baśni i legend. Gormijczycy dla obcych ludzi są gościnni i przyjaźni, lecz gdy zmusi ich do tego sytuacja, bywają okrutni i nieustępliwi.

Najpopularniejszym wyrokiem śmierci w tym kraju jest wrzucenie skazańca do dołu z wściekłymi psami. W Gormii regularna armia prawie nie istnieje. W razie zagrożenia rozsyłane są po kraju wici – wtedy, w ustalonych miejscach zbierają się ochotnicy. Każdy Gormijczyk to urodzony łucznik. Jako broń do walki wręcz preferuje się tutaj topory oraz maczugi. Noszone osłony to lekkie, skórzane kubraki. Gormijczycy nie lubią magów – obawiają się tych, którzy potrafią rzucać zaklęcia i są w stosunku do nich oziębli. Każdy inny wędrowiec przyjęty tutaj zostanie z niespotykaną nigdzie indziej serdecznością. Może spędzić nawet niejeden rok w czyimś domu, jedynie pomagając w jego utrzymaniu. Wyjątek stanowią Aquade – tych traktuje się jak wrogów i w najlepszym przypadku przepędza.

Lokalną ciekawostką są mieszkający w głębi puszczy starzy pustelnicy zwani „Parchami". Potrafią leczyć rany i choroby, znają się na ziołach, a niekiedy na prymitywnej magii (oni, jako jedyni mogą rzucać czary, bez obawy, że ktoś ich ukarze). Imiona rdzennych Gormijczyków stanowią powód do żartów w innych krajach. Są one bardzo gardłowe i krótkie, pełne spółgłosek typu „h" i kończące się na: -kgh, -rgh, -uh, -ik, -ak; prawdziwe „łamacze" języków np. Urgh, Kagh, Torgh, Tuhuh, Hahulik, Hamerharmak itp. Las Gormijski to jedno z najpiękniejszych miejsc na Aphalonie. Zimą jest biały od śniegu, wiosną zielony i pełen życia, latem rozświetlony słońcem i radością, przepełniony kwitnącymi kwiatami, jesienią zaś wielobarwny i majestatyczny. Kto raz zachwycił się jego urokiem, zostawia tu swoje serce i marzenia i bez wątpienia powróci. Gormia jest słabo zaludniona, wędrowiec może tygodniami przemierzać leśne ostępy i nie spotkać nikogo.

Glordon

Ciepły, leżący na południowym, malowniczym brzegu Wschodnich Bezmiarów kraj. Glordon ma bardzo urozmaiconą rzeźbę terenu, jest on częściowo pokryty lasami, a częściowo trawiastą równiną.

Władzę sprawuje król, ale tak naprawdę jest on tylko marionetką w rękach bogatych kupców i arystokracji. Władza króla jest słaba, a finanse kraju uzależnione od Gildii Kupieckiej. Armia to niewprawieni w walce, rozleniwieni i niezdyscyplinowani żołnierze. Jednakże bogaci kupcy i arystokracja otacza się własną gwardię złożoną z dobrze opłacanych i wyszkolonych najemników. Glordończycy to ludzie skąpi i chciwi. Ich jedynym celem w życiu jest zdobywanie i pomnażanie majątku. Nigdzie indziej nie mieszka tylu kupców: różnego rodzaju handlarzy, kramarzy, karczmarzy itp., prestiżem cieszą się tylko ludzie bogaci. Glordończycy są próżni – lubią pokazywać po sobie, iż stać ich na drogie stroje, kosztowne ozdoby itp. W Glordonie płaci się za wszystko, nawet za gościnę. Typowy przedstawiciel tej nacji nie zrobi nic bez godziwego wynagrodzenia.

Glordon to piękny i bogaty, ale zarazem pełen kontrastów kraj. Obok przecudnych pałaców, należących do najbogatszych, i ozdobnych kamienic, w których żyją ci mniej zamożni, istnieją także brudne, cuchnące dzielnice biedoty. Nikt przy zdrowych zmysłach nie zapuszcza się w wąskie uliczki kwartałów dla ubogich po zmroku (przynajmniej samotnie). W Glordonie kupić można prawie wszystko oraz skorzystać z każdej, nawet najbardziej wyrafinowanej rozrywki – oczywiście, odpłatnie. Glordończycy to ludzie średniego wzrostu, ciemnowłosi, o śniadej cerze i skłonnościach do tycia. Pięknością jest kobieta o pełnym ciele, krągłej twarzy i ciemnych oczach – typowa arystokratka tej nacji.

Glordończyków charakteryzuje skłonność do targowania o cenę każdej kupowanej drobnostki. W oczach innych nacji uznani za nieprzyjemne, hałaśliwe i wścibskie towarzystwo. Ich imiona mają zazwyczaj końcówki: -ot, -ut, -at, -it, szlachta posiada po kilka imion; im dłuższe, tym lepsze, np. Ratlot Velat Donit czy Lanitat Orenescot Walanut (typowo szlacheckie). Oprócz ludzi liczną grupę stanowią w Glordonie: barharowie (ok. 7%), krasnoludy (ok. 5%) i karły (ok. 3%). Rasy te żyją blisko siebie, czasami tworząc swoiste enklawy w miastach ludzkich. Mieszkają w specjalnie wydzielonych kwartałach, budowanych zgodnie z ich upodobaniami i stylem.

Dzięki swoim talentom rzemieślniczym osiągają dość duże dochody, przez co uzyskują niejednokrotnie znaczny status społeczny.

Grgx

Wulkaniczna, otoczona górami, jałowa i posępna równina pomiędzy Vraranem a Orgonem. Ze względu na zatrute wody, cuchnące, unoszące się nad okolicą wulkaniczne wyziewy i kształt – nazwa Grgx (Kolec Skorpiona) przylgnęła do niej na dobre. To niegościnne miejsce zamieszkują, kryjąc się w mroku jaskiń i górskich przełęczy, orki, trolle i inne bestie. Ludzie nie zapuszczają się w te strony – graniczy to bowiem z samobójstwem. Na terytorium Grgx natknąć się można na zrujnowane, zamieszkałe przez upiory i orki budowle, pozostałości z Dawnych Dni. Żyjące w Grgx orki, to koczownicy podzieleni na liczne klany i szczepy. W swych ciągłych wędrówkach poszukują dogodnych miejsc, w których mogliby zatrzymać się na dłużej. Zajętych miejsc bronią zawzięcie przed każdym traktując go jak wroga. Koczownicy nie znają się na kowalstwie. Ich broń to prymitywne maczugi i młoty, a osłony – skórzane tarcze i kubraki.

Dziesiątki czynnych wulkanów zasypują Grgx wulkanicznym pyłem i zalewają teren wokół lawą. Zdarzające się niekiedy podczas wybuchów równoczesne trzęsienia ziemi, potrafią zmienić zasnuty dymem krajobraz, dodając do niego liczne pęknięcia i rysy powierzchni.

Khanhanarak

Położone w głębi Gór Dzikich królestwo krasnoludów. Władzę w Khanhanarak sprawuje Król – Ojciec. Tytuł ten otrzymuje najstarszy z synów zmarłego króla i piastuje go dożywotnie. Khanhanarak to system podziemnych jaskiń, sztucznie wykutych sal i korytarzy, oszałamiających obcych swą rozległością i kunsztem wykonania. W Podziemiach jest wszystko, co krasnoludom potrzebne do szczęścia: kuźnie, warsztaty jubilerskie, świątynie, sale mieszkalne i sale zgromadzeń. Wejścia do Khanhana-

rak są wspaniale ufortyfikowane i pilnie strzeżone. Walczyć w Khanhanarak potrafi każdy.

Główną siłą jest krasnoludzka piechota ciężkozbrojna – obeznana z górami i doświadczona w walce. W walce krasnolud bywa tak nieprzejednany, jak w życiu uparty. Typowy żołnierz z Khanhanarak walczy okryty ciężkim pancerzem lub kolczugą, z bojową maską na twarzy (często jest to maska strachu) posługując się ciężkim młotem, toporem lub kilofem. Cały rynsztunek wykonany jest zazwyczaj z doskonałej stali krasnoludzkiej. Do walki z dystansu używają krasnoludowie ciężkich kusz i dzirytów.

Obyczaje krasnoludów są dla innych ras dziwne i niezrozumiałe. Z natury dumni, uparci, małomówni i gburowaci – w przyjaźni, miłości oddani i szczerzy. Kochają złoto i sztuki uznane za ich domenę: kowalstwo, jubilerstwo, płatnerstwo i kamieniarstwo. Nie przepadają za elfami. Lubią przebywać w towarzystwie karłów i barharów. Z całego serca nienawidzą orków, trolli, smoków i ich sprzymierzeńców.

Każdy, kto zapuści się na ich terytorium może liczyć na gościnę – jednakże na nic więcej. Khanhanarakczyków mało obchodzi to, co dzieje się poza ich królestwem. Gość z innej rasy, szczególnie elf, może czuć się w Khanhanarak jak intruz a jego swoboda jest na ogół ograniczona. Nie może poruszać się po całym podziemnym mieście, a gospodarze niechętnie posługują się inną mową niż desprah.



Morotan

Stare, tajemnicze ludzkie królestwo. Teren Morotanu, to nie do końca zbadane, porośnięte gęstymi lasami wzgórza oraz łagodna, lekko pofałdowana równina. Na południu, przy granicy z Bomborgią, Morotan ograniczają góry. Jest to kraj o sięgającej tysiącleci tradycji. Władzę sprawuje Namiestnik wybierany przez przedstawicieli możnych rodów spośród siebie. Nie ma on jednak faktycznej władzy nad nimi. Królestwo bardzo słabe. Dużą część ludności stanowi szlachta; rozkapryszona i obdarzona wieloma zbędnymi przywilejami.

Skłócone ze sobą rody nie potrafią upilnować porządku na podległych im prowincjach. Szerzą się rozboje – po traktach grasują liczne, uzbrojone bandy rabusiów, którym wzgórza Morotanu dostarczają wspaniałych kryjówek. Podróż przez kraj bez licznej ochrony, rzadko kończy się szczęśliwie. Jakby dla kontrastu, w miastach panuje porządek. Milicja Cechowa i Oddziały Namiestnika potrafią poradzić sobie z największymi problemami. Oddziały Namiestnika, dosiadające silnych i szybkich koni, uzbrojone w morotańskie miecze (klinga w kształcie trójkąta), kusze, lance i morgensterny, osłonięte lekkimi kolczugami – bardzo często wydają regularne bitwy bandom. W razie zagrożenia zewnętrznego, do wojska zgłaszają się możnowładcy wraz z czeladzią i rodzinami.

Morotańczycy to ludzie rośli i smukli, o czarnych prostych włosach, ciemnej karnacji i wystających kościach policzkowych. Ich oczy są ciemne, lecz niekiedy, wśród rdzennych Morotańczyków natknąć się można na tęczówki o nietypowej barwie: szmaragdowej lub fiołkowej. Mowa Morotańczyków zmieniała się przez wieki. Obecnie mieszkańcy Morotanu posługują się śpiewnym, melodyjnym językiem, jednak stare zapiski (sprzed setek lat) i inskrypcje nagrobne pisane są w języku staromorotańskim, zupełnie odmiennym od obecnego. Niewielu ludzi potrafi się posługiwać ową „martwą" mową.

Morotan pełen jest starych legend i baśni, na tym polu ustępuje tylko miejsca Gormii. Opowieści o upiorach, Moroich, Wilkołakach wypełniają Morotańczykom wieczory. Kraj przesiąknięty jest mistycyzmem i przesądami, traktowanymi bardzo poważnie. Jego mieszkańcy lękają się mocy nadprzyrodzonych i są raczej ponurzy i podejrzliwi, nie opuszczają jednak nikogo w potrzebie. Jednak na prawdziwie ciepłe przyjęcie liczyć mogą tylko kapłani Białych Innych, tępiciele z Bractwa Czerwonego Skorpiona, oraz bardowie znający mroczne,



morotańskie pieśni. Typowy Morotańczyk może się więc wydawać się ponury, milczący i tajemniczy.

Miasta Morotanu są bardzo stare, a budowle mroczne. Chodzenie po ulicach nocami może napawać przejezdnych grozą. Nawet w gospodach panuje posępna atmosfera. Specyficznym zajęciem uprawianym w tym kraju jest poszukiwanie i plądrowanie starych kurhanów i grobowców, których pełne są tutejsze wzgórza. Nie jest to jednak proceder legalny, za jego uprawianie grożą kary. Wśród Morotańskich wzgórz, na północy, napotkać można siedziby elfów Nerekai. Utrzymują się one ze zbieractwa i łowienia ryb. Typowe imię morotańskie kończy się na: -if, -of lub -af, np. Merlif, Olaf, Talantarof, Oscerif itp.

Nondor

Ludzkie królestwo częściowo leżące na płaskim, równinnym terenie, a częściowo pokryte lesistymi wzgórzami. Nadmorskie wybrzeże to wysokie, piaszczyste wydmy (na północy) oraz strome, skaliste klify (na wschodzie). Nondorczycy to ludzie drobnej postury, o jasnych włosach, niekiedy prawie białych. Są wyśmienitymi żeglarzami i najlepszymi szkutnikami. Okręty wychodzące z nondorskich stoczni charakteryzują się smukłą sylwetką i są najszybszymi jednostkami pływającymi po morzach Aphalonu.

Drugim zajęciem, z którego słyną Nondorczycy, jest produkcja wszelkiego rodzaju mechanizmów. To właśnie Nondorczycy przypisują sobie pierwsze kusze dwustrzałowe, katapulty, skomplikowane zamki, pochwy wyrzucające właścicielowi miecz do ręki itp. Nondorem rządzi Król. Systemem społecznym jest feudalizm w dość łagodnej postaci. Władca utrzymuje silną armię przeszkoloną również do walki na pokładach okrętów. Typowy żołnierz tego kraju, to piechur walczący przy pomocy miecza, topora lub długiej włóczni. Do obrony służy mu okrągła, wykonana z drewna i pomalowana na biało, tarcza oraz lekka, żelazna kolczuga. Głowę chronić musi czepcowy hełm z piórem. Podstawową bronią miotającą jest oczywiście kusza, lecz niekiedy żołnierze używają także łuków.

Mieszkańcy Nondoru to ludzie spokojni, gościnni i życzliwi. Są pełni optymizmu – uśmiech nigdy nie znika z ich twarzy. Potrafią jednak być, szczególnie w stosunku do elfów, opryskliwi i złośliwi. Ważnym obyczajem Nondorskim jest Kult Białej Mewy. Jest to ich symbol i ulubiony ptak. Jakakolwiek próba skrzywdzenia mewy w towarzystwie Nondorczyka musi zakończyć się pojedynkiem. Mewa jest także ulubionym elementem zdobniczym. Jej wizerunek znaleźć można na dziobach statków, żaglach, tarczach, hełmach itp. Imię Nondorskie składa się zazwyczaj z dwóch imion połączonych spójnikiem „ava". Imiona kończą się na: -iv, -is, -as lub -es, np.: Viniv ava Pillas, Taviv ava Nondis itp.

Orgon

Ponury kraj podzielony na dziesiątki małych, wiecznie walczących ze sobą księstewek. Krajobraz Orgonu, to przede wszystkim płaskie wrzosowiska, zamglone lasy i dzikie skały. Kraj nękany przez wojny, ociekający krwią niewinnie zabitych. Po obszarze Orgonu włóczą się bandy rabusiów oraz spragnione zarobku i prymitywnych rozrywek oddziały Dzieci Fortuny. Częstym widokiem są zgliszcza wiosek, ruiny zamków i pola pokryte niepochowanymi ciałami – ofiarami kolejnej potyczki lub zarazy. Ludzie żyją w ciągłym strachu o własne życie i dobro swoich bliskich. Wsie straszą pustką, nocami przeraźliwie wyjące upiory i wilki krążą po lasach i wrzosowiskach. Z powodu ciągłych walk pomiędzy książętami ziemia leży odłogiem. W Orgonie panuje bezprawie.

Orgończycy to ludzie wysocy, o czarnych oczach i włosach oraz charakterystycznym „orlim" nosie. Z natury ponurzy, oschli. Odnoszą się podejrzliwie do obcych. Prawie nigdy nie rozstają się z bronią, śpią w pełnym rynsztunku bojowym. Od życia wymagają niewiele. Pragnieniem większości jest to, by w kraju wreszcie zapanował pokój. Nie stanie się tak jednak dopóty, dopóki na tronie w Orgonie nie zasiądzie prawowity król. Tron Orgonu jest bowiem magiczny i zabija każdego, kto nie ma w sobie czystej, królewskiej, orgońskiej krwi. Książęta otaczają się prywatnymi armiami i kontynuują swoje wojny,

nie wierząc w powrót króla. Nie jest to kraj, w którym wędrowiec może czuć się bezpiecznie.

Pelvan

Barbarzyńska kraina, ponura, skalista, wiecznie owiewana mroźnymi wiatrami z północy. W niektórych częściach porośnięta dzikimi, iglastymi matecznikami. W Pelvanie nie ma centralnej władzy. Zamieszkujący ją ludzie podzieleni są na małe klany, którymi rządzą najsprawniejsi i najsprytniejsi z mężczyzn. Klany te utrzymują się z rybołówstwa, hodowli zwierząt i myślistwa, ale największe zyski przynosi im piractwo. Pelvańczycy napadają na wszystkich sąsiadów. W dalsze rejony zapuszczają się na swych długich, smukłych łodziach.

Pelvańczycy, to dziki i prymitywny naród, skory do walki, porywczy i łatwo tracący panowanie nad sobą. Ludzie tej krainy są potężnej postury, o rudych włosach (legendy mówią, że najwyższy Pelvańczyk – thar Jarles Vedelson miał 2,6 m wzrostu). Przed walką Pelvańczyk smaruje swoje ciało własną krwią i wprowadza się w szał bersekerski. Znany jest okrutny zwyczaj chrztu małych chłopców. Gdy dziecko ma 3 lata ojciec zrzuca je z pomostu do lodowatej wody. Jeśli dziecko samodzielnie wyjdzie na ląd, jest uznawane za godne dalszego życia i nauki wojennego rzemiosła. Jeśli nie, uznaje się że było zbyt słabe, aby żyć wśród prawdziwych wojowników.

W Pelvanie każdy potrafi walczyć – walka jest sensem egzystencji. Na łupieżcze, morskie wyprawy płynie każdy, kto potrafi utrzymać broń w rękach. Nie ma znaczenia płeć, czy wiek. W boju Pelvańczycy używają ciężkiego oręża: młotów, toporów, maczug itp. Nie noszą osłon, za wyjątkiem zwierzęcych futer lub „zdobycznych" kolczug. Broni miotającej nie używają – taką formę walki uznają za niemęską. Ich mowa jest szorstka i gardłowa, wyrazy krótkie, przypominające język orków.

Imię Pelvańczyka kończy się na -es, -as, -ars np. Attarines, Jarlsas, Jarles itp. Osady Pelvańskie otoczone są wysokimi palisadami, a wnętrza kamiennych domów są obskurne, ciemne i zadymione (brak okien). Chaty o spadzistych dachach mają jedną izbę, w której śpią wszyscy mieszkańcy, nie krępując się współlokatorów. Pelvańczycy jedzą rękami, rzadko się myją, nigdy nie golą, nie potrafią pisać. Są brutalni, tępi i agresywni. Nie przepadają za towarzystwem elfów, a orków i ich sojuszników widzą najchętniej nabitych na pal.

Rowons

Najrozleglejszy i najbardziej wpływowy kraj na Aphalonie. Dużą jego część stanowi dziki step, przemierzany przez konnych nomadów – Assasinów. Reszta kraju to ciepłe, porośnięte gajami oliwnymi, wybrzeże. Władzę w Rowonsie sprawuje Cesarz. Zasiada on na magicznym tronie w Nimelgen, skąd jak się mówi, widzi całe Cesarstwo. Utrzymywaniem porządku w granicach Cesarstwa zajmuje się wielka i doskonale wyszkolona armia zawodowa. Rowońskie wojsko jest uznawane za niepokonane na polu bitwy. Walczy tylko i wyłącznie w szyku, jest niezwykle karne i zdyscyplinowane.

Wyposażeniem rowońskiego żołnierza są: długa włócznia, krótki miecz o szerokiej klindze, lekka kolczuga i duża, prostokątna tarcza, oraz długi łuk. Jeszcze nikt nie odparł ataku idącej w szyku armii Rowonsu. Liczna armia i potężne, królujące na morzach galery wojskowe czynią z Cesarstwa Rowonsu pierwszą potęgę Aphalonu. Żaden z sąsiadów Rowonsu, ani podupadający Morotan, ani tym bardziej dzika Bomborgia, nie jest w stanie zagrozić potędze Cesarstwa. Cesarstwo Rowonskie jest krajem zamieszkałym przez różne grupy etniczne, co wpływa pośrednio na jego kulturę i obyczaje.

Najbardziej zaludnionymi rejonami Cesarstwa są brzegi Oceanu Południowego. Wzniesiono tam z kamienia i cegieł, ogromne miasta zamieszkałe przez tysiące mieszkańców. W centrum takiego, budowanego zawsze na planie koła, miasta wznosi się okazała arena cyrkowa, wokół której ciągnie się plac targowy. Na arenie tej odbywają się większe zgromadzenia oraz występy gladiatorów. Porządku w miastach pilnuje armia oraz milicja cechowa. Są jednak także takie miejsca i dzielnice, w które nawet siły porządkowe boją zapuszczać się po zmroku.

Rowons jest wysoko rozwiniętym cywilizacyjnie państwem. Miasta są skanalizowane, zaopatrzone w wodę przenoszoną kamiennymi akweduktami i wzbogacone o inne osiągnięcia techniki. Nieliczna arystokracja ubiera się wykwintnie, w wielobarwne, ozdobne stroje i długie peruki. Kobiety noszą maski na twarzach, ubierają się w szerokie suknie i używają wielkiej ilości różnorakich pachnideł i kosmetyków. Mężczyźni z arystokratycznych kręgów są nieco zniewieściali, lubią wygodny i uporządkowany tryb życia. Bronią używaną w pojedynkach są rapiery i szpady. Po miastach przemieszczają się w lektykach noszonych przez niewolników, a w dłuższe podróże udają się luksusowymi powozami. Reszta ludności stara się, w celu zdobycia większego prestiżu w swojej klasie społecznej, naśladować niektóre z obyczajów arystokracji.

W miastach Rowonskich nikt, oprócz szlachty i służb porządkowych, nie może nosić długiej broni. Patrole wyłapują łamiących to prawo i odbierają im broń, którą potem wykupić mogą w Ratuszu. Ważnym elementem życia Rowończyków jest poezja, teatr i sztuka w każdej postaci. Na północy, w obrębie Morza Traw, mało jest prawdziwych miast. Na szlakach kupieckich leżą niewielkie osady, w których nikt już nie przestrzega specjalnie dobrych manier i każdy nosi broń. Porządku w takich miasteczkach, traktowanych przez Rowończyków jako prowincja, pilnują żołnierze regularnej armii Rowonsu, na ogół wysyłani na te placówki za jakieś przewinienia.

Mieszkańcy stepowych osad to często ludzie zmęczeni życiem w południowych metropoliach, ci z nich, którzy postanowili zacząć od nowa. Często wisi nad nimi kara za drobne przewinienia. W większości są to farmerzy uprawiający ziemię lub wypasający bydło. Wśród nich krąży wiele opowieści o Assasinach – stepowych nomadach. Assasinom przypisuje się różne złe czyny: napady na kupieckie tabory, mniejsze osady i samotnych wędrowców, porwania dzieci, rzucanie klątw itp. Naprawdę jednak niewielu Rowończyków widziało z bliska tych legendarnych jeźdźców, dosiadających najszybszych koni na Aphalonie.

Simirion

Stary kraj zamieszkiwany przez ludzi o niskim wzroście, czarnych włosach i ciemnych skośnych oczach. Ich twarze przypominają oblicza elfów; mają delikatne rysy, lekko wystające kości policzkowe, miękko zarysowane podbródki. Jedynie ich cera jest bardziej śniada. Tajemnicą jest ich długowieczność – żyją nawet do 160 lat. Dobrym zdrowiem potrafią się cieszyć nawet do 130 roku życia. W Simirionie nie występuje centralna władza. Poszczególnymi częściami tej krainy rządzą Tharowie, których armie rodzinne są jedynym regularnym wojskiem w Simirionie. W ich szeregi wchodzą mężczyźni i kobiety należące do rodziny Thara. Ich osłony wykonywane są ze skór zwierzęcych, oraz drewnianych lub chitynowych elementów. Elementy chitynowe to pancerze wielkich żuków żyjących w dżunglach południa. Ich bronią są słynne simirionskie miecze, duże partyzany o zaokrąglonym ostrzu oraz długie łuki. Każdy simirioński żołnierz cechuje się wielką walecznością i oddaniem swemu władcy.

Kultura simirionska zdecydowanie różni się od innych kultur Aphalonu. Tylko tutaj występuje kult Gingora – Boskiego Smoka. To w tym kraju nie wolno publicznie posługiwać się magią, a każdy człowiek stanie w obronie smoczego wizerunku. Na obszarze Simirionu często można się natknąć na kapliczki poświęcone smokom. Magowie Simirionscy zwani są „Czamarimi" (szaleńcami). Żyją oni w specjalnie wydzielonych, odizolowanych od innych części miasta, kwartałach. Nie mogą oni używać czarów poza swoją dzielnicą.

W Simirionie niewielu jest ludzi uprawiających proceder złodzieja. Każdego przedstawiciela tej profesji czeka, o ile zostanie złapany na kradzieży, tylko jedna kara – „Amatix Shahix" (Pal Poniżenia). Polega ona na tym, że nieszczęśnikowi przybija się prawą dłoń do wkopanego w centrum miasta grubego słupa. Dokonuje się tego przy użyciu długiego gwoździa o szerokim, płaskim łbie. Skazaniec musi sam uwolnić się spod pala, a jest to możliwe tylko przez samookaleczenie. Nikt inny nie ma prawa udzielić mu pomocy, za to może obrzucić ofiarę pia-

chem, nieczystościami lub opluć. Jeśli ofiara nie ma w sobie dość siły woli i odporności na ból, ginie, zaś po kilku dniach ciało usuwa się i wyrzuca pod miejskie mury, na pożarcie sępom.

Simiriończycy to ludzie dumni, zazwyczaj nie krzyżują się z innymi nacjami. Po domach lubią spacerować zupełnie nadzy – nie jest to dla nikogo krępujące. Na co dzień ubierają się w kolorowe szaty, ozdobione wzorami kwiatów, związywane w pasie szeroką, atłasową szarfą. Muzyka i taniec w tym rejonie Aphalonu opiera się na lutni i piszczałkach. Jest dziwna i piskliwa, o zmiennym, hipnotyzującym rytmie i tonacji. Taniec przypomina występy grupy mimów – tak skomplikowane układy i figury nie są spotykane w żadnym innym kraju. W Simirionie domy buduje się z ogólnie dostępnych surowców (glina, kamień, bambus). Mają prostokątny kształt o płaskim dachu, na którym często urządza się kwietne ogrody. Ciekawostką jest to, że domy Simiriończyków nie mają drzwi. Wejścia przysłania się wielobarwnymi kotarami lub drobnymi koralikami.

Simiriończycy są wrażliwi na otaczający ich świat. Ciekawi nieznanego, lubią zdobywać ogólną wiedzę, lecz do innych nacji nastawieni są z pewną wyższością. Obcych traktują jak powietrze lub jak intruzów, zależnie od ich nastawienia do Simiriończyków. Tharrowie są ich panami i władcami. Wszystko, co znajduje się w ich strefie wpływów, także ludzie, jest ich własnością, po którą mogą sięgnąć, kiedy tylko mają ochotę. Życie i śmierć poddanych zależeć może od jednego kaprysu władcy. Jego słowo jest świętością nie do podważenia. Lud uznaje tharrów za półbogów; wcielenie oddechu boskiego Gingora. Mowa simiriońska jest śpiewna i melodyjna, imiona Simiriończyków kończą się na: -ex, -ix, -ax, -ox np.: Ravanarox, Amelasmertix, Kotratax, Meravenetex itp.

Tumal

Niegdyś jedna z prowincji Asmaghorii, która stała się samodzielnym krajem dopiero po rebelii w 1335 roku. Władzę sprawuje jej przywódca Pahord Ceveleret oraz jego najbardziej zaufani ludzie, często wywodzący się z nizin społecznych, niekiedy nawet zwykli przestępcy. Nieliczna armia, słabo wyszkolona i uzbrojona, złożona jest głównie z chłopów i mieszczan. W kraju nadal panuje bezprawie i chaos. Po traktach grasują bandyci. Ludzie są niegościnni, wiecznie wystraszeni, opryskliwi i aroganccy. W obecnych czasach, dokonuje się prawie całkowity rozpad kulturalny i moralny. Niektórzy spośród przywódców przewrotu oddają się zapamiętale opilstwu i wszelakim uciechom. Jedynie Pahord Ceverelet usiłuje powstrzymać rozkład kraju. Zdaje sobie bowiem sprawę, że korzystając z postępującego upadku, któryś z sąsiadów Tumalu w końcu zajmie go zbrojnie. Większość zwyczajów występujących w Tumalu czerpie swój kształt z kultury Asmaghorii i Nondoru. Jak na razie nie jest to bezpieczne i spokojne miejsce do podróży.

Vraran

Zimny, wietrzny kraj zamieszkały przez rozproszone klany, sprawujące opiekę nad małymi kawałkami ziemi. Wszystkie te klany podlegają jednak Jarlowi pochodzącemu z rodu Veldengardsów. Vrarańczycy, to ludzie rośli (ustępujący pod tym względem tylko Pelvańczykom) i potężnie zbudowani. Ich włosy są rude, czarne, rzadko blond. Oczy koloru zielonego lub błękitnego. Charakterystyczne są twarze Vrarańczyków; szerokie o masywnych podbródkach i silnie zarysowanych szczękach.

Vrarańczycy utrzymują się z wypasu kóz i owiec, rybołówstwa i pirackich morskich wypraw. Szczególnie zagrożone ich wiosennymi wypadami są wybrzeża Gorhonu i Pelvanu. Vrarańczycy jednak, to wspaniali żeglarze, a ich smukłe łodzie, chociaż nie zapewniające swym użytkownikom zbyt wiele wygody, są szybkie i zwrotne. Nic więc dziwnego, że niekiedy ofiarami ich najazdów stają się mieszkańcy nadmorskich osad Gormii, Nondoru, a nawet Asmaghorii. Vrarańczycy są narodem dzikim, porywczym i butnym. Lubią wygodne życie, prymitywne, hałaśliwe rozrywki oraz walkę. Są jednak bardziej tolerancyjni i mniej okrutni od swych zachodnich sąsiadów.

W boju nieustępliwi i bezwzględni, walczą ciężką bronią: toporami, maczugami, młotami. Osłaniają się zwierzęcymi skórami – niekiedy też noszą kolczugi lub elementy złupionych zbroi. Jako broni miotającej używają proc i łuków. Uznają się za dzieci Olbrzymów – mitycznej, zaginionej rasy. Jest to też powód, dla którego toczą wojny z Pelvańczykami, którzy są, niestety, nieco roślejsi. Inne nacje lękają się uporu i bezwzględności Vrarańczyków. U Gorhończyków straszy się nimi dzieci. Orkowie wolą unikać północnych rejonów Grgx jak ognia, bowiem Vrarańczycy rozprawiają się okrutnie z każdym schwytanym przedstawicielem tej rasy i nigdy nie biorą jeńców.

Vrarańczycy żyją w małych osadach. Domy budują podobnie, jak w Pelvanie – solidne i wytrzymałe. Służą one nie tylko do mieszkania, ale i do ewentualnej obrony. Wioski Vrarańczyków chronią ziemne wały, drewniane palisady oraz czujni strażnicy. Przez resztę świata Vraran uznany jest za kraj barbarzyński.



1.7. Klimat

Na Aphalonie występują trzy główne strefy klimatyczne: mroźna, umiarkowana i ciepła, jednak za pogodę w danym miejscu odpowiadają również inne czynniki tj. ukształtowanie terenu, roślinność itp. Poniżej podajemy opis poszczególnych stref klimatycznych, zasięg ich oddziaływania oraz aurę pór roku w ich obrębie.

1. **Strefa Mroźna** – obejmuje północne krańce Aphalonu tj.: Pelvan, Vraran; część Gór Dzikich, Gorhonu i Gormii.

Wiosna: deszczowa i burzliwa, zaczyna się dość późno, wieją wtedy silne i mroźne wiatry z północy. Niekiedy, nawet w miesiącu Kwiatów, może spaść śnieg przemieszany z deszczem. Na zalesionych terenach Gormii te zjawiska są mniej częste niż na równinach Vraranu.

Lato: dość chłodne i pochmurne. Od północy nadciągają niekiedy przelotne burze.

Jesień: zimna i wietrzna, rozpoczyna się dość szybko. Wieją zachodnie porywiste i mroźne wiatry, ale deszczu jest niewiele.

Przedzimie: zimne i deszczowe. Częste śniegi z deszczem i gradobicia. Temperatura spada poniżej 0 °C. Noce długie i pochmurne.

Zima: bardzo mroźna. Lód skuwa wszystkie rzeki, jeziora itp. Duże opady i częste burze śnieżne. Najzimniejsza pora roku. Temperatury mogą dochodzić nawet do -50 °C. Mało kto opuszcza ciepłe, zaopatrzone w żywność pielesze domów.

2. **Strefa Umiarkowana** – obejmuje zasięgiem Góry Dzikie (środkową część), Orgon, Gorhon, Gormię, Edhelion, Edheldur, Morze Wewnętrzne, Nondor, Tumal, Asmaghorię oraz północne rejony Rowonsu, Morotanu i Glordonu.

Wiosna: ciepła i deszczowa, charakteryzuje się zmienną pogodą i silnymi wiatrami.

Lato: ciepłe i umiarkowanie zmienne. Niekiedy przelotne deszcze i burze. Dość słoneczne i gorące.

Jesień: słoneczna i chłodna. Częste opady deszczu, na ogół nocami.

Przedzimie: zimno w nocy i w dzień. Nad ranem liście i trawy pokryte szronem. Wieją mroźne wiatry. Niekiedy padają ulewne deszcze (szczególnie w Orgonie i Gorhonie, oraz na Morzu Traw). Czasami jednak wyjdzie również słońce. Nocami temperatura spada poniżej 0°C.

Zima: śnieżna i mroźna, jednak nie tak surowa i straszna jak na północy – możliwe jest jeszcze podróżowanie – najczęściej saniami zaprzężonymi w konie. Niekiedy jednak pada tak gęsto, że drogi mogły stać się nieprzejezdne (najczęściej w Gormii, Nondorze i Gorhonie).

3. **Strefa Ciepła** – obejmuje cały Simirion, Bomborgię oraz południowe Rejony Rowonsu, Morotanu i Glordonu.

Wiosna: charakteryzuje się przelotnymi opadami ciepłego deszczu i pochmurnymi dniami, im bliżej lata jednak, tym cieplej i słoneczniej.

Lato: upalne i słoneczne, prawie zawsze bezdeszczowe. Niekiedy w nocy grzmi i błyska się, ale nie pada. Noce ciepłe i duszne, wypełnione cykaniem świerszczy. Dni upalne i długie, czasami jest tak gorąco, że nie sposób jest tego wytrzymać.

Jesień: słoneczna i ciepła. Od lata różni się tylko tym, iż dnie i noce są nieco chłodniejsze. Powietrze suche. Czasami w nocy pada długo wyczekiwany deszcz (najczęściej w Morotanie, Glordonie, Simirionie i Bomborgii).

Przedzimie: chłodne noce i wietrzne dnie. Im bliżej zimy, tym częściej zdarzają się burze połączone z opadami deszczu. W Rowonsie wieją wtedy silne wiatry, szczególnie nieprzyjemne na Wybrzeżu Południowym, w Bomborgii pada co noc. Jest to okres nasilenia się gorączki błotnej.

Zima: jest porą ulewnych deszczy o zmiennym natężeniu opadów. Wysuszona ziemia chciwie chłonie wodę. Dni dość chłodne, a noce zimne. Niekiedy deszcz jest tak silny i ulewny, że tworzy okresowe, wysychające latem jeziora i wypełnia koryta rzek.

1.8. Obce rasy

Aphalon to świat zdominowany przez rasę ludzką – inne istoty stanowią zdecydowaną mniejszość. Stało się tak za sprawą licznych wojen na przestrzeni wieków, jak też w wyniku przyrodzonych właściwości różnych ras. Obecnie istnieją tylko trzy, rządzone przez nieludzi królestwa: Edhellion, Edheldur i Khanhanarak. Dwa pierwsze zamieszkują elfy, ostatnie – krasnoludowie.

Elfy

Elfy, jak same twierdzą, zostały stworzone na początku Ery Złotej Magii przez Tego, Który Ma Tysiąc Imion. W wyniku burzliwych kolei losu, podzieliły się one na trzy szczepy posiadające jednak wspólne korzenie (miasto i królestwo Aglareb, Zaginione Miasto w Głębi Gór Dzikich).

Szczepy te różnią się nieco wyglądem, mentalnością, kulturą i obyczajami. Najliczniejszym szczepem są elfy Avatari, zwane również Białymi Elfami. Typowy przedstawiciel tego klanu to humanoid o wysokiej i smukłej sylwetce. Twarze Avatari są idealnie piękne – o łagodnych rysach, skośnych oczach, złotej, srebrnej lub zielonej barwy, oraz długich, gęstych włosach koloru światła słonecznego bądź Księżyca Snów. Skóra Avatari jest delikatna, gładka w dotyku posiada mleczny lub srebrzysty odcień. Włosy rosną im tylko na głowie. Każdy elf tej nacji obdarzony jest wyjątkową pamięcią oraz przepięknym głosem.

Z natury są łagodnego i przyjaznego usposobienia. Wolą zajmować się sztuką, zabawą i rozmyślaniami niż walką, czy innymi, równie brutalnymi, czynnościami. Ich serca wypełnia niezmącona miłość do wszystkiego, co żyje i czuje i jednocześnie współczucie do wszystkiego, co wypaczone i plugawe. Starają się żyć w harmonii z otaczającym je światem, unikając wprowadzania jakichkolwiek innowacji. Nie znoszą przemocy. Życie cenią ponad wszystko inne na świecie. Gdy muszą je komuś odebrać, boleją nad tym niezmiernie. Uwielbiają przebywać wśród drzew, ptaków i kwiatów, unikają zaś otwartych przestrzeni, wykazując przed nimi lęk. Rzadko opuszczają granice Edhellionu, nie lubią dalekich podróży. Skłonić ich mogą do nich tylko wyjątkowe powody. To urodzeni mędrcy, kapłani, druidzi, tropiciele i bardowie. Avatari nie spożywają mięsa, po pierwsze z powodu wyznawanych zasad nie pozwalających im polować na żywe istoty, po drugie zaś, ich układ trawienny nie radzi sobie z tego typu pokarmem. Uzdolnienia magiczne i wypełniająca je Moc czynią z nich wielkich magów i uzdrowicieli.

Elfy Avatari to współczujące, pełne miłości i oddania istoty. Żyją do 1000 lat, niekiedy dłużej, cie-

sząc się przez ten okres pełnią zdrowia i witalnością. Prawie nigdy nie chorują.

Drugim szczepem są Aquade – Elfy Czarne, zwane tak z dwóch powodów. Po pierwsze, ze względu na kolor oczu i włosów, po drugie – ze względu na światopogląd. Wzrostem nie ustępują Avatarim, jednak ich ciała są bardziej masywne i muskularne. Mają czarne lub rude włosy, oraz czarne lub czerwone elfie, oczy. Ich twarze są piękne ale ponure, surowe, a niekiedy nawet skażone okrucieństwem. Aquade to istoty dumne i praworządne; nigdy nie złamią złożonej przysięgi lub danego, nawet pochopnie słowa. Życie wśród ciemnych borów i oddawanie czci Czarnym Innym, zdeformowały ich charakter. Nie cenią życia, tak jak Avatari a inne rasy uważają za gorsze od siebie i nie czują wyrzutów sumienia ani skrupułów zadając im śmierć lub cierpienie.

Aquade skorzy są do gniewu i mściwi. Pociągają ich mroczne tajemnice – czarne tajniki śmierci, choroby, cierpienia i obłędu. To urodzeni czarnoksiężnicy, wojownicy i mordercy. Kochają i doceniają sztukę i muzykę, lecz ich dzieła pełne są obrazów konania, smutku, skrywając ciemne i złe sekrety. Aquade nie są lubiani poza granicami Edhelduru z powodu swych skłonności, brutalnego zachowania i porywczości. W Gormii ustalono wręcz cenę za głowę Aquade (w wysokości 3 s.z.). Ich skóra jest blada i zimna w dotyku, nigdy nie nabiera innej barwy. To, jak również wystające kości policzkowe, nadaje im upiorny wygląd. Długość życia Aquade jest identyczna jak w przypadku Avatari.

Ostatnim, najmniej licznym i znaczącym szczepem elfów, są Nerekai – Elfy Szare. Nie mają one własnego, niezależnego królestwa. Żyją w Morotanie, pośród tamtejszych wzgórz. Nerekai są nieco niższego wzrostu niż ich bracia. Mają jasne lub szare włosy. Ich oczy mają kolor zielony, szary bądź błękitny; skóra zaś nieco kremowy odcień. Tak jak każdy przedstawiciel ich rasy odznaczają się nieprzeciętną urodą i wdziękiem. Z usposobienia Nerekai są badaczami i twórcami. Uwielbiają długie wędrówki, wyprawy w nieznane, poezję, teatr i taniec. To urodzone lekkoduchy – nieco „roztrzepane", zawsze uśmiechnięte, pogodne i pełne optymizmu. Nie przywiązują wagi do własności tak swojej, jak i czyjejś, nie mają dla nich znaczenia skarby, pieniądze i tym podobne rzeczy. Mają talent do handlu i duże talenty aktorskie, lecz rzadko zawracają sobie głowę, jak to mówią: „takimi niepoważnymi sprawami". Nie grzeszą cierpliwością, łatwo rezygnują, gdy coś sprawia im zbyt duże kłopoty.

Największą wadą Nerekai jest ich niefrasobliwość, szafując obietnicami na lewo i prawo, mało których dotrzymują. To wzbudziło do nich nieprzychylność wśród innych ras. Nerekai dużym szacunkiem darzą swoich braci z innych szczepów. Najczęstszym wykonywanym przez Nerekai zajęciem jest żeglarstwo, aktorstwo, włóczęgostwo, awanturnictwo i złodziejstwo. Nerekai żyją nieco krócej niż inne elfy, bo „tylko" do 650 lat.

Wszystkie elfy, niezależnie od szczepu, do którego należą, posiadają następujące Cechy Rasowe:

a) widzą w mroku do 60 metrów (w całkowitej ciemności do 5 m),

b) rzadko chorują (+15 do *„Odporności fizycznej"* elfa przy rzucie oporowym przeciwko chorobom – patrz 6.2),

c) wiek dojrzały uzyskują kończąc 90 lat, potem już nie starzeją się, a gdy nadchodzi pora, po prostu zapadają w sen, z którego już się nie budzą,

d) mogą obywać się bez snu 2-3 razy dłużej niż ludzie,

e) są odporne na głód i pragnienie, mogą jeść trzykrotnie mniej niż ludzie, wytrzymują bez wody trzy razy dłużej (ok. 6 dni),

f) odporne na chłody i upały, dzięki ograniczonej możliwości kontrolowania ciepłoty własnego ciała, znoszą te przeciwności dwukrotnie lepiej niż ludzie,

g) nie cierpią przebywać w brudnych miejscach,

dbają o własną higienę jak żadna inna rasa,

h) unikają, o ile jest to możliwe, otwartych przestrzeni.

Należy wspomnieć jeszcze o oczach elfów i ich uszach. Otóż oczy elfów są skośne i jednolitej barwy – białko i tęczówka są trudne do rozróżnienia, a uszy mają spiczasty kształt. Inne nazwy dla elfów to: szpice (obraźliwe), innoocy, nieludy i „panienki".



Krasnoludowie

Krasnoludowie twierdzą, że powstali z kamienia, a zamiast serca mają wielkie klejnoty – a to wszystko za sprawą Lawrokha. Kto wie, ile w tej historii jest prawdy, a ile krasnoludzkich pragnień? Są jednakże niezłomni jak skały i uparci jak głazy. Podobnie, jak i elfów, różne wydarzenia historyczne podzieliły ich na siedem klanów.

Są to: Klan Kamienia – Niet'srush; Klan Młota – Krats'srush; Klan Topora – Beih'srush; Klan Kufla – Ledies'srush; Klan Gniewu – Zorn'srush; Klan Łez – Trane'srush; Klan Korony – Krone'srush. Krasnoludowie, niezależnie od klanu, do którego należą, są istotami humanoidalnymi, niskiego wzrostu (do 1,5 m) i potężnej postury. Odznaczają się dużą siłą. Mają szerokie, brodate twarze i nieproporcjonalnie do nich duże „nochale". Oczy mają małe, okrągłe i głęboko osadzone, okolone gęstymi brwiami. Nadaje im to surowego, wręcz ponurego wyglądu. Władzę w klanach sprawuje Rada Ojców, złożona z siedmiu najstarszych i najmądrzejszych, wybieranych w tajnym głosowaniu, krasnoludów.

Wszystkie klany, niezależnie od miejsca, w którym los pozwolił im założyć siedziby, poddały się Woli Króla – Ojca panującego w Khanhanarak. Krasnoludowie parają się z dużym powodzeniem takimi czynnościami jak: kowalstwo, płatnerstwo, kamieniarstwo, jubilerstwo, metalurgia, browarnictwo i mechanika. Każdy z klanów zajmuje się i osiąga mistrzostwo w jednej z wyżej wymienionych profesji. Klany rozpoznaje się po typowym utrzymaniu brody, fryzurze bądź ubraniu. Klany krasnoludzkie żyją na ogół na jednej przestrzeni terytorialnej (np. Ledies'sruh w Glordonie), niekiedy kilka należących do innych klanów rodzin żyje obok siebie.

Krasnoludowie to istoty uparte, prostoduszne i chciwe. Mało kto jest w stanie zmusić krasnoluda do porzucenia raz podjętej decyzji. Ich prostoduszność objawia się w rubasznym i hałaśliwym usposobieniu. Lubią dobrze zjeść i wypić, lubią też wykazać się swoją walecznością i siłą (stąd częste, wszczynane przez nie burdy). Przyjaźń ofiarowują, jak zresztą i inne uczucia, niezwykle rzadko, lecz są w niej oddani, wierni i skorzy do poświęceń. W nienawiści nieprzejednani. Skorzy do gniewu, trudni do „udobruchania", swarliwi i marudni, ale też pełni honoru i dumy.

Chciwość krasnoludzka stała się tematem żartów, kpin i legend. Prawdą jest, że kochają złoto, srebro i szlachetne kamienie, lecz gotowi są je poświęcić w imię honoru i przyjaźni, co prawda z trudnością i bólem. Ich obyczaje są niezrozumiałe dla większości ras. Szczególnie jeden zwyczaj uznaje się na Aphalonie za wyjątkowo dziwny i okrutny. Myślę tu o tym, iż krasnoludzkie kobiety nie mogą pokazywać się innym rasom. Każdy obcy, nie będący krasnoludem, a oglądający krasnoludzicę, jest bezzwłocznie zabijany.

Zasada ta obowiązuje każdego, nawet wieloletnich przyjaciół krasnoludów. Co prawda, krasnoludowie starają się, by takie sytuacje nie miały miejsca, jednak nie wszystko da się przewidzieć. Krasnoludowie nie darzą specjalną sympatią elfów (kiedyś obie rasy walczyły ze sobą), a białej gorączki dostają na widok orków i ich sojuszników. Nienawidzą również smoków. Wszystkie krasnoludy charakteryzują się następującymi cechami:

a) widzenie w ciemnościach (do 10 metrów w idealnych),

b) masywna budową ciała, +10 % do wartości "Ciosów Krytycznych" dla krasnoluda na każdą część jego ciała,

c) odporność na głód i pragnienie (dwa razy dłużej niż człowiek),

d) strach przed wzburzoną i głęboką wodą (za żadne skarby nie wybiorą się na morską wędrówkę),

e) wyjątkowa niechlujność – krasnoludowie nie przykładają wagi do tego jak wyglądają m.in. rzadko piorą swoje ubrania i myją swoje ciała,

f) wyjątkowa dbałość i przywiązanie do swojej brody, nie znoszą jakichkolwiek obraźliwych uwag pod jej adresem.

Krasnoludowie są rasą długowieczną. Osiągają wiek 300 do 350 lat. Pełnoletność uzyskują prawnie po osiągnięciu 77 lat (7 jest dla krasnoludów liczbą świętą), ale dojrzałość fizyczną już w wieku 50 lat. Jeszcze jedną ważną wytyczną wpływającą na życie krasnoludów jest proporcja kobiet w stosunku do mężczyzn (1:10); więc mało który krasnolud może mieć możliwość założenia rodziny i ożenku. Tylko najbardziej waleczne i bohaterskie krasnoludy mają szansę osiągnięcia największego wyróżnienia – zaręczyn z krasnoludzicą.

Barharowie

To trzecia, co do liczebności, rasa na Aphalonie. Innym jej określeniem jest wyraz „babołak". Wzięło się ono z zestawienia dwóch słów: „baba" i „kłak" (czyli „kudłata baba"); nic więc dziwnego, iż barharowie nie przepadają za tym określeniem. Babołaki to istoty humanoidalne, niewielkiego wzrostu (1-1,2 m). Całe ich ciało podrywa gęste, puszyste futro różnej barwy. Głowy barhów są małe i wyglądają tak, jakby wyrastały prosto z pleców (krótka i masywna szyja). Oczy wyglądają jak okrągłe koraliki, najczęściej tęczówki mają barwę żółtą, zieloną, niebieską, czarną lub czerwoną. Usta wypełnione są podwójnym rzędem drobnych, ostrych jak szpilki, kłów.

Barharowie nie posiadają własnego królestwa. Żyją obok krasnoludów i karłów w Glordonie. Spotkać ich też można w miastach Morotanu, Asmaghorii czy nawet Nondoru. Barharowie to istoty o zmiennym usposobieniu i ognistym temperamencie. Najbardziej fascynuje ich architektura, kowalstwo i alchemia. Mają porywcze charaktery, więc łatwo ich sprowokować do pochopnego działania. Bardzo wrażliwi na punkcie honoru. Nigdy nie kłamią, nie oszukują i nie łamią danych obietnic. W przyjaźni są oddani, ale nieprzyjaciołom nie wybaczają nigdy. Z wiekiem ich temperament nieco przygasa i przenoszą swoje zainteresowania na inne dziedziny życia: stają się filozofami, zgłębiają księgi o świecie, chętnie zajmują się pisaniem wierszy.

Barharowie mają piskliwą, przypominającą brzmieniem głosy starych kobiet, mowę. Stąd chyba pierwszy człon ich nazwy we Wspólnej Mowie. Barharowie budują niskie domy, zawsze na planie koła i o kopulastym, niekiedy zwieńczonym ostrą iglicą, dachu. Rasa ta przyjaźni się z innymi, nieludzkimi rasami. Pogardzana i wykorzystywana przez ludzi, nie darzy ich zbytnią sympatią i zaufaniem. Kobiety Barharów są nieco niższe i otyłe. Ich sierść jest jednak dłuższa, bardziej błyszcząca i aksamitna w dotyku.

Barharowie często, szczególnie w młodości, włóczą się po świecie w poszukiwaniu przygód lub służą jako najemnicy w różnych armiach; cenieni za męstwo i karność. Każdy Barhar dba o swoje futro i utrzymuje je w czystości, szczotkując kilka razy dziennie, myjąc dość często i unikając zapchlonych stworzeń i pomieszczeń. Pobrudzenie, czy jakakolwiek próba agresji na futro barhara, traktowana jest przez niego jako osobista i śmiertelna zniewaga, której nigdy nie puszcza się płazem. Niestety, kultura babołaków, upadła w wyniku obcowania z innymi rasami. Jedynie rytuały religijne pozostały niezmienione od wieków i stanowią prawdziwe dziedzictwo kulturowe tej rasy.

Barharowie posiadają następujące cechy rasowe:

a) widzenie w całkowitych ciemnościach (do 5 m),

b) wytrzymałość na pragnienie, głód i zmęczenie porównywalna z krasnoludzką,

c) masywna budowa ciała, +10 % do wartości "Ciosów Krytycznych",

d) są mięsożerni – ta rasa nie przepada za spożywaniem warzyw i owoców,

e) nienawiść do orków (ponoć orki zniszczyły królestwo barharów w Grgx),

f) lęk przed bagnami, szlamem, oraz wszystkim, co może pozlepiać i „zapaskudzić" ich futro,

g) bardzo czułe zmysły (szczególnie węch).

Barharowie żyją ok. 200 lat. Pełnoletność uzyskują w wieku 40 lat, starość rozpoczyna się po 160 roku życia. Barharowie szczególnym uwielbieniem otaczają koty, ich domy pełne są tych zwierząt. Żaden Barhar nie pozwoli, by w ich obecności stała się kotom jakaś krzywda.

Karły

Karły wyglądają jak mali, zdeformowani ludzie. Wzrostem nie odbiegają od krasnoludów, lecz są mizerniejszej postury. Żyją w niewielkich wioskach na terenie Glordonu. Z natury spokojni i cisi, niekiedy tylko są skorzy do żartów. Zajmują się uprawą roli, hodowlą zwierząt i innymi, typowo farmerskimi zajęciami. Karły uwielbiają wygodny i uporządkowany tryb życia. Nie cierpią niebezpieczeństwa, długich podróży i zagrażających ich życiu i zdrowiu czynności. Z tych też powodów rzadko zostają poszukiwaczami przygód. Z racji swojego wyglądu, są natomiast chętnie zatrudniani w różnorakich trupach aktorskich, lub w domach bogatych kupców i arystokracji, na co zdadzają się bardzo rzadko.

Typowy karzeł to smakosz, a nawet obżartuch. Ich kultura obraca się wokół dwóch spraw: jedzenia i rolnictwa. Często organizują huczne festyny, połączone z jarmarkiem i ucztą. Ich kalendarz wypełniony jest różnymi świętami (np. Święto Kłosa, Święto Nasion, Święto Wiosny itp.). Jak widać, karły kochają także zabawę i swawolę. Pogodne usposobienie, twarze dzieci i wrodzona serdeczność otworzyły im bramy do ludzkich serc. Żadna inna rasa na Aphalonie, nawet elfy, nie jest darzona taką sympatią jak karły. Czas życia karłów jest taki sam jak ludzi.

Cechy rasowe karłów to:

a) widzenie w całkowitych ciemnościach do 3 m,

b) słaba odporność na głód, ból, pragnienie i inne czynniki fizyczne,

c) lęk przed wysokością i głęboką wodą.

Półelfy

Półelfy to potomkowie ludzi i Nerekai (rzadko innego szczepu). Po elfach przejmują spiczaste uszy i sylwetkę, po ludziach wygląd oczu. Żyją tam, gdzie stykają się obie rasy; w okolicy wzgórz, które zamieszkują Nerekai. Ich światopogląd zależy od wychowania, jakie otrzymali. Tak samo kultura i obyczaje.

Cechy rasowe półelfów to:

a) widzenie w ciemnościach (do 2 m),

b) odporność na choroby (+5 do „Odporności fizycznej", gdy organizm usiłuje zwalczyć jakąś chorobę),

c) skłonności do chorób psychicznych i załamań nerwowych,

d) nieco lepsza odporność na głód, pragnienie, upały i chłody niż ludzie,

e) niepłodność – półelfy nie mogą mieć dzieci.

f) długowieczność – żyją o 50 % dłużej niż ludzie, proces starzenia jest proporcjonalnie wolniejszy.

Inne rasy

Oprócz wcześniej wymienionych ras Aphalon zamieszkują jeszcze inne, nie współegzystujące z ludźmi, rasy. Ukrywają się one przed ludzkim okiem lub toczą z nimi wojny. Traktowane są jako półbestie. Nie przypisuje się im wysokiej inteligencji, co jest błędem. Do ras tych należą: orkowie, udungowie, jaszczuroludy, jeżoludy, olbrzymy (rasa na poły mityczna, od blisko 1000 lat nikt nie widział jej przedstawiciela), smoki itp.

Znajdują się one na skraju upadku lub są zbyt prymitywne, by przeciwstawić się ekspansji ludzi (z wyjątkiem orków i udungów). Traktowane jak potwory i bezlitośnie tępione, toczą skazane na klęskę

wojny o przetrwanie, lub wycofują się w niedostępne i dzikie rejony Aphalonu, cierpliwie oczekując sprzyjających im okazji. Większość z tych ras omówiona zostanie w „Bestiariuszu" (patrz rozdział 7.1).

1.9. Historia

Era Złotej Magii

Obejmuje ona tak zamierzchłe czasy, że nikt nie wie naprawdę, jakie one były. Istnieją tylko przypuszczenia, że Aphalon nie był krainą ludzi, ani żadnych współcześnie istniejących cywilizacji. Świadczą o tym nieliczne magiczne artefakty oraz resztki budowli odkrywane współcześnie. Elfy chełpią się, że rodowód swój wywodzą właśnie z tej ery, ale nie potrafią tego dowieść w żaden sposób. Nie istnieją nawet legendy z tego okresu. Mędrcy zapewniają, że ówczesny Aphalon był kontynentem o wiele większym, inaczej ukształtowanym i najprawdopodobniej został zmieniony w wyniku gigantycznego kataklizmu (najprawdopodobniej za sprawą Magii). Katastrofa ta miałaby jakoby położyć kres Erze Złotej Magii oraz powstałym w jej okresie cywilizacjom i rasom.

Era Srebrnej Magii

Za jej początek badacze dziejów przyjmują pojawienie się pierwszych plemion ludzkich na południowych krańcach Aphalonu. Nikt nie jest pewien, czy ludzie byli tutaj pierwsi. Faktem jest tylko to, że w ciągu wieków nastąpił szereg kontaktów z przedstawicielami innych ras (elfów, krasnoludów, jaszczuroludów i orków). W tym czasie Inni objawili swoją Moc różnym rasom, pozyskując wśród nich wiernych wyznawców i kapłanów. Dało to początek waśniom i swarom prowadzącym do krwawych konfliktów. Inni obdarzyli swych wyznawców Mocą oraz nauczyli, jak się nią posługiwać. W ten sposób powstali potężni czarodzieje. Inni, dając Moc nie przewidzieli, że pojętni uczniowie są śmiertelni i oprócz rozumu, kierują się emocjami.

W „Legendzie o Kryształach Mocy" pióra Illuminatisa znajdujemy dość wiarygodny i szczegółowy opis wydarzeń z tamtej ery, które wstrząsnęły samymi Innymi. Czarny Inny, o imieniu Sarhan, pragnąc władzy nad Aphalonem obiecał czarodziejom boską moc i tych, którzy złożyli mu pokłon, obdarzył zdolnościami oszukiwania Innych. Korzystając z nowych zdolności, jedenastu czarodziejów wyłudziło od Innych część ich Mocy zaklętych w klejnotach zwanych Kryształami Mocy. Pozwoliły im one na uzyskanie potęgi dorównującej Innym.

Rozpoczęło się nakłanianie śmiertelnych, by odwrócili się oni od dotychczasowych Innych i oddali cześć nowym. Różnymi sposobami zdołali pozyskać wielu wyznawców. Tymczasem Sarhan, mając poparcie wśród obdarzonych Klejnotami Mocy magów zażądał od reszty Innych, by uznali go za Jedynego. W tym momencie Inni przejrzeli grę Sarhana. Byli osłabieni, a on podstępem zdobył część ich potęgi. Nie bacząc jednak na to, zagniewani rzucili się, aby go pojmać i ukarać. Wtedy jedenastu magów stanęło po jego stronie.

Rozpoczęła się walka, nazwana później Wojną Magów. W pierwszej chwili Sarhan, jego popleczni cy i ich wyznawcy uzyskali przewagę. Efekty uboczne potężnych zaklęć wywołały kataklizmy – podnosiły się góry, pękała ziemia, wiały huragany i wybuchały wulkany. Zmieniał się świat. Przerażeni wyznawcy Prawdziwych Innych użyli całej swojej Mocy, aby przeszkodzić uzurpatorom. Ta niespodziewana pomoc odwróciła na chwilę uwagę Sarhana, co pozwoliło Tafarelowi zranić i obezwładnić go. Widząc to przerażeni spiskowcy rzucili się do panicznej ucieczki. Niewielu się to powiodło. Nieznane są jednak ich dalsze losy, choć istnieje wiele przypuszczeń na ten temat.

Za swój nikczemny uczynek Sarhan zostaje skazany przez Innych na uwięzienie i przykuty Świętymi Łańcuchami po drugiej stronie Księżyca Czarnej Ręki. Na Łańcuch nałożono potężne pieczęcie uniemożliwiające więźniowi jakąkolwiek ucieczkę. Uwolniono Moc zawartą w dziewięciu Kryształach Mocy, by choć częściowo uleczyć rany Aphalonu. Dwa Kryształy Mocy zniknęły wraz z właścicielami. Ich imiona brzmią: Qllen Romlivan Moronif i Chadohaw Misharan Rhuak. Efektem użycia tak wielkiej Mocy było powstanie wielu nowych bestii i potwo-

rów, zmiany w istniejących rasach, oraz w ukształtowaniu Aphalonu (powstały nowe góry i zmieniła linia brzegowa – zaś wiele miast legło w gruzach). W wojnie zginęło kilku Innych oraz większość magów.

Po wojnie wiele czasu zajmuje śmiertelnym powrót do utraconej świetności. Historycy skłonni są uznać, iż wtedy powstały dwa, nadal istniejące kraje – Morotan i Simirion. Pojawiają się Barharowie i osiedlają się na pograniczu Dzikich Gór. Znów wybuchają różnorakie konflikty i spory pomiędzy śmiertelnymi. W Morotanie powstaje Zakon Światłości stawiający sobie za cel obronę ludzi przed różnymi stworami powstałymi w wyniku Wojny Magów. Zakłada go Qlmif – tajemniczy przybysz z Zachodu. Inni, osłabieni Wojną i zniszczeniem Kryształów, nie wtrącają się do życia Aphalonu.

Tymczasem, na terenach dzisiejszego Grgx, pojawia się jeden z Upadłych Magów – Chadohaw Misharan Rhuak. Otacza się on armią orków i trolli (przeprowadzając na tych rasach czarnoksięskie eksperymenty) i doprowadza do powstania wielkiego królestwa. To ten mag odpowiedzialny jest za powstanie rasy Udungów, rosłych i silnych czarnych orków. Aphalon powoli leczy rany. Zakon Światłości rozrasta się, a Morotan rośnie w siłę. Wtedy na świat spada drugie nieszczęście. Wszystko, co o nim wiemy, pochodzi z pieśni „O Upadku" pióra Illuminatisa oraz z ustnych przekazów simiriońskich.

Zaczynają się te nieszczęścia od bratobójczej wojny pomiędzy elfami. Spowodował ją człowiek, którego elfowie znaleźli poranionego w głębi Gór Dzikich. Zwano go Ozhatharem Fernesthem Dravem i jak się później okazało, był on jednym z czarodziei, którzy z Kryształem Mocy stanęli po stronie Sarhana. Niestety, sekret ten wydał się za późno. Ozhathar znany był z wyjątkowego daru przekonywania i oratorstwa. Szybko mądrymi radami zdobył uznanie w oczach elfów i zajął miejsce doradcy Władcy Aglarebu – Glindthaliona. Wieloletnia intryga człowieka doprowadza do waśni pomiędzy dwoma synami króla: Mormorothem i Glindhorem.

Wybucha gwałtowna, podsycana przez Ozhathara walka, w której ginie wielu elfów, a razem z nimi Glindthalion. Umiera także, pchnięty mieczem Glindhora, Ozhathar. Przed śmiercią jednak, przywołując resztki służącej mu Mocy Kryształu, rzuca na Aglareb klątwę. Każdy elf, który zbyt długo przebywałby w obrębie miasta, umierał. Zagniewani i zmartwieni bratobójczą walką elfów Inni jeszcze raz ingerują w losy Aphalonu. Objawiają się podczas walki i przeklinają Mormorotha wraz z jego sojusznikami, ponieważ on pierwszy uległ podszeptom Ozhathara. Od tej pory jego potomkowie wyglądają jak ich przywódca – tak powstał szczep Aquade. Ci, którzy pozostali wierni Glindhorowi stają się Avatarii. Wszyscy ci, którzy nie przyłączyli się do żadnej ze stron, pozostają nadal sobą – nazywamy ich Nerekaii.

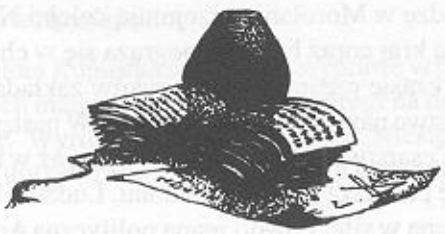
Trzy szczepy, na rozkaz Innych, opuszczają góry i udają się na wschód, by założyć nowe królestwa. Inni zapowiadają jeszcze, że klątwa Ozhathara będzie trwała tak długo, jak długo elfowie nie staną się na powrót jednym szczepem. Tego samego dnia, gdy Ozhathar rzuca klątwę na rasę elfów, jego były sojusznik – Chadohaw Misharan Rhuak podejmuje, wykorzystując Kryształ Mocy, próbę uwolnienia Sarhana. Jednak Pieczęcie Innych okazują się być zbyt potężne, jak na Moc czarnoksiężnika. Nagromadzona energia magiczna niszczy Kryształ Mocy i zmienia królestwo Rhuaka w perzynę. Tak powstaje Grgx. Najprawdopodobniej Chadohaw ginie wraz ze swoim Imperium.

Jego ofiara nie była jednak daremna. Jedna z sześciu pieczęci scalających Święty Łańcuch uległa zniszczeniu. Od tej pory Sarhan znów zyskuje moc przenikania myślami Aphalonu. W tym samym czasie, gdy ulega zniszczeniu 10 Kryształ Mocy, pojawia się Qllen Romlivan Moronif z ostatnim Klejnotem. Okazuje się, że jest on Mistrzem Zakonu Światłości. Przywołuje on Innych i prosi o wybaczenie wcześniejszych, spowodowanych zaślepieniem, czynów. Inni, przekonani jego ostatnimi postępkami i oddaniu sprawie Aphalonu, dają mu rozgrzeszenie. Wtedy Qllen błaga ich o broń, która

pomogłaby Zakonowi Światłości w walce ze Złem w postaci Moroich, Smoków i Odmieńców. Przychylnie nastawieni Biali Inni pomagają mu.

Qllen, korzystając z Kryształu Mocy, tworzy w umyśle Fienela – Avatari wizję Księżycowych Ostrzy. Potem, na rozkaz swojego Mistrza, członkowie Zakonu Światłości niszczą, w specjalnym rytuale, ostatni Klejnot Mocy. Wraz z jego Mocą życie opuszcza też Qllena Romlivana Moronifa. Gdy tylko ostatni Kryształ Mocy przestaje istnieć, Inni postanawiają opuścić Aphalon i ze swych boskich siedzib obserwować wydarzenia na świecie, nie ingerując w jego losy. Wraz z odejściem Innych, Aphalon traci też bardzo dużo Mocy.

Tego dnia kończy się legendarna Era Srebrnej Magii.



Era Szarej Magii

Okres ten jest stosunkowo najlepiej znany i udokumentowany historycznie różnego rodzaju księgami, zapiskami i opowieściami. Era Szarej Magii rozpoczyna się krwawym przemarszem szczepu Aquade przez równinę, na której rozciągają się Księstwa Orgońskie oraz Gorhon. Do dziś w pamięci zamieszkujących te ziemie ludzi, okres ten nazywa się Dniami Krwi. Mormoroth i jego elfy pozostawiają za sobą tysiące trupów, mordując lub biorąc do niewoli każdego, kto staje im na drodze. Aquade przeprawiają się przez Morze Dopływowe i wypełniają południowe połacie Puszczy Gormijskiej, wypierając z niej leśnych ludzi. Tak powstaje Mroczny Edheldur.

Szczep Glindhora zajmuje dla siebie bezpańską górską kotlinę porośniętą lasem i nazywa ją Edhelionem. Trzeci szczep wędruje przez pół Aphalonu, aż w końcu dociera do zalesionych Wzgórz Morotanu. Tam osiada na stałe, wybierając na władcę Sillenavella. W dwieście lat później południowe rejony Aphalonu nawiedza fala potężnych trzęsień ziemi. Zmieniają one linię brzegową. Południowy Ocean wlewa się w głąb kontynentu, zalewając większą część Królestwa Morotanu. Ginie wielu ludzi.

Wśród ocalałych pojawia się kapłan każący nazywać się Prorokiem. Głosi on, iż kataklizm był karą Innych za grzechy i żądzę władzy Zakonu Światłości. Z czasem coraz więcej ludzi zaczyna wierzyć słowom Proroka. Ten, rozzuchwalony, nawołuje do buntu przeciwko Zakonowi i jego władzy. Wraz z fanatycznie oddanymi mu słuchaczami wznosi na Równinie Kramgarii, pomiędzy obecnym Morotanem i Glordonem, wielkie miasto, które nazywa Corianem. Budowa trwa kilkanaście lat.

Tymczasem na południu, istniejące wcześniej, małe państwa – miasta, rozpoczynają długotrwały i krwawy proces scalania, tworząc zalążki przyszłej potęgi – Cesarstwa Rowonskiego. Również na północy ludzkie plemiona zaczynają łączyć się w państwa. Powstają: Nondor, Gorhon, Orgon i Asmaghoria. Wśród skał Grgx pojawiają się ponownie orki. Tymczasem Prorok rzuca, zaślepiony szaleństwem, wyzwanie Białym Innym i wzywa swój lud do walki przeciwko Zakonowi Światłości wspomagając żołnierzy Mocą. Wojna trwa kilka lat i wyniszcza obie strony.

W końcu Prorok ginie rzucając bluźnierstwa na Innych. Unam' Faltham, powodowany gniewem, zmienia mieszkańców Corianu w nieumarłych i upiory. Klątwa Czarnego Innego rozprzestrzenia się na całą Kramgarię. Od tej pory równina ta nazywana jest Przeklętą. W Edheldurze zmienia się władza. Syn Mormorotha – Mormoroth II morduje ojca i zajmuje jego miejsce. Wojna z leśnymi ludźmi przybiera na sile. W międzyczasie elficki kowal Fienel-Avatari tworzy pierwsze Księżycowe Ostrze. Właścicielem miecza staje się książę Avatari – Rana Quenlibras. Następnie, wraz z młodym księciem, pchany przeznaczeniem Fienel, rusza w świat, by w końcu dotrzeć do Morotanu. Tam, członek Zako-

nu Światłości, którego imię nie podawane jest w kronikach historycznych, spotyka obu wędrowców. Fienel zostaje przyjacielem Zakonu Światłości i kuje dla niego kolejne księżycowe ostrza.

Zakon zyskuje broń do walki ze Złymi Stworami przepowiadaną w legendach. Ponad sto następnych lat to czasy spokojne. Władca Orgonu, Telrin Żelazne Ramię, rozdziela swoje Królestwo pomiędzy trzech synów. Jest to początek rozpadu Orgonu i wojen lokalnych. W Rowonsie Hamend Tovellir, syn jednego z książąt, łączy w końcu wszystkie księstwa i ogłaszając się Cesarze. Jest rok 824 – według Kalendarza Ludzi. Dziesięć lat później z Edhelduru wyrusza potężna armia paląc, rabując i mordując w imię Sarhana. Docierają do Wzgórz Morotańskich nie napotykając zbyt dużego oporu. Jednakże tam staje na ich drodze Zakon Światłości oraz Nerekai.

W wielkiej bitwie siły Aquade ponoszą klęskę, a sam Mormoroth II poważnie raniony przez Ranę Quenlibrasa ledwie uchodzi z życiem. Zwycięzcy ścigają pokonanych, aż do granic Puszczy Gormijskiej. Mormoroth II nigdy nie zapomniał, ani nie wybaczył zdrady Nerekai i rany otrzymanej z ręki Avatari. Po tej bitwie Rana i Fienel wracają do Edhelionu, gdzie tworzą nowe księżycowe ostrza (jednak już nie tak potężne, jak wcześniejsze).

Na północy orki pod wodzą Udungów nękają ościenne kraje. Są to ponure i niespokojne czasy. Po latach spokoju w Gormii znów rozgorzała krwawa wojna. Jest rok 1008. Ważny rok dla Morotanu, gdyż traci on wtedy króla i Zakon Światłości. Historyczną wersję tych wydarzeń przeczytać można w „Kronikach Księżycowego Królestwa" pióra Zakonnika Światłości Hurberda Arlanifa. Napisano tam, iż po wojnie z Aquade Zakon Światłości pogrąża się w samouwielbieniu, z czasem zapominając o sprawie, jakiej powinien służyć. Widząc rozpasanie zakonników, król Morotanu, Tanmorif III, wzywa Mistrzów Zakonu przed swoje oblicze. Tam każe im się opamiętać, grożąc rozwiązaniem Zakonu. Wtedy jeden z Mistrzów wyciąga miecz i zadaje Tanmorifowi cios, który okazuje się śmiertelnym. Gwardziści władcy rzucają się na Zakonników i pałacowa posadzka w Mordzie spływa krwią.

Do walki z Zakonem staje cały, kochający swego władcę, lud. Zakon Światłości przestaje istnieć, chociaż kilku Mistrzom i niewielkiej ilości jego członków udaje się opuścić granice kraju. Unoszą oni ze sobą większość Księżycowych Ostrzy. Naród Morotanu pogrąża się w wiecznej żałobie po utraconym władcy. Liczni kapłani i magowie przepowiadają powrót Tanmorifa III w trudnych dla królestwa czasach. Od tej pory komnata tronowa w pałacu władców Morotanu jest grobowcem króla. Pozostawiono w niej zabalsamowane zwłoki Tanmorifa, Mistrzów Zakonu Światłości i gwardzistów królewskich, którzy polegli w bratobójczej walce. Zostali tam, gdzie spotkała ich śmierć.

Władzę w Morotanie przejmują kolejni Namiestnicy, a kraj coraz bardziej pogrąża się w chaosie. W tym czasie część Morotańczyków zakłada własne państwo nazywając je Glordonem. W następnych latach Cesarstwo Rowonsu rozwija się, aż w końcu staje się pierwszą potęgą Aphalonu. Ludzkie królestwa rosną w siłę. Powoli mapa polityczna Aphalonu zaczyna przybierać obecny wygląd. Do Glordonu docierają krasnoludy z Khanhanarak, a w Asmaghorii osiedlają się barharskie rodziny. W roku 1184 wybucha, trwająca blisko trzydzieści lat, wojna na Morzu Wewnętrznym. Biorą w niej udział: Asmaghoria, Edheldur, Rowons, Gorhon oraz Morotan, który jednak szybko się wycofuje. Zwycięża flota Rowonsu.

Od tego czasu to Cesarstwo panuje nad handlem na tym akwenie. Następne sto lat to okres względnego pokoju, przerywanego jedynie lokalnymi wojnami pomiędzy królestwami. Edheldur, w tajemnicy, gromadzi nową armię. Widząc to gormijski przywódca kilku plemion, Tejavigh, rozpoczyna trwającą blisko trzydzieści lat i zakończoną sukcesem, próbę zjednoczenia Gormii. W roku 1330 Tejavigh obwołuje się pierwszym Księciem Gormii, a stolicą staje się miasto Govah. W 1333 roku Tejavigh prze-

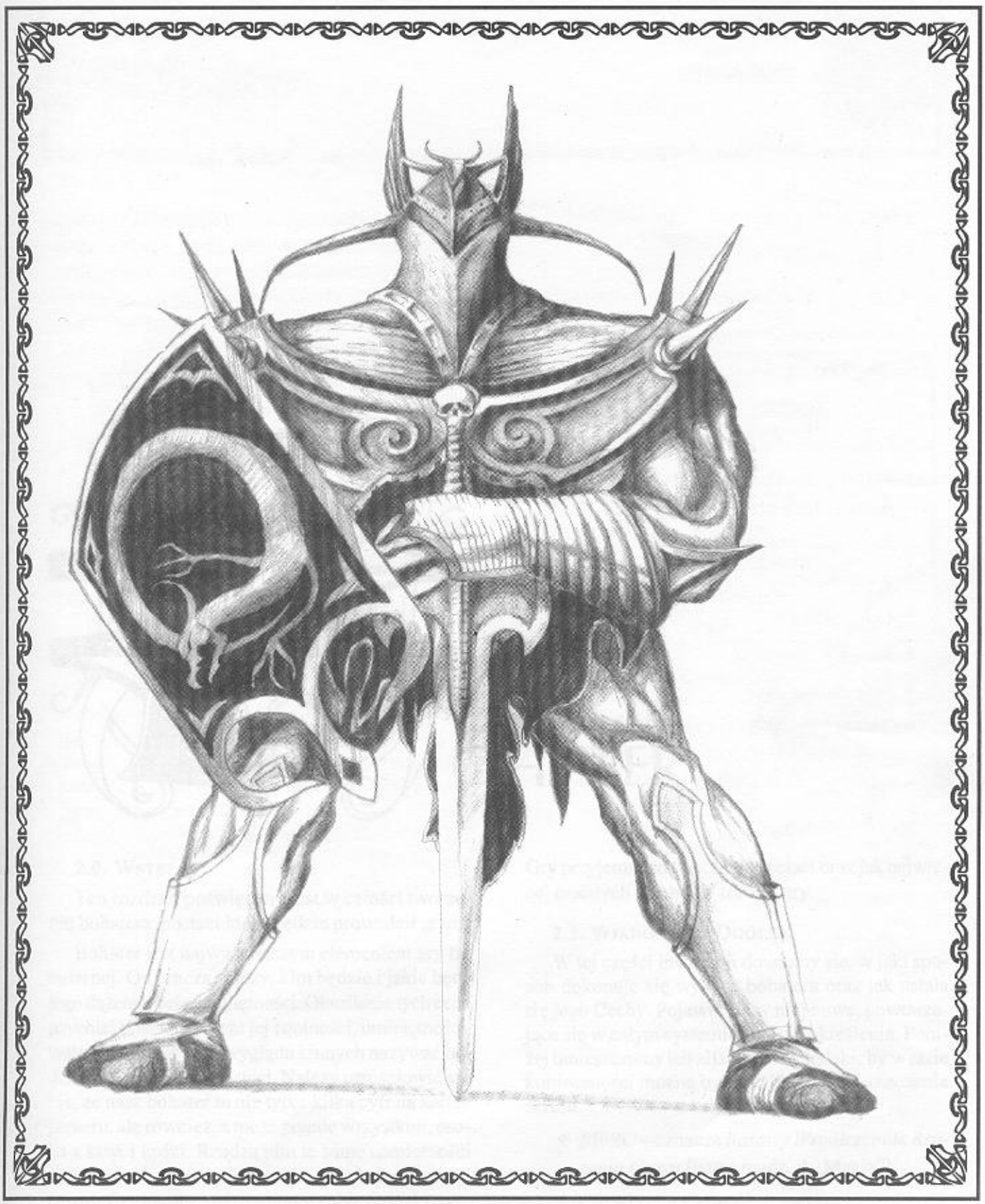
prowadza, z niewiadomych powodów, czystkę w szeregach Bractwa Niewidzialnych.

Dwa lata wcześniej w Morotanie półelf Vallilan Samarczif i Olladin Erscenif zakładają Bractwo Czerwonego Skorpiona, usiłując wskrzesić ideały Zakonu Światłości. Szybko pozyskują członków i zwolenników swojego pomysłu. W 1335 roku jedna z prowincji Asmaghorii, Tumal, odgrywa się od Korony zostając samodzielnym państwem. Na czele buntu stanął Pahord Ceveleret, który usiłuje obecnie zaprowadzić porządek w „swoim" królestwie. W 1338 roku Fienel Avatari oraz jego nieodłączny przyjaciel Rana Quenlibras ruszają w głąb Dzikich Gór, by odszukać Aglareb. Od tego czasu nikt ich więcej nie widział. Niektórzy, a wśród nich Arcymag Gilldor Vrenymaran, twierdzą, że para ta została zabrana przez Innych i włączona w poczet ich Hufców Niebiańskich.

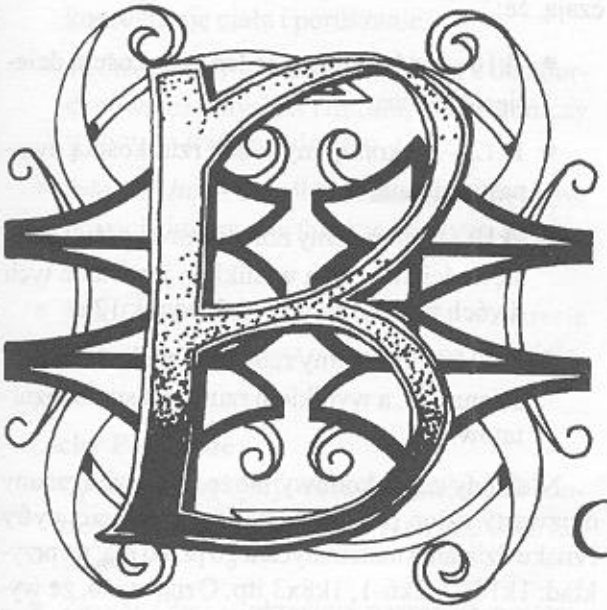
Gildia Kupiecka sponsoruje wyprawę w głąb Gór Dzikich mającą na celu odkrycie drogi na drugą ich stronę. Wyrusza ona w 1343 roku. Niestety, nikt z niej nie powraca. Udungowie i ich sojusznicy stają się coraz potężniejsi. Nikt już nie zapuszcza się w głąb Grgx. W Orgonie pojawia się pretendent do królewskiego tronu, ale w 1348 roku, po przegranej bitwie z księciem Utallandu, znika z ludzkich oczu. Prawdopodobnie zostaje zamordowany przez Wilwarinów. Rok 1349 rozpoczyna się śmiercią księcia Tejavigha (dożył 87 lat), a dwaj jego synowie Karhk i Tevagh rozpoczynają zażartą rywalizację o władzę. W Gormii wybucha wojna domowa.

W 1350 roku, baron Orgoński – Kris Pelvańczyk, rozpoczyna budowę drogi przez Grgx, lecz orkowie stawiają mu zdecydowany opór. Kuzyn księcia Utallandu, Volthan de Willin, rozpoczyna krwawą wojnę, która ma na celu scalenie Orgonu. Korzystając z zamieszania, Cesarstwo Rowonsu zajmuje kilka południowych księstw Orgońskich. Na wschodzie Asmaghoria postanawia odzyskać Tumal. Wojska Królowej przekraczają granicę. Na tym kończy się historia Aphalonu.

Proponujemy, byś Ty, Mistrzu Gry, prowadził swoich graczy od roku 1350. Możesz to też robić w którymkolwiek okresie historycznym, wplatając przygody w historię.



BOHATER



BOHATER

2.0. Wstęp

Ten rozdział poświęcony jest w całości tworzeniu bohatera, postaci którą będzie prowadził gracz.

Bohater jest najważniejszym elementem gry fabularnej. Od gracza zależy, kim będzie i jakie będą jego dążenia, cele, namiętności. Określanie tych cech psychiki postaci, a także jej zdolności, umiejętności, walorów fizycznych, wyglądu i innych nazywać będziemy tworzeniem postaci. Należy uzmysłowić sobie, że nasz bohater to nie tylko kilka cyfr na kartce papieru, ale również, a może przede wszystkim, osoba z krwi i kości. Rządzą nim te same namiętności co nami; ból, miłość, nienawiść i strach. Im szybciej Mistrz Gry i gracze uświadomią sobie ten fakt, tym prędzej toczone przygody przyniosą im rozrywkę i przyjemność. Staną się czymś wyjątkowym i niepowtarzalnym. Życzę wszystkim graczom i Mistrzom Gry przyjemnego tworzenia postaci oraz jak najwięcej mocnych wrażeń w trakcie gry.

2.1. Wiadomości Ogólne

W tej części instrukcji dowiemy się, w jaki sposób dokonuje się wyboru bohatera oraz jak ustala się jego Cechy. Pojawią się w niej nowe, powtarzające się w całym systemie skróty i określenia. Poniżej umieszczamy ich alfabetyczny indeks, by w razie konieczności można było szybko ustalić znaczenie skrótu.

- *BWRC* – oznacza *Bazowy Współczynnik Rzucenia Czaru* (patrz rozdz. 4 „Magia")
- *Cln* – cecha *Celność*
- *In* – cecha *Inicjatywa*
- *Int* – cecha *Intelekt*

- *M* – cecha *Moc*
- MG – Mistrz Gry
- *Mn* – cecha *Manewry*
- *Opn* – cecha *Opanowanie*
- *OT* – cecha *Obrona Tarczą*
- Pc – „postać"
- PcN – „postać niezależna"
- PC – *Punkty Czarów* (patrz rozdział „Magia")
- Poz – „poziom postaci"
- *Si* – *Siła*
- *Ur* – cecha *Uroda*
- *Wt* – *Wytrzymałość*
- *WA* – *Walka Atak*
- *WAO* – wszystkie cechy walki, czyli: *WA*, *WO*, *OT*, *WR*, *WN*, *Mn*
- *WN* – *Walka Nogami*
- *WO* – *Walka Obrona*
- *WR* – *Walka Wręcz*
- *Zm* – *Zmysły*
- *Zr* – *Zręczność*

Są to podstawowe, używane w grze skróty. Jeśli zdarzy się, że podczas czytania instrukcji pojawi się jakiś nowy skrót, będzie on wyjaśniany na bieżąco.

W grze fabularnej nieodłączny jest element losowy, oparty na rzutach kośćmi. Ma on ubarwić i urealnić prowadzoną przygodę. Informacje jak i kiedy wykonujemy rzuty kośćmi, podane będą w dalszej części książki. W tym miejscu chcielibyśmy jednak zapoznać MG i graczy z używanymi dalej kodami oznaczającymi wykonanie rzutu kośćmi.

Kod ten składa się z trzech elementów i wygląda następująco: np.: 1k10, 1k12, 2k10, 2k6 itp. Pierwsza cyfra w zapisie podaje nam ilość rzutów, litera „k" oznacza po prostu „kość" i sugeruje nam występowanie elementu losowego. Druga cyfra oznajmia nam, jaką kością wykonywany jest rzut.

Tak więc dla naszych przykładów zapisy te oznaczają, że:

- 1k10 – wykonujemy jeden rzut kością dziesięciościenną,
- 1k12 – wykonujemy jeden rzut kością dwunastościenną,
- 2k10 – wykonujemy rzut dwiema kośćmi dziesięciościennymi, a wynikiem jest suma tych dwóch wyników (np: 7 i 5, wynik 12),
- 2k6 – wykonujemy rzut dwiema kośćmi sześciennymi, a wynikiem rzutu jest suma rezultatów.

Niekiedy zapis kodowy może być wzbogacony o czwarty człon przyjmujący postać trzeciej cyfry i znaku działania matematycznego przed nią, na przykład: 1k10+2, 2k6-1, 1k8x3 itp. Oznacza to, że wynik rzutu musi ulec konkretnej modyfikacji, zgodnej z podanym działaniem.

Przykład:

- 1k10+2 – oznacza jeden rzut kością dziesięciościenną i dodanie do niego 2 punktów, dopiero suma daje oczekiwany rezultat,
- 2k6-1 – oznacza rzut dwiema kośćmi sześciennymi, a jego wynik zmniejszamy o 1,
- 1k8x3 – oznacza rzut kością ośmiościenną i pomnożenie wyniku przez trzy.

2.2. Cechy Postaci

Cechy Postaci to wielkości określające zdolności i możliwości jej oddziaływania na świat. Obejmują one podstawowe predyspozycje psychofizyczne bohatera. Cechy Postaci możemy podzielić na główne i poboczne.



Cechy Główne:

- *Siła (Si)* – określa zarówno siłę fizyczną jak i budowę ciała bohatera. Wynikają z niej: odporność organizmu na różne czynniki zewnętrzne, kondycja i wytrzymałość na rany.
- *Zręczność (Zr)* – określa ogólną zwinność, refleks i szybkość reakcji bohatera, wpływa na koordynację ciała i poruszanie.
- *Celność (Cln)* – określa zdolność Pc do koordynowania zmysłów i mięśni, ma zasadniczy wpływ na trafianie do celu.
- *Intelekt (Int)* – określa zdolności pamięciowe postaci i kojarzenie faktów – wpływa na naukę itp.
- *Moc (M)* – określa możliwości Pc w zakresie władania magią oraz odporność na jej działanie.

Cechy Poboczne:

- *Opanowanie (Opn)* – określa umiejętność kontrolowania własnego ciała i umysłu oraz ich reakcji.
- *Zmysły (Zm)* – określają percepcję postaci, zdolność do obserwacji świata zewnętrznego za pomocą słuchu, wzroku, smaku, dotyku i węchu oraz instynkt (szósty zmysł).
- *Manewry (Mn)* – określają zdolność wykonywania przez bohatera czynności związanych z przemieszczaniem własnego ciała.

Cechy Poboczne wylicza się z cech głównych z następujących wzorów:

Opn = (*Si* + *M*) / 3 + modyfikatory: rasa i profesja,
Zm = (*Int* + *M*) / 3 + modyfikatory: rasa i profesja,
Mn = (*Si* + *Zr*) + modyfikatory za wyszkolenie i noszone osłony

Cechy podstawowe przybierają wartości od 1 do 18/99. Cechy poboczne przybierają wartości od 1 do 20. Wartości te są granicami dla ras humanoidalnych. Niektóre potwory mogą mieć współczynniki o wiele większe.

W przypadku ras humanoidalnych wartości te można określać następująco:

Tabela 2.2 -1 „Określenie cech"

Wartość	Cecha
01 – 05	szczątkowa
06 – 08	bardzo mała
09 – 12	mała
13 – 15	przeciętna
16 – 18/24	solidna
18/25 – 18/60	bardzo duża
18/61 – 18/98	ogromna
18/99	półboska (lub potworna)

Tabela ta podana została, by MG i gracze wiedzieli, czym wyróżnia się stworzona Pc, a co jest jej słabym punktem. O tym, jak wpływają poszczególne Cechy Postaci na przebieg gry i jak ustala się ich wartość, powiemy nieco później.

2.3. Karta Postaci

Karta Postaci to specjalnie przygotowana i opracowana kartka papieru, na której gracz notuje wszystkie cechy, umiejętności, zdolności i dane swojego bohatera.

Służy ona do zaznaczania podczas rozgrywki wszystkich zmian w wartościach, wyglądzie czy wyposażeniu postaci. Większości zmian na Karcie Postaci gracz dokonuje samoistnie, ale dopiero, gdy poinformuje go o tym MG. Ponieważ Mistrz Gry musi orientować się w stanie Karty Postaci swoich graczy, może spojrzeć na nią, kiedy tylko chce. Na Karcie Postaci musi być zaznaczony każdy, nawet najdrobniejszy przedmiot, noszony przez bohatera.

Jeśli coś nie zostało zanotowane w Karcie Postaci, Mistrz Gry może uznać, że gracz tego nie posiada. Jeśli Pc usiłuje rozpalić przy pomocy hubki i krzesiwa ogień, lub gdy chce rysować mapę pene-

trowanych podziemi, MG ma prawo sprawdzić, czy posiada ona potrzebne ku temu przedmioty (hubkę i krzesiwo, a w drugim przypadku – pergamin i coś do pisania). Jeśli na Karcie Postaci bohatera nie ma wzmianki o danych rzeczach, nie może ona ich używać. Takie nauczki, mimo że przykre, uczą graczy porządku i rozwagi oraz zwiększają realizm gry.

Na zakończenie jeszcze jedna rada; najlepiej jest notować dane na Karcie Postaci przy pomocy ołówka. Łatwiej jest wtedy wprowadzić nakazane przez Mistrza Gry zmiany. Oczywiście gracz może zmieniać (zwiększać) cechy postaci, chcąc mieć większe możliwości, ale przypomina to grę znaczonymi kartami. Tak naprawdę to największą satysfakcję przyniesie świadomość, że postać (nawet słabsza) żyje dzięki dobrej grze, a nie oszukiwaniu. Na końcu książki zamieszczamy naszą propozycję Karty.

2.4. Rasy Bohaterów

Gracz, zgodnie ze swoją wolą, może wybrać rasę swojego bohatera. Gracz ma do wyboru następujące rasy: ludzie, elfy, krasnoludy, karły, barharowie i półelfy. Niekiedy dzielą się one na szczepy – w tym kierunku gracz ma również wolną wolę wyboru. Gracz, który zdecyduje się prowadzić bohatera – człowieka, musi jeszcze dokonać wyboru jego narodowości. Każda rasa, szczep, czy nacja charakteryzuje się specyficznymi dla niej umiejętnościami, zdolnościami, czy cechami. Zebrano je w tabeli „Rasy i narodowość" (tab. 2.4 -1, na następnej stronie). Po dokonaniu wyboru gracz, podczas ustalania cech swojej postaci (patrz rozdział 2.6), zyskuje również dodatkową ilość kostek do niektórych rzutów ustalających.

Gracz dokonując wyboru powinien zapoznać się z mentalnością typowego przedstawiciela swojej rasy i nacji. Znajdzie ją w odpowiednich fragmentach części pierwszej tego systemu. Wybrana i wykreowana Pc, przy odrobinie szczęścia i rozsądnej grze, **może „wystarczyć" prowadzącemu na kilka lat. Radzę więc, by wybór dokonany został „od serca" i rozumnie.**

2.5. Profesje Bohaterów

Tak jak i przy doborze rasy, gracz ma całkowitą swobodę w dokonaniu wyboru swojej profesji. Profesja jest pojęciem oznaczającym nie tyle zawód bohatera, co jego styl życia. Profesje dzielą się na cztery typy: umysłowe, manualne, magiczne i walczące.

Profesje umysłowe

Zaliczyć do nich możemy wszystkie zawody, których celem życia jest zdobywanie wiedzy, a za podstawową umiejętność uznają zdolność wpływania na decyzje ludzi. Należą do nich: Kupiec, Uzdrowiciel (o ile ma za małą *Moc*, by posiadać zaklęcia) i Mnich (o ile jest zbyt słaby w walce i nie potrafi czarować). Kupiec – to ktoś, zajmujący się na co dzień handlem, doskonały mediator, znający dobrze ludzkie pragnienia, dążenia i motywacje. Nazwa „kupiec" obejmuje takie zawody jak: polityk, karczmarz, domokrążca, sklepikarz, jubiler, przemytnik itp.

Profesje manualne

Zaliczamy do nich zawody specjalizujące się w tropieniu, kradzieżach i innych umiejętnościach tego typu. Do tej grupy należą: Tropiciel, Bard (o ile *Moc* nie pozwala mu na umiejętność rzucania zaklęć) oraz Złodziej.

- Tropiciel – to ktoś, zajmujący się tropieniem i myślistwem, doskonale zna się na życiu w głuszy i na bezdrożach. Nazwa obejmuje takie zawody jak: myśliwy, przewodnik, łowczy, zwiadowca, poszukiwacz złota, łowca nagród itp.
- Złodziej – to osoba utrzymująca się z nielegalnych dochodów, doskonale obeznana z życiem w mieście, technikami kradzieży itp. Nazwa obejmuje takie zawody jak: kieszonkowiec, włamywacz, oszust, koniokrad, hiena cmentarna, sutener, nożownik, ulicznik itp.

Profesje magiczne

Zaliczamy do nich zawody specjalizujące się w rzucaniu czarów i zaklęć. Do grupy tej należą: Mag, Bard, Mnich i Uzdrowiciel.



Tabela 2.4 -1 „Rasy i narodowość"

Rasa Narodowość	Si	Zr	Cln	Int	M	Opn	Zm	Mn	Wt	Umiejętności życiowe
Asmaghorczycy	+0k6	+0k6	+0k6	+1k6	-1k6	+0.	+1.	+0.	5k6	heraldyka +1k2, militaria +1k2
Bomborgijczycy	+1k6	+1k6	+0k6	+0k6	+0k6	-1	+2.	+0.	5k8	terenoznawstwo +1k3, głosy zwierząt +1k2, furażerka +1k3
Glordończycy	+0k6	+0k6	+0k6	+0k6	+0k6	+1.	+0.	+0.	5k6	kupiectwo +1k2, szacowanie +1k2
Gorhończycy	+0k6	+1k6	+0k6	+1k6	-1k6	+1.	+0.	+0.	5k6	muzyka +1k2
Gormijczycy	+0k6	+0k6	+2k6	+0k6	+0k6	+0.	+4.	+0.	5k6	terenoznawstwo +1k2, biologia +1k2 głosy zwierząt +1k3, furażerka +1k3
Morotańczycy	+0k6	+0k6	+0k6	+0k6	+1k6	+1.	+2.	+0.	5k6	sagi/podania +1k3, obce rasy +1k2
Orgończycy	+0k6	+1k6	+0k6	+0k6	+0k6	+1.	+1.	+0.	5k6	militaria +1k3, heraldyka +1k2
Pelvańczycy	+2k6	-1k6	+0k6	+0k6	-1k6	-2.	+2.	+0.	5k8	pływanie +1k2, bersekeryzm +1k2
Rowończycy	+0k6	+0k6	+0k6	+1k6	+0k6	+1.	+0.	+0.	5k6	militaria +1k2
Simirończycy	+0k6	+1k6	+0k6	+0k6	+1k6	+1.	+2.	+0.	5k6	ars amandi +1k2
Tumalczycy	+0k6	+0k6	+0k6	+0k6	-1k6	+0.	+1.	+0.	5k6	rzemiosło +1k3
Vrarańczycy	+1k6	+0k6	+0k6	+0k6	-1k6	-1.	+2.	+0.	5k8	żeglarstwo +1k3, bersekeryzm +1k3
Nondorczycy	+0k6	+0k6	+1k6	+0k6	+0k6	+0.	+1.	+0.	5k6	żeglarstwo +1k3
Elfy Aquade	+0k6	+1k6	+1k6	+0k6	+1k6	+0.	+4.	+0.	5k5	głosy zwierząt +1k3, biologia +1k3 terenoznawstwo +1k3,
Elfy Avatari	+0k6	+1k6	+1k6	+1k6	+0k6	+2.	+4.	+0.	5k5	muzyka +1k3, empatia +1k4, poezja +1k3, taniec +1k2
Elfy Nerekai	+0k6	+0k6	+2k6	+1k6	+0k6	+1.	+3.	+0.	5k5	taniec +1k2, empatia +1k4 terenoznawstwo +1k3,
Krasnoludy	+2k6	+0k6	+0k6	+0k6	-1k6	-2.	+2.	+0.	5k8	jubilerstwo +1k4, szacowanie +1k3 militaria +1k3, kowalstwo +1k3,
Barharowie	+2k6	+1k6	+0k6	+0k6	-1k6	+1.	+3.	+0.	5k8	militaria +1k3, jubilerstwo +1k2 płatnerstwo +1k2,
Karły	-1k6	+2k6	+0k6	+0k6	+0k6	+1.	+1.	+1.	5k6	kulinaria +1k4, taniec +1k2, muzyka +1k2
Półelfy	+0k6	+1k6	+0k6	+0k6	+1k6	-2.	+3.	+0.	5k6	terenoznawstwo +1k2, empatia +1k2

Profesje magiczne

Zaliczamy do nich zawody specjalizujące się w rzucaniu czarów i zaklęć. Do grupy tej należą: Mag, Bard, Mnich i Uzdrowiciel.

- Mag – to osoba zajmująca się magią w szerokim tego słowa znaczeniu, czerpiąca swą moc z żywiołów rządzących Aphalonem. Nazwa obejmuje takie specjalizacje jak: jasnowidz, alchemik, czarnoksiężnik, czarodziej, nekromanta itp.

- Mnich – to osoba zajmująca się szerzeniem wiary w wyznawane bóstwo oraz rzucaniem czarów (w mniejszym stopniu niż magowie), jej moc płynie prosto od Innych, którym służy. Mnich doskonale orientuje się w sprawach duchowych Aphalonu – religiach, kultach. Nazwa obejmuje takie zawody jak: kapłan, kleryk, mędrzec, filozof itp.

- Bard – to osoba poświęcona sztuce artystycznej, dla której czary stanowią tylko środek jej dopełnienia. Nie każdy bard posiada wystarczającą *Moc*, by móc rzucać zaklęcia. Nazwa obejmuje wszystkich, którzy poświęcili się sztuce: pieśniarzy, poetów, tancerzy itp.

- Uzdrowiciel – to osoba posiadająca wiedzę o chorobach, ranach itp. oraz umiejętność ich leczenia. Czerpie ona swą moc z siły życiowej istot żywych. Zna się na ziołach i ich przetwarzaniu, tak by wzmocnić ich skuteczność. Nazwa obejmuje: druidów, medyków, zielarzy, a także szarlatanów i znachorów.

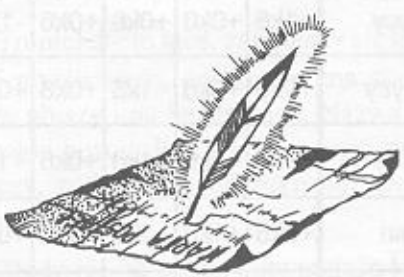
Profesje walczące

Zaliczamy do nich: barbarzyńcę, awanturnika i wojownika. Specjalizują się oni w doskonaleniu sztuk wojennych oraz umiejętności władania różnoraką bronią .

- Barbarzyńca – to osoba porywcza, gardząca cywilizacją, wychowana na prowincji lub wśród ludów dzikich; obce są jej inne formy rozwiązywania problemów niż siłowe, gardzi korzystaniem z magii. Barbarzyńca nie boi się nikogo i niczego, jest gotów przyjąć każde wyzwanie. Nazwa obejmuje takie zawody jak: pasterz, drwal itp.

- Awanturnik.– to osoba uwielbiająca włóczęgę i wszelkiego rodzaju przygody, wieczny wędrowiec bez dachu nad głową. Celem życia jest zobaczyć i przeżyć jak najwięcej i najintensywniej. Chwyta się każdego popłatnego zajęcia. Nazwa obejmuje takie zawody jak: żeglarz, włóczęga, najemnik, poszukiwacz skarbów, zbój, rabuś itp.

- Wojownik – to osoba, której celem życia jest walka i doskonalenie swoich umiejętności na tym polu. Oddaje on się z pasją szermierce, technikom walki, taktyce, wszystkim zajęciom, które wiążą się z wojną. Nazwa obejmuje takie zawody jak: gwardzista, najemnik, ochroniarz, rycerz, żołnierz itp.



Wszystkie profesje zostały zebrane w tabeli „Profesje" (tab. 2.5 -1). Podano w niej ilość przysługujących graczowi rzutów kośćmi podczas ustalania cech postaci (patrz 2.6). Tworzona przez gracza Pc nie może posiadać dwu profesji jednocześnie. Posiadanie kilku profesji jest możliwe dopiero po nabyciu przez bohatera wymaganych umiejętności. Dokładny mechanizm „łamania" zawodów podano w rozdziale 6.9.



Tabela 2.5 -1 „Profesje"

PROFESJA	ŻYWIOŁ	Si	Zr	Cln	Int	M	Opn	Zm	Mn
Awanturnik	brak	4k6	4k6	4k6	3k6	3k6	+1.	+1.	+0.
Barbarzyńca	brak	6k6	4k6	3k6	4k6¬	5k6¬	+0.	+2.	+0.
Bard	Powietrze	3k6	4k6	3k6	4k6	4k6	+1.	+1.	+1.
Kupiec	brak	3k6	4k6	3k6	5k6	3k6	+1.	+0.	+0.
Mag	dowolny	3k6	3k6	3k6	5k6	6k6	+3.	+0.	+0.
Mnich	Woda	3k6	4k6	3k6	4k6	4k6	+2.	+1.	+0.
Tropiciel	brak	3k6	4k6	5k6	4k6	4k6¬	+0.	+3.	+0.
Uzdrowiciel	Ziemia	3k6	3k6	3k6	5k6	5k6	+2.	+1.	+0.
Wojownik	brak	5k6	5k6	3k6	3k6	4k6¬	+1.	+0.	+0.
Złodziej	brak	3k6	5k6	4k6	4k6	3k6	+1.	+2.	+1.
Uwagi: Znak "¬" oznacza, że z rzutu wybierane są trzy najmniejsze wyniki									

2.6. Określanie Cech

Określanie cech postaci jest najważniejszym i początkowym etapem jej kreacji. Odbywa się ono za pomocą rzutów kośćmi sześciennymi (k6). Ilość kości uzależniona jest od wybranej przez gracza rasy i profesji jego bohatera. Ilość kości określa nam jak dużą szansę ma Pc na uzyskanie cech o poziomie ponadprzeciętnym. Związane to jest z predyspozycjami rasy, z której bohater się wywodzi, oraz z jego profesją. Rzuty ustalające wielkość cechy wykonuje się w następujący sposób:

1) Gracz rzuca tyloma kośćmi sześciennymi na daną cechę jak to wynika z rasy i profesji tworzonego bohatera i wybiera z nich trzy największe wyniki (jeśli w tabeli 2.5 -1 przy ilości określających rzut kostek znajdował się znak „¬" wybierane są trzy najmniejsze wyniki).
2) Sumę trzech największych (lub najmniejszych) wyników zapisuje się przy określanej cesze na „Karcie Postaci".
3) Rzuty powtarza się dla każdej cechy osobno, z uwzględnieniem ilości potrzebnych kości, zgodnie z punktem 1 i 2, aż do momentu ustalenia wszystkich potrzebnych Cech Postaci.

Jeśli wynik rzutu wynosił 18 to gracz musi wykonać dodatkowy rzut 1k100, jego wynik zapisuje tuż za cyfrą 18, oddzielając go jednak w wyraźny sposób (np. 18/32). Jeśli Mistrz Gry uzna to za słuszne, może pozwolić graczowi na powtórzenie rzutu (o ile i on ma taką ochotę). Można również umówić się, że powtarzana jest każda wyrzucona „1". Oba te ustępstwa zależą tylko od zgody MG i gracza tworzącego Pc. Aby powyższe reguły były bardziej przejrzyste podajemy przykładowe ustalenie cech dla tworzonej postaci.

Przykład:

Gracz zdecydował się, że jego bohater będzie człowiekiem (Morotańczykiem) o profesji awantur-

nika. W odpowiednich tabelach (nr 2.4 -1 i 2.5 -1) wyszukujemy ilości potrzebnych kości na określenie poszczególnych cech. Jego *Cechy Główne* ustalane są w następujący sposób:

Si = 0k6 + 4k6 = 4k6 (Morotańczyk + awanturnik)
Zr = 0k6 + 4k6 = 4k6
Cln = 0k6 + 4k6 = 4k6
Int = 0k6 + 3k6 = 3k6
Moc = 1k6 + 3k6 = 4k6

Wykonujemy rzuty odpowiednią ilością kostek, wybierając 3 największe rezultaty, dla kolejnych cech. Oto wyniki:

Si = 5, 3, 4, 3, czyli: 5 + 4 + 3 = 12
Zr = 6, 6, 5, 6, czyli: 6 + 6 + 6 = 18
(cecha wynosi 18; zgodnie z regułami wykonujemy rzut 1k100 (91), zapisując wynik jako 18/91)
Cln = 6, 4, 5, 2, czyli: 6 + 5 + 4 = 15
Int = 5, 5, 5, czyli: 5 + 5 + 5 = 15
Moc = 6, 5, 2, 1, czyli: 6 + 5 + 2 = 13

Cechy Poboczne postaci (*Zm*, *Opn* i *Mn*) ustalamy wg wzorów podanych w podrozdziale „Cechy postaci" (rozdz. 2.2), w naszym przypadku cechy te osiągają następujące wielkości:

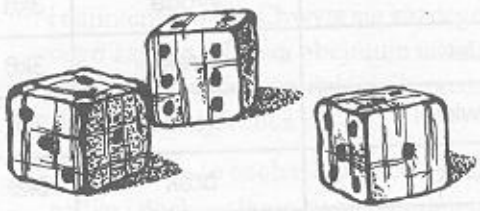
Zm = (*Int* + *M*) / 3 + modyfikatory: rasa i profesja
Zm = (15 + 13) / 3 + 2 (rasa) + 1 (awanturnik)
Zm = 28 / 3 + 3 = 9,33 + 3 = 12
Opn = (*Si* + *M*) / 3 + modyfikatory: rasa i profesja
Opn = (12 + 13) / 3 + 1
Opn = 25 / 3 + 1 = 8,33 + 1 = 9
Mn = (*Si* + *Zr*) / 3 + mod.: osłony i profesja
Mn = (12 + 18) / 3 + 0
Mn = 30 / 3 = 10

Uwagi: Przy określaniu *Manewrów*, nie bierzemy pod uwagę końcówki „91" z wartości *Zr*. Wszystkie zaokrąglenia w obliczeniach przeprowadzamy matematycznie tzn. jeśli końcówka przyjmuje wartości od 01 do 50 – w dół; w przeciwnym przypadku – w górę.

Po ustaleniu, cechy naszego awanturnika do zapisania na „Karcie Postaci" wynoszą:

Si = 12; *Zr* = 18/91; *Cln* = 15; *Int* = 15; *M* = 13; *Zm* = 12; *Opn* = 9; *Mn* = 10.

Jest więc to człowiek o przeciętnej sile, ogromnie zręczny. Cechuje go małe opanowanie. Reszta jego cech kształtuje się na poziomie przeciętnym.



2.7. Wartości Maksymalne Cechy

Każdy człowiek ma możliwość doskonalenia swojego ciała i umysłu, doprowadzając swoje umiejętności do perfekcji. Istnieje jednak pewien poziom, którego nie jesteśmy w stanie przekroczyć. Po jego osiągnięciu, dalsze nasze ćwiczenia będą go jedynie utrzymywać.

W grze sytuację taką przewiduje współczynnik „Wartość maksymalna cechy". Oznacza on, do jakiego poziomu bohater ma możliwość powiększania swoich przyrodzonych cech. Życie i niebezpieczeństwa, jakie z sobą niesie, pozwalają naszym bohaterom na doskonalenie swojego organizmu. Wojownik ma idealne warunki do rozwijania swojej siły i sprawności; mag – mocy, mędrzec – intelektu itp. Możliwości rozwijania cech i zasady, jakie nimi rządzą podane będą w dalszej części instrukcji (patrz rozdział 6.8). W tym miejscu podamy tylko mechanizm określenia maksymalnych wartości cech. Uzyskana wartość nie może zostać przekroczona przez bohatera. Jedynym wyjątkiem jest magia.



tur„Wartość maksymalną cechy"określamy przy pomocy następujących tabel.

Tabela 2.7 -1 A „Wartość maksymalna cechy"

CECHA	SZANSA	PODBICIE									
	1k100	+1.	+2.	+3.	+4.	+5.	+6.	+7.	+8.	+9.	+10.
3	10 – 100	1 – 19	20 – 29	30 – 39	40 – 49	50 – 59	60 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 95	96 – 100
4	12 – 100	1 – 19	20 – 29	30 – 39	40 – 49	50 – 59	60 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 96	97 – 100
5	14 – 100	1 – 19	20 – 29	30 – 39	40 – 49	50 – 59	60 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 97	98 – 100
6	16 – 100	1 – 19	20 – 29	30 – 39	40 – 49	50 – 59	60 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 98	99 – 100
7	18 – 100	1 – 19	20 – 29	30 – 39	40 – 49	50 – 59	60 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 99	100
8	20 – 100	1 – 19	20 – 29	30 – 39	40 – 49	50 – 59	60 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 99	100
9	25 – 100	1 – 29	30 – 39	40 – 49	50 – 59	60 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 99	100	-
10	30 – 100	1 – 39	40 – 49	50 – 59	60 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 99	100	-	-
11	35 – 100	1 – 49	50 – 59	60 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 99	100	-	-	-
12	40 – 100	1 – 59	60 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 99	100	-	-	-	-
13	50 – 100	1 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 99	100	-	-	-	-	-
14	60 – 100	1 – 79	80 – 89	90 – 99	100	-	-	-	-	-	-
15	70 – 100	1 – 89	90 – 99	100	-	-	-	-	-	-	-
16	80 – 100	1 – 95	99 – 100	-	-	-	-	-	-	-	-
17	85 – 100	1 – 100	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tabela 2.7 -1 B „Wartość maksymalna cechy"

CECHA	SZANSA	PODBICIE									
18/?	1k100	+3.	+9.	+19.	+29.	+39.	+49.	+59.	+69.	+79.	+89.
01 – 10	88 – 100	01 – 20	21 – 30	31 – 40	41 – 50	51 – 60	61 – 70	71 – 80	81 – 90	91 – 95	96 – 100
11 – 20	91 – 100	01 – 30	31 – 40	41 – 50	51 – 60	61 – 70	71 – 80	81 – 90	91 – 95	96 – 100	-
21 – 30	93 – 100	01 – 40	41 – 50	51 – 60	61 – 70	71 – 80	81 – 90	91 – 95	96 – 100	-	-
31 – 40	94 – 100	01 – 50	51 – 60	61 – 70	71 – 80	81 – 90	91 – 95	96 – 100	-	-	-
41 – 50	95 – 100	01 – 60	61 – 70	71 – 80	81 – 90	91 – 95	96 – 100	-	-	-	-
51 – 60	96 – 100	01 – 70	71 – 80	81 – 90	91 – 95	96 – 100	-	-	-	-	-
61 – 70	97 – 100	01 – 80	81 – 90	91 – 95	96 – 100	-	-	-	-	-	-
71 – 80	98 – 100	01 – 90	91 – 95	96 – 100	-	-	-	-	-	-	-
81 – 90	99 – 100	01 – 95	96 – 100	-	-	-	-	-	-	-	-
91 – 98	100	99 – 100	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Z tabeli powyższych korzystamy w następujący sposób:

1) Odnajdujemy w rubryce „wartość cechy" wielkość cechy, której wartości maksymalnej szukamy.

2) Wykonujemy rzut 1k100 + modyfikatory profesyjne i porównujemy go z wartością „szansa" (druga rubryka w pionie) na przecięciu z naszą „wartością cechy".

3) Jeśli wynik rzutu nie zmieścił się w podanym

przedziale nasza „wartość cechy" jest jednocześnie „wartością maksymalną cechy", oznacza to, iż nie możemy rozwijać już danego współczynnika. Jeśli wynik rzutu zmieścił się w podanym przedziale przechodzimy do punktu 4.

4) Wykonujemy ponownie rzut 1k100, w rubrykach: „Podbicie" na przecięciu z rubryką „wartość cechy" odszukujemy nasz wynik rzutu.

5) Odczytujemy, o ile zwiększa się nasza cecha (wartości cyfrowe w górnej części tabeli poprzedzone znakiem sumowania).

Jeżeli testowana jest cecha 18/00-18/98, korzystamy z tabeli 2.7 -1 B. Odczytana wielkość podaje nam o ile procent możemy zwiększyć naszą cechę. W przypadku, gdy zwiększając cechę, jej wartość osiągnie 18, musimy ustalić jej drugi człon, jak dla cechy 18/00. Poniżej podajemy modyfikatory do punktu 2 mechanizmu ustalania „wartości maksymalnej cechy". Należy zwrócić uwagę, że modyfikatory te stosowane są tylko do tego rzutu, nie należy ich stosować przy rzucie opisanym w pkt. 4. Jeśli wynik rzutu po dodaniu modyfikatorów przekroczy 100, przyjmujemy, że wynosi równo 100.

- Awanturnik:
  -5 do rzutu na *M*, +5 do *Si*, +5 do *Zr*
- Barbarzyńca:
  -20 do *M*, -15 do *Int*, +20 do *Si*
- Bard:
  -10 *Si*, +10 *Int*, +10 *M*
- Kupiec:
  -5 *Si*, -5 *Zr*, +10 *Int*
- Mag:
  -20 *Si*, -10 *Zr*, +10 *Int*, +20 *M*
- Mnich:
  -5 *Si*, +5 *Zr*, +5 *Int*, +5 *M*
- Tropiciel:
  +5 *Zr*, +15 *Cln*
- Uzdrowiciel:
  -10 *Si*, -10 *Zr*, +10 *Int*, +15 *M*
- Wojownik:
  +10 *Si*, +10 *Zr*, -15 *M*
- Złodziej:
  -15 *Si*, +20 *Zr*, +5 *Int*

Wartości maksymalne *Cech Głównych* nie mogą przekroczyć 18/99, a wszystkich *Cech Pobocznych* wynoszą zawsze 20. Dla *Cech Pobocznych* (*Opn*, *Zm*, *Mn*) nie rzucamy „wartości maksymalnych", przybierają one zawsze wielkość równą 20, niezależnie od rasy, profesji czy innych czynników (za wyjątkiem magii).

Przykład:

Ustalmy „wartości maksymalne" cech awanturnika z poprzedniego przykładu. Jego współczynniki wynoszą kolejno: *Si* = 12; *Zr* = 18/91; *Cln* = 15; *Int* = 15; *M* = 13; *Zm* = 12; *Opn* = 9; *Mn* = 10. *Cechy poboczne* tj. *Zm*, *Opn*, *Mn* osiągają „wartości maksymalne" bez żadnych rzutów równe 20. Nanosimy to na „Kartę Postaci". Niestety, aby ustalić „wartości maksymalne" pozostałych cech, musimy postępować zgodnie z instrukcją. Dla cechy *Siła* odbywa się to w następujący sposób:

1) Odnajdujemy w rubryce „wartość cechy" wielkość *Si* awanturnika tj. 12.

2) Wykonujemy rzut 1k100. Wynik 89. Dodajmy 5 (modyfikator profesyjny), co daje nam w sumie 94. Rezultat porównujemy z wartością *szansa* wynoszącą 50-100.

3) Wynik rzutu zmieścił się w podanym przedziale, przechodzimy więc do pkt. 4.

4) Rzucamy 1k100. Wypada 47. Odszukujemy ten wynik w rubrykach „Podbicie".

5) Znajduje się on w kolumnie „+1", co oznacza, że „wartość maksymalna" naszej *Si* jest o 1 większa od wartości obecnej i wynosi 13. Zapisujemy wynik na „Karcie Postaci".

Analogicznie postępujemy przy ustalaniu pozostałych „wartości maksymalnych" cech. Oto rezultaty:

Zr = 18/91, rzut 1k100 + modyfikatory = 18



(13 + 5). Wynik nie zmieścił się w *szansie*, więc „wartość maksymalna" *Zr* wynosi 18/91.

Cln = 15, rzut 1k100 + modyfikatory = 75 (75 + 0). Ponowny rzut 1k100 daje rezultat 53, więc „wartość maksymalna" *Celności* jest o 1 większa (*Cln* max = 16).

Int = 15, rzut 1k100. Wynik: 29, więc „wartość maksymalna" bez zmian, czyli *Int* max = 15.

M = 13, rzut 1k100 i modyfikatory (51). *Szansa* sprawdzona (uff!). Ponowny rzut 1k100 daje rezultat 75. *Moc* maksymalna bohatera jest o 1 większa i wynosi 14.

Tak więc „wartości maksymalne" naszego awanturnika wynoszą kolejno:

Si = 13, *Zr* = 18/91, *Cln* = 16, *Int* = 15, *M* = 14, *Opn* = 20, *Zm* = 20, *Mn* = 20.

Dane te zapisujemy na „Karcie Postaci". „Wartości maksymalne" są cechą charakteryzującą tylko postacie prowadzone przez graczy. MG nie musi ich ustalać dla bohaterów niezależnych.

2.8. Wytrzymałość

Wytrzymałość (*Wt*) jest jedną z ważniejszych cech bohaterów, chociaż nie zaliczamy jej ani do cech głównych, ani do pobocznych. *Wytrzymałość* jest wielkością oznaczającą odporność organizmu bohatera na wszelkie szkodliwe dla niego czynniki (rany, trucizny itp.).

Wartość maksymalna *Wytrzymałości* zależy tylko od rasy postaci, a dane o niej zebrano w tabeli 2.8 -1. Wartość *Wt* postaci uzyskuje się rzutem kośćmi, rzut ten jednak wykonuje się na innych zasadach, niż przy ustalaniu poprzednich cech. *Wytrzymałość* postaci jest bowiem sumą wszystkich wyników, wpływa na nią również jej *Si*. Po ustaleniu wielkości *Wt* zwiększamy ją o wartość podaną w tabeli „Bonifikaty" (tab. 2 22 -1).

Bohater nie może mieć większej *Wytrzymałości* niż to przewidziano dla jego rasy, chyba że osiągnięte to zostanie w wyniku *Cech Specjalnych* lub magii.

Tabela 2.8 -1 „Wytrzymałość maksymalna"

RASA	Wt max
Człowiek	50
Elf	40
Krasnolud	60
Barhar	55
Karzeł	40
Pół - elf	45

Przykład:

Wytrzymałość naszego awanturnika, zgodnie z tabelą „Rasy" (tab. 2.4 -1), wynosi 5k6. Wynik rzutów: 4, 1, 6, 6, 4, co w sumie daje 21. W tabeli „Bonifikaty" (tab 2.22 -1) sprawdzamy, jaki jest bonus do *Wt* bohatera o *Si* = 12. Niestety, wynosi on zero. *Wt* awanturnika przyjmuje więc wartość 21, co zapisujemy na „Karcie Postaci".

Proponujemy, by gracz miał możliwość powtórzenia rzutu 1k6, przy którym wypadła 1.

2.9. Punkty Gracza (Punktusie)

Punkty Gracza odróżniają bohaterów prowadzonych przez graczy od innych, „szarych" obywateli. Uwzględniają one przeszłość postaci oraz to, że mogła ona wnieść do jej życia coś ciekawego.

Punktusie to żartobliwa, stosowana niekiedy dalej, nazwa Punktów Gracza. Każda nowo tworzona Pc ma 3 „punktusie". Może nimi dysponować w dowolny sposób, przeznaczając na następujące rzeczy (do wyboru):

Za 1 punkt:

a) wykonać rzut na pieniądze (1k100 na każdy rodzaj waluty tj. sztuki złota, srebra i miedzi – rzuty wykonuje się w podanej kolejności),

b) zyskać 1k6 ziół (wybranych losowo),

c) dostać 1 drobny przedmiot magiczny (np. broń umagiczniona +1; pierścień dający +5% *BWRC* lub +1 *PC*; piszczącą, gdy dotyka jej ktoś niepowołany sakiewkę; płaszcz dający +5% ukrywania itp.),

d) wykonać dodatkowy rzut na określenie *Cechy Specjalnej* na normalnych zasadach (patrz 2.16),

e) wykonać rzut na pochodzenie, za który uzyska wszelkie możliwe umiejętności (Pc wychowywana w kilku rodzinach),

f) dostać małe zwierzę – przyjaciela (np. szczura), nie tresowane ale bardzo do bohatera przywiązane,

g) zwiększyć którąś z dowolnych *Umiejętności Głównych* o 10% (albo dwie umiejętności o +5%).

Za 2 punkty może:

a) zwiększyć o 1 którąś z *Cech Głównych* (w przypadku cechy 18/00 i więcej, zwiększa drugi człon cechy o 1k20, maksymalnie 18/99),

b) zwiększyć *Wt* o 1k6 (nie może przekroczyć maksymalnej wartości dla rasy, którą reprezentuje Pc),

c) otrzymać średniej wielkości zwierzę (np. kota), oddane bohaterowi i wytresowane w małym zakresie.

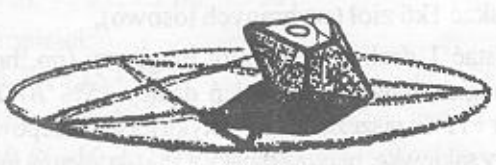
Za 3 punkty może:

a) wykonać rzut na 1 *Cechę Specjalną* bez możliwości otrzymania ułomności,

b) otrzymać zwierzę, nawet dość duże (np. wilk), rozkochane w bohaterze, z którym posiada on więź telepatyczną w zasięgu 50 m, oraz umiejętność *Empatia* +1k6,

c) zwiększyć którąś z *Umiejętności Głównych* o 20% (albo rozbić ten bonus po innych, dowolnych umiejętnościach tego typu).

Wydawane „punktusie" odpisywane są od stanu początkowego bohatera. Jeśli MG uzna, że „punktusie" mogą zostać przeznaczone na jeszcze inne, nieuwzględnione wyżej cele, ma możliwość powiększenia zakresu wyboru, zgodnie ze swoimi pomysłami.



2.10. Pochodzenie

Tworzone przez graczy postacie nie są oderwane od świata, w którym żyją. Posiadają swoją mniej lub bardziej wesołą i szczęśliwą przeszłość. Mają przyjaciół i wrogów oraz rodzinę. Rodzina jest tym czynnikiem, który najbardziej wpływa na wychowanie, poglądy i zachowanie bohatera. To w rodzinie uczymy się stawiać pierwsze kroki, odkrywamy prawa rządzące światem, nabywamy większość naszych umiejętności. Wraz z urodzeniem zyskujemy również nasz status społeczny, niejednokrotnie determinujący późniejsze nasze losy. Tak jak możemy zgadzać się lub nie ze zdaniem innych ludzi, tak nie mamy wyboru w jakiej rodzinie się urodzimy i wychowamy.

W grze ta niemożliwość wyboru sprowadzona jest do kaprysu losu – wyniku rzutu kostką, którego nie możemy już zmienić. Pochodzenie postaci, z braku miejsca, sprowadzone tutaj zostanie tylko do ustalenia w jakiej rodzinie będzie wychowywał się bohater, jakie umiejętności z niej wyniesie i jaki zapewni mu ona status społeczny.

Mistrzu Gry – jeśli uznasz, że to Ci nie wystarcza, zachęcamy do wymyślenia dokładnego życiorysu postaci opartego na jej pochodzeniu. Mógłbyś w nim uwzględnić rodziców i rodzeństwo postaci, stosunki między nimi panujące, losy jakie spotkają rodzinę itp. Pozostawiamy to jednak twojej fantazji, zapewniając jednocześnie, iż wzbogaci to prowadzonych przez Ciebie bohaterów oraz przyniesie ze sobą nowe, urozmaicone przeżycia. Gracz, by ustalić swoje pochodzenie (kim był ojciec lub inna głowa rodziny), wykonuje rzut 1k100. Jego wynik odczytuje się następująco:

01 **niewolnicze**: *Ból, oszołomienie* +1, *Medycyna* +1k2, *Tortury* +1k4 (1k3 x 5 s.m.)

02-03 **bezdomni**: *Furażerka* +1k6, *Kradzież* +5%, *Kradzież kieszonkowa* +5% (1k2 x 5 s.m.)

04-05 **żebracy**: *Furażerka* +1k4, *Sztuczki* +1k4, *Aktorstwo* +1k2, *Kradzież kieszonkowa* +10%, *Kradzież* +5% (1k4 x 5 s.m.)



06-08 **biedni chłopi**: *Furażerka* +1k6, *Głosy zwierząt* +1k2, *Jazda konno* +1k2 (1k4 x 5 s.m.)

09-10 **sierota**: *Furażerka* +1k3, *Bieg* +1k3, *Sztuczki* +1k4, *Kradzież kieszonkowa* i *Kradzież* +5% (1k3 x 5 s.m., 1k2 - 1 s.s.)

11-12 **sprzątacz ulic**: *Furażerka* +1k2, *Kultura/tradycja* +1k4 (1k3 x 10 s.m., 1k2 s.s.)

13-15 **robotnik sezonowy**: +1k3 *Wt*, *Rzemiosło* +1k3, *Sztuczki* +1k2, +5% *Kradzież*, *Walka Wręcz* + 1 (1k3 x 10 s.m., 1k4 s.s.)

16-17 **biedny rzemieślnik**: *Furażerka* +1k2, *Rzemiosło* +1k8, *Powroźnictwo* +1k3, *Kradzież* +2% (1k6 s.s.)

18-19 **grabarz**: *Kultura/tradycja* +1k6, *Religioznawstwo* +1k6, *Obrzędowość* +1k6 (1k4 s.s.)

20-21 **sutener**: *Kradzież* +10%, *Kradzież kieszonkowa* +10%, *Ukrywanie się* +5%, *Aktorstwo* +1k3, *Ars amandi* +1k6, *Sztuczki* +1k6, *Walka – sztylet*, 45% *szansy* na chorobę weneryczną (1k6 s.z.)

22-25 **chłop**: *Furażerka* +1k3, *Jazda konno* +1k2, *Woźnica* +1k8, *Sagi/podania/legendy* +1k4, (1k2 s.z. i 1k4 x 5 s.m.)

26-27 **służący**: *Etykieta* +1k3, *Woźnica* +1k2, *Sagi/podania/legendy* +1k3 (1k4 x 5 s.m., 1k6 s.s., 1k2 s.z.)

28-29 **mieszczanin**: *Architektura* +1k2, *Sagi/podania/legendy* +1k3 (1k10 s.m., 1k3 s.s., 1k2 s.z.)

30-31 **rzemieślnicy**: *Rzemiosło* +1k8, *Kupiectwo* +1k3, *Sagi/podania/legendy* +1k4, *Etykieta* +1k2 (1k4 x 5 s.m., 1k3 x 5 s.s.)

32-34 **żeglarz**: *Żeglarstwo* +1k4, *Kultura/tradycja* +1k6, *Węzły* +1k10, *Sagi/podania/legendy* +1k4, (1k3 x 10 s.m., 1k6 s.s.)

35-36 **wędrowni artyści**: *Kradzież* +5%, *Kradzież kieszonkowa* +8%, *Akrobacja* +1k4, *Aktorstwo* +1k6, *Amortyzacja upadku* +1k6, *Kulinaria* +1k2, *Muzyka* +1k6, *Poezja* +1k3, *Sagi/podania/legendy* +1k6, *Sztuczki* +1k10, *Taniec* +1k6 (1k8 s.z.)

37-38 **rybak**: *Pływanie* +1k6, *Nurkowanie* +1k8, *Szkutnictwo* +1k3, *Żeglarstwo* +1k6 (1k4 s.s.)

39-40 **kucharz**: *Kulinaria* +1k10, *Etykieta* +1k3, *Zielarstwo* +1k2 (1k6 s.s., 1k3 s.z.)

41-43 **ogrodnik**: *Biologia* +1k4, *Furażerka* +1k3, *Zielarstwo* +1k4 (1k8 x 5 s.m., 1k4 s.s., 1k2 s.z.)

44-45 **rabuś**: *Bieg* +1k3, *Medycyna* +1k3, *Jubilerstwo* +1k6, *Skradanie się* +5%, *Zasadzki* +5%, *Kradzież* +5%, *Kradzież kieszonkowa* +8%, *Walka bez broni* lub *Walka - sztylet* (wybór gracza) (1k10 x 5 s.m., 1k12 s.s., 1k12 s.z.)

46-47 **strażnik miejski**: *Walka bez broni*, *Bieg* +1k2, *Militaria* +1k3, *Medycyna* +1k3, *Etykieta* +1k2 (1k3 x 2 s.z.)

48-49 **straganiarz**: *Kupiectwo* +1k4, *Szybkie liczenie* +1k4, *Matematyka* +1k2, *Szacowanie* +1k2, *Sztuczki* +1k3 (3k6 x 5 s.m., 2k6 s.s.)

50-51 **pasterz**: *Empatia* +1k8, *Głosy zwierząt* +1k4, *Furażerka* +1k2, *Muzyka* +1k2, *Sagi/podania/legendy* +1k4, *Tropienie* +3% (1k3 x 3 s.m., 1k2 s.s.)

52-53 **kupiec**: *Kupiectwo* +1k3, *Szybkie liczenie* +1k4, *Matematyka* +1k6, *Szacowanie* +1k6, *Geografia* +1k2, (1k6 x 10 s.m., 3k6 s.s., 1k10 s.z.)

54-55 **karczmarz**: *Kupiectwo* +1k6, *Szybkie liczenie* +1k3, *Matematyka* +1k3, *Szacowanie* +1k3, *Kulinaria* +1k12, *Kultura/tradycja* +1k4, *Obce rasy* +1k3, *Sagi/podania/legendy* +1k6, *Muzyka* +1k3, *Historia* +1k2, *Geografia* +1k6 (1k10 s.s., 1k20 s.z.)

56-57 **drwal**: *Walka – Topór* (dowolny typ), *Medycyna* +1k6, *Kulinaria* +1k6, *Biologia* +1k2, *Sagi/podania/legendy* +1k8 (1k8 x 2 s.s.)

58-59 **flisak**: *Kulinaria* +1k4, *Nurkowanie* +1k3, *Pływanie* +1k8, *Węzły* +1k6, *Żeglarstwo* +1k4, *Sagi/podania/legendy* +1k8, *Terenoznawstwo* +1k3, *Szkutnictwo* +1k4 (1k6 x 20 s.m.)

60 **jubiler**: *Jubilerstwo* +1k12, *Etykieta* +1k6, *Heraldyka* +1k2, *Kupiectwo* +1k4, *Matematyka* +1k2 (1k8 x 3 s.s., 1k20 x 2 s.z.)

61-62 **górnik**: *Kamieniarstwo* +1k6, *Medycyna* +1k2, *Walka w ciemnościach* (1k4 s.s., 1k6 x 5 s.m.)

63-64 **myśliwy**: +10% *Tropienie*, +10% *Skradanie się*, *Ukrywanie się*, *Terenoznawstwo* +1k10, *Głosy zwierząt* +1k4, *Biologia* +1k3, *Furażerka* +1k6, *Kulinaria* +1k2, *Bieg* +1k3, *Medycyna* +1k2, *Polowanie* +1k10, *Tropienie* +2k6 (3k6 s.s.)

65 **pszczelarz**: *Biologia* +1k2, *Empatia* +1k2, *Ból, oszołomienie* +1, *Furażerka* +1k2, *Wt* +2, *Odporność fizyczna* +1 (3k6 s.s.)

66 **mag**: *Alchemia* +1k3, *Magiczność* +1k10%, *Medytacja* +1k3, *Runy* +1k8, *Medycyna* +1k2, *Biologia* +1k3, *Zielarstwo* +1k3 (3k6 s.s., 3k10 s.z.)

67-68 **żołnierz**: *Militaria* +1k8, *Medycyna* +1k4, *Etykieta* +1k2, *Heraldyka* +1k3, wybrana umiejętność walki (1k4 x 5 s.m., 1k8 s.s., 1k4 s.z.)

69-70 **szkutnik**: *Szkutnictwo* +1k8, *Pływanie* +1k3, *Powroźnictwo* +1k3, *Węzły* +1k4 (3k10 s.s.)

71-72 **skryba**: *Astronomia* +1k2, *Bibliotekarstwo* +1k10, *Historia* +1k6, *Kultura/tradycja* +1k4, *Poezja* +1k3, *Sagi/podania/legendy* +1k4, *Szybkie czytanie* +1k8, +1 *Punkt Lingwistyczny* (1k6 s.s., 1k8 s.z.)

73-74 **hodowca zwierząt**: *Amortyzacja upadku* +1k2, *Empatia* +1k8, *Jazda konno* +1k6, *Kupiectwo* +1k2, *Szybkie liczenie* +1k6, *Medycyna* +1k3, *Woźnica* +1k3, *Biologia* +1k6 (1k10 s.s., 1k10 s.z.)

75-76 **sołtys**: *Furażerka* +1k2, *Biologia* +1k4, *Sagi/podania/legendy* +1k10, *Jazda konno* +1k8, *Woźnica* +1k4, *Empatia* +1k3 (1k10 s.s., 1k20 s.z.)

77-78 **kartograf**: *Terenoznawstwo* +1k6, *Geografia* +2k6, *Bibliotekarstwo* +1k4, *Etykieta* +1k2, *Nawigacja* +1k3, *Matematyka* +1k3, (1k20 s.s., 1k20 s.z.)

79-80 **kowal**: *Kowalstwo* +1k8, *Militaria* +1k6, *Płatnerstwo* +1k2, *Wt* +3, *Heraldyka* +1k2, *Ból, oszołomienie* +1 (1k3 x 5 s.s., 1k3 x 2 s.z.)

81-82 **płatnerz**: *Kowalstwo* +1k2, *Militaria* +1k2, *Płatnerstwo* +1k8, *Heraldyka* +1k3, *Jubilerstwo* +1k6 (1k3 x 5 s.s., 1k6 x 2 s.z.)

83-84 **rzeźbiarz**: *Rzeźba* +1k10, *Malarstwo* +1k6, *Poezja* +1k3, *Muzyka* +1k2 (1k12 s.s., 1k4 s.z.)

85-86 **wędrowny bajarz**: *Muzyka* +1k8, +5% *Przekonywanie*, *Taniec* +1k2, *Kulinaria* +1k2, *Poezja* +1k8, *Sagi/podania/legendy* +1k12 (1k10 x 5 s.m., 1k8 s.s.)

87-88 **artysta**: *Bibliotekarstwo* +1k6, *Ars amandi* +1k3, *Aktorstwo* +1k6, *Historia* +1k8, *Geografia* + 1k3, *Kultura/tradycja* +1k3, *Malarstwo* +1k10, *Muzyka* +1k8, *Poezja* +1k6, *Rzeźba* +1k3, *Taniec* +1k8, (1k10 s.s., 1k10 x 2 s.z.)

89-90 **dworzanin**: *Ars amandi* +1k2, *Etykieta* +1k10, *Historia* +1k3, *Malarstwo* +1k3, *Taniec* +1k8 (1k20 s.z.)

91-92 **mistrz cechu**: *Rzemiosło* +1k6, *Kupiectwo* +1k10, *Etykieta* +1k6, *Historia* +1k6, *Matematyka* +1k8, *Szacowanie* +1k6, *Jubilerstwo* +1k3, *Geografia* +1k6, *Szybkie liczenie* +1k6 (1k6 x 5 s.z.)

93-94 **kapitan gwardii**: *Etykieta* +1k8, *Heraldyka* +1k6, *Historia* +1k2, *Militaria* +1k6, *Medycyna* +1k6, *Taniec* +1k4, jedna umiejętność bojowa (do wyboru) (1k4 x 5 s.z.)

95-96 **drobny szlachcic**: *Ars amandi* +1k2, *Etykieta* +1k6, *Heraldyka* +1k8, *Historia* +1k4, *Militaria* +1k2, *Poezja* +1k2, *Sagi/*



podania/legendy +1k4, *Taniec* +1k3, *Muzyka* +1k3, *Matematyka* +1k3, *Jazda konno* +1k6 (1k6 x 5 s.z.)

97-98 **znaczący ród szlachecki**: *Ars amandi* +1k3, *Etykieta* +1k10, *Heraldyka* +1k10, *Historia* +1k6, *Militaria* +1k3, *Poezja* +1k4, *Sagi/podania/legendy* +1k6, *Bibliotekarstwo* +1k4, *Taniec* +1k4, *Muzyka* +1k4, *Matematyka* +1k4, *Jazda konno* +1k6, *Walka – miecz jednoręczny* (1k6 x 10 s.z.)

99 **arystokrata**: *Ars amandi* +1k4, *Etykieta* +2k6, *Heraldyka* +1k3, *Historia* +1k10, *Religioznawstwo* +1k3, *Poezja* +1k10, *Bibliotekarstwo* +1k6, *Taniec* +1k8, *Muzyka* +1k12, *Matematyka* +1k6, *Geografia* +1k8, *Astronomia* +1k6, *Obce rasy* +1k2, +2 *Punkty Lingwistyczne*, *Malarstwo* +1k6, *Medycyna* +1k2, *Biologia* +1k6 (1k10 x 20 s.z.)

100 **wybitne pochodzenie** (następny rzut 1k100, wykonuje MG):

01-75 **nieślubne dziecko panującego** władcy wychowane w innej rodzinie (rzut na ponowne „pochodzenie" wykonuje MG) gracz otrzymuje typowe dla wychowania umiejętności życiowe

76-90 **nieślubne dziecko panującego** władcy (barona, hrabiego, lorda) wychowane na dworze (umiejętności jak „dworzanin")

91-95 **nieślubne dziecko króla lub księcia** o dużej władzy wychowane na wsi (dostaje umiejętności jak „chłop"

96-98 **nieślubne dziecko króla lub księcia** wychowane w dalszej jego rodzinie (umiejętności jak za „znaczący ród szlachecki")

99 **dziecko panującego władcy**, otrzymuje wychowanie jak „arystokrata" oraz wielkie przywileje itp.

100 **dziecko półdemonicznego pochodzenia** (o czym nikt nie wie), wychowane w rodzinie matki (ponowne określenie „Pochodzenia"). Postać uzyskuje bonus +2 do *Si*, *Zr*, *Cln*, *Int*, *Moc*, *Opn*, *Zm*, *Mn* oraz +2k6 *Wt*, a jego „wartości maksymalne" zwiększają się o 4 (maksymalnie *Si*, *Zr*, *Cln*, *Int*, *Moc* = 20, a *Opn*, *Mn* i *Zm* = 22). Maksymalna *Wt* postaci jest o 50% niż wynika to z jego rasy.

2.11. Rzuty Oporowe

Rzuty oporowe to grupa cech postaci odzwierciedlająca jej odporność na różne czynniki zewnętrzne. Dokładny opis wszystkich rzutów oporowych znajduje się w punkcie 5. Tutaj zajmiemy się tylko sposobem ich określania. Wartości rzutów oporowych zależne są przede wszystkim od cech postaci, oraz od innych czynników, takich jak: profesja, pochodzenie i rasa.

Wielkość poszczególnych rzutów oporowych i modyfikatory zebrano w tabelach 2.11-1, 2.11-2 i 2.11-3.

Tabela 2.11-1 „Wartości rzutów oporowych"

Rzut oporowy	Cecha	WIELKOŚĆ CECHY												
		3–8	9–10	11–1	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Ból, oszołomienie	Si	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Odporność fizyczna	Si	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Czary	M	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Odporność psychiczna	Opn	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Tabela 2.11 -2 „Bonusy do rzutów oporowych"

RASA	BONUSY
Bomborgijczycy	+1 Odporność fizyczna +2 Ból, oszołomienie
Simiriończycy	+1 Odporność psychiczna
Vrarańczycy	+1 Ból, oszołomienie
Aquade	+2 Odporność psychiczna
Avatari	+1 Odporność psychiczna +1 Czary
Nerekai	+1 Odporność psychiczna
Krasnoludy	+2 Odporność fizyczna +2 Ból, oszołomienie
Barharowie	+2 Odporność fizyczna
Karły	+2 Czary
Półelfy	-1 Odporność psychiczna

Tabela 2.11 -3 „Bonusy profesyjne do rzutów oporowych"

PROFESJA	BONUSY
Awanturnik	+1 Odporność fizyczna
Barbarzyńca	+3 Odporność fizyczna +2 Ból, oszołomienie
Bard	+1 Czary
Kupiec	+1 Odporność psychiczna
Mag	+2 Odporność psychiczna +3 Czary
Mnich	+1 Odporność psychiczna +1 Czary
Uzdrowiciel	+1 Odporność psychiczna +1 Czary
Wojownik	+1 Odporność fizyczna +2 Ból, oszołomienie

Modyfikatory te sumują się i wpływają na wielkość danego „rzutu oporowego" postaci.

Uwagi: Jeśli *Si* lub *M* bohatera wynosi 18/00 lub więcej, liczy się je następująco: 18/00 do 18/25 jako 18, 18/26 do 18/50 jako 19, 18/51 do 18/75 jako 20, 18/76 do 18/90 jako 21, 18/91 do 18/99 jako 22.

W przypadku *Opn* cechę tę traktujemy jako normalną wartość.

Przykład:

Wcześniej określany awanturnik z Morotanu ma, zgodnie z odczytami z tablic, następujące wartości „rzutów oporowych":

Odporność fizyczna = 5 (dla *Si* = 12 cecha ta wynosi 4, oraz +1 dla profesji, za swoje pochodzenie bohater nie otrzymuje dodatkowych bonusów)

Odporność psychiczna = 2 (dla *Opn* = 9, brak modyfikatorów)

Czary = 6 (dla *M* = 15, brak modyfikatorów)

Ból, oszołomienie = 3 (dla *Si* = 12)

Wartości te wpisujemy na „Kartę Postaci". Warto zwrócić uwagę, iż do odczytu z tablic braliśmy zwykłe, a nie maksymalne wartości Cech. Gdyby w jakiś sposób bohater zmienił wpływającą na wartość „rzutów oporowych" cechę, należy również zmodyfikować tę odporność.

2.12. Cechy Walki

Cechami Walki nazywamy grupę Cech określających sprawność bohatera w poszczególnych rodzajach walki. W grupie tej znajdują się następujące współczynniki:

a) *Walka Atak* (*WA*) – określa nam umiejętność zadawania przeciwnikowi skutecznych ciosów w boju przy użyciu broni.

b) *Walka Obrona* (*WO*) – określa nam umiejętność obrony przed ciosami wroga (uniki, parowanie itp.) przy czynnym użyciu broni.

c) *Obrona Tarczą* (*OT*) – określa nam

umiejętność zasłaniania się tarczą i wyłapywania na nią uderzeń przeciwnika.

d) *Walka Wręcz* (*WR*) – określa nam umiejętności walki postaci bez użycia broni (zapasy, boks itp).

e) *Walka Nogami* (*WN*) – określa nam umiejętność zadawania przez bohatera skutecznych kopnięć.

Dokładny opis i wykorzystywanie *Cech Walki* znajduje się w rozdziale piątym. Tutaj omówimy jak ustala się ich wielkość. Wartości poszczególnych *Cech Walki* wylicza się z *Cech Głównych* postaci.

a) *WA* = (*Si* + *Zr*) / 2 + modyfikatory za *Zr*

b) *WO* = (*Si* + *Zr*) / 2 + modyfikatory za *Zr*

c) *OT* = (WO - 3) + osłona na strzał (tarczy)

d) *WR* = (WA - 6) + modyfikatory profesyjne

e) *WN* = (WR - 5).

Uwagi: Modyfikatory za *Zręczność* bierzemy z tabeli „Bonifikaty" (tab. 2.22 -1). W przypadku *Walki Wręcz* (*WR*) modyfikatory profesyjne wynoszą: Awanturnik +1, Mnich +3, Złodziej +1.

Przykład:
Oto *Cechy Walki* naszego awanturnika:

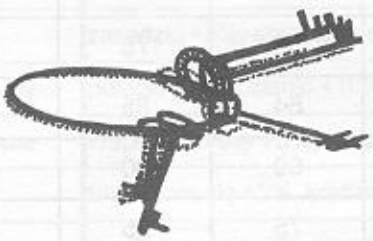
WA = (12 + 18) / 2 + 3 (za *Zr* = 18/91) = 18

WO = (12 + 18) / 2 + 3 = 18

WR = (18 - 6) + 1 = 13

WN = (13 - 5) = 8

Wszystkie wartości zapisujemy w „Karcie Postaci". W przypadku konieczności zaokrąglania jakiegoś wyniku robimy to zawsze na korzyść gracza (tzn. zaokrągleń dokonujemy w górę) np.: 14,5 to 15, 16,5 to 17 itp.



2.13. Umiejętności Główne

Umiejętności Główne określają nam zdolności i predyspozycje postaci do wykonywania pewnego rodzaju czynności. Wielkość tych umiejętności wynika bezpośrednio z Cech postaci oraz z jej stylu życia (profesji). Niekiedy wpływa na nie rasa bohatera oraz wychowanie, jakie otrzymał. Do *Umiejętności Głównych* zaliczamy:

a) *Skradanie się* – jest to zdolność bezszelestnego podchodzenia do określonego obiektu, cichego poruszania się, gdy zaistnieje taka konieczność; zależy od *Zr* postaci.

b) *Ukrywanie się* – jest to zdolność chowania się przed zagrożeniem, maskowania w terenie itp.

c) *Wspinanie się* – jest to umiejętność wchodzenia i przechodzenia przez przeszkody terenowe (np. mury, skały) oraz poruszania się po nich.

d) *Kradzież* – jest to umiejętność szybkiego i niezauważalnego zabierania przedmiotów sprzed nosa właściciela.

e) *Kradzież kieszonkowa* – jak wyżej, lecz umiejętność ta dotyczy zabierania czegoś, co ma bezpośrednią styczność z właścicielem lub znajduje się u niego w kieszeni (np. sakiewka, pierścień na palcu itp.).

f) *Pułapki* – jest to umiejętność wypatrywania, odszukiwania i rozbrajania pułapek, znajomość działania ich mechanizmów..

g) *Sekretne przejścia* – jest to umiejętność odszukiwania schowków, ukrytych przejść, zamaskowanych korytarzy itp.

h) *Zamki* – jest to umiejętność otwierania przy pomocy drutu, wytrychu itp. zamków mechanicznych, zasuw, skobli itp.

i) *Zasadzki* – jest to umiejętność unikania i zastawiania zasadzek.

j) *Przekonywanie* – jest to zdolność wpływania, przy pomocy odpowiednich form manipulacji psychicznej, na decyzje, zachowanie i postępowanie innych przedstawicieli ras uznanych za myślące.

k) *Tropienie* – umiejętność wynajdywania śladów w terenie.

l) *Magiczność* – umiejętność wyczuwania magii zawartej w przedmiotach i otoczeniu.

Umiejętności Główne wynikają z Cech postaci i odszukuje się je w tabeli 2.13 -1. Wartości z tablic modyfikowane są przez rasę postaci (patrz tabela 2.13 -3), ich zawód (patrz tabela 2.13 -2) oraz inne czynniki (np. magiczne przedmioty, cechy specjalne, pochodzenie itp.). Dopiero po uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów otrzymujemy wielkość umiejętności, którą zapisujemy na „Karcie Postaci". Postacie, którym nie przysługują umiejętności główne z tytułu pochodzenia lub wykonywanej profesji mają -20% do tych umiejętności.

Tabela 2.13 -1 „Umiejętności Główne"

	Wspinanie	Kradzież	Kradzież kieszonkowa	Skradanie, ukrywanie się	Zamki	Tropienie	Pułapki
CECHA	Si	Zr	Zr	Zr	Zr	Zm	Int
03 – 06	-10	-10	-20	-5	-5	0	0
07 – 08	-5	-5	-10	0	0	5	3
9	0	0	-5	0	0	10	6
10	10	0	0	5	3	15	9
11	15	5	0	10	8	20	12
12	20	10	3	15	10	25	15
13	25	15	6	20	14	30	18
14	30	20	9	25	19	35	21
15	35	25	12	30	25	40	24
16	40	30	15	35	33	45	27
17	45	35	18	40	39	50	30
18/00	50	40	21	45	42	55	35
01–25 /19	55	45	25	50	48	60	40
26–50 /20	65	50	30	55	53	65	45
51–75	75	55	35	60	58	75	50
76–90	85	60	40	65	64	85	60
91–98	95	65	45	70	69	90	68
18/99	105	70	50	80	75	95	80



Tabela 2.13 -2 „Bonusy profesyjne do Umiejętności Głównych"

PROFESJA	BONUSY DO UMIEJĘTNOŚCI
Awanturnik	wspinanie się +0%, skradanie się +5%, ukrywanie się +5%, zasadzki +5%, pułapki +5%, sekretne przejścia +5%
Barbarzyńca	wspinanie się +5%, ukrywanie się +10%, skradanie się +0%, zasadzki +5%
Bard	kradzież +5%, kradzież kieszonkowa +5%, przekonywanie +5%, magiczność +5%, pułapki +0%
Kupiec	przekonywanie +10%, sekretne przejścia +5%, kradzież +5%
Mag	magiczność +15%, ukrywanie się +0%, przekonywanie +0%
Mnich	skradanie się +5%, przekonywanie +0%, magiczność +10%, pułapki +5%, sekretne przejścia +5%
Tropiciel	tropienie +15%, skradanie się +10%, ukrywanie się +10%, wspinanie +0%, zasadzki +5%
Uzdrowiciel	magiczność +5%, ukrywanie się +0%, przekonywanie +5%
Wojownik	zasadzki +5%
Złodziej	wspinanie +10%, skradanie się +10%, ukrywanie się +10%, kradzież +10%, kradzież kieszonkowa +10%, pułapki +10%, sekretne przejścia +10%, zamki +15%

Tabela 2.13 -3 „Umiejętności Główne wynikające z rasy i nacji"

RASA/NACJA	UMIEJĘTNOŚCI GŁÓWNE
Bomborgijczycy	skradanie się +5%, ukrywanie się +5%, zasadzki +5%
Gormijczycy	ukrywanie się +5%, skradanie się +5%, zasadzki +5%, tropienie +10%
Morotańczycy	magiczność +5%
Pelvańczycy	wspinanie się +10%
Simirończycy	magiczność +5%,
Vrarańczycy	wspinanie się +5%, zasadzki +5%
Aquade	skradanie się +10%, ukrywanie się +10%, zasadzki +5%, wspinanie +5%, tropienie +5%, przekonywanie -5%
Avatari	ukrywanie się +15%, skradanie się +10%, przekonywanie +5%, wspinanie +10%, magiczność +10%
Nerekai	zasadzki +5%, skradanie się +10%, tropienie +10%, ukrywanie się +10%
Krasnoludy	pułapki +10%, zamki +10%, sekretne przejścia +5%
Barharowie	wspinanie się +5%, pułapki +5%,
Karły	ukrywanie się +5%, kradzież +5%, kradzież kieszonkowa +5%
Pół-elfy	przekonywanie -3%, skradanie się +5%, ukrywanie się +10%

Uwagi: Modyfikatory z tabel 2.13 -2 i 2.13 -3 dodajemy do wartości *Umiejętności Głównych*, wynikłych z Cech Postaci i zebranych w tabeli 2.13 -1. Jeśli postaci przysługuje modyfikator do *Umiejętności Głównej* +0%, oznacza to, że nie otrzymuje ona -20% za brak wyszkolenia w tym kierunku.

Pozostałe *Umiejętności Główne* obliczamy z:

a) *zasadzki* = (*Opn* x 1) %

b) *przekonywanie* = (*Int* -10)%

c) *sekretne przejścia* = *pułapki* -10%

d) *magiczność* = (*M* x 1) %

Przykład:

Ustalamy *Umiejętności Główne* Awanturnika z poprzednich przykładów. Jego Cechy wynoszą:

Si = 12, *Zr* = 18/91, *Int* = 15, *Cln* = 15, *Moc* = 13, *Zm* = 12, *Opn* = 9.

Obliczamy:

a) *Wspinanie się* = 20% (za *Si* = 12) oraz - 20% (za brak wprawy, tzn. bonusów z profesji i rasy), czyli niestety 0%.

b) *Kradzież* = 65% (za *Zr* = 18/91) - 20% (j.w.) = 45%.

c) *Kradzież kieszonkowa* = 45% (za *Zr* = 18/91) - 20% (j.w.) = 25%.

d) *Skradanie się* = 70% (za *Zr* = 18/91) + 5% (za profesję) = 75%.

e) *Ukrywanie się* = 70% (za *Zr* = 18/91) + 5% (za profesję) = 75%.

f) *Tropienie* = 25% (za *Zm* = 12) + 0% (za profesję) = 25%.

g) *Pułapki* = 24% (za *Int* = 15) + 5% (za profesję) = 29%.

h) *Zamki* = 70% (za *Zr* = 18/91) - 20% (za brak wprawy) = 50%.

i) *Zasadzki* = 9% (*Opn* = 9 x 1%) + 5% (za profesję) = 14%.

j) *Przekonywanie* = 5% (*Int* = 15 - 10) - 20% (za brak wprawy) = -15%.

k) *Sekretne przejścia* = 19% (*pułapki* = 29 - 10) + 5% (za profesję) = 24%.

l) *Magiczność* = 13% (*Moc* = 13) + 5% (za nację) = 18%.

Wartości te zapisujemy na „Karcie Postaci".

2.14. Umiejętności Bojowe

Umiejętności Bojowe to zdolności posługiwania się określonym typem broni, prowadzenia walki w trudnych warunkach oraz innych, związanych z walką, czynności. *Umiejętności Bojowe* wpływają na *WAO* postaci. Ich dokładny wpływ na walkę opisany został w rozdziale 5.22.

Ilość posiadanych przez bohatera *Umiejętności Bojowych* związana jest bezpośrednio z profesją, którą reprezentuje i określa ją rzut odpowiednią kością. Gracz ma wolny wybór w podanej niżej tabeli „Umiejętności Bojowe" (tab. 2.14 -1) aż do momentu, kiedy ilość wybranych umiejętności zrówna się z wynikiem rzutu. Niekiedy, za swoje pochodzenie, bohater zyskuje dodatkowe umiejętności bojowe. Nie są one wliczone do wylosowanej ilości zdolności bojowych i postać otrzymuje je bez konieczności zmiany tej wartości (tzn. za darmo).

Tabela 2.14 -1 „Umiejętności Bojowe"

PROFESJA	ILOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI
Awanturnik	1k4+1
Barbarzyńca	2k2+1
Bard	1k3+1
Kupiec	1k3+1
Mag	1k2+1
Mnich	1k3+1
Tropiciel	1k4+1
Uzdrowiciel	1k2+1
Wojownik	2k3+1
Złodziej	1k3+1

Lista Umiejętności Bojowych

- Walka – miecz krótki
- Walka – miecz jedno- i półtoraręczny
- Walka – miecz dwuręczny
- Walka – topór jednoręczny i półtoraręczny
- Walka – topór dwuręczny
- Walka – szabla i pałasz
- Walka – szpada i rapier
- Walka – młot jednoręczny
- Walka – młot dwuręczny
- Walka – broń tępa jedno- i półtoraręczna (pałki, maczugi itp.)
- Walka – broń tępa dwuręczna (pały, maczugi, morgensterny itp.)
- Walka – broń łańcuchowa (cep, nonczako itp.)
- Walka – broń drzewcowa – punktowa (włócznia, pika, dzida itp.)
- Walka – broń drzewcowa – sieczna (halabarda, partyzana itp.)
- Walka – broń krótka (nóż, sztylet itp.)
- Walka – inna broń (bolo, pejcz, bat itp.)
- Walka – kij
- Walka bez broni (boks, zapasy itp.)
- Walka – broń turniejowa (lanca, kopia itp.)
- Strzał z łuku (określony typ: zwykły, ciężki itp.)
- Strzał z kuszy
- Strzał z procy
- Rzut – broń krótka (sztylet, nóż itp.)
- Rzut – broń drzewcowa (dzida, włócznia, oszczep itp.)
- Rzut – broń drzewcowa ciężka (oszczep, dzida itp.)
- Rzut – inna broń (shuriken, kula, dysk itp.)
- Obrona Tarczą
- Chodzenie w lekkich osłonach (patrz opis poniżej)
- Chodzenie w średnich osłonach (patrz opis poniżej)
- Chodzenie w ciężkich osłonach (patrz opis poniżej)
- Walka z konia
- Walka w ciemnościach
- Walka w wodzie
- Walka w tłoku
- Utrudniona walka (w połączeniu z umiejętnością walki określonym typem broni)



Niektóre z powyższych określeń mogą być niezrozumiałe, więc zamieszczamy ich opis:

– Chodzenie w lekkich osłonach; obejmuje umiejętność walki w osłonach do lekkiej kolczugi włącznie,

– Chodzenie w średnich osłonach; obejmuje umiejętność poruszania się i walki w osłonach do ciężkiej kolczugi włącznie; nie można wybrać tej umiejętności bez wcześniejszego wykupienia „chodzenia w lekkich osłonach",

– Chodzenie w ciężkich osłonach; obejmuje umiejętność poruszania i walki w osłonach cięższych od ciężkiej kolczugi; nie można posiadać tej umiejętności bez wybrania umiejętności „chodzenia

w średnich osłonach",

– Utrudniona walka; umiejętność władania określonym typem oręża w ograniczonej przestrzeni (np.: w gęstym lesie, podziemiach itp.),

– Walka w tłoku; walka wśród zamieszania i w gęstej ciżbie (np.: bitwa).

Wybierając umiejętność bojową typu: „walka – broń drzewcowa" musimy sprecyzować ją na jeden określony rodzaj broni, np. „walka – pika" lub „walka – włócznia".

2.15. Umiejętności Życiowe

Umiejętności życiowe obejmują szeroki blok zdolności i wiadomości bohatera w określonych dziedzinach życia.

Ich dokładny opis znajduje się w rozdziale 6.5. W tym miejscu opiszemy tylko sposób określania umiejętności życiowych nowo tworzonym postaciom. Umiejętności życiowe wynikłe z rasy i narodowości bohatera podano w tabeli 2.4 -1. Umiejętności wyniesione z wychowania i domu rodzinnego podane są w rozdziale „Pochodzenie" (rozdz. nr 2.10). Umiejętności wynikłe ze stylu i trybu życia podano w tabeli 2.15 -1. Poziom umiejętności ustala się rzutem określoną ilością i typem kości. Jeśli bohater uzyskuje tę samą umiejętność życiową z kilku źródeł (np. za pochodzenie i profesję); wielkości rzutów sumuje się. Określone rzutami umiejętności życiowe są zapisywane, jak i inne współczynniki bohatera, na „Karcie Postaci".

Umiejętności życiowe mogą ulegać zmianie w wyniku świadomego lub nieświadomego nabywania doświadczenia i wiedzy przez postać. Ich maksymalny poziom wynosi 25.

Tabela 2.15 -1 „Umiejętności życiowe wynikłe z profesji"

PROFESJA	UMIEJĘTNOŚCI ŻYCIOWE
Awanturnik	bieg +1k3, furażerka +1k2, jazda konno +1k4, medycyna +1k3, militaria +1k3, sztuczki+1k2, terenoznawstwo +1k8
Barbarzyńca	furażerka +1k6, terenoznawstwo +1k3, głosy zwierząt +1k3, bieg +1k3
Bard	talent śpiewaczy 5k6, muzyka +1k10, aktorstwo +1k4, sagi/podania/legendy +1k6, poezja +1k6, empatia +1k4, taniec +1k4, etykieta +1k3, ars amandi +1k3, heraldyka +1k2
Kupiec	kupiectwo +2k6, aktorstwo +1k4, matematyka +1k8, szacowanie +1k10, szybkie liczenie +1k6, jubilerstwo +1k3, woźnica +2k3, jazda konno +1k2, etykieta +1k2
Mag	bibliotekarstwo +1k4, szybkie czytanie +1k4, alchemia +1k8, religioznawstwo +1k4, historia +1k3, biologia +1k4, runy +1k4, medytacja +1k4, etykieta +1k2, obce rasy +1k4
Mnich	medycyna +1k6, religioznawstwo +2k6, bibliotekarstwo +1k4, sagi/podania/legendy +1k8, medytacja +1k10, runy +1k3, historia +1k3, obrzędowość +1k6
Tropiciel	głosy zwierząt +2k4, terenoznawstwo +1k8, tropy +2k4, polowanie +2k6, furażerka +1k8 medycyna +1k2,
Uzdrowiciel	medycyna +2k6, alchemia +1k3, zielarstwo +2k6, biologia +1k8, empatia +1k6, obce rasy +1k8
Wojownik	medycyna +1k3, militaria +2k4
Złodziej	sztuczki +1k8, jubilerstwo +1k3, bieg +1k3, kupiectwo +1k3, węzły +1k4, szacowanie +1k6, szybkie liczenie +1k4,



2.16. Cechy Specjalne i Ułomności

Cechy Specjalne – są to nadnaturalne, przyrodzone niektórym postaciom, zdolności. Są one efektem wpływu Mocy na żywe stworzenia. Ułomności są ich odpowiednikiem o negatywnym wpływie na bohatera.

O tym, czy postać posiada jakieś zdolności specjalne lub ułomności, decyduje ślepy los. Ilość posiadanych przez bohatera cech specjalnych określamy w następujący sposób:

a) gracz wykonuje rzut 1k6,

b) gracz wykonuje drugi rzut tyloma kośćmi sześciennymi (k6), ile wynosił rezultat rzutu z punktu a,

c) na każdą wyrzuconą w drugim rzucie szóstkę, gracz wykonuje rzut 1k100, a jego wynik odczytuje w liście „Cech Specjalnych",

d) uzyskane zdolności zapisuje się na „Karcie Postaci".

Przykład:

Ustalamy czy nasz bohater posiada jakieś cechy specjalne wg podanych reguł:

a) rzucamy 1k6, wypada 5;

b) bierzemy do ręki pięć kości sześciennych (5k6) i rzucamy. Wynik to: 6, 4, 5, 6 i 3.

c) wypadły dwie „6" więc nasz bohater posiada dwie cechy specjalne, które określamy rzutami 1k100. Wyniki: 67 i 90. Odczytujemy je w tabeli: 67 – czyli silny system obronny organizmu, +4 *Odporności fizycznej*, wynik 90 oznacza, że postać posiada wytrzymały organizm. Mniej śpisz (o ok. 1/4), potrafisz wytrzymać dwa razy dłużej bez snu i jedzenia (lub picia) od przeciętnego przedstawiciela rasy.

Ułomności określa się dla każdej posiadanej przez postać *Cechy specjalnej*. Robi się to w następujący sposób:

a) rzuca 1k100 dla każdej *Cechy Specjalnej* i porównuje wynik,

b) jeśli rzut był większy od wyniku określającego cechę specjalną, bohater nie posiada, na swoje szczęście, żadnej ułomności. W przeciwnym wypadku należy przejść do punktu c),

c) gracz wykonuje rzut 1k100 i odczytuje jegd wynik na „Liście Ułomności".

Dla naszego przykładu wygląda to następująco:

a) rzucamy 1k100 dla pierwszej *Cechy Specjalnej*, wynik rzutu 83,

b) wynik rzutu przekroczył numer *Cechy Specjalnej* (67), więc gracz nie dostaje z tego tytułu ułomności.

Ustalamy teraz wystąpienia ułomności dla drugiej *Cechy Specjalnej*:

a) rzucamy 1k100, wynik 61,

b) wynik rzutu był mniejszy od numeru *Cechy Specjalnej*, więc:

c) rzucamy 1k100 i wynik (31) odczytujemy na „Liście Ułomności". 31 oznacza, że postać jest rasistą, nie lubi elfów.

Cechy Specjalne:

01-02 Postać ma silny cios ręką, *szkoda* z ręki +5, umiejętność bojowa *Walka bez broni*.

03-04 Postać jest doskonałym Mówcą, *Przekonywanie* +25%.

05-06 Postać posiada częściową oburęczność, może walczyć, trzymając sztylet w drugiej ręce (dodatkowa obrona).

07-08 Odporny na choroby, przeziębienia, zakażenia (+5 do rzutu oporowego na choroby).

09-10 Niesamowita pojemność płuc, wstrzymywanie oddechu na 30 tur (5 minut).

11-12 Znajomość psychologii i mowy ciała (40% odkrycia intencji danej osoby).

13-14 Umiejętność walki płachtą, +2 *Inicjatywa*, +2 WA.

15-16 Twarz wzbudzająca zaufanie +20% *Przekonywanie*.

17-18 Umiejętność *Walki Wręcz (WR)* +6.

19-20 Elfi wzrok (elfy – rzut jeszcze raz), elfie plusy do *Zmysłów* (max 20).

21-22 Umiejętność *Wspinanie się* +40%.

23-24 Lingwista +10 PL, łatwość nauki języków.

25-26 Zdolności uzdrowicielskie, 3 x dziennie +1k10 W, +1k3 pkr.

27-28 Postać pływa jak ryba, *Pływanie* = 20, *Walka w wodzie* bez modyfikatorów.

29-30 Możliwość widzenia planu duchowego, czyli aury lub duchów. Pc sprawdza *Moc* za każdą turę widzenia. Test nieudany oznacza -1k4 W i powrót do normalnej percepcji.

31-32 Umiejętność *Walki Nogami*, +5 WN.

33-34 Czujny sen – ewentualne sprawdzenie *Zm* bez modyfikatorów.

35-36 Tubalny, donośny głos, umiejętność naśladowania głosów zwierząt, *Głosy zwierząt* =15.

37-38 Ponure spojrzenie, postać poddana temu spojrzeniu sprawdza *Opn*, jeśli test jest nieudany, to rezygnuje z ewentualnej zaczepki itp. (nie działa w trakcie walki).

39-40 Postać dobrze włada nożem, umiejętność bojowa *Walka nożem, szkoda* od noża +2.

41-42 Postać dobrze znosi ból, modyfikacja *Ból, oszołomienie* +4.

43-44 Ciało Pc dobrze się goi, +5 *Samoredukcji*.

45-46 Postać jest wytrzymała i szybko się porusza, *Ruch* +1 m/turę, +5 W, *Bieg* +10.

47-48 Przyjaciel elfów (1k6) : 1-2: Avatari, 3-5: Nerekai, 6: Aquade. Znajomość języka elfów (poz. 3) oraz ich obyczajów i kultury.

49-50 Postać potrafi doskonale się ukrywać i bezszelestnie poruszać, +40% *Skradanie się* i *Ukrywanie się*.

51-52 Bardzo wyczulone zmysły. *Zm* +1k10, jednak maksymalnie 20.

53-54 Trening walki +1 *WAO*, +1szk. oraz umiejętność walki jedną określoną bronią.

55-56 Wyjątkowo twarda skóra i kości, daje osłonę c:1, s:1, *Cios Krytyczny* x 1,5.

57-58 Postać jest bardzo wrażliwa, *Empatia* = 20.

59-60 Umie walczyć którąkolwiek z rąk bez ujemnych modyfikatorów, ale nie dwoma rodzajami broni na raz.

61-62 Dobrze rzuca przedmiotami, nie testuje przy tym *Zr*.

63-64 Ma mocną głowę, modyfikator +10 do *Odporności fizycznej* przy próbach odparcia wpływu alkoholu, raczej nie miewa kaca.

65-66 Język Pc to receptor trucizn; kiedy dotyka nim jakiejś trucizny, odczuwa pieczenie.

67-68 Postać ma silny system obronny organizmu, *Odporność fizyczna* +4.

69-70 Postać ma silną intuicję, +20% *Sekretne przejścia* i *Pułapki*.

71-72 Postać posiada zdolność *Telekinezy lekkiej*, tak jak czar. Za każde użycie tej zdolności -1k3 W.

73-74 Brzuchomówca, potrafi mówić różnymi głosami nie poruszając ustami.

75-76 Postać jest świetnym uwodzicielem, +25% *Przekonywania* płci przeciwnej.

77-78 Jest Dzieckiem Szczęścia: 1k6 razy dziennie (tajny rzut MG) może dodać lub odjąć 1 do rzutu 1k20 (już po rzucie).

79-80 Silna osobowość, odporność na czary jaźniowe (*Czary* +5).

81-82 Skupiając się na jakiejś osobie postać może stwierdzić (sprawdzając *Moc*) czy dana osoba jest stworem mroku lub odmieńcem. Za każde użycie tej zdolności -1 W.

83-84 Postać ma „lepkie ręce", *Kradzież, Kradzież kieszonkowa* +30%.

85-86 Przyjaciel krasnoludów. Postać jest uważana za honorowego członka jakiegoś klanu



krasnoludzkiego. Zna język krasnoludów na poziomie 3.

87-88 Postać ma giętki kręgosłup i stawy. Jej *Akrobacja* +10, a *Zręczność* +1 (max 19).

89-90 Posiada wytrzymały organizm. Mniej śpi (o ok. 1/4), potrafi wytrzymać dwa razy dłużej bez snu i jedzenia (lub picia) od przeciętnego przedstawiciela swojej rasy.

91-92 Wykonaj dwa dodatkowe rzuty w tej tabeli (nie rzucając dla nich ułomności).

93-94 Postać posiada niesamowity zmysł równowagi, nie podlega testom związanym z równowagą (np. chodzenie po linie itp.).

95-96 Postać ma przepiękny głos, jej *Talent śpiewaczy* = 19, potrafi grać na 2 instrumentach muzycznych.

97-98 Postać potrafi zachować zimną krew w każdej sytuacji, +4 *Opn*.

99 Postać jest oburęczna, co daje jej możliwość walki dwoma broniami na raz (+1 *WAO*).

100 Postać to urodzony superwojownik: +3 *WAO* z każdej broni, *szkoda* z każdej broni +3 *Odporność fizyczna* +3, dodatkowe 3 umiejętności bojowe.

Ułomności i dolegliwości:
Rzut 1k100

01-02 Postać cierpi na klaustrofobię. W małych pomieszczeniach wykonuje, co 1 godzinę test na *Odporność psychiczną*. Niepowodzenie testu oznacza złe samopoczucie i lęki (-10% *WAO, BWRC* i *Mn*).

03-04 Postać boi się burzy. Jeżeli test *Odporności psychicznej* nie uda się, MG przejmuje bohatera i rozpatruje go przez czas trwania burzy jako przerażonego. Udany test, to tylko stan lękowy.

05-06 Postać ma sienny katar, jej wiecznie zatkany nos nie ułatwia kontaktów (*Przekonywanie* -10%).

07-08 Postać ma alergię na kwiaty. Przebywanie w ich pobliżu to -10% *WAO, BWRC* i *Mn*.

09-10 Postać nie trawi mięsa, po spożyciu białka zwierzęcego masz objawy poważnego zatrucia (wymioty, biegunkę), jej aktywność jest ograniczona (-50% *WAO, BWRC* i *Mn*).

11-13 Postać ma reumatyzm. Po chłodnej kąpieli, przemoknięciu, nocy na zimnej ziemi itp. łamie ją w kościach (-15% *WAO, BWRC* i *Mn*).

14-16 Postać nie znosi pająków, jeśli nie powiedzie się jej sprawdzenie *Odporności psychicznej* zaczyna panicznie krzyczeć i uciekać na oślep (kierunek ucieczki określa MG).

17-18 Postać nie znosi węży – rozpatrujemy j.w.

19-21 Postać nie znosi szczurów – j.w.

22-24 Postać ma alergię na futra (szczególnie kocie). W ich pobliżu (ok. 2 m) dostaje wysypki i zaczyna kichać (-20% *WAO, BWRC* i *Mn*).

25-26 Organizm postaci traktuje zioła lecznicze jak trucizny i odpiera ich działanie (nieudane odparcie *Odporności fizycznej*, pozwala na lecznicze działanie ziół).

27-28 Rany postaci trudno się goją, *Samoredukcja* / 2. Skutki działania ziół leczniczych są dwa razy mniejsze.

29-30 Postać jest rasistą. Nie lubi karłów.

31-32 Postać jest rasistą. Nie lubi elfów (dla elfa – innych szczepów).

33-34 Postać boi się wody. Za nic nie wejdzie do rzeki czy jeziora (spr. *Opn* -5, jeśli nieudane, wpada w panikę). Cena za *Pływanie* czy *Nurkowanie* x 2 PDk.

35-36 Postać cierpi na bezsenność. Każdego dnia przed zaśnięciem sprawdza *Opn*. Jeżeli test nie powiedzie się, to nie może zasnąć, następny test może przeprowadzić po następnych 4 godzinach.

37-38 Postać łatwo się upija – rzut na *Odporność fizyczną* przy próbie zwalczenia wpływu alkoholu, z modyfikatorem -5.

39-40 Postać jest trochę tchórzliwa. Przed każdą walką sprawdza *Opanowanie*. W przypadku niesprawdzenia wartości: *WAO, BWRC* zostają obniżone o 10%, a zakres przedawkowania magii powiększa się o 3 punkty.

41-42 Postać nie znosi widoku i zapachu ryb (w ekstremalnych przypadkach należy wykonać rzut na *Opanowanie*, aby sprawdzić czy bohater nie wymiotuje).

43-44 Postać jest roztargniona i trudno się jej skupić. Otrzymuje ona ujemny modyfikator -5% do wszystkich umiejętności manualnych.

45-46 Postać jest niepoprawnym podrywaczem. Każdą spotkaną osobą płci przeciwnej, o *Ur* = 18/00 i więcej, stara się „poderwać", ewentualnie sprawdza *Opn* z modyfikatorem -2.

47-48 Postać jest bardzo nerwowa. Zaczepiona znienacka odruchowo atakuje w nieprzewidziany sposób.

49-50 Postać nie znosi śpiewu i muzyki. Grający lub śpiewający w jej pobliżu bard (jeżeli go usłyszy), wymusza rzut na *Opn*. W przypadku niesprawdzenia, postać staje się agresywnie do niego nastawiona.

51-52 Postać staje się nieśmiała znajdując się w towarzystwie pięknej osoby płci przeciwnej (*Ur* = 18/00 i powyżej), czuje się zmieszana, rumieni się, jąka ect.

53-54 Postać źle się czuje w lesie. Cierpi tam na bezsenność. Kiedy bohater próbuje zasnąć w leśnej głuszy, musi być przeprowadzony test na *Opn* z modyfikatorem -5. W przypadku niesprawdzenia postać nie może usnąć.

55-56 Postać ma kłopoty z nauką języków obcych. Uczy się dwa razy dłużej i kosztuje ją to dwa razy więcej PL.

57-58 Postać jest nielubiana przez zwierzęta. W jej towarzystwie stają się agresywne i starają się ją zaatakować (ewentualnie uciec). Poziom empatii postaci spada do zera, a zakup każdego punktu tej cechy kosztuje dwa razy więcej PDk.

59-60 W przypadku pogryzienia przez owady lub ich natrętnej obecności postać staje się opryskliwa i marudna, irytując swoim zachowaniem towarzyszy.

61-62 Postać odczuwa lęk przed ogniem. Stara się go unikać za wszelką cenę.

63-64 Postać ma słaby organizm. Wartość *Odporność fizyczna* postaci zostaje pomniejszona o cztery punkty.

65-66 Postać cierpi na chroniczną chorobę morską. Podróże morskie spędza na „rozmowach z falami".

67-68 Postać jest wyjątkowo szpetna (gracz wykonuje nowy rzut na *Urodę* 1k6) i otrzymuje modyfikator -10% do przekonywania.

69-70 Postać ma słabe uzębienie i kościec. Bohater otrzymuje modyfikator -25% do wszystkich *Ciosów Krytycznych* w przypadku ciosu zadanego bronią miażdżącą.

71-72 Postać ma łupież i przetłuszczające się włosy, otrzymuje modyfikatory: -1 *Ur* i -5% do przekonywania.

73-74 W przypadku, kiedy postać jest zdenerwowana lub bardzo się spieszy, zaczyna się jąkać.

75-76 Postać nie potrafi się targować. Jej rzeczywista szansa wytargowania lepszej ceny jest dwa razy mniejsza.

77-78 Postać jest rozrzutna, daje duże napiwki, datki itp. Podczas jakichkolwiek zakupów przepłaca o jakieś 10-15%.

79-80 Postać śpi bardzo głębokim snem. Przez pierwsze trzy godziny snu nie reaguje na żadne dźwięki. W tym przypadku może zostać obudzona tylko poprzez brutalne szarpnięcie itp.



81-82 Postać jest bardzo wrażliwa na ból. Odporność na *Ból, oszołomienie* -3.

83-84 Postać cierpi na hemofilię. Tamowanie upływu krwi należy rozliczać jako czynność bardzo trudną.

85-86 Postać jest ślepa na jedno oko. Jej *Celność* maleje o 2, a *Zmysły* o 4. Bohater dostaje dodatkowo modyfikator -2 do *Urody* (bielmo).

87-88 Postać nie lubi magów. Nie rozmawia z nimi, w żadnym przypadku nie przyjmie od nich pomocy.

89-90 Postać ma duży wrzód (Mistrz Gry ustala lokację). Modyfikatory do działania ustala MG. Wrzód można usunąć tylko magicznie.

91-92 Postać źle znosi widok krwi (czerwonej). Widząc ją sprawdza *Opanowanie*. Rzut nieudany oznacza omdlenie na 2k10 tur.

93-94 Postać posiada inne preferencje seksualne (ustalane w porozumieniu z Mistrzem Gry).

95-96 Podczas pełni Księżyca Czarnej Ręki postać zmienia się w wilkołaka (jest to przemiana niekontrolowana). Przypadłość tę można uleczyć tylko magicznie (zdjęcie klątwy).

97-98 Postać posiada zapędy dyktatorskie i zawsze stara się dominować w grupie.

99 Postać jest wielkim tchórzem. Przed każdą walką postać musi przejść pomyślnie test na *Odporność psychiczną*. Niepowodzenie, to paniczna ucieczka i próba ukrycia się w bezpiecznym dla postaci miejscu.

100 Rzuć dwa razy i wyniki odczytaj na tej liście. Ponowny wynik = 100 zignoruj.

2.17. Języki

Aphalon zamieszkuje wiele ras i nacji. Każda z nich posługuje się własną, na ogół odmienną od innych, mową. By poruszać się swobodnie po świecie, dobrze jest znać przynajmniej kilka obcych języków. Pozwoli to uniknąć niepotrzebnych nieporozumień i kłopotów.

Do „nauki" języków służy wielkość zwana Punktami Lingwistycznymi (PL). Określa ona zdolność pamięciowego uczenia się zwrotów i słów w obcej mowie, a także zdolność wymowy. Ilość (PL) zależy od *Int* postaci i odczytuje się ją z tabeli 2.17 -1.

Za przysługujące PL bohater może dowolnie uczyć się języków. To, jakiego języka uczy się jego postać, zależy tylko od gracza. Nabywając jakiś obcy język – gracz wydaje określoną ilość PL ze swojej puli, w zależności od jego rodzaju i stopnia umiejętności. Większość języków posiada cztery stopnie trudności (umiejętności). Oznaczają one jak biegle potrafi posługiwać się danym językiem postać.

Tabela 2.17 -1 „Punkty Lingwistyczne"

												18					
Int	3–5	6–7	8–9	10	11	12	13	14	15	16	17	00–25	26–50	51–75	76–89	90–98	99
PL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

- 1 stopień – pozwala na zrozumienie najprostszych słów i wypowiedzenie ich, rozmowa w tym języku sprawia postaci wielką trudność i ogranicza się ona do wyrażenia jej najprostszych potrzeb (pić, jeść, spać, walczyć itp.).
- 2 stopień – pozwala rozumieć i wypowiadać krótkie, nieskomplikowane zdania w tym języku, nie są one jednak ani poprawne gramatycznie, ani zbyt szybko wypowiadane, przypominają zwroty typu: „Kali chcieć jeść. Tam być wielka ilość mięsa. Ty być głupi jak kozic" itp.
- 3 stopień – pozwala na poprawne i w miarę płynne posługiwanie się danym językiem, ale z akcentem typowym dla nacji bohatera, pozwala również na czytanie i pisanie krótkich,

nieskomplikowanych zdań w tej mowie, ale niezbyt szybko.

- 4 stopień – oznacza pełną biegłość w danym języku tak w mówieniu, jak i czytaniu czy pisaniu, brak obcych akcentów, postać można uznać za przedstawiciela danej nacji czy rasy.

Określony poziom umiejętności kosztuje pewną ilość PL, które po nauczeniu się danego języka trzeba odpisać od poziomu PL postaci. Niekiedy mowa, jakiej chce uczyć się bohater, może być mało znana. Wtedy musi on wykonać rzut 1k100 na sprawdzenie *Szansy*. Jeśli wynik rzutu był pozytywny, postać może studiować tajniki danej mowy. Jeśli nie oznacza to, iż postać nie miała okazji do nauki tego języka w swojej przeszłości. Wartość *Szansy* i koszt w PL zebrano w tabeli 2.17-2. „Języki". Języki oznaczone „*" nie posiadają własnego alfabetu.

Jeśli bohater kupuje język swojej rasy, nacji lub profesji, kosztuje go to tylko połowę PL (zaokrąglając na korzyść postaci). Nie wykonuje też, w takim przypadku, rzutu na *Szansę* – zakładamy, iż język ten był dla niego dostępny. Jeśli gracz wyda wszystkie PL lub będzie ich miał zbyt mało, by „nauczyć się" nowego języka oznacza to, iż nie był tego w stanie zrobić. Jeśli po wybraniu wszystkich chcianych przez gracza języków pozostaną mu jeszcze jakieś PL, to zapisujemy je na „Karcie Postaci". Mogą one przydać się podczas nauki nowego języka w trakcie gry. Oto krótki opis podanych w tabeli języków:

- *Wspólna Mowa* – to język wymyślony przez kupców dla ułatwienia negocjacji w interesach. Obecnie rozpowszechnił się na prawie całym Aphalonie. Używają go wszyscy wędrowcy, kupcy i arystokraci. Uznany za język ambasadorów, kupców i szlachetnie urodzonych. Wśród innych warstw i klas społecznych raczej niespotykany.
- *Vendi* – język wszystkich szczepów elfich (mowa Avatari, Aquade i Nerekai niewiele się różni od siebie), używają go również poeci

Tabela 2.17-2 „Języki"

MOWA/JĘZYK	POZIOM MOWY				SZANSA
	1	2	3	4	
Wspólna Mowa	0,5	1	1,5	3	35%
Pelvański	0,5	1	1,5	-	70%
Vrarański	0,5	1	1,5	-	70%
Orgoński	0,5	1	1,5	3	35%
Gorhoński	0,5	1	1,5	3	75%
Gormijski	0,5	1	1,5	3	75%
Rowoński	0,5	1	1,5	3	80%
Simirioński	1	1,5	2	4	40%
Nondorski	0,5	1	1,5	3	75%
Asmaghorski	0,5	1	1,5	3	75%
Glordoński	0,5	1	1,5	3	75%
Morotański	0,5	1	1,5	3	70%
Vendi	1	2	4	8	25%
Desprah	1	2	4	6	10%
Brohd	1	2	3	5	30%
Staromorotański	1	2	3	6	11%
Dzika Mowa	0,5	1*	-	-	15%
Oghahk	1	2*	-	-	20%
Sythalk	2	4	6	8	15%
Telekr	2	4	5	8	10%
Malthus	2	5	7	11	10%
Sandhor	3	5	7	11	8%
Lerrydaye	5	8	10	12	5%
Waildilil	2	4*	-	-	3%
Normarath	2	3	4	8	10%
Emlert	3	4	7	12	2%
Magii	2	3	4	5	12%
Tropicieli	1	2*	-	-	20%
Gestów	2	3*	-	-	25%
Walki	1	3*	-	-	35%
Złodziei	1	3	4*	-	22%



i bardowie do układania pieśni. Brzmi bardzo śpiewnie i melodyjnie.

- *Desprah* – język krasnoludzki, bardzo gardłowy i trudny dla innych ras, używany przez krasnoludy z Khanhanarak, karły i niektórych barharów.
- *Brohd* – język barharów używany w zasadzie przez tę rasę oraz przez ich przyjaciół i sympatyków.
- *Staromorotański* – język dawnego, sięgającego czasów Srebrnej Magii, Morotanu. Obecnie używany w tym kraju przez arystokratów i przywódców Bractwa Czerwonego Skorpiona. Wiele starych płyt nagrobnych, świątynnych kompleksów i zabytków tego kraju ozdobionych jest napisami w języku staromorotańskim.
- *Dzika Mowa* – liczne dialekty dzikiej mowy utrudniają porozumiewanie się w niej; języka tego używają prymitywne plemiona ludzi zamieszkujących pogranicza Gór Dzikich oraz czarni w Bomborgii.
- *Oghahk* – język orków i trolli, również podzielony jest na odmiany, bardzo gardłowy i prymitywny, używany w zasadzie przez orki, gobliny i ich sojuszników.
- *Sythalk* – mowa, którą władają jaszczuroludy z gormijskich bagien, poza tym rejonem raczej nie spotykana; bardzo trudna – sycząca i „bulgocąca".
- *Telekr* – mowa używana przez istoty służące złu i stwory Ciemności (wargi, ghule, wampiry itp.).
- *Malthus* – językiem tym posługują się również Stwory Ciemności, jest jednak bardziej skomplikowany i zna go niewiele spośród nich; władają nim również duchy, upiory, Moroi i demony. W brzmieniu strasznie mroczny i wzbudzający strach wśród słuchających.
- *Sandhor* – język większości Starych Ras, posługują się nim Storkowie oraz smoki.
- *Lerrydaye* – językiem tym posługują się Czarni Inni i półbogowie, a także potężniejsze demony i anioły (śmierci). Jej brzmienie wymaga od słuchaczy wykonania rzutu na *Opanowanie*, nieudany test może wywołać strach, odrazę itp. (zależnie od MG). Jeśli ktoś słyszał już ten język i nie bał się, nie musi wykonywać tych rzutów.
- *Waildilil* – na poły zapomniany język zwierząt. Posługujący się nim może porozumieć się z każdym szlachetnym zwierzęciem o dużej *Int* (min = 8), a jak wiadomo niewiele ich pozostało. Wymagana jest także pozytywnie zdana próba naśladowania dźwięków danego stworzenia (trudny test umiejętności życiowej „*Głosy zwierząt*").
- *Normarath* – językiem tym posługują się różne stwory żyjące poza obrębem cywilizacji, najczęściej w Dzikich Górach (np. olbrzymy, centaury, morlokowie itp.).
- *Emlert* – mowa Białych Innych, używają jej Arcykapłani danego kultu, każdy zły stwór (Stwór Ciemności, Moroi, Nieumarły itp.) musi wykonać, gdy słyszy ten język, rzut na *Opanowanie*. Nieudany test oznacza strach takiego stwora. Słów w Emlerze nie jest w stanie wypowiedzieć nikt, kogo charakter nie jest dobry.
- *Magii* – język wymyślony i stosowany przez wszystkich magów – służy do zapisywania zaklęć, opisywania rytuałów itp. Magowie nie zdradzają go komuś, do kogo nie mają pełnego zaufania.
- *Tropicieli* – w zasadzie nie jest to język, lecz forma przekazu informacji za pomocą pozostawionych znaków i symboli układanych z patyków lub kamieni. Służy do ostrzegania przed niebezpieczeństwami, zaznaczania tere-

nu polowań itp. Najczęściej stosują go tropiciele z Gormii.

- *Gestów* – język migowy służący do przekazywania utajonych informacji w bezgłośny sposób; często korzystają z niego mordercy, złodzieje i tropiciele.
- *Walki* – forma przekazu krótkich informacji przez określone gesty i okrzyki podczas bitewnego zgiełku i zamieszania, gdy słowa mogłyby być zbyt ciche, a mowa gestów, ze względu na zbroje i skryte palce, niemożliwa do użycia. Uczą się go wojownicy i żołnierze. Wymyślony w Rowonsie.
- *Złodziei* – sekretny język gildii złodziei pomagający w przekazywaniu utajonych informacji o planowanych rabunkach. Składa się z szeregu haseł, grypsów itp. Złodzieje wolą nikomu nie zdradzać jego tajników.

Przykład:

Nasz Morotański awanturnik ma *Int* = 15. Według tabeli 2.17 -2, przysługuje mu 9 PL. Gracz decyduje się, że jego bohater zna następujące języki:

– morotański na poziomie czwartym (-1,5 PL, płaci tylko 1/2 ceny, gdyż jest to jego język narodowy),

– vendi na poziomie trzecim (-4 PL oraz rzut sprawdzający *szansę* 1k100 wynik 12, więc może znać tę mowę),

– glordoński na poziomie drugim (-1 PL, rzut 38, a więc zna go),

– wspólną na poziomie trzecim (-1,5 PL, rzut 14, ma możliwość nauki),

– staromorotański na poziomie drugim (niestety, nie może go wybrać, gdyż zabraknie mu 1 PL), zmienia więc swoją decyzję na staromorotański na poziomie pierwszym (-1 PL, rzut 33 – niestety, nie miał okazji do jego nauki, ale nie traci też PL na jego zakup).

Rozeźlony gracz postanawia zakończyć wybór. Zna więc takie języki jak: morotański (poziom 4), vendi (poziom 3), glordoński (poziom 2), wspólną mowę (poziom 3). W sumie wydał 8 PL z 9, które posiadał. 1 PL, który mu pozostał zapisuje na „Karcie Postaci" wraz z językami, które nabył.



2.18. Cechy Uzupełniające

Cechami uzupełniającymi nazywamy blok współczynników określających inne parametry bohatera. Zaliczamy do nich: *Wiarę* bohatera, *Gorliwość*, *Nośność*, *Udźwig*, *Ruch*, *Rany Śmiertelne*, *Rany Krytyczne*, *Samoredukcję*, *Wiek*, *wagę*, *wzrost*, *Urodę* i *Talent śpiewaczy*. Dwa pierwsze: *Wiara* i *Gorliwość*, opisane zostaną w rozdziale 2.20. Pozostałymi zajmiemy się tutaj.

a) *Nośność* bohatera, to parametr określający jakie ciężary może nosić.

b) *Udźwig* określa, ile masy może unieść bohater przez krótki okres czasu (maksymalnie 3 tury), bez narażania się na uraz (np. przepuklinę, zerwanie mięśnia itp.).

Obie wielkości wyraża się w kilogramach (kg) i odczytuje dla *Siły* bohatera z tabeli 2.18 -1 „Nośność i Udźwig".

c) *Ruch* postaci jest wielkością określającą nam, jaką odległość (w metrach) jest w stanie przebyć bohater normalnym krokiem w ciągu jednej tury (10 sek.). Zależy on od *Zr* postaci oraz od rasy, do której należy (od budowy ciała, np. długości nóg itp.). *Ruch* postaci może ulec zmianie, gdy będzie ona zbytnio obciążona lub poraniona. Uwzględniamy również, że *Ruch* = *Zr* + modyfikator rasowy, wg zestawienia:

elfy:	+4 m / turę
półelfy:	+2 m / turę
ludzie:	+0 m / turę
krasnoludy, bałołaki:	-1 m / turę
karły:	-3 m / turę



Na końcu tego paragrafu znajdują się również przeliczenia zasięgu poruszania dla danego *Ruchu* w czasie 1 minuty i 1 godziny.

Tabela 2.18 -1 „Nośność i Udźwig"

SIŁA Pc	NOŚNOŚĆ kg	UDŹWIG kg
3	13	25
4	14	30
5	15	35
6	16	40
7	17	45
8	18	50
9	19	55
10	20	60
11	21	65
12	22	70
13	23	75
14	24	80
15	25	85
16	27	95
17	29	105
18/00-18/25	32	120
18/26-18/50	36	140
18/51-18/75	40	160
18/76-18/90	46	180
18/91-18/98	50	200
18/99	55	225

d) *Rany Krytyczne* – oznaczają, ile ran poniżej zera może odnieść postać i nadal funkcjonować w ograniczonym zakresie (patrz rozdział 6.10). Wielkość ta zależy od *Si* bohatera i wynosi dla:

Si = 1-6	0
Si = 7-10	-1
Si = 11-13	-2
Si = 14-15	-3
Si = 16-17	-4
Si = 18/00-18/25	-5
Si = 18/26-18/50	-6
Si = 18/51-18/75	-7
Si = 18/76-18/90	-8
Si = 18/91-18/98	-9
Si = 18/99	-10

e) *Rany Śmiertelne* – to wielkość określająca nam, ile punktów *Wytrzymałości* może stracić bohater poniżej zera i nie umrzeć (patrz rozdział 6.10). Wielkość ta zależy od *Si* i jest równa ujemnej wartości *Si* postaci.

f) *Samoredukcja* – oznacza wielkość zdolności organizmu do samoleczenia. Wyrażana jest poprzez zapis nW/24 godziny lub nW/dobę, gdzie „n" oznacza ilość punktów *Wt*, jakie odzyskuje bohater po upływie określonego czasu. Cecha ta ściśle powiązana jest z *Si* bohatera i wynosi:

Si 1-15	1/3 W/dobę
Si 16-17	1 W/dobę
Si 18/00-18/25	2 W/dobę
Si 18/26-18/50	3 W/dobę
Si 18/51-18/75	4 W/dobę
Si 18/76-18/90	5 W/dobę
Si 18/91-18/98	6 W/dobę
Si 18/99	8 W/dobę

g) *Wiek, waga, wzrost* – to cechy pozostawiające graczowi spory zakres wyboru. Może określić on te parametry zgodnie z własną wolą i uwzględniając predyspozycje rasy, którą reprezentuje jego bohater (krasnoludy są niskie i masywne, elfy – wysokie i smukłe). Jeśli jednak gracz ma kłopoty z dokonaniem wyboru, może posiłkować się rzutem kośćmi odczytując dane z tabeli 2.18 -2.

Tabela 2.18 -2 „Wiek, waga, wzrost"

RASA	WIEK	WZROST	WAGA
Człowiek	14 + 2k12 lat	150 + 5k8 cm	Ustala Mistrz Gry porównując Si oraz Wzrost bohatera
Elf	100 + 4k12 lat	180 + 5k6 cm	
Pół-elf	16 + 2k12 lat	170 + 5k6 cm	
Krasnolud	50 + 3k12 lat	100 + 5k10 cm	
Barhar	30 + 2k12 lat	80 + 5k10 cm	
Karzeł	16 + 1k12 lat	60 + 4k10 cm	

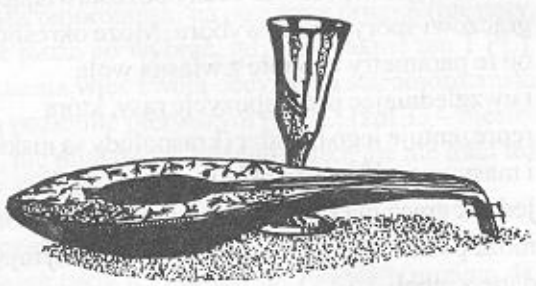
Należy zwrócić uwagę na nację, do której należy bohater i przyznać ewentualne bonusy do powyższych parametrów.

h) *Uroda (Ur)* – jest cechą określającą fizyczną atrakcyjność postaci według ludzkich norm. Określa się ją rzutem odpowiednią ilością kości na identycznych zasadach, jak przy ustalaniu *Cech Głównych*. Ilość kości uzależniona jest od rasy bohatera i tak:

elfy:	5k6,
ludzie:	3k6,
karły:	3k6,
półelfy:	4k6,
krasnoludy	2k6,
barharowie	2k6.

Ruch Postaci podany jest w m/turę, m/minutę i m/godzinę. 1 m/turę = 6 m/min = 360 m/godz.

i) *Talent śpiewaczy* – określa słuch muzyczny oraz umiejętność śpiewu postaci. Dla każdej postaci określamy go rzutem 3k6 (wyjątek stanowi Bard)



2.19. Charakter Bohatera

W grze charakter określa i determinuje przyszłe zachowania bohatera. Wybrany charakter wyznacza stosunek postaci do życia, praw i moralności w świecie Aphalonu. Charakter składa się z dwóch niezależnych członów: *Światopoglądu* i *Praworządności*.

Światopogląd można określić na cztery sposoby:

a) **dobry** – taki bohater powinien cechować się szacunkiem dla wszelkich form życia, powinno stanowić ono dla niego wartość najwyższą. Zabijanie powinien traktować jako ostateczną formę rozstrzygania problemów, kiedy wszystkie inne (mniej drastyczne) zawiodą.

b) **neutralny** – taki bohater powinien cechować się zachowaniem, które nie będzie naruszało równowagi sił – Dobra i Zła w otaczającym go świecie.

c) **chaotyczny** – taki bohater powinien swoim zachowaniem odzwierciedlać brak wyboru i manifestować obojętność dla jakichkolwiek zasad, istot i Innych. W działaniu nie przestrzega żadnych norm, reguł i praw oprócz swoich, postępuje zgodnie z potrzebą chwili, nie troszcząc się o konsekwencje.

d) **zły** – taki bohater znajduje radość życia w niszczeniu, zabijaniu i dręczeniu. Jego uczynki cieszą i wzmacniają Czarnych Innych; często więc staje się ich wyznawcą lub nawet sługą. Czynnie przeciwstawia się Dobru.

Praworządność określamy na dwa sposoby:

a) **honorowy** – taki bohater powinien w swym postępowaniu kierować się ogólnie przyjętymi w ludzkich społecznościach zasadami moralnymi. Nie powinien łamać obietnic i praw. Normy te obejmują każdy aspekt życia bohatera, w tym walkę i sferę uczuciową.

b) **niehonorowy** – taki bohater w swoim życiu nie musi przestrzegać żadnych zasad moralnych, postępując tak, jak mu wygodnie.



Gracz sam decyduje, jaki charakter będzie miał jego bohater. Powinien jednak zwrócić uwagę, by nie stał on w rażącej sprzeczności z mentalnością rasy bohatera (nie ma elfów Avatari złych czy chaotycznych, tak jak nie ma dobrych Aquade, chociaż ... wyrodne owce zdarzały się i u elfów).

2.20. Wiara Bohatera

Każdy gracz ma prawo do wyboru Innego, w którego będzie wierzył jego bohater (oczywiście, może to być kilku Innych lub żaden), oraz stopnia gorliwości wiary. Istnieje jednak kilka ograniczeń natury światopoglądowej:

- postać dobra nie może oddawać czci Czarnym Innym,
- postać zła nie może chwalić Białych Innych,
- postać chaotyczna nie może być gorliwym wyznawcą żadnego Innego,
- postać neutralna może oddawać cześć tylko Szarym Innym.

Gorliwość postaci, określająca stopień podporządkowania Innemu i jego nakazom, przyjmuje wartości od 0 do 9. Stopnie oznaczają:

0 absolutny ateista,

1-3 postać wierząca w istnienie Innego, rzadko uczestnicząca w rytuałach ku jego czci,

4-5 typowy wyznawca Innych, często uczestniczący w rytuałach, lecz w życiu nie przejmujący się zbytnio nakazami wiary,

6-7 żarliwy wyznawca Innego, oddany jego woli i nakazom swojej religii, to typowy mnich i kapłan,

8 fanatyczny wyznawca swojej wiary, nie toleruje żadnych krytycznych uwag pod jej adresem, za swojego Innego gotów bez wahania oddać życie, nie odpuści żadnego nakazu, ani reguły swojej religii,

9 fanatyczny krzewiciel swojej religii (reszta jak przy gorliwości 8).

Jeśli bohater wyznaje więcej niż jednego Innego, jego gorliwość nie może być większa niż 4. Gracz sam określa gorliwość swojego bohatera (mnich nie może mieć gorliwości mniejszej niż 5).

2.21. Łaska Bogów

Nad bohaterami czuwa niekiedy szczęśliwy los. Wynika on z nieuzasadnionej (lub zasłużonej) sympatii Innych do aktywnej, nieprzeciętnej postaci, jaką jest bohater. *Łaska Bogów*, jako kaprys, ustalana jest przy tworzeniu postaci losowo. *Łaska Bogów*, czynnik metafizyczny (boski), może mieć wpływ na przebieg wydarzeń, pozwalając uniknąć bohaterowi śmiertelnego zagrożenia. Zmienia ona rzeczywistość tak, by uratować życie postaci (śmiertelny cios zamienia w lekkie draśnięcie, powstrzymuje upływ krwi, zatrzymuje mechanizm pułapki, ściąga niespodziewaną pomoc – decyduje MG). Nie wpływa na sytuacje zagrażające wolności lub dobrom materialnym postaci.

Łaski Bogów nie można w żaden sposób przekazywać lub wykorzystywać na innych. Jest ona jednorazowa. Po uaktywnieniu znika. Ilość *Łask Bogów* określa się w następujący sposób: Gracz wykonuje rzut 1k8, jeśli wypadło 1 do 7, otrzymuje on 1 *Łaskę Bogów*. Wynik 8 oznacza, że postaci wyjątkowo sprzyjają Inni i ma ona 1k3 + 1 *Łask Bogów*. Uzyskane *Łaski Bogów* gracz zapisuje na karcie postaci wśród cech uzupełniających.

2.22. Bonifikaty Specjalne

Z tabeli bonifikat, zamieszczonej na następnej stronie (numer 2.22 -1), MG odczytuje bonusy za nieprzeciętne Cechy i podaje je graczowi (do zapisania w karcie postaci). Odzwierciedlają one rzeczywisty wzrost znaczenia i wpływu dużej cechy na umiejętności postaci.

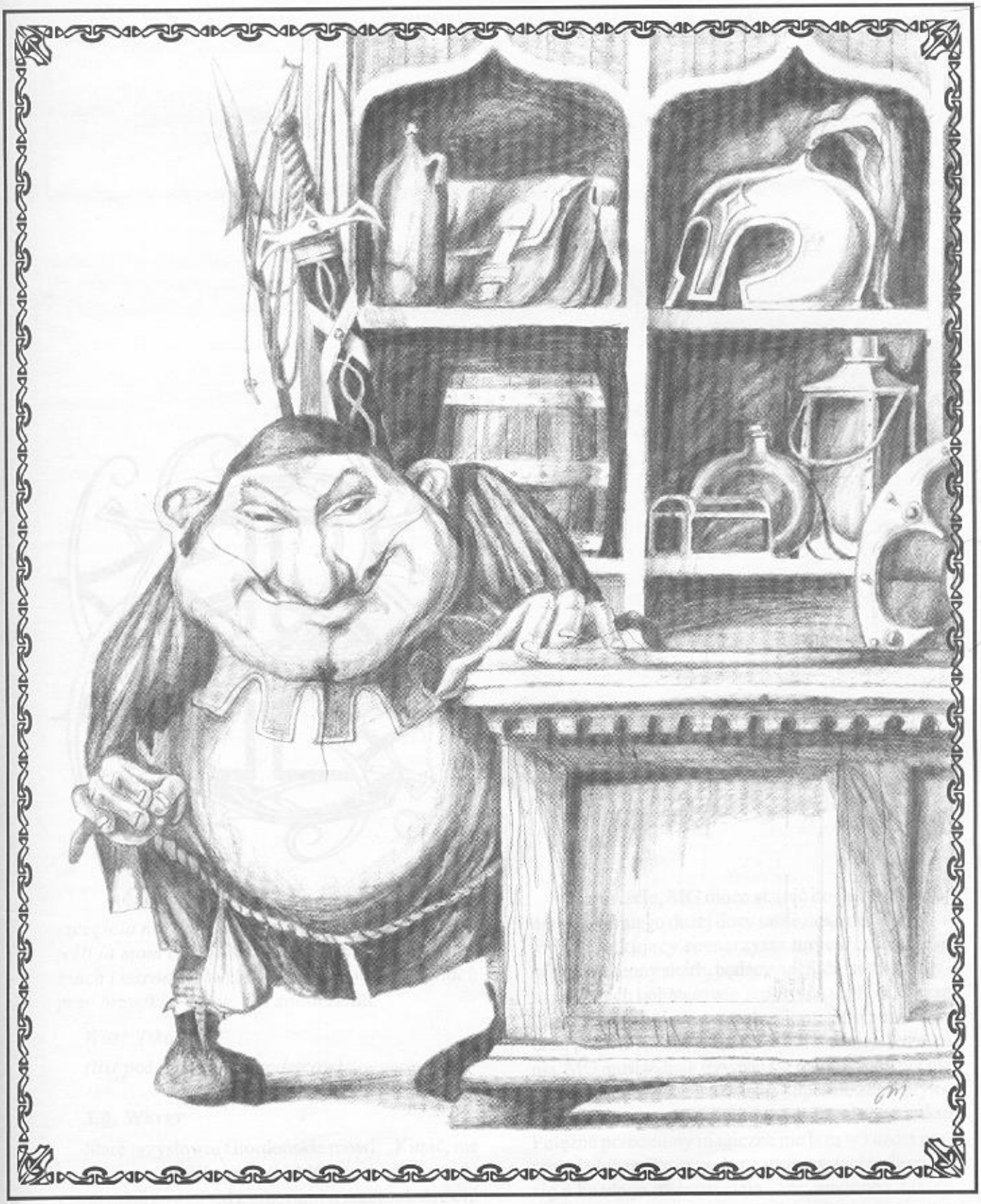
2.23. Wyposażenie Postaci

MG podarowuje graczowi podstawowe wyposażenie, którym jego bohater posługuje się na co dzień. Oznacza to, że wojownik otrzyma zwykłą broń i np. prymitywną tarczę (należy wziąć pod uwagę pocho-

dzenie), złodziej dostanie komplet zwykłych wytrychów itp. Dodatkowy ekwipunek gracz zakupuje za posiadane pieniądze. Opisane jest to w rozdziale Ekwipunek (rozdział 3).Posiadana przez postać ilość gotówki wynika z jej pochodzenia i ustalana jest losowo (patrz podrozdział 2.10).

Tabela 2.22 -1 „Tabela bonifikat"

WARTOŚĆ	Siła	Zręczność	Celność	Inteligencja	Moc
14	+3W	-	-	-	-
15	+5W	-	-	-	-
16	+10W, szkoda +1	-	-	-	-
17	+12W, szkoda +1	+1 WAO	-	Przekonywanie +1 %	-
18/00 – 18/24	+15W, szkoda +2	+1 WAO	Trafienie +1	Przekonywanie +5 %	Magiczność +5 %
18/25 – 18/49	+17W, szkoda +2 SC: 19 do 20	+2 WAO	Trafienie +2 SS: 1 do 2	Przekonywanie +9 %	Magiczność +7 %
18/50 – 18/60	+17W, szkoda +3 SC: 19 do 20	+2 WAO 2 ataki	Trafienie +2 SS: 1 do 2	Przekonywanie +11 %	Magiczność +8 % Opn +1
18/61 – 18/79	+20W, szkoda +3 SC: 18 do 20	+3 WAO 2 ataki	Trafienie +3 SS: 1 do 2	Przekonywanie +13 %	Magiczność +9 % Opn +1
18/80 – 18/98	+20W, szkoda +4 SC: 18 do 20	+3 WAO 2 ataki	Trafienie +3 SS: 1 do 3	Przekonywanie +15 %	Magiczność +9 % Opn +2
18/99	+25W, szkoda +4 SC: 17 do 20	+4 WAO 3 ataki	Trafienie +4 SS: 1 do 3	Przekonywanie +17 %	Magiczność +11 % Opn +2
19	+25W, szkoda +5 SC: 17 do 20	+5 WAO 3 ataki	Trafienie +4 SS: 1 do 4	Przekonywanie +19 %	Magiczność +13 % Opn +3
20	+30W, szkoda +5 SC: 16 do 20	+5 WAO 3 ataki	Trafienie +4 SS: 1 do 4	Przekonywanie +20 %	Magiczność +15 % Opn +3
21	+35W, szkoda +6 SC: 16 do 20	+6 WAO 3 ataki	Trafienie +4 SS: 1 do 5	Przekonywanie +21 %	Magiczność +18 % Opn +4
22	+50W, szkoda +7 SC: 16 do 20	+7 WAO 3 ataki	Trafienie +4 SS: 1 do 5	Przekonywanie +22 %	Magiczność +21 % Opn +4
każdy następny	+10W, szkoda +1 SC: -1	+1 WAO 3 ataki	bez zmian	+1 % za każdy +1	+1 % za każdy +1 Opn +4



ekwipunek



EKWIPUNEK

„... Słyszałem od Was często, że pieniądze szczęścia nie dają, ale to jest Wasza prawda. Ale jeśli ja mam być nieszczęśliwy, to wolę w jedwabiach i wśród pięknych kobiet, niż w łachmanach przy brzydkiej żonie. Do zobaczenia.

Wasz Tikotilith"

(list pożegnalny do rodziców)

3.0. Wstęp

Stare przysłowie Glordońskie mówi: „Kupić, nie kupić, potargować trzeba" i MG musi od czasu do czasu potargować się z graczami o rzeczy, które oni chcą kupić lub sprzedać. Ich życie pełne przygód i niebezpieczeństw sprawia zazwyczaj, że przez ręce przechodzą im duże sumy pieniędzy i niezwykle cenne przedmioty.

Oczywiście, MG może skąpić bogactw, ale wymaga to od niego dużej dozy samozaparcia. Przeważnie początkujący scenarzysta umieszcza u kresu przygody cenny skarb, będący nagrodą za trudy. Słusznie. Niech bohaterowie zachłysną się bogactwem i poszaleją. Dodatkowo zakupiony ekwipunek czy broń pozwoli postawić przed nimi trudniejsze zadania. MG musi jednak trzymać się realiów, bohater ma naprawdę niewielką szansę na kupienie zbroi płytowej w wiosce, czy w samotnym górskim zamku. Potężne przedmioty magiczne nie leżą w każdej pracowni alchemika, a zioła na wskrzeszenie nie suszą się u każdego uzdrowiciela. Arcymagowie zaś, są bardzo wybredni w wyborze miejsca swojego zamieszkania.

Najczęściej spotykane magiczne przedmioty, zawierają wklęte czary oraz run użyteczności, pozwa-

lający każdemu na użytkowanie Mocy Magicznych. Koszt takiego przedmiotu zależy od materiału, z którego jest on wykonany, jakości wykonania, oraz kunsztu wkletego czaru. Ogólnie przyjęte jest żądać: 20 s.z. za poziom kunsztu czaru + 120 s.z. za czar *Instalacja* (VI kunszt).

Przykładowo: Złoty pierścień z wklętym czarem uzdrowicielskim *Leczenie ran krytycznych*, powinien kosztować w stolicy Moratanu ok. 262 s.z. Powyższy koszt jest sumą: 140 s.z. (czar VII kunsztu *Leczenie ran krytycznych*) + 120 s.z. (czar VI kunsztu *Instalacja*) + 2 s.z. materiał na pierścień. Dodatkowo można brać pod uwagę nastawienie sprzedawcy do kupującego, okoliczności kupna, lub zasługi bohatera dla lokalnego władcy. Powyższe zasady, w ogólnym zarysie, można stosować do każdego towaru nabywanego lub sprzedawanego.

W tym rozdziale MG znajdzie podstawowe wiadomości na temat pieniędzy, ekwipunku, uzbrojenia, osłon, ziół i magicznych przedmiotów z którymi mogą spotkać się bohaterowie w świecie Aphalonu. Nie wyczerpują one z pewnością, zagadnienia, ale powinny wystarczyć na początek, reszta zależy od MG.

Pamiętaj! Jeżeli bohater handluje z kupcem i pragnie wykorzystać umiejętność życiową *Kupiectwo*, to decyduje test na ową umiejętność dla obojga. Niekiedy bohater musi zgodzić się nawet na większą cenę od początkowej. Jeżeli oba testy nie udadzą się, targujący nie dojdą do porozumienia i transakcja nie zostanie przeprowadzona. Każdy sklepikarz, kramarz czy kupiec ma umiejętność *Kupiectwo* na poziomie 2k6 (za profesję) +1k10 (za poziom profesji).

3.1. Pieniądze

„Pieniądze szczęścia nie dają, lecz można je za nie kupić".

Powiedzenie Glordońskie

Na Aphalonie występują trzy główne systemy monetarne: Rowonski, Glordoński i Gorhoński. Wszystkie opierają się na trzech rodzajach kruszców: złocie, srebrze oraz miedzi (lub brązie), uznanych przez cywilizowane rasy Aphalonu za najcenniejsze. Dla naszych potrzeb wprowadziliśmy jednak uniwersalny system płatniczy (używany dalej w tabelach). Składają się na niego sztuki złota (s.z.), sztuki srebra (s.s.) oraz sztuki miedzi (s.m.). Poniżej podajemy ich przelicznik:

1 s.z. = 10 s.s.; 1 s.s. = 10 s.m.

Nieliczni szczęśliwcy, którzy mieli okazję odnaleźć skarby ukryte w Erze Srebrnej lub Złotej Magii, spotkali się z pojedyńczymi, niewielkimi monetami z mithrillu (legendarnego białego metalu o niespotykanej twardości i lekkości) które czyniły ich bogaczami. Sztuka mithrillu osiągała bowiem niekiedy, jeśli trafiło się na dobrego kupca, wartość 100 s.z.

Dla bardziej dociekliwych graczy i Mistrów Gry, podajemy również jednostki trzech innych systemów monetarnych:

1. **Rowonski** – obejmuje swym zasięgiem Rowons, Simirion i Morotan. System ten oparty jest na: Antarach (monety złote), Delirach (monety srebrne) i Cuniach (monety miedziane). 1 Antar to ok. 1,2 s.z., 1 Antar = 10 Delir, 1 Delira (ok. 1,2 s.s.) = 10 Cunii (ok. 12 s.m.).
2. **Glordoński** – obejmuje: Glordon, Asmaghorię, część Morotanu, Tumal, Nondor i część Gormii. 1 Glor (moneta złota warta ok. 3 s.z.) to 10 Silvarów (moneta srebrna, ok. 3 s.s. wartości za 1 sztukę). 1 Silvar to 10 Gorszych (monety miedziane, ok. 3 s.m. za jedną).
3. **Gorhoński** – obejmuje Gorhon, część Gormii oraz Orgon. 1 Thawar (złoto ok. 0,8 s.z.) = 10 Rapii (ok. 0,8 s.s. za 1 Rapię); 1 Rapia = 10 Mob (1 Moba to 0,8 s.m.).

3.2. Broń

Za broń uważać będziemy wszystkie przedmioty, które wykonane zostały z myślą o użyciu w walce, lub do zadawania ran. Są one stosowane w zastępstwie kłów, pazurów i specjalnych form ataku używanych przez zwierzęta i potwory. W grze każda postać może posługiwać się dowolną bronią, jednak jej skuteczność podlega ograniczeniom. Wynikają one z minimalnej siły (*Si*), którą musi posiadać walczący oraz z wyszkolenia w walce (patrz rozdz. 5.23).



Tabela 3.2 -1 „Spis broni"

RODZAJ BRONI	SZKODA	kg	Si*	CENA	UWAGI
Szpila	1k2	0,1	-	7 s.m.	rany punktowe (+1 pkr)
Nóż	1k4	0,3	-	1 s.s.	nóż nieprzystosowany: -5 do Trafienia
Mizerykordia	1k5	0,3	-	1 s.z.	-5 do Trafienia przy rzucie
Sztylet	1k6	0,4	-	8 s.s.	
Sztylet Lewak	3k2	0,5	8	1 s.z.	
Miecz krótki	1k8	1,1	9	4 s.z.	
Miecz długi	1k10	1,8	12	10 s.z.	
Bastard	1k10	2,1	13	11 s.z.	przy użyciu obu rak +50% bonifikaty Si
Miecz długi dwuręczny	2k8	6,3	16	18 s.z.	brak możliwości sztychu
Szabla	2k4	1,3	10	6,5 s.z.	
Szabla szeroka	2k5	1,6	11	9 s.z.	
Rapier	2k4	0,8	9	10 s.z.	
Falkion	1k12	2,4	15	10 s.z.	
Siekera	1k3 + 1k4	1,6	10	5 s.s.	
Topór	1k10	2	13	2 s.z.	
Topór wojenny	1k5 + 1k6	2,1	14	4 s.z.	
Topór ciężki dwuręczny	1k6 + 1k8	2,7	15	19 s.z.	
Topór wojenny dwuręczny	2k8	3,5	18/30	30 s.z.	
Młot	2k5	1,5	13	1 s.z.	parametr „cios" osłon miękkich / 2
Młot ciężki	1k12	3	15	2,5 s.z.	parametr „cios" osłon miękkich / 2
Młot bojowy	1k20	5,1	18/30	23 s.z.	parametr „cios" osłon miękkich / 2
Buława	2k6	1,8	15	7 s.z.	parametr „cios" osłon miękkich / 2
Berdysz	2k6	2,7	14	3 s.z.	
Berdysz bitewny	3k5	3,1	16	5 s.z.	
Berdysz ciężki	1k10+ 1k8	3,5	17	19 s.z.	
Kilof	2k8	5,7	18/15	1,5 s.z.	parametr „cios" osłon miękkich -5
Halabarda	3k6	3,2	16	15 s.z.	modyfikator „Inicjatywy" +2
Maczuga	1k10	1	12	3 s.s.	parametr „cios" osłon miękkich / 2

Tabela 3.2 -1 „Spis broni" (ciąg dalszy)

RODZAJ BRONI	SZKODA	kg	Si*	CENA	UWAGI
Cep	2k5	1,5	12	4 s.s.	
Cep bojowy	1k8 + 1k3	2,5	15	6 s.s.	
Korbacz	1k6 + 1k8	1,9	15	19 s.z.	
Morgenstern	1k12	2,3	14	16 s.z.	
Morgenstern ciężki dwuręczny	2k8	3,8	18/00	31 s.z.	
Dzida	1k10	1,7	11	4 s.s.	
Dzida ciężka	2k6	2,4	13	8 s.s.	
Włócznia	1k5 + 1k6	2,2	11	7 s.s.	
Lanca	4k10	3,7	16	12 s.z.	używana tylko przy walce z konia
Pika	2k8	6,5	14	2 s.z.	+5 do „In" przeciw szarży (- 3WAO)
Kopia	4k20	8	17	23 s.z.	używana tylko przy walce z konia
Łuk myśliwski	1k10	0,6	8	3 s.s.	
Łuk defensywny	2k6	0,7	12	2 s.z.	szkoda +1 (bonus broni)
Łuk refleksyjny	3k6	0,7	15	10 s.z.	szkoda +3 (bonus broni)
Łuk długi	4k6	0,9	18/27	25 s.z.	szkoda +5 (bonus broni)
Kusza pistoletowa	2k6	1,5	8	3 s.z.	szkoda +1 (bonus broni)
Kusza lekka	2k8	3,5	12	10 s.z.	szkoda +2 (bonus broni)
Kusza bojowa	2k10	6,5	14	20 s.z.	szkoda +5 (bonus broni)
Kusza ciężka	3k8	8,2	16	32 s.z.	szkoda +9 (bonus broni)
Kusza podwójna	2 x 2k8	7,5	16	38 s.z.	szkoda +2 (bonus broni)
Kusza okrętowa	4k10	25	19	80 s.z.	szkoda +20 (bonus broni)
Proca	1k6	0,1	8	3 s.m.	parametr „cios" osłon miękkich / 2
Gwiazdka	1k4	0,1	-	2 s.s.	
Strzałka	1k3	0,03	-	1 s.s.	
Kula kamienna	1k5	0,4	9	7 s.m.	parametr „cios" osłon miękkich / 2
Kastet	+1k2	0,35	-	3 s.s.	
Bolas	3k3	1	10	4 s.s.	50% szansy unieruchomienia celu

Każda opisana w powyższych tabelach broń, jest typowym egzemplarzem danego rodzaju. Podana cena odnosi się do broni zwykłej, dobrze wykonanej (bonus broni +0).

Jeżeli broń jest wykonana lepiej (posiada dodatkowe bonusy broni +1 lub +2), jej koszt jest większy o 100% za każdy bonus. Oznacza to, że miecz 1 R długi, wykuty przez bardzo dobrego płatnerza z doskonałej stali (+2), kosztuje nie 10, ale 30 s.z. Bonus +3 do broni bez umagicznienia można uzyskać poprzez ząbkowanie klingi, jednak wiąże się to ze słabszą wytrzymałością oręża.

Współczynnik *Wnz* dla każdej broni do walki wręcz wykonanej z żelaza wynika z następującego wzoru: *Wnz* = 3 x (szkoda maksymalna broni). Współczynnik *Wnz* określa, jak dużą szkodę można zadać bez ryzyka zniszczenia broni. Jeżeli zadawana *szkoda* w walce wręcz przekroczy *Wnz*, to jest 25% szansy, że broń uległa zniszczeniu (test 1k100).



Tabela 3.2 -2 „Strzały i bełty"

GROT	BONUSY POCISKÓW		CENA 1 szt.	
	Osłona: strzał › 1	Osłona: strzał ‹ 2	Strzała	Bełt
Graniasty	szkoda +0	szkoda +2	8 s.m.	1,1 s.s.
Liściasty	szkoda +2	szkoda +0	1 s.s.	1,5 s.s.
Półksiężycowy	szkoda -3	szkoda +25%	2 s.s.	3,2 s.s.
Kulkowy (ogłuszający)	szkoda +1 pkr	szkoda +1 pkr	7 s.m.	1 s.s.
Rowkowy (trucizny)	szkoda -2	szkoda +0	1 s.s.	1,4 s.s.
Rozszczepiony	szkoda -5	szkoda +2k3 pkr	1,8 s.s.	2,4 s.s.
Zapalający	szkoda -10	szkoda -3	7 s.m.	1 s.s.
Zwykły	szkoda +0 do +1	szkoda +0 do +1	6 s.m.	1 s.s.
Ząbkowany	szkoda -3	szkoda +3 +1k2 pkr	1,1 s.s.	2 s.s.

Dla broni ząbkowanych, wartość *Wnz* = 3 x (szkoda maksymalna broni) oraz 50% szansy na to, że broń ulegnie zniszczeniu. Bronie drzewcowe mają *Wnz* = 2 x (szkoda maksymalna broni) oraz 25% szansy zniszczenia. *Wnz* broni można podwyższyć (również trzykrotnie) poprzez umieszczenie *Runu Całości*. Koszt broni umagicznionej równy jest sumie kosztu broni i rzuconego czaru (25 s.z. x kunszt czaru). Broni ząbkowanej używają głównie Orkowie i Udungowie. Tabela 3.2 -1 zawiera zestawienie typowej broni używanej na Aphalonie; Mistrz Gry ma oczywiście prawo modyfikować wszystkie podane parametry, a także różnicować ceny według własnego uznania.

3.3. Osłony – Pancerze i Tarcze

Osłony, jako podstawowy element zmniejszający otrzymywane obrażenia są jednym z elementów ekwipunku poszukiwaczy przygód. Każdy wojownik, awanturnik i barbarzyńca jest gotów oddać niekiedy ogromny majątek i wiele zaryzykować, aby zdobyć lekki i mocny pancerz. Dla legendarnych kolczug z mithrillu czy gnomskiego opalu, oddały swe życie dziesiątki (jeśli nie setki) awanturników, porzucających domowe pielesze na każdą, nawet niesprawdzoną wieść o tym, że gdzieś, na drugim końcu kontynentu można taką zdobyć.

Na co dzień bohaterowie używają jednak osłon, z których najlepszą osłonę, dają te najmniej wygodne. Wpływa to na możliwość poruszania się i sprawia, że bohater musi wybierać między osłoną słabą, lekką, tanią i nieutrudniającą manewrów, oraz mocną, ciężką, drogą i znacznie utrudniającą ruch. Podstawowe parametry materiałów oraz osłon z nich wykonanych umieściliśmy poniżej. Bohaterowie mogą używać dowolnych osłon (jeśli ich na nie stać), a zadaniem MG jest rozpatrywanie tego skutków (np. zwiększanie zakresu *Przedawkowania Mocy* przy metalu, modyfikatory ujemne za skradanie się w kolczugach (-50%) czy pancerzach (-100%) itp.).

Mistrzu Gry, pamiętaj! Wszystkie parametry noszonych osłon sumują się! (postać może nosić kilka osłon na raz).

Parametry podane w tabeli odnoszą się do przeciętnego wykonania osłony. Stal krasnoludzka i barharska, a także stara stal elficka mają parametry zwiększone maksymalnie o 2-3 (c: +3, s: -3). Ludzie są w stanie wykonywać zbroje o parametrach zwiększonych maksymalnie o 2 (c: +2, s: -2). Za każdy zwiększony parametr (np. c: +1 lub s: -1) cena zbroi rośnie o 100% (np. zbroja o parametrach zwiększonych o (c: +2, s: -2) jest o 400% droższa, czyli kosztuje pięciokrotnie więcej, niż normalna zbroja tego typu).

Tabela 3.3 -1 „Rodzaje osłon"

MATERIAŁ	RODZAJ OSŁONY	Cios	Strzał	Wnz	WAGA (kg)
Skóra miękka	kaftan	1	0	cios x 1	4
Skóra twarda	kubrak	2	-1	cios x 2	10
Żelazo	kolczuga zwykła	3	-3	cios x 2,5	18
Żelazo	kolczuga łuskowa	5	-5	cios x 2,5	20
Żelazo	pancerz płytowy	8	-10	cios x 3	25
Żelazo	zbroja płytowa	12	-15	cios x 3	28
Kości	dodatki	4	-4	cios x 2	-

Z podanych właściwości osłon MG może tworzyć dowolne osłony (na korpus, ręce, nogi i głowę), dopasowując wagę i parametry. MG posiada także możliwość tworzenia osłon z Mithrillu (ich parametry w stosunku do żelaza to: *Cios* x 2, *Strzał* x 2, *Wnz* x 1,5) lub umagiczniania (np. *Run Całości*). Jeżeli dodamy do tego magiczne stopy rzadkich metali, kute przez krasnoludy, barkarów i gnomy, to otrzymamy dużą różnorodność dostępnych osłon. W następnej tabeli, zebraliśmy przykłady typów dostępnych osłon i ich średnie ceny dla tych z Mistrzów Gry, którzy chcą trzymać się realiów średniowiecznego świata (lub też są bardzej leniwi). Opis tarcz obejmuje tylko ich wielkość, kształt może być dowolny.

Tabela 3.3 -2 „Przykłady pancerzy"

TYP OSŁONY	Cios	Strzał	Wnz	CENA	kg	UWAGI
Hełm z grubej skóry	2	-1	4	4 s.s.	1	Zm -2 (słuch)
Hełm garnczkowy	13	-15	45	8 s.z.	2,8	Zm / 2
Szyszak	12	-15	42	9 s.z.	2,4	głowa + szyja
Hełm z przyłbicą	12	-15	42	13 s.z.	3,5	Zm / 2
Hełm rowonski	12	-15	42	6 s.z.	1,6	-
Czepiec kolczy	2	-2	5	2 s.z.	1,8	głowa + szyja
Kolczuga krótka	3	-3	7	12 s.z.	6,5	Mn -1
Kolczuga pełna	3	-3	7	16 s.z.	8	Mn -2
Spodnie kolcze	3	-3	7	15 s.z.	6,5	Mn -2
Kolczuga długa	3	-3	7	20 s.z.	13	Mn -3
Kolczuga łuskowa	5	-5	13	25 s.z.	12	Mn -3
Pancerz płytowy (komplet)	8	-9	24	100 s.z.	25	Mn -4
Zbroja płytowa (komplet)	12	14	42	180 s.z.	28	Mn -6
Dodatki z blachy (naramienniki, itp.)	7	-8	21	2 s.z.	0,7–1,5	Mn -1
Rękawice kolcze (para)	2	-2	5	5 s.z.	1,8	-
Rękawice pancerne (para)	7	-7	20	14 s.z.	3	-
Tarcza mała - drewniana	4	-3	10	8 s.m.	2,3	Mn -1
Tarcza mała - drewno + blacha	10	-3	20	6 s.s.	3,5	Mn -1
Tarcza średnia - drewniana	4	-7	10	1 s.s.	4	Mn -2
Tarcza średnia - drewno + blacha	10	-7	20	9 s.s.	5	Mn -2
Tarcza duża - drewniana	4	-13	10	2 s.s.	6	Mn -3
Tarcza duża - drewno + blacha	10	-13	20	12 s.s.	7,5	Mn -3

3.4. Wyposażenie Podstawowe

Podczas wędrówek bohaterowie mogą zakupić w sklepach, kramach lub bezpośrednio u rzemieślników, wszelkie wyposażenie uznane przez nich za przydatne. Ponieważ wyobraźnia i potrzeby bohaterów gry są nieprzewidywalne, poniżej zamieszczamy listę najpopularniejszego wyposażenia.

Dopasowanie ceny do przedmiotu i tak należy do MG, poniższy cennik dotyczy przedmiotów przeciętnej jakości dostępnych w miejscowościach średniej wielkości. Przedmioty niestandardowe (zdobione, wykonane z cennych materiałów, itp.), mogą być nawet dziesięciokrotnie droższe. Mistrz Gry powinien potrafić właściwie oszacować każdy przedmiot.



EKWIPUNEK



Tabela 3.4 -1 „Ekwipunek"

NAZWA	kg	CENA	UWAGI
Bandaż	0,05	2 s.m.	wymiary: 0,1 m x 3 m
Bielizna	0,5	13 s.m.	płócienna koszula i kalesony
Bukłak	0,5	2 s.s.	skórzany, pojemność 2,5 l
Buteleczka	0,2	5 s.s.	szklana, pojemność 0,1 l
Buty podróżne	2	8 s.s.	twarda, gruba podeszwa
Buty tropiciela	1	5 s.s.	z miękkiej skóry, do skradania się
Buty z cholewami	1,5	7 s.s.	skórzane do kolan
Cięciwa	0,01	2 s.s.	ścięgna zwierzęce
Czapka	0,1	7 s.m.	płócienna
Drabinka sznurowa	5	14 s.s.	10 metrowa
Dratwa	0,1	1 s.s.	szpulka, 10 metrów
Fajka	0,1	14 s.m.	drewniana lub gliniana
Flet	0,1	5 s.m.	drewniany
Grzebień	0,1	11 s.m.	kościany
Gwoździe	0,1	4 s.s.	10 sztuk
Hak	0,5	3 s.s.	do wbijania w ścianę, metalowy
Harfa	2	20 s.s.	mała
Hebel	1,5	15 s.s.	
Hubka + krzesiwo	0,1	11 s.m.	w impregnowanym woreczku
Igły	0,01	2 s.z.	komplet, 10 sztuk
Inkaust	0,3	2 s.s.	0,1 l w drewnianym kałamarzu
Juki	5	6 s.s.	skórzane, pojemność ok. 50 l
Kaganek	0,5	5 s.s.	gliniany
Koc	2	7 s.s.	wełniany, 1 x 2 m
Kołczan	0,5	1 s.s.	skórzany, na 10 strzał



Tabela 3.4 -1 „Ekwipunek - ciąg dalszy"

NAZWA	kg	CENA	UWAGI
Kołczan poszerzony	0,75	13 s.m.	skórzany, na 15 strzał
Kosz	0,25	2 s.s.	wiklinowy
Kości do gry	0,01	5 s.s.	drewniane, komplet 5 sztuk
Kotwiczka	1,5	9 s.s.	metalowa
Latarnia	1	15 s.s.	szkło + metal
Lina	0,5	3 s.s.	konopna, 10 m, udźwig 120 kg
Lusterko	0,1	8 s.s.	polerowany metal
Lutnia	1,5	20 s.z.	szlachetne drewno, struny z jelit
Łopata	3	45 s.m.	1,3 m długości
Manierka	0,2	2 s.s.	drewniana, pojemność 0,5 l
Miód pitny	1 litr	4 s.m.	
Młotek	2	3 s.s.	
Mydło	0,1	1 s.s.	
Mydło szare	0,25	5 s.m.	
Oliwa	0,75	32 s.m.	0,5 l + skórzany bukłak
Osełka	0,5	6 s.m.	kamienna
Papier	0,01	3 s.s.	10 kartek
Pas	0,3	9 s.m.	skórzany z kościaną sprzączką
Pas z zasobnikami	0,75	18 s.m.	6 zasobników
Perfumy	0,3	2 s.s.	0,1 l w drewnianym flakoniku
Pergamin	0,001	1 s.s.	1 karta
Piła	1	8 s.s.	metalowa, ok. 1 metrowa
Plecak	0,5	3 s.s.	z materiału, pojemność 25 do 30 l
Peleryna	1	2 s.s.	impregnowana
Płaszcz	2	6 s.s.	skóra + płótno

Tabela 3.4 -1 „Ekwipunek - ciąg dalszy"

RODZAJ BRONI	SZKODA	kg	Si*	CENA	UWAGI
Szpila	1k2	0,1	-	7 s.m.	rany punktowe (+1 pkr)
Nóż	1k4	0,3	-	1 s.s.	nóż nieprzystosowany: -5 do Trafienia
Mizerykordia	1k5	0,3	-	1 s.z.	-5 do Trafienia przy rzucie
Sztylet	1k6	0,4	-	8 s.s.	
Sztylet Lewak	3k2	0,5	8	1 s.z.	
Miecz krótki	1k8	1,1	9	4 s.z.	
Miecz długi	1k10	1,8	12	10 s.z.	
Bastard	1k10	2,1	13	11 s.z.	przy użyciu obu rak +50% bonifikaty Si
Miecz długi dwuręczny	2k8	6,3	16	18 s.z.	brak możliwości sztychu
Szabla	2k4	1,3	10	6,5 s.z.	
Szabla szeroka	2k5	1,6	11	9 s.z.	
Rapier	2k4	0,8	9	10 s.z.	
Falkion	1k12	2,4	15	10 s.z.	
Siekera	1k3 + 1k4	1,6	10	5 s.s.	
Topór	1k10	2	13	2 s.z.	
Topór wojenny	1k5 + 1k6	2,1	14	4 s.z.	
Topór ciężki dwuręczny	1k6 + 1k8	2,7	15	19 s.z.	
Topór wojenny dwuręczny	2k8	3,5	18/30	30 s.z.	
Młot	2k5	1,5	13	1 s.z.	parametr „cios" osłon miękkich / 2
Młot ciężki	1k12	3	15	2,5 s.z.	parametr „cios" osłon miękkich / 2
Młot bojowy	1k20	5,1	18/30	23 s.z.	parametr „cios" osłon miękkich / 2
Buława	2k6	1,8	15	7 s.z.	parametr „cios" osłon miękkich / 2
Berdysz	2k6	2,7	14	3 s.z.	
Berdysz bitewny	3k5	3,1	16	5 s.z.	
Berdysz ciężki	1k10+ 1k8	3,5	17	19 s.z.	
Kilof	2k8	5,7	18/15	1,5 s.z.	parametr „cios" osłon miękkich -5
Halabarda	3k6	3,2	16	15 s.z.	modyfikator „Inicjatywy" +2
Maczuga	1k10	1	12	3 s.s.	parametr „cios" osłon miękkich / 2



3.5. Zioła, Maście i Eliksiry

Zioła rosnące na Aphalonie posiadają szereg właściwości. Od momentu, w którym ludzie nauczyli się wykorzystywać rośliny do swoich celów, zakupienie ziół i ich przetworów na targowisku, czy u zielarzy, nie stanowi większego problemu. Jedynym kłopotem przy zakupie jest wysoka cena takiego specyfiku, wahająca się niejednokrotnie w granicach ceny dobrego miecza.

Poniższa lista zawiera najczęściej spotykane zioła, opisaliśmy również ich działanie, podając kolejno: nazwę zioła, jego działanie, sposób aplikacji, cenę zioła 1 poziomu szansę kupienia zioła w: W - wiosce, MM - małej miejscowości, M - mieście, WM - wielkim mieście, czas oczekiwaniwa na efekt działania zioła.

I. Zioła przywracające wytrzymałość

Atrma – przywraca 2k6 punktów W (zażywana doustnie), cena: 1 s.s. (W 50%, MM 60%, M 70%, WM 95%), czas zadziałania 1k3 tur.

Aw-nadar – przywraca 3k6 punktów W (przykładany do rany), cena: 8 s.s. (W 50%, MM 60%, M 70%, WM 95%), czas zadziałania 1k3 tur.

Aznorn – przywraca 4k6 punktów W (zażywany doustnie), cena: 3 s.z. (W 50%, MM 60%, M 70%, WM 95%), czas zadziałania 1k3 tur.

Azgal – przywraca 1k6 punktów W (przykładany do rany), cena: 8 s.m. (W 60%, MM 65%, M 70%, WM 95%), czas zadziałania 1k3 tur.

Blordin – przywraca 5k6 punktów W (zażywany doustnie), cena: 5 s.z. (W 60%, MM 65%, M 70%, WM 95%), czas zadziałania 1k3 tur.

Celmur – przywraca 6k6 punktów W (zażywany doustnie), cena: 10 s.z. (W 50%, MM 60%, M 70%, WM 94%), czas zadziałania 1k3 tur.

Eforiia – przywraca 7k6 punktów W (przykładana do rany), cena: 15 s.z. (W 45%, MM 60%, M 70%, WM 90%), czas zadziałania 1k3 tur.

Modenna – przywraca 8k6 punktów W (zażywana doustnie), cena: 20 s.z. (W 40%, MM 50%, M 60%, WM 80%), czas zadziałania 1k3 tur.

Wulwir – przywraca wytrzymałość do początkowego stanu, cena: 30 s.z. Dodatkowo tamuje 1 pkr (zażywane doustnie), czas zadziałania 1k3 tur (W 20%, MM 40%, M 50%, WM 60%).

II. Zioła tamujące krwawienie

Blordan – powstrzymuje 1 pkr (zażywany doustnie), cena: 1 s.z. (W 80%, MM 85%, M 90%, WM 96%), czas zadziałania 1k3 tur.

Dalmeur – powstrzymuje 1k2 + 1 pkr (przykładany do rany), cena: 5 s.z. (W 70%, MM 75%, M 80%, WM 90%), czas zadziałania 1k3 tur.

Emiriada – powstrzymuje 6 pkr (przykładana do rany), cena: 15 s.z. (W 30%, MM 40%, M 50%, WM 60%), czas zadziałania 1k3 tur.

Falmid – powstrzymuje 4 pkr (przykładany do rany), cena: 13 s.z. (W 40%, MM 50%, M 60%, WM 70%), czas zadziałania 1k3 tur.

Humran – powstrzymuje 10 pkr (przykładany do rany), cena: 30 s.z. (W 35%, MM 40%, M 45%, WM 50%), czas zadziałania 1k3 tur.

Imi-nawi – powstrzymuje całkowicie krwawienie wewnętrzne, przywraca dodatkowo 1k6 punktów W (zażywane doustnie), cena: 38 s.z. (W 30%, MM 60%, M 70%, WM 75%), czas zadziałania 1k3 tur.

Kardollin – powstrzymuje całkowicie krwawienie zewnętrzne (zasklepia naczynia krwionośne) (przykładane do rany), cena: 42 s.z. (W 25%, MM 40%, M 50%, WM 60%), czas

zadziałania 1k3 tur.

III. Zioła leczące choroby i zwiększające odporność organizmu

Amival – leczy z chorób gardła i układu oddechowego (wchłaniany poprzez inhalację), cena: 2 s.s. (W 90%, MM 92%, M 94%, WM 96%), czas zadziałania 1k3 tur.

Gelmar – wzmacnia ogólną odporność organizmu (zażywany doustnie), cena: 1 s.s. (W 90%, MM 92%, M 94%, WM 96%), czas zadziałania 1k3 tur.

Yatlan – przeciwdziała bólom reumatycznym i rwaniu mięśni oraz bólowi zębów itp. (zażywany doustnie), cena: 3 s.m. (W 90%, MM 92%, M 94%, WM 96%), czas zadziałania 1k3 tur.

Nagumda – zbijające gorączkę, tamujące krwawienie, hamujące gangrenę itp. (stosowana pod postacią okładów), cena: 3 s.z. (W 75%, MM 80%, M 85%, WM 90%), czas zadziałania 1k2 godzin.

Otronif – leczy z chorób skórnych oraz wenerycznych (stosowany pod postacią okładów), cena: 1 s.z. (W 85%, MM 90%, M 94%, WM 96%), czas zadziałania 1k6 godz.

Wegh – leczy z gorączki błotnej (zażywany doustnie), powoduje ogólne osłabienie organizmu, cena: 8 s.z. (W 15%, MM 35%, M 40%, WM 45%), czas zadziałania 1k3 godz.

IV. Zioła przyśpieszające zrastanie się kości

Hellzan – trzykrotnie skraca czas potrzebny na zrośnięcie kości (stosowany jako okłady na unieruchomioną kończynę), cena: 4 s.z. (W 50%, MM 70%, M 75%, WM 80%), czas zadziałania 1k2 dni.

Terranif – powoduje regenerację strzaskanej kości (stosowany jako okłady na unieruchomioną kończynę), cena: 18 s.z. (W 50%, MM 70%, M 75%, WM 80%), czas zadziałania 1k3 dni.

Velm – zwiększa wytrzymałość kości (zażywany doustnie), cena: 6 s.z. (W 20%, MM 40%, M 70%, WM 75%), czas zadziałania 1k4 godz.

Yonirrana – powoduje regenerację zniszczonego stawu oraz leczy skomplikowane złamania, np. złamania otwarte, uszkodzenia żeber i czaszki (zażywana doustnie), cena: 29 s.z. (W 10%, MM 50%, M 60%, WM 70%), czas zadziałania 1k6 dni.

V. Zioła regeneracyjne

Ballak – powoduje zrost przerwanych ścięgien, żył, tętnic itp. (zażywany doustnie), cena: 37 s.z. (W 5%, MM 40%, M 50%, WM 60%), czas zadziałania 1k2 dni.

Coderjal – regeneruje niewielkie ubytki w ciele. Stosowany np. przy wygryzieniach (stosowany jako okład pod opatrunek), cena: 32 s.z. (W 5%, MM 20%, M 50%, WM 60%), czas zadziałania 1k8 dni.

Emdarik – animuje jeden niewielki kawałek ciała, po czym regeneruje (stosowany jako okład pod opatrunek), cena: 60 s.z. (W 3%, MM 15%, M 40%, WM 50%), czas zadziałania 1k10 dni.

Tel – regeneruje włókna mięśniowe; przywraca 1k20% zniszczonego ciała (stosowane jako okłady), cena: 88 s.z. (W 2%, MM 10%, M 20%, WM 30%), czas zadziałania 1k6 dni.

Gilwor – regeneruje ubytek ciała o maksymalnej wielkości stopy (stosowany jako okład pod opatrunek), cena: 110 s.z. (W 2%, MM 9%, M 15%, WM 25%), czas zadziałania 1k6 miesięcy.

Imb – regeneruje ubytek ciała o maksymalnej wielkości nogi (stosowane jako okład), cena: 200 s.z. (W 1%, MM 6%, M 15%, WM 20%), czas zadziałania 1k12 miesięcy.

Izdorin – odtwarza jeden organ wewnętrzny (nie dotyczy mózgu) (stosowany jako okład na otwartej ranie na dany organ), cena: 250 s.z. (W 2%, MM 8%, M 17%, WM 22%), czas zadziałania 1k6 godzin.

Kwakr – uzupełnia zniszczenia na ciele do 30%

(stosowany jako okład na ranę), cena: 88 s.z. (W 3%, MM 20%, M 30%, WM 47%), czas zadziałania 1k4 godzin.

Undawin – powoduje zanik blizny (wszelkiego rodzaju) o niewielkich wymiarach (stosowany jako okład lub maść), cena: 12 s.s. (W 15%, MM 50%, M 70%, WM 78%), czas zadziałania 1k8 tur.

VI. Zioła na oparzenia

Renga – koi ból, przywraca wytrzymałość do początkowego stanu, na wszelkiego rodzaju oparzenia (wrzątek, kwas, ogień), cena: 8 s.z. (W 19%, MM 70%, M 80%, WM 80%), czas zadziałania 1k2 godzin.

Żergal – przywraca początkowy wygląd poparzonemu miejscu (ale tylko przy oparzeniach I i II stopnia) okłady, cena:17 s.z. (W 40%, MM 70%, M 80%, WM 80%), czas zadziałania 1k3 tur.

VII. Trucizny oddechowe

Lothos* – atakuje system nerwowy, nieodparta zadaje 2k20 ran i powala na ziemię, odparta powoduje oszołomienie na 1k4 tury, cena: 14 s.z. (W 40%, MM 70%, M 80%, WM 90%), czas zadziałania 1k3 tur.

Mevlor* – wchłonięta, a nieodparta powoduje utratę przytomności na 1k20 tur i stratę 3k20 wytrzymałości, odparta zabiera 2k6 W, cena: 28 s.z. (W 1%, MM 4%, M 13%, WM 22%), czas zadziałania 1k2 tury.

Nagrumd* – wchłonięta powoduje uszkodzenie płuc, nieodparta zabija w 1k10 tur, odparta zadaje 1k20 ran i utrudnia nieco oddychanie w przeciągu 3 minut od momentu zażycia, cena: 75 s.z. (W 1%, MM 2%, M 7%, WM 20%), czas zadziałania 1k3 tury.

Opium* – wchłonięta powoduje odrętwienie i senność, przez 2k20 godzin, nieodparta pogrąża postać w letargu i śpiączce, jeżeli zostanie odparta, wywołuje tylko mdłości i zawrót głowy, cena: 2 s.z. (W 20%, MM 40%, M 50%, WM 75%), czas zadziałania 1k4 minut.

Palfan* – środek powodujący głęboki sen przez 1k20 + 4 godzin, odparty powoduje tylko lekkie oszołomienie, cena: 5 s.z. (W 30%, MM 50%, M 70%, WM 90%), czas zadziałania 1k6 tur.

Slassar* – wchłonięta powoduje zachwianie równowagi przez 2k20 tur (-10 *Zr*), potem atakuje system nerwowy paraliżując postać na 1k3 miesiące, cena: 100 s.z. (W 2%, MM 8%, M 16%, WM 32%), czas zadziałania 1k2 tury.

Szniurd* – silne torsje, odruchy wymiotne przez 1k6 godzin, potem zgon, cena: 50 s.z. (W 10%, MM 30%, M 40%, WM 50%), czas zadziałania 1 godzina.

Wennhat* – natychmiastowa utrata przytomności i 3k20 W, dłuższe przebywanie kończy się śmiercią, odparta zabiera 1k20 + 4 W, cena:73 s.z. (W 5%, MM 10%, M 20%, WM 30%), czas zadziałania 3 tury.

VIII. Trucizny kontaktowe

Adnaana* – po zetknięciu z ciałem powoduje zachwianie zmysłu równowagi (-k10 *Zr* przez 2 godziny), cena: 15 s.z. (W 10%, MM 20%, M 40%, WM 80%), czas zadziałania 1k4 tury.

Gwahr* – silna trucizna wnikająca w ciało atakuje system nerwowy, zabija w 1k8 tur od momentu kontaktu, bardzo intensywna agonia, cena: 125 s.z. (W 5%, MM 7%, M 9%, WM 30%), czas zadziałania 1k2 godzin.

Yim-hoda* – atakuje serce i mózg, ofiara podejmuje dwukrotną próbę odparcia, pierwsza faza atakuje serce (mod. +5 do rzutu), druga atakuje mózg, jeżeli odparta zostanie tylko pierwsza, postać przeżyje, ale z modyfikatorem 1k20 do *Int* (min = 3), czas uaktywnienia (1k10 + *Siła* ofiary) tur, cena: 128 s.z. (W 10%, MM 3%, M 5%, WM 30%), czas zadziałania 1k3 minut.

Uhinia* – po zetknięciu z ciałem powoduje intensywne swędzenie, zaczerwienienie skóry,

potem robi się obrzęk, aż do zakażenia, cykl ten trwa 1k10 godzin, po upływie tego czasu rozpoczyna się gangrena, cena: 53 s.z. (W 5%, MM 7%, M 9%, WM 30%), czas zadziałania 1k10 minut.

Wak'wak* – kontakt z ciałem powoduje głęboką, deliryczną śpiączkę, wycieńczającą organizm, aż do zgonu, cena: 71 s.z. (W 5%, MM 4%, M 7%, WM 25%), czas zadziałania 1k20 tur.

IX. Trucizny inne

Bomhagal* – podawany doustnie, powoduje powolne podtruwanie organizmu, każda nieodparta dawka zabiera 1k6 W na turę aż do zgonu (o czym ofiara nie wie), cena: 11 s.z. (W 10%, MM 20%, M 30%, WM 50%), czas zadziałania 1k3 tury.

Zograld* – musi dostać się do krwiobiegu, nieodparty zabiera 6k20 W, odparty tylko mdłości i osłabienie, cena: 89 s.z. (W 20%, MM 10%, M 20%, WM 30%), czas zadziałania 1 tura.

Dum-libid* – podawany doustnie, niszczy system odpornościowy organizmu, nieodparty (mod. +10 do rzutu) paraliżuje organizm na (3k20 + poziom trucizny) dni, cena:75 s.z. (W 10%, MM 8%, M 20%, WM 45%), czas zadziałania 1k3 minut.

Galgada* – lekka trucizna, po dostaniu się do krwiobiegu pozbawia ofiarę przytomności na 1k20 godzin, atakuje system nerwowy – 1k2 *Int*, cena: 70 s.z. (W 5%, MM 10%, M 15%, WM 20%), czas zadziałania 1k6 tur.

Talff* – podany doustnie zabiera 3k20 W + poziom trucizny, cena: 28 s.z. (W 10%, MM 20%, M 30%, WM 60%), czas zadziałania 1k2 tury.

Kum-kum* – po dostaniu się do krwiobiegu, powoduje zator serca i doprowadza do zgonu w tyle tur, ile *Siły* ma ofiara, cena: 44 s.z. (W 3%, MM 10%, M 15%, WM 20%), czas zadziałania 1 tura.

Lawirma* – podana doustnie, powoduje paraliż ofiary na 1k3 dni, odparta osłabia koordynację ruchów – 1k6 *WAO*, cena: 65 s.z. (W 3%, MM 5%, M 7%, WM 15%), czas zadziałania 1 tura.

Odwyyr* – po dostaniu się do krwiobiegu, pozbawia ofiarę przytomności, atakuje cały organizm, zabiera (4k20 + poziom trucizny), cena: 65 s.z. (W 10%, MM 20%, M 40%, WM 80%), czas zadziałania 1k2 tury.

Pha* – podana doustnie, powoduje natychmiastową utratę przytomności, trwałe uszkodzenie płuc i śmierć w ciągu 1k3 tur, odparta wywołuje silne osłabienie całego organizmu, odpieranie to walka postaci z trucizną podczas śpiączki przez (1k100 x 2) tury, cena: 160 s.z. (W 10%, MM 3%, M 5%, WM 15%), czas zadziałania 1k8 tur.

Tolgh* – krążąc w krwiobiegu, zabiera 1k6 W za każdy poziom trucizny, cena: 3 s.z. (W 20%, MM 30%, M 50%, WM 50%), czas zadziałania 1 tura.

Venhom* – bardzo groźna trucizna powodująca trwałe uszkodzenia układu krwionośnego, krwotok wewnętrzny i w końcu zgon w 12 tur, cena: 85 s.z. (W 3%, MM 5%, M 7%, WM 20%), czas zadziałania 1k20 minut.



X. Narkotyki

Akal* – powoduje odrętwienie całego organizmu i narkotyczne wizje, cena: 3 s.z., (W 10%, MM 20%, M 40%, WM 75%), czas działania 1k20 godzin. Palenie, czas zadziałania 1k10 tur.

Delilin* – żucie wywołuje wizje i halucynacje, niepoczytalność, pobudza agresję, czas działania 1k6 godzin , cena: 35 s.s. (W 20%, MM 30%, M 50%, WM 70%), czas

zadziałania 1k20 tur.

Emphir* – wąchany wywołuje dobre samopoczucie (humor), działa jak alkohol, czas działania (1k8 + poziom narkotyku) godzin, cena: 7 s.s. (W 10%, MM 20%, M 40%, WM 85%), czas zadziałania 1k20 + 1k10 tur.

Salmac* – wypity wywołuje głęboki sen, pełen barwnych i wyrazistych wizji, czas działania (12 + 1k3) godzin, cena: 6 s.z. (W 5%, MM 20%, M 40%, WM 75%), czas zadziałania 1k3 tur.

Sevv – podany doustnie powoduje przytępienie bólu (ból -10), wprowadza w stan otępienia tylko przez 1k4 minut, cena: 21 s.s., (W 30%, MM 33%, M 35%, WM 40%), czas zadziałania 1k12 tur.

Inn* – palony wywołuje rozluźnienie i ekstazę, wszystko wydaje się być piękne, niekiedy wywołuje ataki śmiechu, czas działania 1k12 godzin, cena:7 s.z. (W 10%, MM 30%, M 50%, WM 55%), czas zadziałania 1k10 tur.

Ventur* - halucynogenny grzyb, palony powoduje urojone wizje i omamy, daje ukojenie, zwiększa opanowanie +5 *Opn*, cena: 5 s.z. (W 25%, MM 20%, M 25%, WM 45%), czas działania 1k2 + 1 godzin, czas zadziałania -1k20 tur.

Xendlir* – pity wywar powoduje euforię, radość i zabawę, czas działania (1k20 + poziom narkotyku) minut, cena: 6 s.s. (W 30%, MM 40%, M 55%, WM 65%), czas zadziałania 1k20 tur.

XI. Antidota

Hapa* – wspiera organizm przy odpieraniu trucizn oddechowych (*Odporność fizyczna* zwiększona o poziom zioła) na 1k6 godzin, cena: 3 s.z., (W 10%, MM 15%, M 20%, WM 30%), czas zadziałania – natychmiast

Komill* – chroni organizm przed działaniem trucizn kontaktowych, na czas 1 tury, cena: 4 s.z. (W 3%, MM 5%, M 9%, WM 15%), czas zadziałania – natychmiast

Jevellion* – wspiera organizm przed truciznami i narkotykami, dodając 1 za każdy poziom zioła do cechy *Odporność fizyczna* postaci, czas działania 1k6 godzin, cena: 35 s.s. (W 5%, MM 7%, M 9%, WM 15%), czas zadziałania 1k3 minut

Jarmondt* – niweluje działanie każdej trucizny, narkotyku, do poziomu antidotum włącznie, czas działania 1 tura, cena: 5 s.z. (W 2%, MM 5%, M 7%, WM 10%), czas zadziałania -natychmiast

Ivinisz* – wzmacnia na czas 1k6 godzin od momentu zażycia odporność organizmu na działanie toksyn, trucizn i narkotyków, do cechy *Odporność fizyczna* dodaje tyle, ile poziomów ma antidotum, cena: 8 s.s. (W 5%, MM 3%, M 5%, WM 7%), czas zadziałania 1k3 minut.

Raccana* – chroni od narkotyków, niweluje ich działanie przez (2k20 + poziom antidotum) minut od momentu zażycia, cena: 3 s.s. (W 5%, MM 6%, M 7%, WM 8%), czas zadziałania 1k3 tur.

XII. Zioła wzmacniające Cechy

Raniriana – po zażyciu, wzmacnia siłę ciosu postaci o 2, czas działania 2k3 tur, cena: 10 s.z. (W 3%, MM 5%, M 7%, WM 9%), czas zadziałania 1k3 tur, zabiera 2k4 W

Ropkoss – zwiększa *Siłę* postaci do 18/99 przez 1k6 tur, zmienia *WAO*, pozwala władać większą bronią, szkoda + 5, cena: 23 s.z. (W 2%, MM 4%, M 6%, WM 9%), czas zadziałania – 1k3 tur, zabiera 2k6 W

Storiall – zwiększa *Zr* postaci do 18/1k100 przez 1k6 tur, cena: 28 s.z. (W 2%, MM 4%, M 7%, WM 9%), czas zadziałania 1k3 tur, zabiera 2k3 W

Szegran – zioło wyostrza *Zmysły* postaci do wartości 20, czas działania 1k6 godzin, cena: 13 s.z. (W 5%, MM 10%, M 15%, WM 25%), czas zadziałania 1k3 tur.

Tarmell – wpływa na *Celność*, zwiększa ją do 18/1k100 na czas 1k6 tur, cena: 30 s.z. (W 2%, MM 4%, M 6%, WM 9%), czas zadziałania 1k3 tur.

Tewfaf – zwiększa *Moc* postaci o 1k6 na 1k6 tur, cena: 33 s.z. (W 1%, MM 3%, M 3%, WM 5%), czas zadziałania 1k3 tur.

Tok – zwiększa *Zręczność* postaci przez 1k6 tur do 18/99 z wszelkimi efektami tego faktu, cena: 43 s.z. (W 2%, MM 3%, M 3%, WM 8%), czas zadziałania 1k3 tur, zabiera 2k6 W

Tuaelar – zwiększa *Celność* postaci do 18/99 na czas 1k6 tur, cena: 33 s.z. (W 3%, MM 5%, M 7%, WM 11%), czas zadziałania 1k3 tur.

Tychr – zioło pozwalające na intensywny wysiłek trwający 2 dni (np. marsz forsowny), cena: 5 s.z. (W 5%, MM 10%, M 13%, WM 19%), czas zadziałania 1k3 tur.

Uozal – zwiększa każdą z cech podstawowych postaci na 1k2 tury do 18/1k100, czas zadziałania 1k3 tur,cena 66 s.z., zabiera 3k5 W

Varm – zwiększa *Opanowanie* postaci do 20 na 1k8 tur, czas zadziałania – 1k3 tur.

XIII. Zioła psychogeniczne

Akokles – pozwala przez czas 1k6 godzin widzieć w ciemnościach ciepło istot, cena: 4 s.z. (W 5%, MM 10%, M 15%, WM 15%), czas zadziałania 1k3 tur.

Benborl – wyostrza wzrok na czas 1k3 godzin (jak elf), cena: 12 s.s. (W 10%, MM 10%, M 15%, WM 17%), czas zadziałania 1k3 tur.

Birkarl* – pozwala przez czas (1k3 x poziom zioła) tur widzieć w planie astralnym (duchy itp.), cena: 7 s.z. (W 1%, MM 3%, M 5%, WM 5%), czas zadziałania 1k3 tur.

Deagerd* – otacza tego, kto je zażył na czas (1k3 + poziom zioła) tur, kokonem chroniącym przed czasami jaźniowymi, *Czary* postaci rosną o poziom zioła, cena: 27 s.z. (W 5%, MM 7%, M 10%, WM 16%), czas zadziałania 1k3 tur.

Elfirria* – po zażyciu tego specyfiku, postać może przez czas (1k20 x poziom zioła) minut powstrzymać oddech, bicie serca itp. Dusza opuszcza ciało i wraca, gdy zioło przestanie działać, cena: 71 s.z. (W 1%, MM 5%, M 7%, WM 13%) czas zadziałania 1k3 tur.

Fealmer – chroni przed działaniem płomieni przez 1k6 tur, cena: 12 s.z. (W 3%, MM 3%, M 4%, WM 5%), czas zadziałania – 1k2 tury.

Fongus – pozwala lewitować przez 3k6 tur na wysokości do 10 m, cena: 19 s.z. (W 1%, MM 2%, M 5%, WM 7%), czas zadziałania 1k3 tur.

Gilmrouth – zwiększa prędkość poruszania o 5 m/turę, pozwala nosić dwa razy większy ciężar, działa przez 3 godziny, cena: 11 s.z. (W 10%, MM 20%, M 25%, WM 45%), czas zadziałania 1k3 tur, zabiera 1k6 W

Gumvall – pozwala na podjęcie walki psychicznej z duchami itp. na normalnych zasadach, cena. 14 s.z. (W 10%, MM 6%, M 6%, WM 15%), czas zadziałania 1k2 tur.

Hebivif* – zwiększa odporność na czary z żywiołu Ziemii (+1 do odpierania za każdy poziom zioła) przez 1k10 tur, cena: 20 s.z. (W 5%, MM 3%, M 3%, WM 10%), czas zadziałania 1k3 tur.

Lunar – „księżycowe ziele", niweluje działanie klątw w ranach zadanych przez *Nieumarłych* i Odmieńców, cena: 17 s.z. (W 10%, MM 10%, M 10%, WM 30%), czas zadziałania 1k2 tury.

Lvanovir – narkotyk zmuszający do mówienia prawdy przez 1k6 minut, cena: 33 s.z. (W 3%, MM 7%, M 9%, WM 15%), czas zadziałania 1k3 tury.

Yinndav – narkotyk powodujący zanik pamięci u ofiary na przestrzeni ostatnich1k6 godzin i sprowadzający sen trwający 1k6 godzin, cena: 66 s.z. (W 10%, MM 20%, M 20%, WM 35%), czas zadziałania 1k3 minut

Dormelf – doszczętnie wymazuje pamięć ofiary, traci ona wszystkie umiejętności życiowe, bojowe i nabyte, cena: 120 s.z. (W 3%, MM 3%, M 3%, WM 10%), czas zadziałania 1k8 tur.

Giwiernil* – jego dym wpływa na *Opanowanie* postaci, wszyscy poddani jego działaniu popadają w stan paranoicznego lęku, przez (1k20 + poziom zioła) tur, wszyscy, którzy nie odparli działania zioła, uciekają w panice lub szukają kryjówki, cena: 65 s.z. (W 10%, MM 20%, M 30%, WM 40%), czas zadziałania 1k6 tur.

Ivkal* – zmniejsza *Ból, oszołomienie* postaci, która go zażyła na czas (1k10 + poziom zioła) tur o tyle, ile wynosi poziom zioła, cena: 12 s.z. (W 10%, MM 15%, M 20%, WM 30%), czas zadziałania 1k8 tur.

Wedra* – zioło to zwiększa szansę zapadnięcia w trans medytacyjny o 5% za każdy poziom zioła, czas działania 1k6 tur, cena: 7 s.z. (W 10%, MM 12%, M 14%, WM 20%), czas zadziałania 1k20 tur.

Verhmd – wyostrza *Intelekt* postaci (*Int* + 1k6, max. 18/99) na czas 2k10 tur, cena: 31 s.z. (W 1%, MM 3%, M 5%, WM 10%), czas zadziałania 1k6 tur.

XIV. Zioła halucynogenne i iluzoryczne

Baldok – wywołuje depresje, halucynacje, omamy itp., cena: 12 s.z. (W 5%, MM 10%, M 15%, WM 20%), czas zadziałania 1k6 tur.

Dupplew – zmienia rysy twarzy, jest ziołem iluzorycznym, czas działania 1 dzień, cena: 140 s.z. (W 1%, MM 3%, M 5%, WM 5%), czas zadziałania 1k3 tury.

Ency-pency* – zmienia rysy twarzy, barwę głosu, sylwetkę postaci (wedle życzenia, test *Int*) na tyle dni, ile wynosi poziom zioła, cena: 330 s.z. (W 1%, MM 2%, M 6%, WM 7%), czas zadziałania 1k3 tur.

Furwell – paskudne działanie iluzoryczne – pryszcze, włosy na twarzy itp. działa 1k3 dni, cena: 14 s.z. (W 15%, MM 10%, M 15%, WM 15%), czas zadziałania 1k3 tur.

Oczak* – zmienia kolor oczu, na poziomie dziesiątym – na stałe, cena: 15 s.z. (W 20%, MM 30%, M 40%, WM 60%) czas zadziałania 1k3 tur.

Wandak (Iluzor) – zioło pomocne przy rzucaniu czarów iluzorycznych, po jego zażyciu + 10% *SzRC* do najbliższego czaru tego typu, cena: 7 s.z. (W 5%, MM 5%, M 5%, WM 20%), czas zadziałania 1k3 tur.

Valezyr* – wywołuje bardzo intensywne wizje i omamy, doprowadza do załamań nerwowych przez czas 3k10 tur, cena: 4 s.z. (W 15%, MM 20%, M 25%, WM 35%), czas zadziałania 1k20 tur.

XV. Zioła specjalne i inne

Antał – dodane do alkoholu poprawiają jego smak, zażyte później leczą kaca, cena: 1 s.s. (W 20%, MM 30%, M 50%, WM 90%), czas zadziałania 1k3 tur.

Bels* – zioło do balsamowania ciała, w postaci maści lub płynu wcierane w ciało przez (1k2 + poziom zioła) dni powstrzymuje procesy gnilne, cena: 7 s.z. (W 15%, MM 15%, M 20%, WM 25%), czas zadziałania 1k3 tur.

Carbala – zioło do picia, o wielu smakach, mocne i orzeźwiające, miły zapach, cena: 1 s.s. (W 96%, MM 96%, M 96%, WM 96%), czas zadziałania 1 tura .

Holoquin – zioło, z którego maść ma właściwości klejące i adaptacyjne, silne zioło regeneracyjne do ciała i kończyn, cena: 470 s.z. (W 5%, MM 10%, M 10%, WM 25%), czas zadziałania 1k3 dni.

Kliff – zioło wysuszające, mumifikuje ciało wyciągając z niego płyny itp. stosowane przy chorobach układu trawiennego, cena: 18 s.z. (W 10%, MM 10%, M 15%, WM 20%), czas zadziałania 1k6 godzin.

Łubian* – zioło przeczyszczające, powoduje silne rozwolnienie, po działaniu wywołuje osłabienie organizmu, cena: 1 s.s. (W 99%, MM 90%, M 99%, WM 99%), czas zadziałania 1k3 minut,zabiera 1k2 W

Mo – zioło stosowane w postaci naparu, wywołującego poty, cena: 2 s.s. (W 99%, MM 99%, M 90%, WM 99%), czas zadziałania 1k3 minut.

Spiril – zioło utrzymujące duszę w ciele, nie pozwalające jej odejść do Krainy Umarłych, cena: 500 s.z. (W 5%, MM 7%, M 9%, WM 10%), czas zadziałania 1k2 tury.

Żawat – czarne ziarna, zmielone służą do sporządzania wywaru do picia, aromatycznego i pachnącego, odgania senność, cena: 4 s.s. (W 30%, MM 50%, M 70%, WM 90%), czas zadziałania 1k3 tury.

Podane ceny dotyczą ziół przygotowanych do użycia. Jeżeli istnieje możliwość (np. zioła przykładane do rany itp.), to zioła mogą być sprzedawane w postaci maści o spowolnionym działaniu (czas zadziałania mierzymy nie w turach, ale w dniach itp.) za 10% ceny podstawowej. Zioła o przyspieszonym działaniu (czas zadziałania natychmiastowy) kosztują trzykrotnie więcej od ceny podstawowej.

Jeżeli przy nazwie zioła znajduje się znaczek „*", zioło może być poziomu większego niż 1. Podana cena, określa wtedy koszt jednego poziomu zioła. Poziom zioła oprócz zwiększenia siły działania, daje ujemny modyfikator do testowania cechy *Odporność fizyczna*, w przypadku gdy zioło podlega odpieraniu.

Przykład:

Bohater którego cecha *Odporność fizyczna* = 5, uruchomił pułapkę wystrzeliwującą małe strzałki. Grot pocisku, który wbił się w jego ciało, był zatruty (tollgh drugiego poziomu). Mistrz Gry decyduje o wykonaniu testu *Odporność fizyczna* z modyfikatorem -2 (równy poziomowi zioła).

3.6. Przedmioty Magiczne

„...Ostrze zalśniło migotliwym blaskiem w świetle księżyca. Książę elfów Avatari, Rana Quenlibras spojrzał na nie z zachwytem. Na przestrzeni setek lat życia jego złote oczy nigdy nie widziały czegoś podobnego.

– Migocze, jakby zaklęto w nim światło księżyca – stwierdził Rana.

– Bo tak właśnie jest, książę – odparł Kowal Fienel. – Moja magia i uderzenia młota uwięziły w głębi metalu moc księżyca. Żaden wróg, który boi się tego światła nie oprze się jego sile. Żaden Moroi czy Stwór Ciemności! – powtórzył dobitnie.

Rana przyjrzał się mieczowi z nowym zaciekawieniem.

– Nazwę go Lunatheviell – Księżycowym Ostrzem".

Illuminatis Avatari, Saga o Ranie Quenlibrasie – „Wykucie miecza księżycowego"

Cóż warty byłby świat fantasy bez magicznych przedmiotów. Cóż znaczyliby bohaterowie bez magicznych mieczy i wzmocnionych czarami tarcz i pancerzy. Poniżej znaleźć możesz, Mistrzu Gry, bardziej znane i dostępne magiczne przedmioty – ich opis oraz zasady ich działania. Oczywiście, jest to mała próbka tego, co Ty sam możesz wymyślić. Każdy Mistrz Gry może zgodnie z niżej podanymi regułami stworzyć własne, praktyczne przedmioty magiczne.

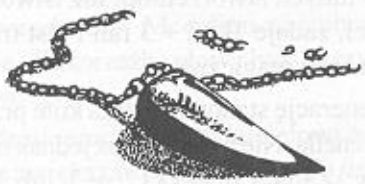
Opis magicznych przedmiotów składa się z kilku części. Pierwszą będzie nazwa, drugą – opis przedmiotu, zawierający jego budowę i wygląd, trzecią – opis działania, wpływu przedmiotu na używającą go postać, lub otoczenie wokół niej.

1. Maski Strachu

Opis przedmiotu: Maska Strachu zazwyczaj wykonana jest z metalu, drewna lub skóry. Zaklęta w niej magia nadaje masce demoniczny wygląd. Maski przypominają oblicza upiorów, zwierząt lub bestii.

Opis działania: Twarz postaci noszącej maskę jest chroniona przed ciosami. Maski ze skóry dają osłonę (c: 2, s: -2), z drewna (c: 3, s: -4), z metalu (c: 6, s: -7). Nie jest to jednak jedyna zaleta maski. Spojrzenie na powykrzywiane „rysy twarzy" maski, wzbudza strach u istot mogących go odczuwać. Każdy, kto staje po raz pierwszy twarzą w twarz z właścicielem maski (o ile ten ją nosi), musi wykonać rzut na cechę *Odporność psychiczna*. Nieudany rzut powoduje, iż patrząca na maskę istota rzuca się do panicznej ucieczki, wypuszczając wszystko z rąk i przez czas 2k10 tur ucieka jak najdalej od maski, nie zważając na ewentualne przeszkody, ignorując przeciwników itp.

Maski Strachu wykonywali w Erze Srebrnej Magii kowale krasnoludzcy przy pomocy alchemików i skalników (kapłanów) swojej rasy. Prymitywne Maski Strachu wykonują do tej pory orkowi szamani. Również elfowie Aquade potrafią tworzyć takie przedmioty. Na rynku cena maski waha się w granicach 300-600 sztuk złota, ale nie jest to towar często spotykany.



2. Klejnoty Szczęścia

Opis przedmiotu: Szlachetny lub półszlachetny kamień, noszony na rzemyku. Wewnątrz dostrzec można migotanie, niczym światło uwięzionej iskry.

Opis działania: Klejnot Szczęścia musi się stykać z ciałem właściciela, by mógł działać prawidłowo. W przeciwnym wypadku jest 50% szans, że klejnot nie zadziała. Właściciel *Klejnotu Szczęścia* zostanie uratowany przed pierwszym, zagrażającym jego życiu obrażeniem, powstałym w sposób niemagiczny. *Klejnot* chroni przed obrażeniami fizycznymi, np. ciosem miecza (nawet magicznego), pułapką, strzałem z kuszy czy łuku itp. Po zadziałaniu klejnot traci swą moc, a migocząca w nim iskierka znika.

Klejnoty Szczęścia są dość trudno dostępne i drogie, ponieważ potrafią je wytwarzać tylko magowie władający wyższymi kunsztami. Cena jednego klejnotu waha się w granicach 400 do 600 sztuk złota, plus dodatkowo cena klejnotu, jako kamienia szlachetnego.

3. Kulki Szczęścia

Opis przedmiotu: Wygląda jak zwykła, szklana kulka.

Opis działania: Kulki Szczęścia rozbija się o jakiś twardy przedmiot, np. podłogę. Po rozbiciu *Kulki Szczęścia* przez 1k10 minut (1k10 x 6 tur) jej zaklęcie oddziałuje na tego, kto ją rozbił. W tym czasie może on jeden raz wykorzystać „szczęście", które ona daje. Polega to na tym, że od już wykonanego rzutu dowolną kostką, można odjąć lub dodać jedno oczko. Nie można sumować efektów rozbicia dwóch kulek szczęścia: na jedną osobę może oddziaływać tylko jedna *Kulka Szczęścia* na raz.

Kulki Szczęścia podobno potrafią tworzyć tylko magowie Avatari. Są one jednak dość łatwo dostępne i kosztują 30 do 60 sztuk złota za jedną kulkę.

4. Buty Elfów

Opis przedmiotu: Zwykłe buty podróżne wykonane z lekkiego materiału w kolorze szarym, brązowym, czy też – najczęściej – zielonym.

Opis działania: Pozwalają właścicielowi na ciche poruszanie się po każdej powierzchni, oraz na bezpieczne skoki z wysokości. Właściciel butów ma, na każdy poziom butów, bonus do *Skradania się* +5%, jeżeli sprawdzi swoją *Zr*, może bez ryzyka odniesienia obrażeń, skakać z wysokości 2 m (również na każdy poziom butów). Poziom butów zależy od doświadczenia wykonującego je maga-rzemieślnika i nigdy nie przekracza 10 poziomu.

Buty Elfów są bardzo cenione (praktycznie nie do kupienia na rynku), osiągają cenę ok. 200 s.z. za 1 poziom butów.

5. Płaszcze Elfów

Opis przedmiotu: Szarozielony lub szaroczarny płaszcz podróżny, różniący się od zwykłych płaszczy

tym, że jego kolory wydają się bezustannie zmieniać. Najczęściej szyte łącznie z kapturem.

Opis działania: Osoba nosząca *Płaszcz Elfów* doskonale wtapia się w otoczenie, staje się mniej widoczna dla innych. Otrzymuje (na każdy poziom płaszcza), bonus do *Ukrywania się* równy +5%, oraz bonus do *Skradania się* +2%. Poziom płaszcza zależy od doświadczenia wykonującego go maga i nie przekracza 15 poziomu.

Płaszcze Elfów, podobnie jak i *Buty Elfów* są bardzo trudno dostępne. Potrafią je wykonywać tylko elficcy magowie. Ich cena rynkowa wynosi ok 200 s.z. za 1 poziom.

6. Księżycowe Ostrza

Opis przedmiotu: Wyglądają jak typowa broń z tym, że ich ostrza świecą blaskiem księżyca. Najczęstszą ich formą jest postać miecza jedno- i półtoraręcznego, rzadziej – topora czy włóczni. Oprócz wyżej wymienionych, nie istnieją inne rodzaje broni księżycowych, .

Opis działania: W walce działają jak zwykła broń magiczna z typowymi bonusami do szkody. Jednak stworzono je po to, by wsparły elfy, ludzi i krasnoludy w walce przeciwko Stworom Ciemności. Szkoda *Księżycowych Ostrzy* zależy od czasu, w którym zostały wykute; wyróżniamy pięć generacji.

Pierwsza generacja zadaje 1k20 x 1k20 szkody. Istnieją tylko trzy, wykute przez samego Fienela: miecz Lunatheviell (należał do Rany Quenlibrasa), włócznia – Aglalevv (w posiadaniu Gildhora), oraz miecz Quenthaviell (włada nim Gilldor Vrenymaran). Ich ostrza „wykute" są z samego światła Księżyca Snów. Nie są materialne i przenikają każdy rodzaj osłony, oprócz magicznych. Ranią tylko Stwory Mroku i Ciemności oraz potwory powstałe w wyniku Wojny Magów.

Drugą generację stanowią miecze wykute przez Fienela dla Mistrzów Zakonu Światłości. Zadają one 1k12 x 1k12 szkody, przenikając każdy typ osłony (za wyjątkiem magicznych). Tak jak ostrza pierwszej generacji, wykonane są z samego światła, ale o mniej intensywnym natężeniu. Mistrz Fienell wykonał siedem mieczy półtoraręcznych, po jednym dla każdego Mistrza Zakonu Światłości. Dwa z nich (Mokatis i Venethis) znajdują się w sali tronowej w Mordzie przy ciałach swych właścicieli. O losie reszty nic nie wiadomo. Nazywano je: Xarrex, Vanastin, Univadiss, Elamiris i Ovvillabis.

Trzecią generację tworzą morotańskie miecze wykute przez Fienella dla członków Zakonu Światłości. Stworzył on około trzydziestu sztuk tego oręża. Zadają one 1k8 x 1k8 ran. Wykonane są z kryształu górskiego. Używane przeciwko innym stworzeniom niż Mroku czy Ciemności zadają rany w wysokości 1k12 + 4.

Czwartą generację stanowią miecze, włócznie i topory wykonane przez Fienella dla elfich żołnierzy (już po powrocie do Edhelionu), oraz na zamówienie, dla ludzkich władców i możnych krasnoludów. Powstało około 50 sztuk tej broni. Zadaje ona szkodę w wysokości 1k6 x 1k6 ran. Jest wykonana z elfiej stali, w którą wkłęto moc światła księżycowego. Nie przenika ona osłon, a używana przeciwko innych stworzeniom niż Stwory Mroku i Ciemności, zadaje 1k12 + 3 ran i jest traktowana jak zwykła broń magiczna.

Piątą generację stanowią ostrza kute przez naśladowców Fienella. Nie mają one już jednak mocy pierwowzorów. Zadają one 1k12 + 3 lub 1k10 + 3 szkody. Nadal jednak, w przypadku, gdy atakowany jest Stwór Mroku lub Ciemności, szkoda ta jest o 50% większa.

Inną zdolnością *Księżycowych Ostrzy* jest świecenie w ciemnościach (siła światła równa pochodni). Blask staje się intensywniejszy, jeśli w pobliżu znajduje się jakiś Stwór Mroku lub Ciemności. Jeśli broń zostanie wydobyta przy takiej istocie, pierwszy błysk zadaje jej automatycznie do 1k20 do 1k3 szkody (zależnie od generacji) i staje ona oszołomiona na czas od 1 do 10 tur. Niekiedy w klingi lub rękojeści *Księżycowych Ostrzy* wkłęte są różnego rodzaju zaklęcia, które właściciel może uwolnić w dowolnym momencie. Najczęściej są to czary niewidzialności lub *Księżycowa aura*.

Ceny *Księżycowych Ostrzy* wahają się w granicach ok. 800 s.z. (dla piątej generacji), ok. 1800-2500 s.z. (dla czwartej generacji), ok. 5000 s.z. (dla trzeciej generacji), ok. 25000 s.z. (dla drugiej generacji). Miecze pierwszej generacji są bezcenne.

7. Klejnoty Mocy

Opis przedmiotu: Są to odpryski *Kryształu Mocy*, będącego w posiadaniu czarnoksiężnika o imieniu Chadohaw Misharan Rhuak. Kryształ ten został zniszczony podczas próby uwolnienia Sarhana, pozostało z niego 12 okruchów. Wyglądają jak płaskie, romboidalne kryształy turmalinu.

Opis działania: Właścicielowi daje podwójną ilość PC, a efekty rzuconych przez niego czarów zwiększa się o 50%. Dodatkowo wielkość cechy *Czary* właściciela kryształu powiększana jest dwukrotnie. Kryształ daje także właścicielowi we władanie dodatkowy żywioł (rzut 1k10):

1: woda, 3-4: powietrze, 5-6: ogień, 7-8: ziemia, 9: metal, 10: wszystkie żywioły

8. Amulety

a) Ochrona mniejsza

Opis przedmiotu: Medalion ze srebra lub złota. Na awersie płaskorzeźba głowy lwa, na rewersie znak żywiołu wody.

Opis działania: Daje właścicielowi osłonę (c: 1, s: -1) oraz zwiększa cechę *Odporność fizyczna* (+1)

b) Ochrona prosta

Opis przedmiotu: Medalion wykonany z miedzi lub srebra na awersie płaskorzeźba węża, na rewersie znak Barn Heinga – słońce.

Opis działania: daje osłonę (c: 2, s: -2). Jeżeli dotknąć nim trucizny, czernieje, a jeżeli narkotyku – zielenieje.

c) Ochrona Błogosławieństwa

Opis przedmiotu: Wykonany ze złota w formie pentagramu, na każdym ramieniu pentagramu znajduje się znak jednego żywiołu i mały brylancik.

Opis działania: Daje osłonę (c: 3, s: -3), zwiększa odporność na czary (*Czary* +3) oraz chroni przed tyloma *Superciosami*, *Superstrzałami* lub *Ciosami Krytycznymi*, ile znajduje się na nim brylantów (maksymalnie 5). Po każdym takim zadziałaniu, znika 1 brylant. Jeżeli znikną wszystkie, medalion traci moc magiczną.

d) Ochrona Zwykła

Opis przedmiotu: zrobiony z dowolnego metalu rzadkiego, wyryty na nim run powietrza.

Opis działania: daje osłonę od (c: 1, s: -1) do osłony (c: 6, s: -6), w zależności od mocy amuletu.

e) Amulet Ognia

Opis przedmiotu: wygląd zróżnicowany, najczęściej wykonany z miedzi.

Opis działania: chroni przed czarami żywiołu Ogień do poziomu 10 włącznie. Podobno istnieją amulety silniejsze (bez ograniczeń poziomowych).

f) Amulet Wody – Ziemi – Powietrza – Metalu

Opis przedmiotu: jak *Amulet Ognia*.

Opis działania: jak *Amulet Ognia*, ale chroni przed czarami żywiołu wymienionego w nazwie amuletu.

g) Amulet Czarnego Diamentu

Opis przedmiotu: Okrągły amulet z czerwonej laki z czarnym diamentem w środku.

Opis działania: Pozwala rzucić właścicielowi 2 razy dziennie dowolny czar żywiołu Ziemia. Czar musi być znany właścicielowi (tzn. musi potrafić go rzucić bez tego amuletu). Czar rzucony z tego amuletu uważa się za udany, o ile nie nastąpi przedawkowanie mocy.

h) Amulet Pajęczej Sieci

Opis przedmiotu: wykonany z brązu z mosiężną postacią pająka.

Opis działania: Daje właścicielowi niewidzialną osłonę na strzały i rzuty (s: -15). Działa dziesięć razy, potem się rozmagicznia.

9. Buty Skoku

Opis przedmiotu: Czarne, skórzane buty do połowy łydki.

Opis działania: Zwiększają długość skoku dwukrotnie (o ile życzy sobie tego właściciel). Dość łatwo dostępne, cena w okolicach 200 s.z.

10. Buty Galibiniusza

Opis przedmiotu: Uszyte przez pewnego Barhara dla ukochanego brata Galibiniusza. Barhar ten, zachęcony pochwałami Galibiniusza i dużą ilością potencjalnych nabywców, wykonał ich jeszcze kilkanaście par. Wyglądają jak typowe ciężkie buty podróżne, ale uszyte są z czarnego futra włosem na zewnątrz.

Opis działania: Buty Galibiniusza dają +30% bonus do *Skradania się*, oraz +30% w tabeli „Manewry". Wyjątkiem są pierwsze, oryginalne buty, które nosił Galibiniusz, które dają bonus +50% do *Skradania się* i +50% w tabeli „Manewry". Są rzadkością, więc cena ich waha się od 500 do 1000 sztuk złota.

11. Sakwobuty

Opis przedmiotu: Najczęściej są to buty podróżne, o bardzo różnorodnym wyglądzie.

Opis działania: Każdy but posiada 1 sekretną skrytkę magiczną znaną tylko właścicielowi, w której może on schować dowolny jeden przedmiot o masie do 10 kg. Właściciel nie odczuwa ciężaru przedmiotu schowanego w bucie. Ponieważ butów jest para, więc skrytki są dwie – po jednej na każdy but. Buty te są rzadkie i dość drogie, ich cena waha się w granicach między 1000 a 1500 s.z.

12. Buty Biegu

Opis przedmiotu: Sznurowane sandały z czarnej lub brązowej skóry.

Opis działania: Pozwalają, o ile życzy sobie tego właściciel, zwiększyć dwukrotnie prędkość biegu. Buty te są dosyć popularne, ich cena kształtuje się w granicach od 250 do 300 s.z.

13. Świetliste Miecze

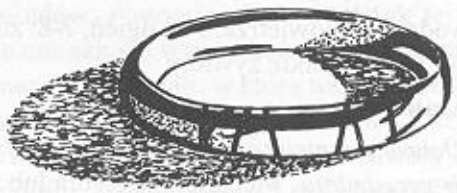
Opis przedmiotu: Pięknie wykonane miecze, najczęściej jedno- i półtoraręczne, choć zdarzały się i cięższe. Wykonane dla Zakonu Barn Heinga. Wykonano ich około 100 sztuk.

Opis działania: Są to miecze bardzo dobrze wykonane, z bonusem do *szkody* +4, +5. Potrafią świecić światłem księżyca, posiadają moc ranienia Stworów Mroku i Istot Niematerialnych (zadają im *szkodę* normalną lub maksymalnie x 2). We wszystkie miecze wkleto duchy o różnej mocy (*Moc* od 15 do 24), dzięki czemu mają szereg dodatkowych cech.

14. Wirujące Miecze

Opis przedmiotu: Wirujące Miecze nie są specjalnie zdobione, wyglądają często jak zwykła broń niemagiczna. Występują w postaci mieczy jedno- i półtoraręcznych.

Opis działania: Najważniejszą cechą Wirujących Mieczy jest ich zdolność zwiększania zakresu Superciosów właściciela (o wielkość od 1 do 3). Posiadają szereg dodatkowych umiejętności dzięki wkletym duchom (Moc 15-24).



3.7. Usługi

Usługi, jako szczególny rodzaj towaru oferowanego przez rzemieślników, kupców, karczmarzy, kobiety lekkich obyczajów oraz różnych wydrwigroszy i fachowców, można kupować na analogicznych zasadach, jak broń czy ekwipunek. Należy tylko pamiętać, że najwięcej kosztują usługi wszelkiego rodzaju niestandardowe (np. ekskluzywne) i skomplikowane. MG powinien dostosowywać cenę i możliwość wykonania usługi do okoliczności, np. nocleg we wspólnej izbie (oraz śniadanie) kosztuje 1 s.m., a pojedynczy pokój (z posiłkiem) kosztuje 1 s.s.

Poniżej podajemy ceny niektórych usług wykonywanych na przeciętnym poziomie:

- biblioteka – wejście i przeglądanie, przepisywanie – 1 s.z.,
- posiłek w karczmie (obiad) – 1 s.m.,



- cyrulik – golenie, strzyżenie, upuszczanie krwi – 8 s.m.,
- łaźnia – kąpiel, pranie: – 2 s.m.,
- kultura – teatr, arena: – 4 s.s.,
- magiczność – rozpoznawanie magiczności przedmiotu: – 5 s.z.,
- ochrona – wynajęcie ochroniarza: 1 s.s./dzień,
- seks – usługi rozluźniające: 1 s.s.,
- opieka nad chorym, mycie, karmienie itp.: 4 s.m./dzień,
- rzemiosło – naprawa ubrania, butów, napisanie listu: od 2 s.m. do 1 s.s.
- pośrednictwo w kupnie/sprzedaży: 7 – 10% wartości przedmiotu,
- szacowanie wartości przedmiotu: 1 s.s.,
- transport – wynajęcie wozu: 7 s.m./dzień (z woźnicą: 1 s.s.),
- wiedza – informacje od magów, uzdrowicieli itp. na tematy ogólne, np. o potworach, chemii, astronomii itp.: ok. 2 s.s.



MAGIA



MAGIA

„Magia jest krwią płynącą w żyłach wszechświata".

Willow

4.0. Wstęp

Moc Magiczna jest wszechobecna, przenika przestrzeń oraz wypełnia wszelką materię.

Jest jak ocean: pełna prądów i wirów, zmienna, pulsująca, skupiona w szczególnych miejscach. Sama w sobie jest wieczna, lecz istoty rozumne poprzez sztuki magiczne powodują powolny jej zanik. Dla laików jest siłą dziką i trudną do ujarzmienia, dla wiernych jej zasadom jest surową, lecz łaskawą panią. Wymaga wyrzeczeń, ale daje nieprzeciętne możliwości. Tylko istoty opanowane, mądre i cierpliwe mogą w pełni korzystać z jej dobrodziejstw. Tylko tacy adepci mogą stać się potężnymi Czarodziejami. Pierwotna moc nie jest ani dobra, ani zła. W swej naturze uległa, może być przetworzona dowolnie, stając się siłą kreatywną lub niszczącą – zależnie od intencji rzucającego czar. Każdy wędrujący ścieżkami magii musi baczyć, by swym postępkiem nie uczynić więcej niż zamierza.

4.1. Wiadomości Ogólne

W tym rozdziale zajmiemy się Mocą Magiczną, jej aspektami oraz opiszemy sposoby rozliczania większości działań związanych z rzucaniem czarów. W świecie Aphalonu istnieje wiele profesji, które w swych umiejętnościach posiadają te związane z przetwarzaniem mocy magicznej. Opisaliśmy kilka z nich. Bardowie, mnisi i uzdrowiciele to zawody, które wykorzystują rzucanie czarów niejako ubocznie, do wspierania umiejętności profesyjnych.

Dla magów, poznawanie nowych czarów, tworzenie magicznych przedmiotów oraz poznawanie reguł rządzących magią jest celem samym w sobie. Dla potrzeb gry, cała niezbędna wiedza została usystematyzowana i opisana, a ponieważ zawiera nowe pojęcia – przedstawiamy je poniżej.

BWRC – Bazowy Współczynnik Rzucenia Czaru, jest to wielkość określająca podstawową (bez modyfikatorów) umiejętność rzucania czarów (%). Zależy on bezpośrednio od *Mocy* postaci oraz wyszkolenia.

M – Moc postaci,

PC – Punkty Czarów; jest to wielkość określająca ilość mocy magicznej, którą może w ciągu 24 godzin przekształcić postać (każdy czar ma swój koszt wyznaczony w PC można rzucić czarów, koszt każdego sumuje się z poprzednimi i następnymi).

SzRC – Szansa Rzucenia Czaru; jest to wielkość procentowa określająca prawdopodobieństwo rzucenia określonego czaru przygotowywanego przez przepisowy czas (*BWRC* zmodyfikowane).

4.2. Żywioły

Cała Magia Aphalonu podporządkowana jest pięciu niezależnym, współtworzącym całość żywiołom: Każdy z nich: Ziemia, Powietrze, Ogień, Woda i Metal, ma inną sferę władzy magicznej nad światem. Żywioły istnieją niezależnie od siebie w stanie chybotliwej równowagi i nie ma wśród nich dominującego, aczkolwiek magowie przypisani konkretnym żywiołom, potrafią godzinami rozprawiać nad wyższością i wyjątkowością któregoś z nich.

Wybór żywiołu przez maga jest równoznaczny ze zgodą na podporządkowanie się jego wpływom. Oczywiście, determinuje również wybór specjalizacji maga i jego późniejsze umiejętności wykorzystywania mocy żywiołu.

Ogień: żywioł ten rządzi energią cieplną, ogniem, wulkanami. Jest, spośród wszystkich, najbardziej destruktywny i wymaga największej ostrożności i opanowania. Idealny dla magów bojowych.

Woda: posiada największy wpływ na ludzki umysł i zdolności nadnaturalne; pozwala kontrolować wodę we wszelkich postaciach.

Ziemia: z racji swej stałości, odpowiada za harmonijne współistnienie świata. Rządzi materią ożywioną i jej formami. To Ziemia sprawia, że gleba rodzi owoce, a życie może się odnawiać.

Powietrze: najbardziej zmienny z wszystkich żywiołów, włada magią dostępną śmiertelnym, duchami, iluzją oraz powietrzem. Wszystkim, co wydaje się być nieuchwytne i ulotne.

Metal: piąty żywioł, dopełniający inne, rządzi strukturą materii nieożywionej (w szczególności metalami i klejnotami). Wybierany głównie przez magów pragnących zajmować się alchemią.

Zamieszczona w rozdziale 4.14 lista czarów, odzwierciedla ich przyporządkowanie poszczególnym żywiołom.

4.3. Bazowy Współczynnik Rzucenia Czaru

Bazowy Współczynnik Rzucenia Czaru (*BWRC*) tworzonej postaci zależy wyłącznie od *Mocy*. Odczytujemy go z poniższej tabeli i wpisujemy do Karty Postaci.

Tabela 4.3 -1 „BWRC"

MOC	3–5	6–9	10–11	12–13	14–15	16	17	18/00	01–24	25–60	61–75	76–89	90–98	18/99	19	20	+1.
BWRC %	0	5	10	15	30	40	54	63	70	79	88	92	95	99	110	120	+10.

4.4. Punkty Czarów

Punkty Czarów (PC) postaci magicznej I poziomu zależą bezpośrednio od jej Mocy.

PC określają nam, jak dużo energii magicznej postać jest zdolna przyjąć i wykorzystać w celu rzucenia zaklęcia, w ciągu 24 godzin (od południa do południa). Od ilości PC będzie zależało, ile i jakich czarów może rzucić postać. Jeśli wytraci ona swoje PC (każdy udany i nieudany czar ma swój koszt), stanie się bezsilna i nie będzie mogła rzucać czarów aż do następnego południa. Wtedy to każda postać magiczna otrzymuje nowe PC (nie zużyte w ciągu poprzedniej doby PC przepadają, nie sumują się z nowymi). Liczbę PC na nową dobę obliczamy ze wzoru (n+1k6) + modyfikator, gdzie n odczytujemy z poniższej tabeli i wpisujemy do Karty Postaci.

Przykład:

Uzdrowiciel którego M = 16, posiada n = 3, więc każdego dnia może wykorzystać (3+1k6) PC, odzyskiwane w południe.

4.5. Ilość Czarów

Każda postać magiczna (Bard, Mag, Mnich, Uzdrowiciel) posiada pewną pojemność magiczną, która pozwala na naukę czarów w ilości proporcjonalnej do *Mocy* i poziomu magicznego oraz zależnie od profesji. Oznacza to, że na jednym poziomie profesji Mag (lub inna postać) może nauczyć się określonej liczby zaklęć. Odpowiednią wartość odczytujemy z zamieszczonej poniżej tabeli „Ilość czarów na poziom" (tab. 4.5 -1), odnajdując liczbę na przecięciu Mocy i profesji i zapisujemy ją w Karcie Postaci (część Magii).

Tabela 4.4 -1 „Modyfikacje PC"

							18									
MOC	3–12	13–14	15	16	17	18/00	01–24	25–60	61–75	76–89	90–98	18/99	19	20	21	22	+1.
n	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	13	15	18	21	+3.

Tabela 4.5 -1 „Ilość czarów na poziom"

									18					
PROFESJA	3–9	10–11	12–13	14	15	16	17	18/00	01–24	25–60	61–75	76–89	90–98	18/99
Bard	0	0	1	2	1k2+1	3	4	4	5	5	6	7	8	10
Mag	0	1	1k2	1k2+1	3	4	5	6	7	8	9	10	11	13
Mnich	0	0	1	1	2	1k2+1	3	3	4	5	6	7	8	10
Uzdrowiciel	0	0	1	1k2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	11

4.6. Szansa Rzucenia Czaru - Modyfikatory

Modyfikacje czarów określają nam zmianę *BWRC* postaci rzucającej czar. Modyfikacje czarów wynikają z kilku czynników i można je podzielić na mniejsze części, które dalej nazywać będziemy „modyfikatorami". Dopiero wszystkie, zebrane modyfikatory ustalają nam pełną modyfikację danego czaru.

Modyfikatory dzielimy na:

a) modyfikatory żywiołu,

b) modyfikatory czaru,

c) modyfikator za czas przygotowania,

d) modyfikatory różne.

Modyfikatory żywiołu wynikają z oddziaływania żywiołu maga (patrz rozdz. 4.2) na żywioł rzu-

canego zaklęcia. Zebrano je w tabeli „Modyfikatory żywiołów do BWRC" (tab. 4.6.-1).

Tabela 4.6 -1 „Modyfikatory żywiołów do BWRC"

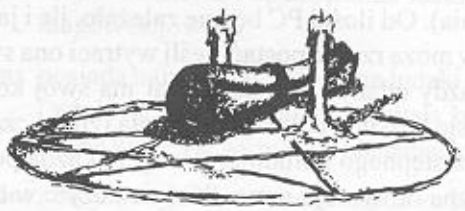
ŻYWIOŁ CZARU	ŻYWIOŁ MAGA				
	Ogień	Woda	Ziemia	Powietrze	Metal
Ogień	15%	-50%	-10%	-15%	-30%
Woda	-50%	15%	-15%	-5%	-35%
Ziemia	-10%	-15%	15%	-10%	-20%
Powietrze	-15%	-5%	-10%	15%	-15%
Metal	-30%	-35%	-20%	-15%	15%

Tabela 4.6 -2 „Modyfiaktory żywiołów do Przedawkowania Mocy"

ŻYWIOŁ CZARU	ŻYWIOŁ MAGA				
	Ogień	Woda	Ziemia	Powietrze	Metal
Ogień	-20	20	0	-10	-10
Woda	20	-20	-10	0	20
Ziemia	0	-10	-20	20	0
Powietrze	10	-10	20	-20	10
Metal	-10	10	10	10	-20

Modyfikatory czaru wynikają z komplikacji formuły magicznej, znaków magicznych itp., składających się na zaklęcie. Modyfikator czaru podany jest przy każdym zaklęciu w Listach Czarów. *Inicjatywa* dla czaru jest ustalana tylko w przypadku, gdy w walce bierze udział kilku magów. Jednakże i tak magowie ci rozliczani są przed wszystkimi innymi niemagicznymi działaniami. W przypadku gdy mag jest jeden, efekt jego czarów rozpatrywany będzie na początku tury. Czas rzucenia czaru wynoszący 1 turę oznacza, że czar musi zostać rozliczony w następnej turze.

Inne modyfikatory wynikają ze specjalnego otoczenia, przedmiotów magicznych, wcześniej rzuconych zaklęć, efektów przedawkowania mocy (o tym efekcie więcej w rozdziale 4.11 „Przedawkowanie Mocy") itp.



Wielkość tych modyfikatorów (w nie objętych regułami przypadkach), może dowolnie ustalać sam MG, pamiętając jednak o tym, by mieć rozsądne wytłumaczenie swoich ustaleń.

Przykład:

Drużyna przebywa w lesie, którego drzewa mają magiczną zdolność wchłaniania części energii magicznej, trudniej jest więc obok nich rzucać czary; każdy rzucony czar, ma *BWRC* zredukowany o 30%. Oczywiście, gracze nie muszą wiedzieć, co jest przyczyną takiego stanu rzeczy. Mogą się jednak tego domyślić podczas rozgrywki, kiedy okazuję się, iż coś lub ktoś utrudnia im używanie Mocy.

Wszystkie cztery typy modyfikatorów po dodaniu do siebie ustalają nam Modyfikację czaru. Modyfikacja wpływa na *Bazowy Współczynnik Rzucenia Czaru* dając wielkość zwaną *Szansą Rzucenia Czaru* (*SzRC*). *SzRC* wyrażana jest wielkością procentową, podobnie jak i *BWRC*. Gdy *SzRC* spadnie do zera lub do wartości ujemnej, czar jest niewykonalny dla postaci, a jakakolwiek próba jego rzucenia kończy się automatycznym *Przedawkowaniem Mocy*. Jak łatwo zauważyć, *SzRC* jest wielkością zmienną i różną dla każdego posiadanego czaru.

4.7. Czas Rzucania Czaru

Czas rzucenia czaru zależny jest od stopnia komplikacji formuły zaklęcia i podawany jest w turach dla każdego czaru z osobna (patrz lista czarów).



Wielkość ta określa nam, po ilu turach, od momentu podjęcia decyzji o rzuceniu czaru, będziemy mogli rozliczyć jego działanie.

Mag może jednak, zgodnie ze swoją wolą modyfikować czas rzucania zaklęcia. W wyniku takiego postępowania zmienia się również *SzRC*. Zmiany te wynikają z:

a) skrócenia czasu zaklęcia za 1 turę minus 10% *SzRC*,

b) wydłużenia czasu rzucania zaklęcia za 1 turę minus 5% *SzRC*, jednakże nie można wydłużyć czasu rzucania czaru o więcej niż 5 tur; w piątej turze czar uaktywnia się samoczynnie.

W praktyce więc bonus za przetrzymanie czaru nie będzie większy niż +25% *SzRC*. W przypadku natychmiastowego rzucenia czaru powiększeniu ulega zakres *Przedawkowania Mocy* (+5%).

4.8. Wpływ Metali na Czary

Metal, prawdopodobnie dzięki kaprysowi bogów, uzyskał pewne specjalne właściwości, które wywierają znaczny wpływ na manifestację energii magicznej. Powszechnie znany jest fakt, iż każdy metal utrudnia rzucanie zaklęć. Dlatego magowie powinni, jeśli to tylko możliwe, unikać styczności z dużą ilością metalu. W praktyce mag za każdy 1 kilogram metalu przy ciele otrzymuje:

a) -5% *SzRC*,

b) +2 do zakresu *Przedawkowania Mocy* .

Największą tendencją do zniekształcania energii magicznej, charakteryzuje się żelazo i jego stopy, modyfikatory są tutaj dwa razy większe. Zasada ta nie dotyczy przedmiotów specjalnie umagicznionych oraz wykonanych z mitrillu.

4.9. Rzucanie Czarów

Rzucanie czarów, jako forma przekształcania Mocy Magicznej w materię lub energię, jest dostępne w świecie Aphalonu wszystkim istotom, które się tego nauczą lub są tym darem obdarzone. Tak, jak istnieje nieskończone bogactwo świata, tak istnieje wiele form sztuk magicznych. Czary mogą być rzucane za pomocą skomplikowanych zaklęć, magicznych przedmiotów lub artefaktów. Poniżej omówimy podstawowe sposoby rzucania czarów, które dostępne są zarówno dla bohaterów, jak i wszystkich innych postaci.

1. Rzucanie czarów za pomocą zaklęć

Każda postać magiczna (bohater lub postać niezależna) może rzucać czary wykorzystując do tego swoją wiedzę i umiejętność. MG powinien w takiej sytuacji sprawdzić, czy rzucający zna deklarowany czar, posiada odpowiednią ilość PC i czy nie występują jakiekolwiek okoliczności wpływające na *SzRC* i zakres przedawkowania mocy.

Po uwzględnieniu powyższych okoliczności MG rozpatruje, czy czar się udał i jakie są jego efekty. Cała procedura rzucania czaru, za pomocą zaklęcia powinna przebiegać następująco:

a) rzucający deklaruje rodzaj czaru i przez ile tur będzie przygotowywał zaklęcie,

b) rzucający odejmuje od swoich PC koszt rzucanego czaru,

c) MG oblicza *SzRC* uwzględniając wszystkie modyfikatory (rozdział 4.6),

d) gracz odczekuje zadeklarowaną ilość tur (przyjmujemy, że przez ten czas postać rzuca zaklęcie tzn. koncentruje myśli (m), wypowiada formuły słowne (s), wykonuje gesty (g), śpiewa lub gra na instrumencie wydobywając dźwięki (d), dotyka celu czaru (k) – patrz lista czarów),

e) po upływie przewidzianego czasu, na początku tury, rzucający czar wykonuje rzut 1k100 sprawdzający jego *SzRC*. Jeśli wynik jest od niego mniejszy lub równy, czar udał się i MG wprowadza przewidziane (formuła czaru) efekty. Jeśli wynik jest większy od *SzRC*, czar nie udał się i *Moc* zostaje rozproszona bez efektu. Jeśli wynik rzutu przyjął wartość z zakresu *Przedawkowania Mocy* (97, 98, 99, 100), MG rozpatruje jej ewentualne skutki (patrz rozdz. 4.11). Zakres *Przedawkowania Mocy* może być większy (patrz rozdz. 4.11).

2. Rzucanie czarów z przedmiotów magicznych

Aby postać posiadająca czar wklęty w magiczny przedmiot mogła go rzucić (użyć), muszą być spełnione następujące warunki: czar musi być znany rzucającemu (tzn. musi on wiedzieć, jaki to jest czar), rzucający musi być przytomny (nie oszołomiony), przedmiot musi być trzymany lub dotykany gołą dłonią (kontakt bezpośredni) oraz rzucający musi być postacią magiczną. Gdy powyższe warunki są spełnione, MG rozpatruje rzucanie czaru:

a) graacz deklaruje rzucenie czaru z przedmiotu podając rodzaj przedmiotu i nazwę czaru,

b) MG wykonuje rzut 1k100 sprawdzając, czy udało się postaci uwolnić zaklęcie. Wynik 100 oznacza niepowodzenie, wszystkie inne, że czar zadziałał i należy natychmiast rozpatrzyć jego efekty (według listy czarów).

3. Rzucanie czarów z artefaktów

Ponieważ artefakty posiadają w sobie potężne Moce Magiczne (zazwyczaj wklęte duchy, czary arcymagowskie czy nawet demony) i są przystosowane do samodzielnego działania, posługujące się nimi postacie nie muszą znać sztuk magicznych. Wystarczy, że posiadają przy sobie (np. w torbie, na piersi) artefakt, są przytomne (mogą być oszołomione) i wiedzą, jaki czar ma być rzucony. Rzucenie czaru w takiej sytuacji rozpatrujemy następująco:

a) gracz deklaruje rzucenie czaru, podając nazwę czaru i nazwę artefaktu,

b) MG wprowadza w życie efekt użytego czaru (wg listy czarów lub opisu artefaktu). MG musi pamiętać, że efekty czarów rozpatruje się zawsze na początku tury przed innymi działaniami!

Przykład:

... Wilk stał na środku ścieżki, a jego żółte ślepia wpatrzone były w Seravina. Czaił się w nich głód, głód krwi odczuwany omalże fizycznie. Marco sięgnął po miecz, lecz powstrzymał go szept maga: „Ja się tym zajmę". Wilk jakby go zrozumiał, warknął cicho, odsłonił ostre pożółkłe kły i zjeżył grzbiet. Z pyska pociekła ślina... Seravin zmrużył oczy i skoncentrował umysł przywołując magiczną formułę *Uspokojenia*...

Zobaczmy, czy udało się Seravinowi rzucić *Uspokojenie*. Seravin jest magiem III poziomu z żywiołu „Woda" i posiada $M = 17$, jego *BWRC* wynosi 94%. Czar *Uspokojenie* ma modyfikator -15%, czas przygotowania 1 tura, a modyfikator za oddziaływanie żywiołów wynosi -5%. Oczywiście, mag zna ten czar. A więc:

1. Gracz deklaruje rzucenie czaru natychmiast (+5% zakres *Przedawkowania Mocy*) i odpisuje 1 PC z posiadanych (gdyby nie posiadał, nie mógłby rzucać czaru).
2. MG oblicza *SzRC* (*BWRC* + modyfikator czaru + mod. żywiołu) *SzRC* = 94 - 15 - 5 = 74%
3. Gracz wykonuje rzut 1k100 sprawdzający *SzRC*. Wynik 38 oznacza, że czar został rzucony prawidłowo.
4. MG rozpatruje efekt czaru według opisu: sprawdza *Czary* wilka rzutem 1k20 (wynik 18, *Czary* = 1) i oznajmia graczom: Wilk uspokaja się i po chwili widzicie, jak rusza truchtem do lasu (MG rzutem 1k3 (wynik 3) ustalił, że wilk przez 9 minut będzie spokojny).

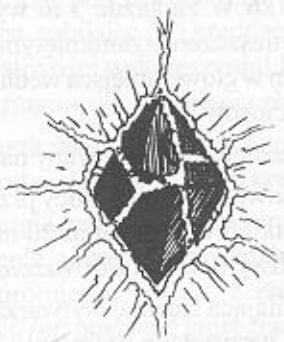
4.10. Odpieranie Czarów

Jak już powiedzieliśmy wcześniej, w każdej żywej istocie na Aphalonie drzemie dzika magia. Pozwala ona niekiedy zneutralizować działanie czarów skierowanych przeciwko postaci. Odporność istot na magię nazywamy rzutem oporowym *Czary* (skrótowo *Czary* postaci). Jest to wielkość wynikająca z *Mocy* postaci i może być zwiększana jedynie poprzez doskonalenie umiejętności posługiwania się magią (czarodzieje) lub dzięki magii ochronnej. Odpieranie czarów odbywa się wtedy, gdy postać pragnie uniknąć efektu rzuconego na nią czaru (gdy przewidują to przepisy w opisie czaru) na zasadzie testu rzutu oporowego *Czary* wykonywanego rzutem 1k20.

Testowaniu podlega wartość rzutu oporowego *Czary* pomniejszone o poziom kunsztu czaru. To znaczy, że im wyższy kunszt czaru, tym mniejsza szansa na jego odparcie, np. jeśli rzucono czar VII kunsztu, to *Czary* celu maleją o 7 (*Czary* -7). Jeżeli podczas testowania rzutem 1k20 uzyskany wynik 1, zawsze oznacza on odparcie czaru, podobnie jak wynik 20 oznacza zawsze nieodparcie czaru.

Przykład:

W trakcie walki drużyny z wampirem (*M* = 21, *Czary* = 16) mag rzuca z laski czar *Kula ognia II* (VIII kunszt). MG sprawdza, czy potworowi udało się go odeprzeć. *Czary* = 16 - 7 (kunszt czaru) = 9, rzut 1k20 = 9, wynik 9 oznacza, że czar został odparty i wampir uniknął ognistej szkody.



4.11. Przedawkowanie Mocy

Rzucanie czarów, to czynność wymagająca długich, żmudnych studiów, wysokiego kunsztu i precyzji. Jest przy tym zajęciem bardzo niebezpiecznym. Gromadzona w pośpiechu moc magiczna, czasami okazuje swą potęgę, uwalniając się w sposób całkowicie niekontrolowany. Następuje zjawisko zwane *Przedawkowaniem Mocy*. Może ono doprowadzić do ciężkich obrażeń u maga oraz (w trudniejszych przypadkach) u innych osób w pobliżu. Bywało, że bardowie popadali w obłęd, uzdrowiciele zabijali swych pacjentów, kapłani bezcześcili świątynie, a magowie oddawali dusze demonom tylko dlatego, że niezbyt przyłożyli się do rzucanych zaklęć (lub też mieli pecha).

W praktyce, podczas prowadzenia gry, szansa na *Przedawkowanie Mocy* następuje wtedy, gdy przy rzucie 1k100 testującego *SzRC* wypadnie wynik wchodzący w *Zakres Przedawkowania Mocy*. W normalnej sytuacji obejmuje on wartości od 97 do 100, lecz w niektórych sytuacjach zostaje powiększony. Wpływ na powiększenie *Zakresu Przedawkowania Mocy* mają:

- metal, +2 za każdy 1 kg metalu w posiadaniu maga (patrz rozdz. 4.8),
- skrócony do 0 czas (natychmiast) przygotowania czaru, +5,
- niepełna forma skleconego czaru (brak jednej ręki przy czarze wymagającym gestów, wybite zęby przy czarze wymagającym słów itp.), +25 do +50 (wg uznania MG),
- rzucenie czaru wyższego kunsztu niż poziom maga, +2 za każdy punkt różnicy.

W przypadku szansy na *Przedawkowanie Mocy*, MG powinien zastosować się do poniższego schematu:

a) Niefortunny mag musi sprawdzić swoją *Moc* (test na normalnych zasadach), wynik pozytywny oznacza, że postać w wyniku błędów zgromadziła zbyt wiele energii magicznej (przejdź do punktu b). Negatywny wynik testu oznacza, że postać nie była w stanie zgromadzić nadmiernej mocy i nic się nie dzieje – czar się nie udał.

b) Adept sztuk magicznych może użyć swej wiedzy i umiejętności, aby rozpaczliwym posunięciem odrzucić nagromadzoną moc. Może tego dokonać testując rzutem 1k20 poziom swojej magicznej profesji. Jeśli mu się powiedzie, traci 1k6 W leczonej samoredukcją lub magicznie. Jeśli test będzie nieudany, następuje *Przedawkowanie Mocy* (przejdź do punktu c).

c) MG podlicza ewentualne modyfikatory do *Przedawkowania Mocy* i dodaje je do rzutu (1k100) - 20. Uzyskana suma jest liczbą, która w zestawieniu *Przedawkowanie Mocy* określa jej skutki.

Modyfikatory do zestawienia *Przedawkowanie Mocy*:

- za oddziaływanie żywiołów – patrz tabela „Modyfikatory Żywiołów do Przedawkowania Mocy" (tab. 4.6 -2),
- +5 za czar kunsztu równego kunsztowi maga,
- +5 za 1 punkt różnicy, za czar wyższego kunsztu niż kunszt maga,
- +5 za czar ofensywny,
- +5 za 1 kg metalu przy magu,

Oczywiście, odczytany efekt MG wciela „w życie" natychmiast.

Przedawkowanie Mocy

0-18 Czar nieudany, mag oszołomiony na 1k3 tur,

19-20 Czar nieudany, mag traci 1k3 W leczonej samoredukcją,

21-30 Zawirowanie mocy, -25% *BWRC* dla wszystkich w odległości do 250 m,

31-40 Moc elektryzuje wszystko w promieniu 10 m na czas 1k10 tur, efekty iskrzenia, postacie sprawdzają cechę *Odporność psychiczna*,

41-45 Między palcami maga przeskakują iskry, traci on dodatkowo 2 *PC*, za brak *PC* postać traci 1k20 W,

46-50 Rzucający czar traci przytomność na 2k6 tur,

51-55 Maga zaczyna boleć głowa, przez 2k6 godzin -50% *BWRC*,

56-60 Oczy maga jarzą się złocistym blaskiem (-10 *Zm*) przez 1k6 godzin,

61-65 Moc paraliżuje ręce maga na czas 1k6 godzin,

66 Cios psychiczny, mag traci przytomność na 2k6 godzin,

67-71 Z dłoni tryskają snopy gorących iskier, które wszystkim w promieniu 10 m zadają (1k10 - osłony) ran,

72-76 Porażenie układu nerwowego maga, traci on 1k20 W oraz przytomność na 1k20 tur,

77 Mag traci umiejętność rzucania czarów na 1k4 dni,

78-81 Mag traci swoje PC na 1k6 dni,

82-85 Czar ma działanie przeciwne (rozpatruje MG),

86-87 Przepływ mocy łamie magowi (rzut 1k6): 1, 2: rękę (p.l.), 3, 4: nogę (p.l.), 5: szczękę, 6: kręgosłup (sprawdzenie cechy *Odporność fizyczna*),

88 Poryw mocy unosi postać na (1k20 x 1k3) m w górę, mag spadając na twarde podłoże traci 1k6 W za każde 3 m wysokości, zaś w pomieszczeniu zamkniętym efektem jest 2k6 ran w głowę (miejsca według tabeli „Lokacje ciosów"),

89-91 Mag zostaje sparaliżowany na 1k4 dni,

92-95 Gwałtowna ucieczka mocy przeszywa ciała wszystkich w promieniu 20 m, zadając im straszliwy ból (test *Ból, oszołomienie*),

96-98 Uwalniająca się moc wytwarza oślepiający błysk, wszyscy na promieniu 20 m sprawdzają *Zm*, pozytywny test oznacza możliwość oślepienia (należy wtedy wykonać dodatkowo test na *Odporność fizyczną*, jego niepowodzenie oznacza oślepienie na 1k6 godzin, 20 na 1k20 w teście odporności oznacza trwałą ślepotę),

99 Energia magiczna niszczy większość czarów znanych magowi (rzut 1k6, wynik 1-4 oznacza zapomnienie 1 czaru),

100 Moc, uwalniając się, odrzuca postać w tył z wielką prędkością (zasięg 50 m) zadając, przy trafieniu w przeszkodę 1k6 obrażeń za każde 5 metrów lotu (jeżeli przeszkód nie było, mag otrzymuje trzy różne szkody 1k6),

101-105 Czar działa na wszystkie postacie w promieniu 10 m,

106-110 Następuje eksplozja, w wyniku której wszystkie postacie w promieniu 10 m otrzymują 2k20 ran ognistych,

111 Mózg maga eksploduje w tysiącu kawałków, następuje śmierć bez możliwości „normalnego" wskrzeszenia,

112-115 Nieopanowana moc łamie magowi oraz najbliższej osobie towarzyszącej wszystkie kości, zabijając ich,

116-120 Gwałtowny przepływ mocy niszczy umysł maga, zabierając mu 3k6 *Int* (proporcjonalnie do spadku *Int* spada doświadczenie, języki, umiejętności itp.). Jeśli *Int* spadnie poniżej 3, mag staje się „roślinką",

121-125 Otwiera się brama do innego wymiaru; pojawia się potężny demon, który rzuca się na maga, zabijając go i kradnąc jego duszę, bez możliwości wskrzeszenia! Minimum 2 *Łaski Bogów* dla uniknięcia złego losu,

126-129 Dusza maga zostaje gwałtownie oddzielona od ciała i wędruje do krainy umarłych,

130 Energia magiczna wytwarza straszliwe promienie śmierci, które atakują wszystkich w promieniu 100 m. Każdy traci 4k6 W i 3k6 *Int*; postacie, które tracą 20 lub więcej wytrzymałości sprawdzają cechę *Odporność fizyczna*, niepowodzenie oznacza śmierć,

4.12. Poziom, Kunszt i Nauka Czarów

Oprócz czarów wyjściowych, uzyskanych podczas tworzenia postaci, magowie (oraz inni) wraz ze zdobywaniem poziomów magicznych, mogą zwiększyć swój kunszt i uczyć się nowych, coraz potężniejszych czarów.

Tutaj musimy rozróżnić pojęcia kunsztu i poziomu magicznego. Kunszt jest to określenie stosowane tylko i wyłącznie do czarów. Nie stosuje się go ani do umiejętności, ani do żadnych innych zdolności bohaterów. Kunsztem określamy stopień komplikacji i moc czarów, którymi może posługiwać się postać magiczna. Kunszt można zwiększać przechodząc z poziomu na poziom i wydając 700 PDk za 1 kunszt. Poziom maga określa jego biegłość w sztukach magicznych oraz pozycję w hierarchii zawodowej.

Poziom maga zależy jedynie od jego doświadczenia życiowego. Postać magiczna (za wyjątkiem mnicha) uczy się nowych czarów w następujący sposób:

- musi wystąpić źródło czarów (nauczyciel, księga magiczna, zwój z czarem, magiczny artefakt),
- uczący musi umieć odczytać czar (zwykle zapisany w języku magicznym) i zapisać go w księdze magicznej,
- nauka czaru trwa 1 godzinę na każdy kunszt czaru,
- czar zostaje uznany za nauczony po trzykrotnym udanym jego rzuceniu z dodatkowymi modyfikatorami:

  a) pierwszy raz -25% *BWRC*,
  b) drugi raz -15% *BWRC*,
  c) trzeci raz -10% *BWRC*.

Proponowany koszt czaru wynosi 20 sztuk złota za 1 punkt kunsztu czaru, czyli kupienie od maga czaru (przepisanie z jego księgi magicznej) VII kunsztu kosztuje 140 sztuk złota. Każda postać magiczna ma prawo kupować (o ile ktoś sprzeda) czary innych profesji i uczyć się ich. Obowiązuje wtedy kilka ograniczeń:

- nie można uczyć się czarów innych profesji, jeśli nie pochodzą one z tego samego żywiołu, co żywioł maga,
- parametry czaru ulegają podwojeniu (modyfikator czaru, koszt oraz Zakres Przedawkowania Mocy).

Odrębnie rozpatrujemy naukę czarów przez Mnichów. Po przejściu na nowy poziom profesji mogą oni kupić jeden kunszt za 700 Pdk. Pozwala on dodatkowo na modlitwę o czary. Jeśli mnich w modlitwie spełni warunki *Łaski*, otrzymuje od swego

bóstwa czary w ilości, na jaką pozwala mu *Moc* (pojawiają się one w jego umyśle). Przy nieudanej modlitwie, Mnich może spróbować jeszcze raz (-100 PDk za każdą próbę).

Jeżeli mnich pragnie otrzymać czary nowo zdobytego kunsztu, otrzymuje je losowo z listy czarów mnichów. W przypadku czarów niższego kunsztu ma prawo wybrać dowolny, nieznany mu czar.

Mnich, Bard i Uzdrowiciel, to profesje, którym etyka zawodowa nie zezwala na ujawnianie zawodowych sekretów, jakimi są ich czary.



4.13. Medytacja Mocy

Medytacja Mocy, to umiejętność zezwalająca postaciom magicznym na odzyskanie utraconych *PC*. Wymaga ona absolutnego skupienia i ciszy (nie może zostać przeprowadzona w karczmie czy na biwaku, gdzie kręci się wielu ludzi). Nie oznacza to, że MG ma zabronić graczowi medytacji, w takim przypadku powinien zastosować tajne modyfikatory (jak do czynności skrajnie trudnej). Wykonujący medytację mag musi:

- znaleźć spokojne miejsce, pozwalające na wprowadzenie się w 15 minutowy trans,
- wykonać test umiejętności życiowej *Medytacja* z uwzględnieniem modyfikatorów.

Udana medytacja oznacza, że mag odzyskuje (1k3 x poziom maga) *PC*, jednak nie więcej niż stracił tego dnia. Niepowodzenie oznacza dla medytującego pewne zmęczenie psychiczne i potrzebę ok. 1 godziny snu. W trakcie udanej medytacji z medytującym mogą się dziać dziwne rzeczy (nie zagrażające mu), np. może zacząć wydzielać nikłe światło, może lewitować lub mówić nieznanym językiem itp.

Podczas transu mag nie odbiera słabych bodźców zewnętrznych; tylko głośny huk, uderzenie lub inny silny bodziec wyrywa go z transu. W takim przypadku mag odzyskuje świadomość na tyle tur, ile ma poziomów; po tym czasie zasypia na 2k3 godzin kamiennego snu.

Próbę transu medytacji można przeprowadzić tylko jeden raz dziennie (raz na 24 godziny). Wynik 97, 98, 99, 100 uzyskany w rzucie sprawdzającym umiejętność należy traktować jako przypadkowe wyrwanie z transu przez czynnik zewnętrzny (np. uderzenie ptaka, ugryzienie przez szczura itp.) i tak rozpatrywać.

4.14. Listy Czarów

Czary podzielone są pomiędzy główne profesje magiczne, kolejno: Magów, Mnichów, Bardów, i Uzdrowicieli. Zależnie od poziomu (kunsztu) postaci, może ona użyć czarów zawartych w poniższym zestawieniu. Oczywiście, Mag o poziomie 5 może używać wszystkich czarów z poziomów od 1 do 5.

Czary I kunsztu Magów

Żywioł: Ziemia

1. *Metaniczny słuch*

modyfikator: -30%, czas: 6 tur, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag może usłyszeć odległe drgania ziemi (tętent koni, odgłosy toczenia kół itp.) przyłożywszy ucho do podłoża. Dar trwa 1k3 minut.

2. *Zadyszka*

modyfikator: -05%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Rzucający (m+g) wywołuje u zaczarowanego zadyszkę i kolkę, co spowolnia jego ruch o 50%, manewry -35%. Czar ulega odpieraniu, czas działania 2k6 tur.

3. *Ból krzyża*

modyfikator: -25%, czas: 5 tur, koszt: 2PC

Mag, posiadający kawałek ciała lub przedmiot postaci, rzuca na nią czar (m+s+g). Jeżeli Pc nie



odeprze czaru, zaczyna boleć ją kręgosłup. Ból jest tak duży, że utrudnia wszelkie manewry oraz działania (-3 *Mn*, -3 *WAO*) na czas 1k20 + 4 godziny. Obiekt nie powinien znajdować się w odległości od maga większej niż 10 km.

4. *Rozpoznanie obrażeń*

modyfikator: -25%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (s+k), mag dotknięciem rozpoznaje wszystkie obrażenia postaci. Zasięg 1 metr. Czas trwania 1k10 tur.

Żywioł: Powietrze

1. *Aura*

modyfikator: -25%, czas: 6 tur, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag koncentrując się, może dostrzec aurę postaci (jako jasne smugi, których gęstość zależy od *Mocy*). Wydając dodatkowo 1PC mag dostrzega barwy aury. Czas trwania 1k10 minut. Pozwala to poznać nastawienie postaci do Maga i jej światopogląd (kolory: zielony – dobry, niebieski – neutralny, szary – chaotyczny, czerwony – zły).

2. *Wybicie insektów*

modyfikator: -10%, czas: 5 tur, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), giną wszystkie małe owady w pomieszczeniu do 30 m3 kubatury.

3. *Chmurka*

modyfikator: -05%, czas: 3 tury, koszt: 1PC

Mag wyczarowuje (m+g) mały obłoczek w białym kolorze. Wydając dodatkowy 1PC mag może zabarwić chmurkę, a za następny 1PC wywołać iluzoryczny deszcz lub burzę. Czas trwania 1k10 tur.

4. *Uspokojenie*

modyfikator: -15%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Po udanym rzuceniu czaru (g+s), mag uspokaja rozjuszone zwierzę (*Int* do 8). Czar podlega odpieraniu. Czas trwania (1k3 x poziom maga) minut.

Żywioł: Ogień

1. *Żarzące oczy*

modyfikator: -30%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s), w oczach maga pojawiają się płomienie magiczne, które znikają po 1k6 turach. Przez ten czas przeciwnik maga sprawdza, co turę, swoje *Opn* z modyfikatorem -2, za każdą turę działania czaru. Jeśli nie opanuje się (nie sprawdzi *Opn*), ucieka ze strachu.

2. *Płomyk*

modyfikator: -05%, czas: 1 tura, koszt 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag dotknięciem palca lub laski rozpala łatwopalny materiał (-1k3W po dotknięciu nagiego ciała).

3. *Iskra*

modyfikator: -15%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Z laski lub ręki maga wylatuje iskra (m+s), która w zasięgu 30 m zadaje (1k8 + poziom maga – osłony) ran. Mag sprawdza *Celność* by trafić.

4. *Zagotowanie wody*

modyfikator: -10%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+g+s), mag koncentruje się na wodzie i w ciągu 10 tur zaczyna ona wrzeć (1 x poziom maga). 1 litr wody kosztuje 1PC (czar nie działa na inne płyny np. krew).

Żywioł: Woda

1. *Oczyszczenie wody*

modyfikator: -05%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), mag w ciągu 1 tury może koncentrując się, oczyścić z brudu, toksyn i innych zanieczyszczeń (1 x poziom maga) litrów wody. Zasięg 1m.

2. *Blokada myśli*

modyfikator: -15%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m), umysł maga zostaje zabezpieczony na czas (1k6 x poziom maga) tur, przed dostępem obcej woli tj. telepatią, hipnozą itp. Nie chroni jednak przed żadnymi czarami.

3. *Radiestezja*

modyfikator: -05%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag przez 1k20 minut

wyczuwa wodę w odległości do 20m. Przedłużenie czaru o 1k10 minut kosztuje 1 PC.

4. *Kondensacja wody*

modyfikator: -15%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), spomiędzy palców maga zaczyna spływać woda w ilości 0,1l/turę (max 0,2 l x poziom maga).

Żywioł: Metal

1. *Magiczny blask*

modyfikator: -15%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), z metalowego przedmiotu trzymanego przez maga, przez 1k20 minut wydobywa się biały blask, tym intensywniejszy, im większy jest przedmiot. Światło z pierścienia jest jasności świecy.

2. *Struktura*

modyfikator: -15%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Mag, wypowiadając formułę (m+s) i dotykając przedmiotu, poznaje jego budowę (skład chemiczny).

3. *Detekcja*

modyfikator: -20%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m), mag wyczuwa przez 1k20 tur obecność i rodzaj metalu w odległości do 5m x poziom maga.

4. *Wytrych*

modyfikator: -30%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag otwiera wzrokiem jedno wybrane niemagiczne zamknięcie (zamek, skobel, zatrzask itp) o jednym elemencie blokującym, lub jeden z wielu elementów skomplikowanej blokady. Zasięg (1 x poziom maga) m.

Czary II kunsztu Magów

Żywioł: Ziemia

1. *Symulowany zgon*

modyfikator: -15%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), mag upodabnia się na czas 1k20 minut do trupa (zimne ciało, brak pulsu i oddechu).

2. *Cios myślowy*

modyfikator: -25%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m), mag zadaje cios psychiczny (odpierany), zabierający 1k6 wytrzymałości (bez liczenia osłon). Gdy ofiara nosi metalowy, kryjący głowę hełm, ma +2 do odp. *Czary*.

3. *Trans medytacji*

modyfikator: -30%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag wpada w trans na okres 1k4 godzin. W wyniku medytacji mag otrzymuje +50% do *BWRC* najbliższego czaru. Następny czar *Trans medytacji* rzucony tego samego dnia daje: +30% *BWRC*, a ostatni +10% *BWRC*. Mag nie może sam przerwać transu, gdyż zadaje mu to 1k3 obrażeń, leczonych magicznie lub samoredukcją.

4. *Kwasoodporność*

modyfikator: -30%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s+g), skóra maga na okres 1k20 tur uodparnia się na działanie wszelkich substancji chemicznych (także trucizn kontaktowych). Podtrzymanie przez 1k6 tur kosztuje 1PC.

Żywioł: Powietrze

1. *Ciche kroki*

modyfikator: -20%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), kroki maga stają się bardzo ciche, jego *Skradanie się* rośnie o +50% na czas 1k8 minut.

2. *Widzenie w mroku*

modyfikator: -15%, czas: 4 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag widzi jak elf przez 1k20 minut. Podtrzymanie przez 1k10 minut kosztuje 1PC.

3. *Wykrycie magii*

modyfikator: -20%, czas: 5 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu tego czaru (m+g), wszystkie magiczne przedmioty w odległości do 10 m od maga zaczy-



najają wydzielać błękitną poświatę przez okres (1k6 tur x poziom maga).

4. *Superbieg*

modyfikator: -30%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag może przez okres 1k6 minut, poruszać się o 3k6 m/turę szybciej, nie tracąc więcej sił niż normalnie. Przedłużenie o 1k3 minut kosztuje 1PC.

Żywioł: Ogień

1. *Gorący promień*

modyfikator: -20%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s), z laski lub ręki maga tryska snop gorąca, który po trafieniu w cel (sprawdzenie *Cln*) zadaje (1k10 + poziom maga) ran, zmniejszane o osłony.

2. *Fajerwerki*

modyfikator: -15%, czas: 3 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag może sprawić, że trzymany płonący przedmiot, rozpada się na dziesiątki kolorowych iskier, które tryskają w górę feerią barw. Iskry nie wyrządzają żadnych szkód, ale mogą np. przestraszyć.

3. *Regulacja temperatury*

modyfikator: -20%, czas: 6 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag może regulować temperaturę swojego ciała przez (1k20 x poziom maga) minut. Temperatura ciała jest niezależna od temperatury otoczenia.

4. *Gorąca dłoń*

modyfikator: -20%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu tego czaru (m+g), ręce maga stają się bardzo gorące (nie dla niego samego) przez okres 1k6 tur. Dotknięcie taką dłonią zadaje 1k10 ran w nieosłonięte miejsce.

Żywioł: Woda

1. *Wyciszenie myśli*

modyfikator: -25%, czas: 4 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), myśli maga zostają ukryte przed telepatami, a jego rzut o życie – *Czary* (dla czarów wpływających na umysł) rośnie o 10 na okres 1k20 tur, podtrzymanie czaru na 1k6 tur kosztuje 1PC.

2. *Parasol*

modyfikator: -20%, czas: 1 tura, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), nad magiem i 1k6 wybranych osób rozpościera się przez 1k6 godzin niewidzialny parasol, chroniący od wszelkich ciekłych opadów. Przedłużenie czaru o 1k5 godzin kosztuje 1PC.

3. *Czytanie myśli*

modyfikator: -25%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag może przez okres 1k10 tur czytać myśli osoby znajdującej się w odległości do 100 metrów (mag musi tę osobę widzieć, słyszeć lub też mieć jakiś należący do niej przedmiot). Wydatkując dodatkowo 1PC mag może przekazywać własne myśli. Osoba pragnąca przerwać kontakt (jeśli oczywiście o nim wie), sprawdza swoje *Czary*.

4. *Przytępienie zmysłów*

modyfikator: -20%, czas: 4 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu tego czaru (m), Pc poddana czarowi (o ile czar nie zostanie odparty) traci na czas 1k20 tur zdolność postrzegania. Jego cecha *Zmysły* maleje do 1k6. Zasięg czaru: 100 m w polu widzenia.

Żywioł: Metal

1. *Telekineza lekka*

modyfikator: -15%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), mag może przesunąć mały przedmiot (wagi do 3kg) na przestrzeni 10 metrów w ciągu 1 tury..

2. *Ostry wzrok*

modyfikator: -30%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag może swoim wzrokiem zadać 1k10 ran ciętych dowolnej widocznej postaci w odległości do 100 m. Lokacja jest przypadkowa, a osłony odliczane od szkody.

3. *Spięcie*

modyfikator: -20%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po wypowiedzeniu formuły (m+s), mag może spowodować punktowe zgrzanie dwóch dowolnych metali (nie mithrillu). Zasięg 15 m w zasięgu wzroku od maga.

4. *Blokada zamka*

modyfikator: -20%, czas: 4 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s+g) na zamek, zasuwę lub inne metalowe zamknięcie, zostaje ono unieruchomione. Blokadę można usunąć jedynie siłowo lub magicznie.

Czary III kunsztu Magów

Żywioł: Ziemia

1. *Kamienna Pięść*

modyfikator: -30%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s), ręce maga stają się twarde jak skała, ich *szkoda* w trakcie walki wręcz wzrasta o 1k6 (bonus +20 w tabeli „Superciosów" walki wręcz). Czas trwania (1k3 x poziom maga) tur.

2. *Wyostrzenie zmysłów*

modyfikator: -25%, czas: 10 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), zmysły maga wyostrzają się do poziomu 25 i przez (1k3 x 1k20) minut słyszy on bicie serc z odległości 3 m, wyczuwa zapach stworzenia 20 m pod wiatr i widzi jak sokół.

3. *Magiczny krąg*

modyfikator: -50%, czas: 8 tur, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), wokół maga wytwarza się magiczny krąg ochronny o mocy równej mocy maga. Krąg ma średnicę 5 m i każdy, kto chce się przezeń przedrzeć, musi stoczyć walkę na *Moc* na normalnych zasadach. Zwycięstwo napastnika oznacza przedarcie się przez krąg. Pociski miotane przenikają osłonę w obie strony z *Cln* -3. Czas trwania (1k4 x poziom maga) tur.

4. *Wykrycie ziół*

modyfikator: -20%, czas: 5 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m), mag jest w stanie wykryć zioła rosnące w odległości do (poziom maga x 100) m. Mag musi szukać zioła, które jest mu doskonale znane, tzn. mag musi sprawdzić swoje zielarstwo z modyfikatorem wg uznania MG .

Żywioł: Powietrze

1. *Podmuch*

modyfikator: -15%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), z dłoni maga wydobywa się przez 1 turę podmuch powietrza porywający pył, kurz i małe (do 0,1kg) przedmioty. Postać, na którą mag go skieruje (*Cln* +5) znajdująca się w odległości do 20 m, zostaje oślepiona, zasypana pyłem itp. Jeśli nie sprawdzi ona *Opn*, pada na ziemię i zasłania się od wichury przez 1k3 tur, jeśli test powiedzie się, jej *WAO* maleje o 10 na 1k2 tury.

2. *Ciemność*

modyfikatory: -10%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Rzucając czar (m+g) mag powoduje gwałtowny ruch masy powietrza, który gasi wszystkie źródła światła w promieniu 20 m. Nie ulegają zgaszeniu ognie magiczne i duże źródła ognia (ogniska itp.)

3. *Poduszka*

modyfikator: -25%, czas: 1 tura, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), w miejscu wskazanym przez maga (*Cln* +2) w odległości do 25 m, wytwarza się magiczna poduszka powietrzna, amortyzująca całkowicie upadek 1 osoby (przedmiotu). Czar trwa 1k10 tur lub 1 spadająca osoba (przedmiot).

4. *Lekka iluzja*

modyfikator: -35%, czas: 10 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s), wygląd dowolnego przedmiotu zostaje zmieniony w sposób określony przez maga. Przedmiot może ważyć do 15 kg i nie może się poruszać, trwałość iluzji 24 godziny.

Żywioł: Ogień

1. *Gorący oddech*

modyfikator: -10% czas: 1 tura koszt: 2PC



Po rzuceniu czaru (m+s), tchnienie maga osiąga dużą temperaturę i jego najbliższe (1k6 + poziom maga) wydechów, zadaje 1k3 ran w nieosłonięte ciało osobie oddalonej o maksymalnie 1 m. Czas działania 1 tura.

2. *Błyśnięcie*

modyfikator: -10%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), z ręki maga wydobywa się białe oślepiające światło, które powoduje utratę ataków w następnej turze u wszystkich, którzy spoglądali na maga (sprawdzenie *Zm* -5).

3. *Ognista dłoń*

modyfikator: -35%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (s+g), z ręki maga wystrzeliwuje jej ognista replika zadająca obrażenia (2k6 - osłony) W. Zasięg: (1 x poziom maga) metrów. Ręka trafia losowo w ciało Pc.

4. *Magiczna pochodnia*

modyfikator: -10%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), łatwopalny przedmiot w ręku maga zamienia się w pochodnię (zaczyna płonąć). Płomień z pochodni ma normalną temperaturę, nie gaśnie i świeci 2 razy dłużej niż normalna pochodnia (ok. 3 godz).

Żywioł: Woda

1. *Egzorcyzm*

modyfikator: -15%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu tego czaru (s+g), mag może poznać krąg ducha, który opanował postać i ma prawo stoczyć z nim walkę na *Moc*, dodając sobie +2 do *M* na czas 1k8 tur.

2. *Rozkaz*

modyfikator: -30%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Jeżeli rzucony czar (m+g) nie zostanie odparty, zaatakowana postać jest posłuszna magowi przez 1k8 tur. Dodatkowa osoba podnosi koszt czaru o 2PC. Ograniczenie: ilość zaatakowanych nie może być większa niż poziom maga. Po uwolnieniu się spod wpływu maga, ofiara sprawdza swoje *Opn*. Nieudany test sprawia, że jej *Int* maleje o 1 (utrata PL i PD).

3. *Rozpoznawanie odmieńców*

modyfikator: -20%, czas: 8 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag przebywający w towarzystwie odmieńców (wilkołaki, wampiry, nie całkiem martwi itp.), odczuwa bijący od nich przenikliwy chłód. Czas działania 2k6 minut, zasięg 5 metrów.

4. *Złośliwość*

modyfikator: -30%, czas: 6 tur, koszt: 1PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s), mag zmienia smak dowolnego płynu na tak obrzydliwy, że Pc próbująca go wypić sprawdza swoje *Opn* z modyfikatorem -10. Jeśli nie sprawdzi, występują u niej torsje i wymioty przez 1k3 tury. Maksymalna ilość płynu to 1 litr/poziom maga. Zasięg 50 m w polu widzenia.

Żywioł: Metal

1. *Skrzywienie pocisku*

modyfikator: -35%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu tego czaru (m+g), mag powoduje skrzywienie jednej, wybranej strzały (bełtu), lecącej w zasięgu wzroku. Stopień trudności trafienia taką strzałą to -10. Szansa zauważenia pocisku: test *Zm*.

2. *Strzałka*

modyfikator: -25%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s), z ręki maga wylatuje metalowa strzałka, która po trafieniu (sprawdzenie *Cln*) zadaje (1k6 - osłony) ran. Strzałka później rozpada się, zadając dodatkowo (1,5 x poziom maga) obrażeń.

3. *Metalowe palce*

modyfikator: -10%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), palce maga pokrywają się magicznym metalem na okres 2k6 tur. Uderzenie taką dłonią zadaje szkodę większą o 3 i daje bonus +5 w zestawieniu „Superciosy" dla walki wręcz. Za 1PC mag może przedłużyć czar o 1k6 tur.

4. *Magnetyczna rękawica*

modyfikator: -25%, czas: 8 tur, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s), rękawica maga nabiera potężnej mocy magnetycznej i przez okres 2k10 tur wpływa na wszelkie metalowe przedmioty (do 1kg) nie trzymane i nie przymocowane. Oznacza to, że mag może je do siebie przyciągać oraz wpływać na ich ruch (do 50% zmiany toru, w zależności od odległości od maga).

Czary IV kunsztu Magów

Żywioł: Ziemia

1. *Rozluźnienie więzów*

modyfikator: -35%, czas: 6 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag może spowodować rozluźnienie więzów u siebie lub u kogoś innego w zasięgu wzroku. Ograniczenia: nie wpływa na więzy metalowe lub magiczne. Maksymalna odległośc rzucenia czaru to 3 metry.

2. *Zręczne ręce*

modyfikator: -15%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g) na daną osobę, jej umiejętności główne zależne od zręczności rąk podwajają się na czas 1k10 tur.

3. *Piaskowe ciało*

modyfikator: -25%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), ciało maga (wraz z ekwipunkiem) pokrywa się kilkumilimetrowej grubości warstwą piasku, który zwiększa jego *Ukrywanie się* w terenie piaszczystym (+50%) wśród kurzu etc. (+25%) oraz daje mu dodatkową osłonę (*Cios:* 1, *Strzał* -1). Czas działania czaru (1k3 x poziom maga) tur.

4. *Zwalczenie toksyny*

modyfikator: -10%, czas: 1 tura, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag może zneutralizować 1 szkodliwą substancję (lub 1 rodzaj trucizny) w ilości 1 porcji, znajdującą się w odległości do 1 metra od niego. Mag musi wiedzieć, gdzie znajduje się ta substancja.

Żywioł: Powietrze

1. *Rozpoznanie magii*

modyfikator: -20% czas: 3 tury koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m), mag dowiaduje się o rodzaju i wielkości magii zawartej w 1 konkretnym przedmiocie, w odległości do 2 metrów w polu widzenia.

2. *Przewidywanie*

modyfikator: -20%, czas: 1 tura, koszt: 3PC

Rzucony czar (m+s) pozwala przez 1k6 tur przewidywać ataki wroga. *WO* maga wzrasta o 3k2.

3. *Podmuch magii*

modyfikator: -25%, czas: 4 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag może z odległości do 10 m na wprost, zniszczyć podmuchem mocy każde (ale nie grubsze niż 25 cm) znajdujące się na wprost drewniane drzwi .

4. *Żabi skok*

modyfikator: -15%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s), mag może wykonać nadludzki skok na odległośc do 75 metrów. Przy lądowaniu mag testuje manewr jako trudny, a niepowodzenie oznacza (rzut 1k6);1-3: poobijanie, -1k4 W; 4-5: nic się nie stało; 6: złamanie kończyny (tabela 5.11 -1 „Lokacja ciosów").

Żywioł: Ogień

1. *Błyskawica*

modyfikator: -35%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), z ręki maga strzela błyskawica, zadająca (2k6 + poziom maga - osłony) ran. Mag musi sprawdzić *Cln*.

2. *Odporność na ogień*

modyfikator: -30%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czasu (m+s+g), maga spowija ognioodporna, niematerialna osłona, chroniąca przed każdym ogniem na okres (1k8 + poziom maga) tur.

3. *Smoczy ryk*

modyfikator: -40%, czas: 4 tury, koszt: 2PC



Po rzuceniu czaru (m+g), z ust maga wydobywa się straszny smoczy ryk i buchają płomienie. Wrogowie sprawdzają *Odporność psychiczną* z modyfikatorem -10, jeśli odeprą strach, ich *WAO* = -1k3, jeśli nie, *WAO* maleje o (1k3+3) na tyle tur, ile mag ma poziomów.

4. *Pan ognia*

modyfikator: -35%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag może dowolnie kształtować płomienie wydobywające się z naturalnego lub magicznego źródła. Może je powiększać, tłumić lub kształtować przez okres do (1k6 x poziom maga) tur. Uwaga: nie dotyczy ognia smoczego.

Żywioł: Woda

1. *Modlitwa*

modyfikator: -25%, czas: 6 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag może przez okres (1k3 x poziom maga) tur dodać 1k3 do każdego swojego rzutu obronnego.

2. *Wgląd przez ścianę*

modyfikator: -35%, czas: 5 tur, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag może przez okres 1 tury widzieć przez grube mury, skały itp. (grubość do 1,5 m). Jego spostrzeżenia, z powodu krótkiego czasu, nie mogą zawierać zbyt wielu szczegółów.

3. *Strach*

modyfikator: -30%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), ofiarę ogarnia strach i przez 2k6 tur myśli jedynie o ucieczce lub ukryciu się. Czar podlega odpieraniu. Rzucenie czaru na każdą dodatkową osobę, kosztuje 1PC i dodaje +1 do odparcia czaru (modyfikatory kumulują się).

4. *Skrzela*

modyfikator: -20%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru na dowolną Pc (s+g), może ona oddychać pod wodą jak ryba przez 1k20 minut. Podtrzymanie: 1k10 minut za 1PC.

Żywioł: Metal

1. *Telekineza średnia*

modyfikator: -15%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g), mag może siłą woli przesuwać metalowe przedmioty o wadze do 30 kg z prędkością 3 m/turę, przez okres do 7 tur. Jeżeli dotyczy to przedmiotu trzymanego przez Pc, to może ona przeciwdziałać (sprawdza *Si*). Podtrzymanie 1PC za 1 turę.

2. *Run szkody*

modyfikator: -35%, czas: 4 tury, koszt: 4PC

Rzucając czar (m+s) na broń niemagiczną, mag zwiększa jej szkodę o 1k6W. Czas trwania czaru wynosi (1k3 x poziom maga) ciosów, to znaczy trafionych ataków.

3. *Rozgrzanie metalu*

modyfikator: -25%, czas: 1 tura, koszt: 3PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s), mag może wzrokiem podnieść temperaturę każdego metalowego przedmiotu o 100 °C/1kg w ciągu 1tury. Czas rozgrzewania 2k6 tur, może zostać przedłużony o 1k6 tur za 1PC. Przedmiot nie może znajdować się dalej niż (1 x poziom maga) metrów

4. *Jasność*

modyfikator: -25%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Rzucając czar (m), mag może wywołać świecenie wybranych lub wszystkich metalowych przedmiotów w zasięgu 3 m. Światło ma zarówno barwę jak i intensywność zależną od woli rzucającego. Czas świecenia: 3k6 tur, może być przedłużony o 3k6 tur za 1PC.

Czary V kunsztu Magów

Żywioł: Ziemia

1. *Pająk*

modyfikator: -45%, czas: 2 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru na dowolną osobę (m+g), na okres (1k20 x 3) tur zyskuje ona dar chodzenia po ścianach i sufitach jak pająk. Podtrzymanie: 1k20 tur za 1PC.

2. *Darń spod nóg*

modyfikator: -45%, czas: 1 tura, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g) spod nóg wybranej postaci (lub grupy) wyskakuje cienka warstwa podłoża o powierzchni (1 x poziom maga) m^2. Chcąc utrzymać równowagę, postać testuje *Mn* (bardzo trudny), jeśli jej się nie powiedzie, przewraca się i traci 1k8 W. Czar (z oczywistych powodów) nie działa na podłoże metalowe.

3. *Kukła*

modyfikator: -25%, czas: 20 tur, koszt: 4PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s+g+kukiełka), między postacią a kukiełką zostaje nawiązana jedność cielesna. Nakłuwając kukiełkę (jeśli czar został nieodparty) mag zabiera 10% *Wytrzymałości* początkowej postaci, tzn. że z każdą wbitą igłą Pc traci 1/10 wytrzymałości na stałe. Igły mogą być wbijane co 8 godzin, wywołując potworny ból (test *Odporności fizycznej*). Po dziesiątej igle postać umiera. Uwaga: do sporządzenia kukiełki Mag musi użyć kawałka ciała postaci (np. włosy, paznokcie, kawałki skóry lub krew).

4. *Uderzenie jaźnią*

modyfikator: -30%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s) na Pc lub grupę postaci, mag atakuje ich psychikę. Osoby, które nie odparły czaru i nie sprawdziły *Odporności psychicznej* tracą tyle wytrzymałości, ile wyniosła różnica testu oporowego, i tracą przytomność na 1k10 minut. Osoby, które nie odparły czaru lecz zdały test *Odporność psychiczna* zostają na 1k3 tury oszołomione. Utracona wytrzymałość może zostać wyleczona jedynie samoredukcją lub magicznie.

Żywioł: Powietrze

1. *Księżycowe runy*

modyfikator: -25%, czas: 8 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s), mag przez 1k8 rund dostrzega księżycowe runy nawet w blasku dnia. Wydatkując dodatkowy 1PC, może pisać Księżycowe Runy palcem lub piórem.

2. *Powietrzny cios*

modyfikator: -45%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+g) na postać, otrzymuje ona nagłe uderzenie gęstym powietrzem i traci (3k6 - osłony) W, jak od młota. Zasięg: 30 metrów .

3. *Lasso*

modyfikator: -40%, czas: 2 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na Pc, mag sprawdza swoją *Cln*. Jeśli mu się powiedzie, Pc na okres 1k6 minut zostaje spętana magicznym lassem, którego koniec znajduje się w dłoni maga, a jego długość może być dowolnie regulowana od 0 do 100 metrów. Czar podlega odpieraniu.

4. *Rozproszenie czaru*

modyfikator: -20%, czas: 4 tury, koszt: 2PC

Czar może zostać rzucony (m+s+g) na Pc lub obszar. Jeżeli zostanie rzucony na obszar, w promieniu 10 metrów od rzucającego najbliższy czar zostanie rozproszony (nie uda się). Jeżeli zostanie rzucony na dowolną Pc, najbliższy czar rzucony na nią zostanie zneutralizowany. Rozproszeniu ulegają czary o poziomie mniejszym lub równym poziomowi maga. Czas trwania czaru wynosi 2k6 minut.

Żywioł: Ogień

1. *Błyskawica II*

modyfikator: -30%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), z ręki maga strzela błyskawica (sprawdzenie *Cln*), która zadaje (1k3 x poziom maga) obrażeń. Zasięg 100 metrów.

2. *Termokineza*

modyfikator: -35%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g) na Pc, gwałtownie rośnie temperatura jej osłon i za każdy 1 punkt osłony (*Cios*), traci ona 1 punkt *WAO* i 1k3W od oparzeń. Czar ulega odpieraniu.

3. *Ognisty sztylet*

modyfikator: -35%, czas: 6 tur, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na niemagiczną broń

krótką, pojawiają się na niej ogniste runy. Najbliższe 1k6 szkód zadanych tą bronią będzie dwa razy większe (z powodu ognia rany nie krwawią).

4. *Ogniste pęta*

modyfikator: -25%, czas: 3 tury, koszt 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na linę, rzemień lub inny przedmiot o ciężarze nie przekraczającym 0,5 kg, kumuluje się w nim moc żywiołu, która każdej osobie próbującej rozerwać lub zniszczyć przedmiot, zadaje 1k10 ran (ognistych). Czas trwania czaru: 3k6 godzin.

Żywioł: Woda

1. *Egzorcyzmy II*

modyfikator: -25%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) mag odpędza każdego ducha o *M* mniejszej od 16. Z duchami o większej mocy może podjąć walkę na *Moc*, dodając do swojej *Mocy* 1k6+2. Czas trwania: 1k8 tur.

2. *Ochronna moc*

modyfikator: -50%, czas: 4 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), funkcje życiowe maga otrzymują dodatkową ochronę mocy i jego rzuty *Odporność psychiczna* i *Odporność fizyczna* rosną o 1k6 na okres 2k6 minut.

3. *Hipnoza*

modyfikator: -55%, czas: 1 tura, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g), wzrok maga nabiera mocy hipnotyzującej i Pc o *Int* > 5 zaatakowana przez maga musi spróbować odeprzeć czar. Jeśli Pc nie odeprze czaru, zostaje zahipnotyzowana i przez okres 1k10 tur musi wykonywać (dokładnie) polecenia maga. Podtrzymanie czaru kosztuje 1PC za 1 turę. Czar pozwala zahipnotyzować 1 osobę (zwierzę). Przy próbach godzących w zdrowie zahipnotyzowanego, ma on prawo próbować przełamać rozkaz (test *Odporność psychiczna* z modyfikatorem -8).

4. *Skurcz mięśnia*

modyfikator: -40%, czas: 3 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag może wywołać (odpieranie czaru) u dowolnego żywego stworzenia skurcz wybranego mięśnia na okres 1k10 tur. Ograniczenia wynikają jedynie ze znajomości anatomii (biologia, medycyna). Zaatakowana Pc musi sprawdzić swój *Ból, oszołomienie*; jeśli test się nie udał, zaczyna wić się z bólu. Pomyślny test oznacza jedynie konsekwencje wynikające z naprężania mięśnia np. zgięta ręka, noga lub zamknięta szczęka.

Żywioł: Metal

1. *Strzała z dłoni*

modyfikator: -40%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), przedmiot (strzała lub bełt) umieszczony na dłoni maga wystrzeliwuje z siłą ciężkiej kuszy. Mag sprawdza swoją *Cln* jak przy strzelaniu.

2. *Szpila*

modyfikator: -60%, czas: 2 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m) mag może zadać swym wzrokiem jedno magiczne pchnięcie zadające 3k6 ran. Miejsce trafienia według tabeli 5.11-1 „Lokacje ciosów". Zasięg 15 m.

3. *Magnetyzm*

modyfikator: -45%, czas: 1 tura, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s) mag przez 1 turę może siłą woli (sprawdzenie *Int*), sterować strzałami tak, że każda trafia w cel (+10 *Cln*). Ilość strzał (bełtów) nie może przekroczyć poziomu maga. Mag musi widzieć cel oraz wystrzeliwany pocisk.

4. *Zatrzymanie pocisku*

modyfikator: -40%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g+s), mag znajdujący się w koncentracji (spr. *Opn*) może przez okres 1 tury zatrzymać wszystkie pociski przelatujące w odległości do (1 x poziom maga) metrów i masie do 1kg .

Czary VI kunsztu Magów

Żywioł: Ziemia

1. *Dusiołek*

modyfikator: -40%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g), mag siłą woli pozbawia Pc możliwości oddechu (test *Czary*). Mag musi widzieć Pc (do 100 m). Jeżeli czar nie został odparty, MG sprawdza (rzut 1k10) czy Pc była na wdechu (wynik 1-5) czy wydechu (wynik 6-9). Postać na wdechu może wytrzymać ok. 2 min. lecz jej parametry spadają: *Mn* -2, zwiększona trudność manewrów, ruch / 2. Postać na wydechu zaczyna się dusić po 3 turach tracąc 1k6W na turę. Dodatkowo: *Mn* -5, zwiększona trudność manewrów o dwa stopnie, ruch / 3. Czas działania czaru 1k6 tur, podtrzymanie (1k6 + poziom maga) tur za 1PC.

2. *Prace ziemne*

modyfikator: -40%, czas: 2 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag może wysiłkiem woli przemieszczać masy ziemi znajdujące się w jego polu widzenia do 50 m. Wydajność kopania 0,15 m^3 /turę, czas trwania: do 60 tur.

3. *Szum traw*

modyfikator: -55%, czas: 3 tury, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag może „rozmawiać" myślowo z rośliną, której dotyka. „Odpowiada" mu ona tylko na konkretne pytania, dotyczące świata zewnętrznego rośliny (zasięg do 10 m), sprzed maksymalnie 1 dnia.

4. *Przełamanie paraliżu*

modyfikator: -35%, czas: 4 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag przełamuje swój lub czyjś paraliż (w zasięgu wzroku do 100 m). Czar nie działa na paraliż wywołany czarem wyższego niż VI kunsztu.

Żywioł: Powietrze

1. *Przeskok*

modyfikator: -45%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), długość najbliższego skoku maga wydłuża się do maksymalnie 500 metrów. Mag przed skokiem określa odległość, na jaką pragnie skoczyć. Jeżeli pragnie skrócić skok, sprawdza *Moc* i w przypadku powodzenia hamuje. Niepowodzenie oznacza kontynuowanie skoku z prędkością 50 m/s i wszelkie tego konsekwencje.

2. *Rzucanie cienia*

modyfikator: -50%, czas: 4 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s) przez maga, w jego pobliżu pojawia się 1k4 jego replik. Wykonują one polecenia maga, wydane myślowo przez okres 1k20 tur i giną w wyniku kontaktu z każdą postacią. Są niematerialne, a poruszają się tak samo jak mag. Nie mają wpływu na materię tj. nie mogą walczyć, przenosić przedmiotów itp.

3. *Lewitacja lekka*

modyfikator: -30%, czas: 5 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag może unieść siebie lub kogoś (spr. *Czary*) na wysokość do 6 m pionowo i przesuwać w bok z prędkością 10 m/turę. Czas działania czaru 1k3 minut.

4. *Przywołanie ducha lekkiego*

modyfikator: -50%, czas: 10 tur, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) mag sprowadza do swego otoczenia ducha, z którym nawiązuje kontakt myślowy. Poziom *Mocy* ducha wynosi 3k6. Jeżeli duch ma *Moc* mniejszą niż mag, musi odpowiedzieć na pytania (10% szansy, że skłamie) lub wykonać niewielkie zadanie. Po 3 turach duch znika.

Żywioł: Ogień

1. *Kula ognia*

modyfikator: -35%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) z ręki maga wypada ziarno ognia, które po trafieniu w cel eksploduje ognistą kulą o promieniu 3 m. Każda Pc znajdująca się w zasięgu kuli otrzymuje (2k10 + poziom maga minus osłony) ran, postacie częściowo w zasięgu otrzymują 1k100 % obrażeń. Zasięg do 100 metrów, mag sprawdza *Cln* jak przy strzale.

2. *Ognista strzała*

modyfikator: -50%, czas: 1 tura, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) z ręki maga wylatuje ognista strzała. Jeśli mag sprawdzi *Celność* i strzała



(3k6) przebije pancerze (ewentualne), cel otrzymuje 1k20 ran od ognia. Zasięg 70 m.

3. *Płomienna dłoń*

modyfikator: -45%, czas: 4 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), dłoń maga przez 4 tury płonie intensywnym płomieniem (długość do 40 cm), nie czyniącym mu krzywdy. Płomień ma temperaturę ogniska, w walce zadaje dodatkowe 2k6 obrażeń. Podtrzymanie 1k4 tur za 1PC.

4. *Przepalenie więzów*

modyfikator: -25%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag siłą woli (spr. *Int*) może przepalić wszelkie, nawet magiczne więzy. Czar nie przetopi jednak więzów metalowych (np. łańcucha), a *Ogniste pęta* przepalając się zadają 2k8 obrażeń więzionemu.

Żywioł: Woda

1. *Powiększenie mocy*

modyfikator: -50%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s) na dowolną Pc, jej *Moc* rośnie o 1k6 pkt bez ograniczeń. Daje to wszelkie bonusy wynikające z *Mocy*, za wyjątkiem punktów czarów. Czas trwania 1k10 tur, podtrzymanie o 1k6 tur za 2PC.

2. *Niespokojna woda*

modyfikator: -35%, czas: 5 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag zyskuje możliwość kontrolowania stanu powierzchni wody (lub roztworów) przez okres 1k3 minut. Pozwala mu to wywołać (spr. *Int*) np. sztorm, wiry wodne lub prądy na powierzchni 15 x 15 m w zasięgu wzroku.

3. *Kula wody*

modyfikator: -45%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), spomiędzy złożonych nadgarstków wylatuje kula wody o średnicy 0,5 m, która z dużą prędkością uderza w wybrany cel (spr. *Cln*). Zasięg 30 metrów, szkoda: poziom maga x k3.

4. *Twarda woda*

modyfikator: -40%, czas: 6 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), woda (lub jej roztwór) w promieniu 3 metrów od maga staje się twarda i można po niej chodzić (bardzo duże napięcie powierzchniowe). Oczywiście, nie można się nią umyć, ani nie można jej pić. Czas działania (1k3 x poziom maga) tur. Czar nie pozwala na bieg i szybsze poruszanie, a strefa przesuwa się razem z magiem.

Żywioł: Metal

1. *Instalacja*

modyfikator: -60%, czas: 10 tur, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+przedmiot) na dowolny, metalowy przedmiot, jest on przygotowany do wklęcia weń jednego, dowolnego czaru. Wklęcie następuje po dwukrotnym rzuceniu czaru w przygotowany przedmiot (bez modyfikatorów za metal)

2. *Rozdzielenie*

modyfikator: -30%, czas: 5 tur, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na dowolny metalowy przedmiot znajdujący się w odległości nie większej niż 1 metr, następuje rozdzielenie się składników stopu i rozpad przedmiotu. Czas działania: 1 tura/ 0,25 kg wagi przedmiotu, za dodatkowy 1PC. Czar nie działa na magiczne przedmioty.

3. *Metalowe więzy*

modyfikator: -35%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g) na linę, sznur, rzemień czy materiał, zmieniają one swoją wytrzymałość i choć nie zmieniają swojego wyglądu, traktować je należy jak łańcuch, stalową linkę lub stalową siatkę. Ograniczenie 0,25 kg na poziom maga, czas trwania czaru 2k10 godzin, przedłużenie 1k10 godzin/ 2PC.

4. *Opaska*

modyfikator: -45%, czas: 2 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag może w polu widzenia umieścić opaskę ze stali, sprawdzając swoją *Cln* dokładność lokacji. Zasięg 25 m , średnica opaski do 2 m, zerwanie w wyniku działania *Si* + 1k20

> 40. Opaska pojawiając się może np. unieruchomić Pc. Wymogiem jest, by opaska nie miała mniejszej średnicy niż obiekt, który jest oplatany. Również później nie można zmniejszyć jej średnicy.

Czary VII kunsztu Magów

Żywioł: Ziemia

1. *Garść piachu*

modyfikator: -50%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s), w dłoni maga pojawia się magiczny piasek. Rzucony w Pc atakuje nerwy niszcząc ich połączenia, powodując paraliż i brak czucia. Trafiona Pc traci 1k10 W i testuje *Ból, oszołomienie*. Paraliż jest trwały. Mag może trzymać piach przez 3 tury (później traci on swoje właściwości), zasięg rzutu 3 metry, mag sprawdza tylko swoją *Celność*.

2. *Unieruchomienie*

modyfikator: -50%, czas: 3 tury, koszt: 6PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), ofiara zaczyna pokrywać się od stóp (lub części ciała dotykającej ziemi lub skały) warstwą skały, która uniemożliwia dalsze ruchy. Ofiara wykonuje rzuty oporowe *Czary* w następujący sposób:

nogi – pierwszy rzut,
korpus – drugi rzut,
ręce – trzeci rzut,
głowa – czwarty rzut (lub w innej kolejności, decyduje MG).

Pierwsze odparcie czaru zatrzymuje jego dalsze działanie, nie cofając poprzednich efektów. Efekty skamienienia rozpatruje MG

3. *Zerwanie więzów*

modyfikator: -55%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag może siłą woli (spr. *Int*) zerwać dotykane lub obserwowane więzy, zasięg do 10 metrów. Czar zrywa wszelkie więzy (nawet łańcuchy), także magiczne.

4. *Paraliż*

modyfikator: -60%, czas: 2 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+g) na postacie wybrane przez maga, muszą one spróbować odeprzeć czar. Tych, którym się to nie udało, ogarnia paraliż na czas (1k10 x poziom maga) tur. Podtrzymanie czaru 1k6 tur za 1PC, zasięg 20 metrów w polu widzenia, ilość ofiar: (poziom maga -3).

Żywioł: Powietrze

1. *Taran*

modyfikator: -70%, czas: 12 tur, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag wyzwala z siebie energię magiczną w postaci potężnego strumienia powietrza, który na przestrzeni 20 metrów przewraca ludzi (*Zr* -10), oraz wyważa drzwi i bramy (nie pancerne).

2. *Ciało astralne*

modyfikator: -60%, czas: 6 tur, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) mag zapada w letarg i uwalnia swoją duszę z ciała. Jego (niewidoczne) ciało astralne może penetrować otoczenie, z prędkością 100 m/turę. Może rzucać czary (nie wymagające słów) lub walczyć na takich samych zasadach, jak duch. Wracając do ciała musi sprawdzić *Moc*. Za każdą nieudaną próbę, mag traci 1k10W.

3. *Strefa dobra*

modyfikator: -60%, czas: 4 tury ,koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), wokół maga (promień w metrach równy poziomowi maga) rozpościera się magiczna sfera dobra, której nie może pokonać żaden stwór mroku. Czas trwania: nie dłużej niż 20 tur. Za każdą turę powyżej 10, mag traci 1k6 W.

4. *Bariera*

modyfikator: -50%, czas: 6 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), wokół wybranej postaci pojawia się magiczna bariera o poziomie równym poziomowi maga. Ogranicza ona możliwości poruszania się. Postać pragnąca ją pokonać, musi sprawdzić swoje *Czary* z modyfikatorem za kunszt czaru, dopiero udany test pozwala przekroczyć barierę. Czas trwania czaru 1k20 tur, podtrzymanie 1k10 tur/1PC. Zasięg 20 metrów w polu widzenia.



Żywioł: Ogień

1. *Ściana ognia*

modyfikator: -60%, czas: 4 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) w miejscu wskazanym przez maga (ale nie dalej niż 20 m) pojawia się ognista ściana grubości ok. 1 m, wysokości do 3 m i szerokości do 5 m. Czas trwania czaru: (poziom maga x 2) tury. Postać, która przejdzie (lub przebiegnie) przez ścianę otrzymuje 4k20 ran od ognia. Postać, która biegła lub frunęła w kierunku pojawiającej się nagle ściany, otrzymuje od 0 do 4k20 ran, w zależności od sprawdzonych *Mn* i okoliczności (decyduje MG).

2. *Ognisty run*

modyfikator: -65%, czas: 5 tur, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s), następne napisane przez maga słowo, staje się formułą samozapłonu. Pierwsza osoba, która je zrozumie (przeczyta w myślach), zostanie ogarnięta gwałtownym płomieniem palącego się ciała i otrzymuje od 1k6 do 10k6 ran od ognia (w zależności od rodzaju i ilości ubrania). Ten zaś, który przeczyta je na głos, spowoduje dodatkowo zapalenie się wszelkich materiałów palnych w promieniu 3 metrów, efekt j.w. oraz pożar, rozpatrywany w zależności od okoliczności.

3. *Stopienie metalu*

modyfikator: -55%, czas: 6 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), mag może siłą woli stopić lub przepalić kawałek metalu w ilości do 0,2 kg na poziom. Mag może „przetrzymywać" czar przez 2 tury, a wyzwala się go momentalnie po dotknięciu przedmiotu. Czar nie obejmuje swym działaniem metali magicznych.

Żywioł: Woda

1. *Niewidzialność*

modyfikator: -65%, czas: 6 tur, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na Pc lub przedmiot, staje się ona niewidzialna (przenika przez nią światło). W konsekwencji, taką Pc (rzecz) można dotknąć, usłyszeć lub poczuć jej zapach, lecz nie można jej zobaczyć. Czas trwania czaru (1k6 x poziom maga) minut, przedłużenie 1k10 minut. za 2PC. Osoba, która dotknęła „niewidzialnego" (lub została dotknięta) zaczyna go widzieć.

2. *Wykrycie kłamstwa*

modyfikator: -50%, czas: 1 tura, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g) mag automatycznie wykrywa kłamstwo wypowiedziane przez rozmówcę. Czas trwania czaru: (poziom maga x 10) tur.

3. *Lód*

modyfikator: -50%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s) mag może siłą woli zamienić w lód 1 m^3 wody/turę koncentracji (sprawdzenie *Int*). Zasięg 10 metrów, czas trwania 3 tury. Przedłużenie czaru 1 tura za 2PC.

Żywioł: Metal

1. *Run szkody*

modyfikator: -70%, czas: 7 tur, koszt: 7PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na broń ostrą, jej szkoda rośnie o 1 w wyniku magicznej ostrości ostrza. Każdy dodatkowy czar *Run szkody* powyżej jednego rzucany jest z dodatkowymi utrudnieniami: -15% *BWRC* oraz zakres *Przedawkowania Mocy* rośnie o 5.

2. *Strefa zniszczenia*

modyfikator: -60%, czas: 1 tura, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g), mag może zniszczyć (rozsypać) każdą metalową rzecz, znajdującą się w jego polu widzenia, w odległości do (poziom maga x 10) m i o wadze do 5 kg. Jeżeli przedmiot posiada *Run całości*, neutralizuje on działanie czaru. Nie działa także na przedmioty magiczne.

3. *Telekineza*

modyfikator: -65%, czas: 4 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+g+s), mag może przemieszczać przedmioty o masie do 300 kg z prędkością 10 m/turę. Jeżeli czar rzucony jest na Pc przeciwstawiającą się woli maga, odpiera ona czar. Czas trwania czaru (poziom maga x 2) tur. Podtrzymanie 1k10 tur za 2PC.

Czary VIII kunsztu Magów

Żywioł: Ziemia

1. *Wyłom*

modyfikator: -55%, czas: 8 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag dotknięciem ręki powoduje rozpadnięcie się muru lub skały w promieniu 0,5 m.

2. *Przenikanie*

modyfikator. -40%, czas: 5 tur, koszt 4 PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) mag może przenikać kamienne ściany o grubości do 1 m przez czas (poziom maga / 2) tur. Podtrzymanie 1tura za 3 PC. Ruch zmniejszony o połowę.

3. *Lotne piaski*

modyfikator: -55%, czas: 3 tury, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+g) mag zamienia wybrany obszar ziemi lub skały w lotne piaski, które po 4 turach przybierają pierwotną postać (okrąg o promieniu 5m). Zasięg 50 metrów w polu widzenia. Ucieczka z lotnych piasków to manewr bardzo trudny.

Żywioł: Powietrze

1. *Iluzja strachu*

modyfikator: -55%, czas: 8 tur, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag kreuje iluzję straszliwego demona, którą steruje myślowo. Mag, znajdując się w transie medytacji (test *Medytacja*), może poprzez iluzję widzieć i słyszeć. Każda Pc, która widzi demona, sprawdza swoją cechę *Odporność psychiczna* na normalnych zasadach. Pc która otrzymuje rany w wyniku walki z iluzją, próbuje odeprzeć czar, nieudany test oznacza otrzymanie normalnych obrażeń. Iluzja porusza się i walczy z parametrami maga, zadawana szkoda wynosi 2k10. Czas trwania czaru (1k3 x poziom maga) tur.

2. *Teleportacja*

modyfikator: -65%, czas: 2 tury, koszt: 6PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag może przenieść się dzięki teleportacji do dowolnego miejsca w zasięgu wzroku. Wraz z nim przenosi się jego ekwipunek, o ile nie przekracza wagi: (poziom maga x 2) kg. Czar losowo pozostawi zbyt ciężkie przedmioty.

3. *Powietrzna kula*

modyfikator: -60%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g), mag „formuje" powietrzny pocisk wielkości od 5 cm do 1,5 m średnicy i trzyma go przed sobą na dłoniach. Wybrawszy cel, mag dmuchnięciem wysyła pocisk, zmieniając *Celność* i *szkodę* według następujących parametrów.

Tabela 4. 14 -1 „Powietrzna kula"

POCISK (średnica)	0,05 m	0,3 m	0,7 m	1,1 m	1,5 m
SZKODA	3k20	5k10	2k20	3k10	1k20
DO TRAFIENIA	-8	-5	-2	0	2

Zasięg 30 m, czas przetrzymywania pocisku:do 4 tur.

Żywioł: Ogień

1. *Kula ognia II*

modyfikator: -50%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g+s), mag kieruje na wybrany cel energię magiczną, która wyzwala się w postaci 5 m ognistego wybuchu, zadając 3k20 ran od ognia; osoby (postacie) częściowo ogarnięte kulą, otrzymują 1k20 ran. Czar podlega odpieraniu. Zasięg 50 m.

2. *Błyskawica*

modyfikator: -60%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g), z dłoni maga strzela błyskawica, która trafiając zadaje ranę punktową o wielkości (3k10 + poziom Maga). Mag sprawdza *Cln*. Zasięg 200 m.

3. *Ognisty podmuch*

modyfikator: -65%, czas: 2 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), z dłoni maga zaczyna wypływać ognista moc, która wysusza wszelkie postacie i przedmioty, lub zapala łatwopalne materiały w odległości do (poziom maga x 5) m. Ognisty



strumień wypływa spomiędzy dłoni maga i ma szerokość odległości między nimi. Jeśli magowi uda się utrzymać smugę ognia na celu przez (1k3 x 10) tur (sprawdzamy *Opn* co 3 tury), staje się on łatwopalny. Żywa Pc musi sprawdzić cechę *Odporność fizyczna*, jeśli test będzie nieudany, Pc umiera, pozytywny test oznacza całkowitą utratę wytrzymałości (Wt = 0). Pc która choć przez chwilę (turę) była w zasięgu strumienia, traci (1k6 x ilość tur) W. Czar podlega odpieraniu.

Żywioł: Woda

1. *Wodny sługa*

modyfikator: -70%, czas: 6 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g+woda), mag formuje z wody istotę, która przez (1k10 + poziom maga) tur będzie mu posłuszna. Jest to żywiołak niskiego poziomu, którego cechy znaleźć można w „Bestiariuszu" (rozdz. 7.1)..

2. *Wodny cios*

modyfikator: -55%, czas: 10 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s+g), mag może skierować dużą ilość wody w postaci słupa na przeciwnika. Ciecz z wielką siłą uderza w postacie, wywracając je; próba utrzymania się na nogach, to manewr bardzo trudny (modyfikator -20%). Każdy, kto przewróci się, sprawdza ogłuszenie i *Odporność fizyczną*, niepowodzenie tego testu oznacza utratę (1k8 x 1k8) W. Zasięg działania czaru: 20 metrów. Warunek zadziałania czaru: zbiornik wodny w odległości do 500 m.

3. *Przekształcenie*

modyfikator: -70%, czas: 4 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s+g), mag siłą woli może uformować swoją lub cudzą kończynę w dowolny kształt na czas 1k20 minut. Skutki przekształcenia rozpatruje MG. Zasięg 20 m, podtrzymanie 1k6 minut za 2PC. Czar podlega odpieraniu.

Żywioł: Metal

1. *Metal*

modyfikator: -55%, czas: 5 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+g), mag może stworzyć w odległości do 3 metrów od siebie grudkę metalu nieszlachetnego w ilości (10 x poziom maga) gramów. Miejsce musi być wolne i znajdować się w zasięgu wzroku.

2. *Struktura*

modyfikator: -65%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mag może dotknięciem zmienić stan fizyczny niemagicznego metalu w ilości (0,5 x poziom maga) kg. Mag może opóźnić zadziałanie czaru przez (1 x poziom maga) tur i uwolnić go w dowolnym momencie.

Czary IX kunsztu Magów

Żywioł: Ziemia

1. *Golem*

modyfikator: -75%, czas: 10 tur, koszt: 7PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g+kukła), mag na korpusie kukły kreśli palcem runiczne zaklęcie (test runy), które pojawiając się na powierzchni kukły powoduje ożywienie stwora, posłusznego swemu stwórcy przez (1k20 x poziom maga) minut. Parametry golema – patrz „Bestiariusz" (rozdz. 7.1).

2. *Polimorfia*

modyfikator: -90%, czas: 15 tur, koszt: 10PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag zamienia swoje ciało na dowolne mu znane (biologia itp.). Mag zachowuje swoje cechy psychiczne posiadając jednocześnie wszelkie cechy fizyczne nowej postaci. Czas trwania czaru 1k20 minut, podtrzymanie 1k10 min. za 2PC. Za każde podtrzymywanie *Opn* maga maleje o 1. Aby powrócić do swojej postaci mag musi sprawdzić *Opn* oraz *Czary*. Jeśli mu się to nie uda, pozostaje w nowej postaci na następne 1k10 minut i automatycznie traci 2 PC i 1 pkt *Opn*. W przypadku utraty wszystkich PC *Moc* maga maleje o 2 za każdy następny okres 1k10 minut. Gdy jego *Moc* spadnie do 0 to zamienia się on w normalnego przedstawiciela gatunku, w który się wcielił. Jeśli magowi uda się odzyskać swoje ciało mimo utraty *Mocy*, odzyska ją w tempie +1 pkt dzień.

Żywioł: Powietrze

1. *Księżycowy egzorcyzm*

modyfikator: -85%, czas: 5 tur, koszt: 6PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), wszystkie duchy o mocy mniejszej niż 21 zostają unicestwione w promieniu (10 x poziom maga) m od rzucającego egzorcyzm. Duchy o mocy większej niż 20 zostają odpędzone, a jeśli nie mogą opuścić tego miejsca, zostają „sparaliżowane" i nie mogą podjąć akcji przeciw magowi. Czar podlega odpieraniu w przypadku „unicestwiania", sprawdzenie *Czarów* powoduje odpędzenie itd.

2. *Zniszczenie magii*

modyfikator: -90%, czas: 7 tur, koszt: 9PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag wskazuje obiekt:

– postać – jeśli ofiara nie odeprze czaru, dla każdego posiadanego magicznego przedmiotu rzuca 1k10, wynik 8-0 oznacza, że magia przedmiotu została zniszczona,

– obszar (30 metrów od wybranego wzrokowo miejsca) staje się antymagiczny (nie działa tu żadna magia) na okres (2k6 x poziom maga) tur.

– działający lub tworzony czar (nie związany z postacią) zostaje zneutralizowany,

Potężniejsze przedmioty magiczne mają prawo próbować odeprzeć czar swoją *Mocą* – wykonują rzut obronny *Czary* (wg uznania MG).

Żywioł: Ogień

1. *Żywiołak*

modyfikator: -95%, czas: 6 tur, koszt: 14PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g+ogień) na siebie, mag przeistacza się w ognistą istotę – żywiołaka na okres 1k3 minut. Przez ten czas jest istotą magiczną chaosu o *Mocy* własnej i cechach żywiołaka ognia (wg. „Bestiariusza", rozdz. 7.1). Za każde 6 tur przemiany, odporność maga na czary żywiołu wody maleje o 2 pkt (na 1k10 dni).

2. *Antyogień*

modyfikator: -85%, czas: 5 tur, koszt: 12PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g+popiół) na pojemnik z popiołem, mag otrzymuje magiczny antyogień, który powoduje odwrócenie procesu spalania, jeżeli są zachowane wszystkie stałe elementy spalonego przedmiotu, może nastąpić jego odrodzenie z popiołu. Czar rzucony na płomienie powoduje ich stłumienie.

Żywioł: Woda

1. *Silna jaźń*

modyfikator: -80%, czas: 5 tur, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s), przez (1k10 + poziom maga) tur, mag staje się odporny na wszelkie czary jaźniowe o kunszcie mniejszym niż kunszt maga.

2. *Jasnowidzenie*

modyfikator: -90%, czas: 10 tur, koszt: 8PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mag poprzez głęboką medytację (spr. medytacja) wprowadza się w stan jasnowidzenia. Przez okres 2k3 tur może ujrzeć wybrany przez siebie (spr. *Int*) fragment rzeczywistości dotyczący osoby, rzeczy lub miejsca. Za trans mag traci 1k6 W życiowej, do odzyskania magią lub samoredukcją. Nie obejmuje innych planów.

3. *Przestrzenny bąbel*

modyfikator: -85%, czas: 7 tur, koszt: 6PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), w pobliżu maga (do 5 m) pojawia się kula o średnicy 0,5 m która jest wejściem do pozaprzestrzennego pomieszczenia. Kula jest niewidoczna dla innych osób i pojawia się w miejscu wybranym przez maga. Siłą woli mag może spowodować, że przedmiot lub Pc która styka się w jakikolwiek sposób z wytworzoną strefą, zostaje „przerzucona" w inny wymiar, do pomieszczenia o wielkości 3 m x 3 m x 3 m. Pomieszczenie opuścić można tylko za zgodą maga (jest on panem wytworzonego przejścia) lub po upływie czasu działania czaru.

Czas działania: (1k6 x poziom maga) godzin. Po tym czasie wszystkie osoby i rzeczy pojawiają się automatycznie w miejscu „wejścia". Długie przebywanie w bąblu rozpatruje MG (człowiek zużywa



1 m^3 powietrza na 1 godzinę normalnej aktywności, sen zmniejsza zapotrzebowanie na tlen o ok.70%).

Żywioł: Metal

1. *Run całości*

modyfikator: -85%, czas: 6 tur, koszt: 7PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na dowolny, jednorodny przedmiot, wykonany z ciała stałego o masie do 15kg, mag palcem kreśli nad nim w ciągu 3 tur run całości. Jeżeli zostanie prawidłowo wykonany (sprawdzamy *Runy*), pojawia się na przedmiocie. Run całości daje przedmiotowi 3-krotną wytrzymałość fizyczną na zniszczenie.

2. *Wielki Run Zniszczenia*

modyfikator: -95%, czas: 10 tur, koszt: 12PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na dowolną broń (lub pocisk), mag wykreśla nad nią run zniszczenia (spr. *Runy*). Jeśli zaklęcie i pismo zostało wykonane prawidłowo, na broni pojawia się *Wielki Run Zniszczenia*. Każdy atak taką bronią, który trafia w cel, powoduje zniszczenie jego struktury (zniszczenie pancerza, odcięcie kończyny, zniszczenie broni itd.). Jeśli broń trafi na przedmiot zabezpieczony *Runem Całości*, następuje zniszczenie tego runu, dopiero następne trafienie niszczy strukturę fizyczną. Potężne przedmioty magiczne mogą (decyduje MG) odpierać czar swoją mocą.

Czary X kunsztu Magów

Żywioł: każdy (jak maga)

1. *Czar Śmierci*

modyfikator: -100%, czas: 2 tury, koszt: 15PC

Po rzuceniu czaru (m+g) na Pc znajdującą się w zasięgu wzroku maga, musi ona spróbować odeprzeć czar. Jeśli czar nie został odparty, Pc umiera natychmiast od szkody zadanej przez określony żywioł. Najczęściej nie może zostać wskrzeszona bez klonowania.

Żywioł: Powietrze

2. *Odbicie*

modyfikator: -110%, czas: 1 tura, koszt: 13PC

Czar rzucany w trakcie ataku magią (m+g), powoduje odbicie czaru i skierowanie go na napastnika. Aby mag mógł wyczuć czar rzucany myślowo, musi sprawdzić swoją *Moc*. Magowie rzucający zaklęcia w tej samej turze obliczają swoją *In* na normalnych zasadach, z tym że czar *Odbicie* ma modyfikator +5 do *In* .

Czary I kunsztu Mnichów

Żywioł: Ziemia

1. *Samokontrola*

modyfikator: -10%, czas: 3 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mnich zyskuje możliwość regulacji tętna, oddechu oraz pracy mięśni w efekcie czego jego *Zr*, *Cln* oraz *Opn* rosną o 1k3, max 18/99. Czas trwania czaru (1k3 x poziom mnicha) tur, przedłużenie o 1k3 tur za 1PC.

2. *Szybki bieg*

modyfikator: -20%, czas: 4 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s), ruch mnicha wzrasta o 1k10 m/turę przez (1k6 x poziom mnicha) minut. Mimo szybszego poruszania się, Pc nie męczy się bardziej niż zwykle. Przedłużenie czaru 1k6 minut za 1PC.

Żywioł: Woda

1.. *Empatia*

modyfikator: 0%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Rzucając czar (m+s) na zwierzę lub Pc (podlega odpieraniu), mnich poznaje jej intencje. Czas działania 1 tura, zasięg (poziom mnicha x 5) m.

2. *Wykrycie życia*

modyfikator: -05%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m), mnich przez 5 tur wykrywa każdą żywą istotę w promieniu (poziom mnicha x 5) metrów.

Czary II kunsztu Mnichów

Żywioł: Ziemia

1. *Widzenie w ciemnościach*

modyfikator: -05%, czas: 3 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s), mnich widzi w ciemnościach tak samo jak w dzień, czas trwania (1k10 x poziom mnicha) tur.

Żywioł: Woda

1. *Egzorcyzm*

modyfikator: -10%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu tego czaru (m+s+g), mnich odpędza każdego ducha o *Mocy* mniejszej niż 14, a z innym może stoczyć walkę na *Moc* z bonusem +2 do *Mocy*.

2. *Wykrycie odmieńców*

modyfikator: -20%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g) mnich, przez okres 1k10 tur, dostrzega wokół odmieńców czerwoną aurę.

Żywioł: Powietrze

1. *Ciche kroki*

modyfikator: -10%, czas: 5 tur, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mnich porusza się jak cień przez 1k10 minut. Jego *Skradanie się* rośnie o 80%. Podtrzymanie czaru o 1k6 minut kosztuje 1PC.

2. *Obecność*

modyfikator: -15%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mnich dostrzega przez (1k6 x poziom mnicha) tur istoty niematerialne jako widmowe zarysy postaci. Podtrzymanie 1k6 tur za 1PC.

Czary III kunsztu Mnichów

Żywioł: Metal

1. *Runy*

modyfikator: -15%, czas: 6 tur, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na normalną broń, pojawiają się na niej księżycowe runy, i broń ta może zadać (1 x poziom mnicha) szkód stworom mroku.

Żywioł: Ziemia

1. *Oczyszczenie ran*

modyfikator: -10%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mnich dotykając ran oczyszcza je z trucizn i śluzu odmieńców, oraz powstrzymuje 1 pkr. Czar działa do 10 tur od momentu otrzymania pierwszej rany.

2. *Wyostrzenie słuchu*

modyfikator: -15%, czas: 6 tur, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s) mnich potrafi usłyszeć bicie serca drugiej osoby z odległości 5 m, jej zmysł słuchu = 25. Czas trwania (1k3 x poziom mnicha) minut, przedłużenie o 1k6 min za 1PC.

Żywioł: Powietrze

1. *Wykrycie magii*

modyfikator: -10%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), mnich może wykryć obecność magicznych przedmiotów. Jeżeli w odległości do (1 x poziom mnicha) m znajdzie się przedmiot magiczny o którym on nie wie, w umyśle mnicha powstanie jego obraz. Czas trwania 1k3 tur.

2. Roślina

modyfikator: -15%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g), mnich upodabnia się zewnętrznie do otaczającej go roślinności lub samotnego drzewa (+50% do 75% *Ukrywania się*). Czas trwania (1k10 x poziom mnicha) tur.

Żywioł: Woda

1. Blokada umysłu

modyfikator: -05%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), umysł mnicha staje się odporny na czary jaźniowe. Odporność *Czary* rośnie o poziom mnicha przez 1k10 minut.

Czary IV kunsztu Mnichów

Żywioł: Powietrze

1. *Zniszczenie iluzji*

modyfikator: -30%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s), zniszczeniu ulega każda iluzja o kunszcie mniejszym niż kunszt mnicha w promieniu 5 m.

2. *Znak ochronny*

modyfikator: -25%, czas: 1 tura, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g), *Odporność psychiczna* mnicha rośnie o 2k6 na czas (1k3 x poziom mnicha) minut. Podtrzymanie 1k3 minut za 2PC.

Żywioł: Ziemia

1. *Zręczność*

Ziemia modyfikator: -35% czas: 3 tury koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) *Zr* mnicha rośnie o 1k6 punktów na okres (1k3 x poziom mnicha) tur. Za każdą turę nadzręczności, mnich płaci utratą 1k4W, leczone za pomocą magii lub samoredukcji. Czar można przerwać w dowolnym momencie. Podtrzymanie 1k6 tur za 3PC.

Żywioł: Woda

1. *Przekleństwo*

modyfikator: -20%, czas: 4 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na dowolną Pc, którą mnich widzi (lub ma należący do niej przedmiot lub kawałek jej ciała), staje się ona „przeklętą" i na jej ciele pojawiają się stygmaty lekkie, np. przebarwienia skóry, charczący głos, szczecina, smrodliwe wydzieliny, bielmo (-Zm), wypadające włosy itd. Czar podlega odpieraniu.

2. *Egzorcyzm II*

modyfikator: -30%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s), wszystkie duchy w promieniu (poziom mnicha x 5) m o *Mocy* mniejszej niż 16 uciekają; z pozostałymi mnich może podjąć walkę na *Moc* z bonusem 1k6+1 do *Mocy* na okres najbliższej walki.

Czary V kunsztu Mnichów

Żywioł: Woda

1. *Hipnoza*

modyfikator: -40%, czas: 2 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s), wzrok mnicha staje się hipnotyzujący i każda Pc, która w ciągu najbliższych (2 x poziom mnicha) tur spojrzy w jego oczy, musi odeprzeć czar. Jeśli jej się to nie powiedzie, traci na (1k4 x poziom mnicha) tur własną wolę i jest posłuszna hipnotyzującemu. Posłuszeństwo jest ograniczone, tzn. aby przeciwstawić się werbalnemu poleceniu, musi sprawdzić *Int* z modyfikatorem – poziom mnicha.

2. *Powiększenie mocy*

modyfikator: -45%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), *Moc* mnicha rośnie o 1k6 pkt (nawet ponad 18/99) na okres 1k6 tur, wraz ze wszystkimi tego konsekwencjami. Podtrzymanie +1k3 tur za 4PC.

3. *Poruszanie po drzewach*

modyfikator: -45%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mnich może przez 2k3 minut chodzić i biegać po gałęziach (nawet pionowych) drzew, o ile go utrzymają.

Żywioł: Powietrze

1. *Niewidzialność częściowa*

modyfikator: -50%, czas: 4 tury, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), postać mnicha staje się półprzezroczysta na okres (1k4 x poziom mnicha) tur i jest zauważalna w zależności od okoliczności:

- w słońcu: +5 *WAO*, +33% *Skradanie się* i *Ukrywanie się*, +1 *In*
- pochmurne niebo: +8 WAO, +50% *Skradanie się* i *Ukrywanie się*,+3 *In*
- mrok: + 10 WAO, +75% *Skradanie się* i *Ukrywanie się*, +7 *In*
- ciemność: + 12 WAO, +99% *Skradanie się* i *Ukrywanie się*, +10 *In*

2. *Magiczne pociski*

modyfikator: -40%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), z dłoni mnicha strzelają magiczne pociski, zabierające 1k6W za 1 pocisk,

w liczbie (poziom mnicha / 2) + 1 sztuk. Osoba, w której stronę są skierowane, sprawdza *Czary*.

Czary VI kunsztu Mnichów

Żywioł: Powietrze

1. *Lustrzane odbicia*

modyfikator: -50%, czas: 3 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), w pobliżu mnicha pojawia się 1k6 jego replik (niekoniecznie koncentrycznie), które powtarzają jego ruchy (jak cień) przez okres 1 minuty. Wytrzymałość fizyczna repliki = 1W; odporność na czary taka sama, jaką ma Pc. Nie wywierają wpływu na świat materialny.

Żywioł: Ziemia

1. *Przyspieszenie wzrostu*

modyfikator: -45%, czas: 10 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na roślinę (lub ziarno), mnich powoduje przyspieszenie tempa jej wzrostu x 50 przez okres 1 doby. Podtrzymanie: 1 doba za 3PC. 1 doba wzrostu zabiera mnichowi 1k6W, leczone magicznie lub samoredukcją.

Żywioł: Woda

1. *Wykrycie przekleństwa*

modyfikator: -50%, czas: 5 tur, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na Pc, mnich dowiaduje się czy jest ona przeklęta i jakiego rodzaju jest to przekleństwo.

2. *Modlitwa*

modyfikator: -60%, czas: 5 tur, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s), mnich zyskuje bonus +5 do najbliższej modlitwy. Ograniczenie: 1 czar na 1 Modlitwę.

Żywioł: Ogień

1.*Świetlisty piorun*

modyfikator: -55%, czas: 2 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+g), z symbolu boga strzela świetlisty piorun, który razi cel (czar podlega odpieraniu), zadając szkodę w zależności od charakteru Pc.

Tabela 4.14 -2 „Świetlisty piorun"

	bogowie dobra	bogowie neutralni	bogowie zła
dobry	2k6 W	2k8 W	2k20 W
neutralny	2k8 W	2k4 W	2k10 W
zły	2k10 W	2k10 W	2k12 W
ciemność	2k12 W	2k8 W	2k12 W
mrok	2k20 W	2k20 W	3k8 W
chaos	3k6 W	3k6 W	2k8 W

Czary VII kunsztu Mnichów

Żywioł: Woda

1. *Przywołanie ducha*

modyfikator: -65%, czas: 5 tur, koszt: 7PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mnich przywołuje do siebie ducha o mocy 3k6 (66%, że jest w pobliżu + modyfikatory MG), jeżeli ma on *Moc* mniejszą od mocy mnicha, musi przez 1k3 tur być posłuszny. (rzut 1k100, 01-05 duch będzie złośliwy, 98-100 nadgorliwy).

2. *Widzenie niewidzialności*

modyfikator: -55%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mnich przez (1k3 x poziom mnicha) tur widzi zarysy wszystkich Pc i przedmiotów niewidzialnych.

3. *Telekineza*

modyfikator: -60%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), mnich może siłą woli przesuwać, przenosić itd. przedmioty o masie do 25 kg z prędkością do 2 m/turę. Czas trwania do 3k10 tur, za każdą turę mnich traci 1k3 W.

4. *Strefa sanktuarium*

modyfikator: -60%, czas: 4 tury, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) mnich unosi dłonie

i wokół roztacza się strefa sanktuarium wyznawanego Innego, której nie może przekroczyć żadna istota o różnym od niego charakterze. Czar trwa, póki mnich unosi dłonie, lecz nie dłużej niż (1k2 x poziom mnicha) tur, za każdą turę mnich traci 1k3W życiowej. Podtrzymanie 1k4 tur za 2PC.

Żywioł: Powietrze

1. Zniszczenie czaru

modyfikator: -55%, czas: 2 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na siebie, mnich zostaje otoczony ochroną magiczną, która z szansą (kunszt mnicha x 10%), neutralizuje każdy 1 czar na niego rzucony. Ochrona obejmuje tyle poziomów magii, ile ma mnich i jest pomniejszona o poziom czaru atakującego. Mnicha może chronić tylko 1 taki czar i tylko od czarów jego kunsztu.

Czary VIII kunsztu Mnichów

Żywioł: Woda

1. *Odporność*

modyfikator: -60%, czas: 3 tury, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), odporność mnicha na wszelkie cechy specjalne potworów rośnie o 10 (*Czary, Odporność psychiczna, Odporność fizyczna*), na czas (1k10 x poziom mnicha) tur.

2. *Przekleństwo II*

modyfikator: -65%, czas: 10 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na dowolną Pc, musi ona odpierać czar. Jeśli jej się nie powiedzie, to w ciągu 1k6 dni wykształca się jej jedna ułomność (patrz rozdz. 2.16 – rzut 1k100). Aby rzucić przekleństwa, mnich musi dotknąć ofiary, lub posiadać kawałek jej ciała.

Żywioł: Metal

1. *Runy II*

modyfikator: -70%, czas: 5 tur, koszt: 7PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mnich może palcem „wyrysować" na broni runy (test *Runy*), które utrwalalą się i przez 2k12 dni broń taka zadaje Stworom Mroku *szkodę* powiększoną o 5.

Żywioł: Powietrze

1. *Teleportacja*

modyfikator: -65%, czas: 2 tury, koszt: 8PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mnich teleportuje swoje ciało wraz z ekwipunkiem osobistym w wybranym kierunku, w widoczne miejsce, lub na wybraną odległość. Zasięg maksymalny 200 metrów. Ciężar ekwipunku nie może przekroczyć (poziom mnicha x 5) kg.

2. *Zdjęcie przekleństwa*

modyfikator: -70%, czas: 5 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), mnich staje się „przedłużeniem" boskiej mocy i może dotknięciem uwolnić jedną Pc od przekleństwa (dowolnego), z wyjątkiem przekleństw rzuconych przez Nadistoty Innego o różnym od mnicha charakterze. Mnich traci 3k6 W, odzyskiwanej samoredukcją lub magicznie. Jeżeli przekleństwo było pochodzenia boskiego, mnich musi jeszcze sprawdzić swoją *Odporność psychiczną*, nieudany test oznacza utratę 1 pkt *Opanowania* (*Opn* -1).

Czary IX kunsztu Mnichów

Żywioł: Powietrze

1. *Księżycowa Aura*

modyfikator: -80%, czas: 1 tura, koszt: 10PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na siebie, mnich może walczyć wręcz ze stworem mroku, zadając mu podwójną *szkodę* przez okres (1k10 x poziom mnicha) tur. Ciało mnicha otacza świetlista aureola. Mnich otrzymuje połowę *szkody* zadawanej przez potwora.

2. *Zwierciadło prawdy*

modyfikator: -90%, czas: 10 tur, koszt: 9PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na lustro, gładką metalową powierzchnię lub stojącą, spokojną wodę

mnich uzyskuje *Zwierciadło Prawdy*, w którym może zobaczyć odpowiedź na jedno pytanie (MG ocenia pytanie i opisuje ujrzany obraz). Zwierciadło wymaga absolutnego spokoju i można go używać tylko raz dziennie. Trwałość zwierciadła (o ile nikt go nie poruszy) 1k2 dni.

Żywioł: Ziemia

1. *Czar Niestałości*

modyfikator: -90%, czas: 3 tury, koszt: 10PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na ducha, stwora ożywionego lub sterowanego, mnich powoduje zerwanie animującej więzi i powtórną śmierć (czar podlega odpieraniu). Czar rzucony na ducha o poziomie większym niż 19 (demony, żywiołaki itp.) powoduje jego przeniesienie w inny wymiar.

Czary X kunsztu Mnichów

Żywioł: przywoływanego żywiołaka

1. *Przywołanie żywiołu*

modyfikator: -100%, czas: 10 tur, koszt: 15PC

Rzucony czar (m+s+g), pozwala posłużyć się przywołanym żywiołakiem (o ile możliwe było jego przybycie – decyduje Mistrz Gry) do wykonania jednego zadania. Musi być ono zgodne z charakterem Innego, w którego mnich wierzy. Czas „służby": 2k20 minut, cechy żywiołaka: patrz „Bestiariusz" (rozdz. 7.1).

Żywioł: Powietrze

2. *Przywołanie duszy*

modyfikator: -110%, czas: 20 tur, koszt: 20PC

Rzucony czar (m+s+g+ *Łaska* modlitwy), pozwala przywołać z Domu Umarłych duszę wybranej osoby na czas 5k6 tur. Przywoływana osoba nie mogła odejść z tego świata wcześniej niż rok temu (wszelkie zachowania i okoliczności ustala Mistrz Gry). Mnich traci połowę swej *Wytrzymałości*, leczone samoredukcją lub magicznym eliksirem uzdrowienia. (istnieje 1% szansy, że wraz z duszą przybędzie dodatkowo jakiś demon – decyduje MG).

Czary I kunsztu Bardów

Żywioł: Powietrze

1. *Cienie*

modyfikator: -05%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), bard może w odległości do 15 m wywołać iluzję ruchomych cieni widocznych dla Pc, które nie odparły czaru. Czas trwania zjawiska: 3 tury.

2. *Kakofonia*

modyfikator: -10%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s), wybrana osoba (spr. *Czary*) słyszy w swojej głowie przenikliwe dźwięki zadające jej ból. Jeśli nie sprawdzi ona (*Ból, oszołomienie* +2), to jej *WAO* maleje o 1k3. Bard może czarem objąć dodatkowe osoby, kosztem 1PC za osobę. Cel musi słyszeć muzykę barda (rozpatruje MG).

3. *Muzyczna bariera*

modyfikator: -15%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), w odległości (5 x poziom barda) m wokół barda rozpościera się niewidzialna bariera. Postać lub zwierzę które wkracza w chronioną strefę, wywołuje dźwięki dzwonków (*Zm* +2) które dezorientują ją (test *Odporność psychiczna* na niepewność). Czas trwania czaru 2k6 godzin (rzuca MG dla własnej wiadomości). Bard może zdjąć czar wcześniej.

Żywioł: Woda

1. *Pamięć doskonała*

modyfikator: -15%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g), pamięć barda jest w stanie zapamiętać wszelkie słowa, zdarzenia, przedmioty i muzykę, które dostrzegł swoimi zmysłami przez okres 2k3 tur. Nie obejmuje tekstów nie przeczytanych. Przedłużenie czaru: 1k3 tury za 2PC.

2. *Strach*

modyfikator: -10%, czas: 4 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+d) wszystkie postacie, znaj-

dujące się w odległości do 30 metrów które słyszały muzykę (i nie odparły czaru), odczuwają zaniepokojenie i są podatne na wszelkie sugestie.

Czary II kunsztu Bardów

Żywioł: Woda

1. *Zasłuchanie*

modyfikator: -15%, czas: 5 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) wszystkie postacie, które nie odparły *Czarów*, tak skupiają się na muzyce barda przez następne 2k5 tur, że ich *Zmysły* maleją o poziom barda. Podtrzymanie czaru 1k5 tur za 1PC.

2. *Obojętność*

modyfikator: -10%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na Pc (lub zwierzę), staje się ona apatyczna lub obojętna na okres 1k3 minut (nie dotyczy istot o *Int* większej niż 8). Czar podlega odpieraniu; osoba która nie odparła czaru, nie podejmie żadnych gwałtownych i skomplikowanych czynności podczas działania czaru, chyba że będzie musiała się bronić.

Żywioł: Powietrze

1. *Muzyczne wizje*

modyfikator: -05%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d), podczas najbliższej pieśni przed bardem będą pojawiały się płaskie obrazy ilustrujące treść (test *Int* barda) śpiewanej pieśni. Za dodatkowe: +1PC obrazy są kolorowe, za następne +1PC, staja się ruchome.

2. *Upiększenie głosu*

modyfikator: -20%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+d), talent śpiewaczy barda rośnie o (poziom barda x 2). Czas trwania: (1k6 x poziom barda) minut.

3. *Iluzja dźwięku*

modyfikator: -15%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+g), bard może wywołać wrażenie słyszenia dowolnego dźwięku u wybranych postaci w odległości do 30 metrów. Czar podlega odpieraniu. Ograniczenie: dźwięk nie może być zbyt skomplikowany ani głośny, np. odgłosy kroków, skrzypienie drzwi itp. (wg MG). Czas trwania do 2k3 tur.

Czary III kunsztu Bardów

Żywioł: Powietrze

1. *Poczucie magii*

modyfikator: -20%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+d) bard dowiaduje się o ilości i przeznaczeniu (ogólnie) magicznych przedmiotów znajdujących się w odległości do (3 x poziom barda) m.

2. *Skazy*

modyfikator: -15%, czas: 4 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g) na Pc (test *Czary*) widzi ona na swoim ciele oznaki choroby lub skazy np. krosty, liszaje, wrzody, czas trwania (1k12 x poziom barda) godzin.

3. *Empatia*

modyfikator: -25%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) empatia barda wzrasta o 2k6. Czas trwania czaru (1k3 x poziom barda) tur. Podtrzymanie 1k6 tur za 1PC.

Żywioł: Woda

1. *Psychoterapia*

modyfikator: -20%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru na Pc (m+s+d) bard ma wpływ na jej samopoczucie i potrafi ją pocieszyć lub zasmucić (test *Czary*) lub wywołać krótkotrwałe uczucie np. szczęścia, gniewu, miłości itp. Czas działania czaru (1k3 x poziom barda) minut.

2. *Oczarowanie*

modyfikator: -15%, czas: 4 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), *Przekonywanie* barda rośnie o 3k20% przez (1k4 x poziom barda) tur. Ofiara musi wykonać rzut oporowy na *Czary*. Podtrzymanie 1k6 tur za 2PC.

Czary IV kunsztu Bardów

Żywioł: Powietrze

1. *Prawdziwe widzenie*

modyfikator: -20%, czas: 5 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru na siebie, (m+s+d), bard jest odporny na czary iluzoryczne przez okres (1k3 x poziom barda) tur. Jego rzut oporowy *Czary* przy odpieraniu czarów iluzorycznych, rośnie o (1 x poziom barda) pkt. Bard może przedłużyć działanie czaru o 1k6 tur za 2 PC.

Żywioł: Woda

1. *Dysharmonia*

modyfikator: -25%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) każda postać, która zaatakuje barda (test *Czary*) zostaje opętana nieproporcjonalnej głośności dźwiękami, które odwracają jego uwagę (test *Opn* z modyfikatorem -10). Jeśli Pc nie sprawdzi *Opanowania*, to jej *WAO* automatycznie maleje o (1 x poziom barda). Czas trwania 2k3 tur.

2. *Gaduła*

modyfikator: -20%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+d) na Pc, staje się ona gadatliwa i odpowiada wyczerpująco na najbliższe jedno pytanie. Czar podlega odpieraniu.

Żywioł: Ziemia

1. *Sprytne palce*

modyfikator: -25%, czas: 4 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na dowolną postać, jej umiejętności manualne, czyli *Kradzież, Kradzież kieszonkowa, Zamki* itp. rośnie o (poziom barda x 5)% na czas (1k3 x poziom barda) tur.

2. *Uśpienie*

modyfikator: -20%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+g) na Pc usypia ona na okres 1k6 minut. Czar podlega odpieraniu. Każda dodatkowa osoba to +2PC i +1PC do odparcia czaru za każdą z nich.

Czary V kunsztu Bardów

Żywioł: Powietrze

1. *Magiczny śpiew*

modyfikator: -25%, czas: 5 tur, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) na siebie, *SzRC* najbliższego czaru rośnie o 40%. Czar może zostać rzucony powtórnie dopiero po „zużyciu" poprzedniego. Magia czaru trwa do pierwszego użycia, lecz nie dłużej niż (1k2 x poziom barda) godzin.

2. *Wzmocnienie*

modyfikator: -20%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), bard może dowolnie wzmocnić jeden słyszalny dźwięk do głośności grzmotu. Zasięg działania czaru wynosi (10 x poziom barda) metrów.

3. *Cios rytmu*

modyfikator: -30%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g), najbliższe trzy akordy instrumentu w tej turze zabierają po 1k8 W (razem 3k8 W) energii życiowej, zadając straszliwy ból (test *Ból, oszołomienie*). Wybrane Pc w odległości do 30 metrów, wykonują testy *Czary* i *Ból, oszołomienie* dla każdego (1 do 3) akordu. Za każdy jeden cel ponad kunszt barda, odpieranie ułatwione jest o +2 do rzutu oporowego *Czary*.

Żywioł: Woda

1. *Poliglota*

modyfikator: -30%, czas: 4 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d), bard jest rozumiany i rozumie mowę wszystkich inteligentnych istot o *Int* większej niż 6. Czas trwania (1k3 x poziom barda) minut, podtrzymanie +1k6 minut za 2PC.

2. *Nadświadomość*

modyfikator: -30%, czas: 5 tur, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+d), bard dowiaduje o miejscu pobytu każdej żywej istoty i ducha w promieniu 25 m. Bard wydając dodatkowe 3PC może przez 2k6 tur obserwować świat oczami wybranej istoty (test *Czary*).



Czary VI kunsztu Bardów

Żywioł: Woda

1. *Modlitwa*

modyfikator: -35%, czas: 5 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d), bard może dodać do najbliższego testu oporowego bonus + (poziom barda / 2). Czar trwa jeden dzień. Bard musi wyznawać któregoś z bogów z gorliwością minimum 4.

2. *Ogłuszenie*

modyfikator: -35%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), bard może ogłuszyć okrzykiem wybrane postacie (test *Czary*), na czas 2k3 tur. Czar może objąć tyle osób, ile bard ma poziomów, i podlega odpieraniu.

Żywioł: Powietrze

1. *Wyciszenie*

modyfikator: -30%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+g), bard może wyciszyć całkowicie dowolny dźwięk, który słyszy (sprawdzenie *Zm*) przez okres (1k3 x poziom barda) tur. Dodatkowy dźwięk kosztuje +2PC oraz sprawdzenie *Int*.

2. *Dźwięki*

modyfikator: -40%, czas: 2 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) i sprawdzeniu *Int*, bard może wywołać dowolny dźwięk (zarówno w treści, jak i natężeniu), wypływający z dowolnego znanego mu miejsca, w odległości do 100 m. Czas trwania 1k6 tur, może zostać przedłużony za 1PC i 1k6W o 1k6 tur.

Żywioł: Metal

1. *Rezonans*

modyfikator: -30%, czas: 1 tura, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+d) bard wydobywa z instrumentu (lub śpiewem) dźwięk, który kierowany na:

a) ciało stałe o ciężarze do (0.2 x poziom barda) kg, daje 75% szansy rozsypania (zniszczenia) przedmiotu,

b) ciało stałe giętkie o ciężarze (do 0.2 x poziom barda) kg, daje 50% szansy jego pęknięcia,

c) ciecz o ciężarze do (0.2 x poziom barda) kg, powoduje gwałtowne falowanie, z 25% możliwością rozchlapania

d) istotę żywą (odpiera *Czary*) wykonującą czynność, ujmuje jej -10 od *Zr*, lub dwa stopnie trudności od *Manewrów*.

Czary VII kunsztu Bardów

Żywioł: Powietrze

1. *Rozproszenie magii*

modyfikator: -50%, czas: 3 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) na:

- postać – najbliższy czar rzucony na lub przez Pc (a wymagający słów), zostanie zakłócony przez kakofonię dźwięków i się nie uda,
- miejsce – przez okres 24 godzin w odległości do 10 m od tego miejsca, nie uda się żaden czar o kunszcie mniejszym niż kunszt barda,
- przedmiot – nie można z niego rzucać czarów przez czas 1k20 godzin. Czar podlega odpieraniu.

2. *Burzący dźwięk*

modyfikator: -45%, czas: 5 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), jeden akord instrumentu barda niszczy znajdujący się w odległości do 10 metrów mur (grubość do 30 cm), przeszkodę (waga do 100 kg), lub niepancerne drzwi. Koszt czaru 2k6 W, leczonych magicznie lub samoredukcją.

Żywioł: Woda

1. *Zapomnienie*

modyfikator: -35%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) na Pc, usypia ona na 1k3 minut i zapomina ostatnie 1k6 godzin. Czar podlega odpieraniu.

2. *Wykrycie kłamstwa*

modyfikator: -45%, czas: 3 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s), przez okres (1k3 x poziom barda) tur instrument będzie dźwiękiem informował barda o kłamstwach rozmówcy.

Żywioł: Ziemia

1. *Balans*

modyfikator: -40%, czas: 3 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na Pc, bard przez okres (1k3 x poziom barda) tur może jej dodać lub odjąć 50% w tabeli *Manewrów*, oraz zwiększyć lub zmniejszyć stopień trudności. Odpierany dobrowolnie.

Czary VIII kunsztu Bardów

Żywioł: Woda

1. *Magiczna bariera*

modyfikator: -70%, czas: 5 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) bard skrywa się za niewidzialną osłonę, dającą odporność na magię (*Czary* = 20) przez okres (1k6 x poziom barda) tur.

2. *Furia*

modyfikator: -65%, czas: 4 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) na Pc, wpada ona na okres 4k2 tur w furię i ma wtedy następujące cechy: *In* +3, *Ból, oszołomienie* +4, *szkoda* +3, *WA* +5, *WO* -3. Każda następna osoba kosztuje 3PC i rzuca osobno 4k2 na czas trwania szału. Czar podlega dobrowolnemu odpieraniu. Podtrzymanie: 1 PC za 1k4 tur (bard musi grać lub śpiewać).

Żywioł: Powietrze

1. *Iluzja pełna*

modyfikator: -75%, czas: 6 tur, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) bard wyczarowuje dokładną replikę dowolnego przedmiotu (sprawdzenie *Int)* o kubaturze do 27 m^3. Postać, która nie odparła czaru „odczuwa" zarówno jego kształty, jak i ciężar, zapach itd. Iluzja trwa 1 godzinę, podtrzymanie o każdą następną za 2PC i -1k8 W. Wytrzymałość wraca dzięki samoredukcji lub magicznie.

Żywioł: Ziemia

1. *Hopka Galopka*

modyfikator: -70%, czas: 3 tury, koszt: 6PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) na osobę lub grupę osób, zaczynają one podrygiwać i tańczyć wbrew swej woli w rytm muzyki barda. Ilość osób w grupie nie może być większa niż poziom barda. Pc które nie odparły czaru, mają mniejszą o 2k5 *WAO, Manewry* zmniejszone dwukrotnie, a zakres *Przedawkowania Mocy* zwiększony dwukrotnie. Taniec trwa, póki bard gra, za każdą turę traci 1k3 W, uzdrowienie j.w.

Czary IX kunsztu Bardów

Żywioł: Powietrze

1. *Zakrzywienie przestrzeni*

modyfikator: -90%, czas: 6 tur, koszt: 8PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) na Pc, zostaje ona otoczona wirem przestrzennym który powoduje, że wszelkie jego akcje fizyczne przeciwko innym osobom,obrócą się przeciw niemu. Czas trwania (1k3 x poziom barda) tur. Czar podlega odpieraniu.

2. *Pieśniowa forma*

modyfikator: -85%, czas: 10 tur, koszt: 7PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d), przed bardem formuje się widoczny dla niego, powietrzno-muzyczny stwór o kształtach wymyślonych przez barda (sprawdzenie *Int*). Bard musi sprawdzić swoje *Opn* czy jest w stanie opanować demona, którego *Moc* = 20 + 1k6. Jeśli mu się uda, przez 1k6 minut zyskuje bezwzględnego sługę, który wypełni jego polecenia za 2k6 W barda. Jeżeli bardowi nie uda się sprawdzić swojego *Opn*, MG rzuca 1k6 i określa skutki w sposób następujący:

1) demon atakuje barda czarami, wybranymi losowo z księgi magów, przez okres 2k3 tur,
2) demon atakuje przez okres 2k3 tur (rzut 1k2 kogo? 1 – barda 2 – towarzyszy barda),
3) demon rzuca się na barda i zadawszy mu krwawą ranę znika zadowolony,

4) demon rzuca czar *Kule powietrza* na każdą Pc i znika (czar VIII p. 3),
5) demon znika,
6) demon ma ochotę się „potargować" (warunki ustala bezlitośnie MG).

Żywioł: Woda

1. *Jasnowidzenie*

modyfikator: -90%, czas: 7 tur, koszt: 6PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) na kryształowy lub szklany przedmiot (kula, tafla itp.), bard jest w stanie obserwować przez 1k3 tury miejsce, w którym był, lub osobę, którą zna (lub ma przedmiot należący do niej).

Czar X kunsztu Bardów

Żywioł: Ziemia

1. *Pech*

modyfikator: -100%, czas: 1 tura, koszt: 12PC

Po rzuceniu czaru (m+s+d) na postać, jakakolwiek podjęta przez nią czynność nieodwołalnie nie uda się i obróci na jej szkodę. Czar podlega odpieraniu.

Czary I kunsztu Uzdrowicieli

Żywioł: Ziemia

1. *Leczenie ran powierzchownych*

modyfikator: -05%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k), Pc odzyskuje 1k6 W. Czar rzucony na siebie, wymaga podwójnego kosztu.

Żywioł: Woda

1. *Kojenie bólu*

modyfikator: -05%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k) na cierpiącą Pc, jej *Zm* maleją do 1k5 pkt. i staje się całkowicie odporna na ból, cierpienie staje się mniej dokuczliwe przez (1k3 x poziom uzdrowiciela) godzin. Podtrzymanie efektu czaru o 1k6 godzin kosztuje 1PC

2. *Oczyszczenie płynu*

modyfikator: -15%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na płyn, wytrącają się z niego wszelkie dodatki, oprócz wybranego przez uzdrowiciela (sprawdzenie *Int*). Zasięg (1 x poziom uzdrowiciela) m, czar obejmuje 1 litr płynu na jeden poziom uzdrowiciela.

3. *Magiczny kompres*

modyfikator: -10% czas: 2 tury koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na nałożony opatrunek, zwiększa się dwukrotnie szybkość gojenia rany. Działanie czaru 1k2 dni. Podtrzymanie efektu czaru o 1k2 dni kosztuje 1PC.

Żywioł: Powietrze

1. *Wykrycie toksyny*

modyfikator: -10%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), każda substancja toksyczna jarzy się przez (1k5 x poziom uzdrowiciela) tur na czerwono. Zasięg (1 x poziom uzdrowiciela) m.

2. *Rozpoznanie zioła*

modyfikator: -15%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k), uzdrowiciel poznaje zastosowanie zioła, za dodatkowe 2PC jego dokładne parametry (poziom, występowanie itp.).

Czary II kunsztu Uzdrowicieli

Żywioł: Ziemia

1. *Leczenie niewielkich ran*

modyfikator: -10%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k), Pc odzyskuje 3k3 W, a uzdrowiciel traci 1k2 W, leczone samoredukcją lub magicznie. Czar rzucony na siebie kosztuje 1PC więcej.

2. *Zmniejszenie krwawienia*

modyfikator: -15%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+k), krwawienie z rany zewnętrznej maleje o 1k3 pkt. Czar rzucony na siebie podwaja koszt.

3. *Odporność*

modyfikator: -15%, czas: 5 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g+k) na Pc, staje się ona odporniejsza na choroby i o ile choroba nie jest rozwinięta w pełni, zostaje zwalczona przez organizm w ciągu 1k2 dni.

Żywioł: Woda

1. *Rozpoznanie szkód*

modyfikator: -10%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), uzdrowiciel poznaje (nie ruszając rannego) uszkodzenia ogólne jego organizmu. Zasięg (1 x poziom uzdrowiciela) m.

2. *Masaż wodny*

modyfikator: -20%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na zanurzoną w wodzie kończynę, zostają zniwelowane skutki stłuczeń itp. Czas leczenia 1k3 godziny (leczone są wszystkie rany zadane bromią tępą).

Żywioł: Powietrze

1. *Wykrycie zioła*

modyfikator: -25%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), uzdrowiciel dowiaduje się,w jakiej odległości i kierunku rośnie określone przez niego zioło. Zasięg: do (0.5 x poziom uzdrowiciela) km.

Czary III kunsztu Uzdrowicieli

Żywioł: Ziemia

1. *Leczenie lekkich ran*

modyfikator: -20%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k) Pc odzyskuje 3k5 W. Uzdrowiciel traci 1k3 W. Warunki jak poprzednio.

2. Usunięcie blizny

modyfikator: -10%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k), uzdrowiciel może usunąć ok. 3 cm^2 blizny (lub tatuażu) na 1 turę zabiegu. Czas operacji 1 tura na poziom uzdrowiciela, podtrzymanie 1 tura za 1PC. Operowany sprawdza *Ból, oszołomienie* co turę.

Żywioł: Woda

1. *Otępienie*

modyfikator: -10%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k) na Pc, staje się ona niewrażliwa na bodźce (*Ból, oszołomienie* + (5+1k5), *Zm* / 4, *WAO* / 3) i przygotowana do wszelkich zabiegów medycznych. Czas trwania (1k6 x poziom uzdrowiciela) tur. Czar podlega dobrowolnemu odpieraniu.

2. *Magiczny bandaż*

modyfikator: -20%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), na ranie pojawia się niewidzialny, odporny na wszystko bandaż, który tamuje 1k4 pkr i przywraca 1k8 W na dzień. Czar rzucony na siebie kosztuje o 1 PC więcej.

Żywioł: Ogień

1. *Odkażenie*

modyfikator: -15%, czas: 2 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k), dotknięta rana zostaje wysterylizowana i oczyszczona z wszelkich zanieczyszczeń. Czar rzucony na siebie podwaja koszt w PC.

Żywioł: Powietrze

1. *Ważenie maści*

modyfikator: -20%, czas: 5 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na gotujące się w wodzie zioła, uzdrowiciel otrzymuje 2k3 porcji wywaru, który zagęszczony (np. mąką) spełnia rolę maści o właściwościach ziół, lecz czasie działania 1k6 godzin i trwałości 1k10 dni. Koszt takiej maści wynosi 1/3 kosztu zioła.

Czary IV kunsztu Uzdrowicieli

Żywioł: Woda

1. *Neutralizacja toksyny*

modyfikator: -30%, czas: 3 tury, koszt: 3PC



Po rzuceniu czaru (m+s+k) na postać będącą pod wpywem narkotyku lub trucizny, następuje neutralizacja toksyn. Czar likwiduje działanie narkotyków i trucizn o poziomie toksycznym mniejszym lub równym poziomowi uzdrowiciela włącznie.

2. *Rozpoznanie obrażeń*

modyfikator: -20%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na postać, uzdrowiciel jest w stanie dokładnie poznać wszystkie uszkodzenia jej ciała. Zasięg (2 x poziom uzdrowiciela) metrów.

3. *Znieczulenie miejscowe*

modyfikator: -20%, czas: 3 tury, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+k), ciało postaci w promieniu 10 centymetrów wokół dotkniętego miejsca staje się zupełnie niewrażliwe na ból. Czas działania (1k6 x poziom uzdrowiciela) tur.

Żywioł: Ziemia

1. *Tamowanie krwotoku*

modyfikator: -25%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k), krwawienie z dotkniętej rany maleje o 2k3 pkr. Uzdrowiciel traci 1k3 W, które odzyskać może magicznie lub poprzez samoredukcję.

2. *Leczenie oparzeń*

modyfikator: -30%, czas: 5 tur, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na postać, wszystkie oparzenia I i II stopnia (od ognia, smoły, kwasu itd.) zabliźniają się w ciągu 1k20 godzin. Uzdrowiciel traci 1k6 W, leczone magicznie lub samoredukcją. Czar rzucony na siebie podwaja koszt w PC.

3. *Odrost*

modyfikator: -25%, czas: 4 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na Pc, w ciągu 1k3 dni odrastają jej utracone wcześniej w wyniku schorzeń lub obrażeń włosy, zęby lub paznokcie. Przez ten czas postać odczuwa (w zależności od miejsca) ból, swędzenie czy nadwrażliwość (do rozpatrzenia przez MG). Czaru nie można rzucić na siebie.

Czary V kunsztu Uzdrowicieli

Żywioł: Ziemia

1. *Leczenie średnich ran*

modyfikator: -30%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k) na rannego, zabliźniają się jego rany o krwawieniu do 1 pkr i odzyskuje on 4k6 W. Uzdrowiciel traci 1k3 W, leczone magicznie lub samoredukcją. Czar rzucony na siebie kosztuje 1PC więcej.

2. *Zamknięcie ran*

modyfikator: -30%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru na Pc (m+s+k), zamykają się wszystkie jej rany zewnętrzne i ustają wszelkie krwawienia, lecz w odróżnieniu do *Leczenia średnich ran*, nie odzyskuje ona W. Czar rzucony na siebie kosztuje 4PC.

3. *Złączenie*

modyfikator: -40%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+k) na zranione miejsce, następuje szybki zrost ścięgien w ciągu 3k6 godzin. Warunkiem jest unieruchomienie kończyny. Czar rzucony na siebie podwaja koszt w PC.

Żywioł: Woda

1. *Zwalczenie choroby*

modyfikator: -40% czas: 5 tur koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k) na chorą część ciała (lub całe ciało), zostaje usunięta naturalna przyczyna choroby. Czas zdrowienia 1k4 dni. Czar rzucony na siebie podwaja koszt w PC.

Żywioł: Powietrze

1. *Ważenie balsamów*

modyfikator: -35% czas: 6 tur koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na gotujące się w wodzie zioło, uzdrowiciel otrzymuje 2k6 porcji płynu, który spełnia rolę balsamu o właściwościach zioła, lecz czasie działania 1k6 godzin. Trwałość balsamu wynosi 14 dni, a jego koszt stanowi 1/2 ceny normalnego zioła.

Żywioł: Metal

1. *Animacja lekka*

modyfikator: -30%, czas: 5 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k) na protezę drobnej części ciała (np. palec, ucho itp.), następuje jej przyłączenie i asymilacja przez organizm po 2k6 dniach. Czar wymaga „doładowywania" mocą 1PC codziennie, aż do pełnego zrostu. Uzdrowiciel traci 2k5 W, leczone magicznie lub samoredukcją. Czar rzucony na siebie kosztuje 1PC więcej.

Czary VI kunsztu Uzdrowicieli

Żywioł: Ziemia

1. *Leczenie ciężkich ran*

modyfikator: -40%, czas: 2 tury, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+g+k) na Pc, zabliźniają się wszystkie rany zewnętrzne i odzyskuje ona 6k6 W energii życiowej. Uzdrowiciel traci 1k8 W, leczone magicznie lub samoredukcją. Nie można rzucić na siebie.

2. *Regeneracja naczyń krwionośnych*

modyfikator: -45%, czas: 3 tury, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g+k), w całym organizmie następuje szybka regeneracja krwioobiegu między zdrowymi częściami. Proces trwa 10 tur od momentu ustania krwawienia. Krwawienie maleje w tempie -1 pkr/turę. Uzdrowiciel traci 1k2 W na turę, leczone magicznie lub samoredukcją. Czar rzucony na siebie kosztuje o 2PC więcej.

3. *Zrost*

modyfikator: -40%, czas: 6 tur, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k) na chore (złamane kości) miejsce, następuje szybki zrost (1k3 dni). Kończyna powinna być unieruchomiona i nastawiona. Uzdrowiciel traci 2k5 W, leczone magicznie lub samoredukcją. Czar rzucony na siebie podwaja koszt w PC.

Żywioł: Woda

1. *Narkoza*

modyfikator: -30%, czas: 1 tura, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na Pc,traci ona czucie (*Zm* = 0) i jest ona oszołomiona na 1k3 godzin (*Ruch* = 0). Czar podlega dobrowolnemu odpieraniu. Zasięg 2 m.

Żywioł: Powietrze

1. *Zwiększenie trwałości płynów*

modyfikator: -30%, czas: 2 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k) na jakikolwek płyn, zachowuje on swoją trwałość o dodatkowe 1k10 dni. Masa płynu nie może przekroczyć 0,1 kg na poziom uzdrowiciela.

Żywioł: Ogień

1. *Balsamowanie ciała*

modyfikator: -35%, czas: 10 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na martwe ciało, zostaje ono zakonserwowane. Nie poddane działaniu wilgoci, nie będzie się psuło przez (1k6 x poziom uzdrowiciela) dni.

Czary VII kunsztu Uzdrowicieli

Żywioł: Ziemia

1. *Leczenie ran krytycznych*

modyfikator: -50%, czas: 2 tury, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na Pc, zabliźniają się jej wszelkie rany i odzyskuje ona 8k6 W życiowej, zasięg 1 m. Uzdrowiciel traci 2k6 W, leczone magicznie lub samoredukcją. Czar rzucony na siebie kosztuje o 2PC więcej.

2. *Ucisk*

modyfikator: -30%, czas: 1 tura, koszt: 1PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), uzdrowiciel może poprzez magiczne ściśnięcie naczyń krwionośnych zatamować krwawienie wybranej Pc. Zasięg 20 m.

3. *Przełamanie paraliżu*

modyfikator: -35%, czas: 2 tury, koszt: 3PC

Po rzuceniu czaru (m+k) na Pc zostaje z niej zdjęty paraliż, chyba że został wywołany czarem kunsztu wyższego niż 7.

4. *Regeneracja nerwu*

modyfikator: -50%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) uzdrowiciel dotykiem przesyła energię, która w czasie 1k12 godzin odbudowuje nerwy w dotkniętym organie, uzdrowiciel traci 2k8 W, leczone magicznie lub samoredukcją. Czar rzucony na siebie podwaja koszt w PC.

Żywioł: Powietrze

1. *Magiczne wyciągi z ziół*

modyfikator: -50%, czas: 3 tury, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na gotującą się wodę z ziołem, uzdrowiciel uzyskuje 1 porcję magicznego wyciągu o właściwościach zioła, lecz natychmiastowym działaniu. Koszt eliksiru wynosi cena zioła x 3.

Żywioł: Woda

1. *Uzdrawiający sen*

modyfikator: -45%, czas: 1 tura, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+k) na Pc, zapada ona w krzepiący sen trwający 1k3 dni. W tym czasie jego samoredukcja rośnie 5 razy. Czar podlega dobrowolnemu odpieraniu.

Czary VIII kunsztu Uzdrowicieli

Żywioł: Ziemia

1. *Uzdrowienie*

modyfikator: -60%, czas: 3 tury, koszt: 6PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g+k) na Pc, odzyskuje ona energię życiową (w zależności od osłabienia organizmu), z ran śmiertelnych do +1 W, natomiast z ran krytycznych do 100% Wt. Po rzuceniu czaru uzdrowiciel traci 2k8 W, leczone magicznie lub samoredukcją. Czar rzucony na siebie kosztuje +2PC.

2. *Przyłączenie*

modyfikator: -65%, czas: 6 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k) zetknięte części ciała łączą się, ale pełną sprawność uzyskują po 1k2 dniach. Odcięcie nie mogło nastąpić wcześniej niż (1 x poziom uzdrowiciela) minut temu. Czar rzucony na siebie podwaja koszt w PC.

3. *Odbudowa*

modyfikator: -60%, czas: 7 tur, koszt: 4PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g+k) następuje odbudowa strzaskanych kości w obrębie obrysu dotykającej dłoni. Uzdrowiciel traci 2k6 W, leczone magicznie lub samoredukcją. Regeneracja trwa 1k6 godzin. Czar rzucony na siebie podwaja koszt w PC.

Żywioł: Powietrze

1. *Magiczne płyny lecznicze*

modyfikator: -55%, czas: 5 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na 0,02 l wody, uzdrowiciel uzyskuje płyn przygotowany na przyjęcie czaru. Po rzuceniu dowolnego czaru uzdrawiającego na płyn, zadziała on natychmiast po spożyciu przez istotę żywą.

Żywioł: Woda

5. *Klonowanie kończyny*

modyfikator: -65%, czas: 10 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g) na dowolny kawałek ciała, uzdrowiciel w pojemniku wypełnionym źródlaną wodą hoduje w czasie 2k6 dni dowolną kończynę. Klonowanie nie dotyczy głowy. Codziennie uzdrowiciel traci 1PC i 1k3 W, leczone magią lub samoredukcją.

Czary IX kunsztu Uzdrowicieli

Żywioł: Ziemia

1. *Rekonstrukcja*

modyfikator: -70%, czas: 5 tur, koszt: 5PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k), uzdrowiciel dotknięciem w pobliże uszkodzonego organu przesyła do niego energię życia, która w ciągu 4k20 minut odbudowuje uszkodzone struktury. Działa na żywy organizm. Uzdrowiciel traci 2k8 W, leczone magicznie lub samoredukcją. Czar rzucony na siebie podwaja koszt w PC.

2. *Wskrzeszenie*

modyfikator: -90%, czas: 20 tur, koszt: 20PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g+k), uzdrowiciel ożywia ciało,wszczepiając w nie własną energię życia (warunki: – patrz rozdz. 6.11). Uzdrowiciel traci 5k6 W. Odzyskanie wytrzymałości jak wyżej.

Żywioł: Powietrze

1. *Transmisja mocy*

modyfikator: -85%, czas: 8 tur, koszt: 2PC

Po rzuceniu czaru (m+s+k), uzdrowiciel może czerpać PC od postaci magicznej za jej zgodą lub bez. Jeśli Pc nie zgadza się, sprawdza *Czary*. Niepowodzenie oznacza oddanie 50% posiadanych w danym momencie PC.

Czary X kunsztu Uzdrowicieli

Żywioł: Ziemia

1. *Klon*

modyfikator: -95%, czas: 12 tur, koszt: 10PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g), uzdrowiciel z pojedynczej żywej lub zabalsamowanej komórki ciała hoduje w pojemniku z ziemią całe ciało, tracąc przy tym 4k6 W. Codziennie uzdrowiciel musi stracić dodatkowe 5PC i 5 W, aby ciało odbudowywało się. Klon nie posiada pamięci wzoru, ale posiada jego cechy fizyczne. Czas klonowania 3k6 dni. Leczone samoredukcją lub magicznie.

Żywioł: Powietrze

1. *Przywołanie duszy*

modyfikator: -100%, czas: 20 tur, koszt: 50PC

Po rzuceniu czaru (m+s+g+k+żywe wolne ciało), dusza zostaje przywołana z krainy bogów i wszczepiona w ciało. Jeżeli śmierć trwała dłużej niż 3 dni, Pc traci z pamięci ostatnie 3k6 dni (łącznie z PD). Od śmierci nie mogło minąć więcej niż 30 dni, po tym czasie tylko interwencja bogów jest w stanie spowodować powrót duszy do świata żywych.

4.15. Walka Na Moc

Walka na Moc, zwana również *Walką Psychiczną*, jest specyficznym rodzajem pojedynku. Dochodzi do niej w wyniku różnorakich sytuacji: rzucanych czarów (na przykład egzorcyzmy), specjalnego ataku potwora (np: Moroi), czy pojedynku z duchami. Podczas tego typu starcia przeciwnicy usiłują narzucić sobie swoją wolę, przełamać opór wroga, uzyskać dominację psychiczną itp. Walka tego rodzaju odbywa się na poniższych zasadach (zgodnie z podaną kolejnością).

1. Obaj walczący rzucają 1k20 i do wyniku dodają swoją *Moc* i poziom magiczny postaci.
2. Porównujemy oba rezultaty, zwycięża ten, kto uzyskał większy wynik.
3. Jeśli walka psychiczna ma na celu zniszczenie przeciwnika, przegrany traci tyle energii życiowej (wyrażanej w W), o ile mniejszy był jego rezultat od rezultatu zwycięzcy.

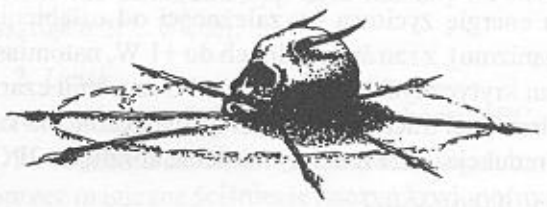
Walkę można prowadzić aż do całkowitego wyczerpania któregoś z walczących lub do przerwania pojedynku. Proponujemy, by w ciągu jednej tury czasu, rozliczyć cztery tury walki psychicznej.

Pojedynek przerwać można jeśli:

a) strona która wygrała ostatnią turę pojedynku wyrazi taką wolę;

b) jeden z walczących straci przytomność;

c) walczący utracą ze sobą kontakt wzrokowy (w momencie trwania pojedynku walczący nie mogą wykonywać innych czynności, stoją jakby byli sparaliżowani).



Przykład:

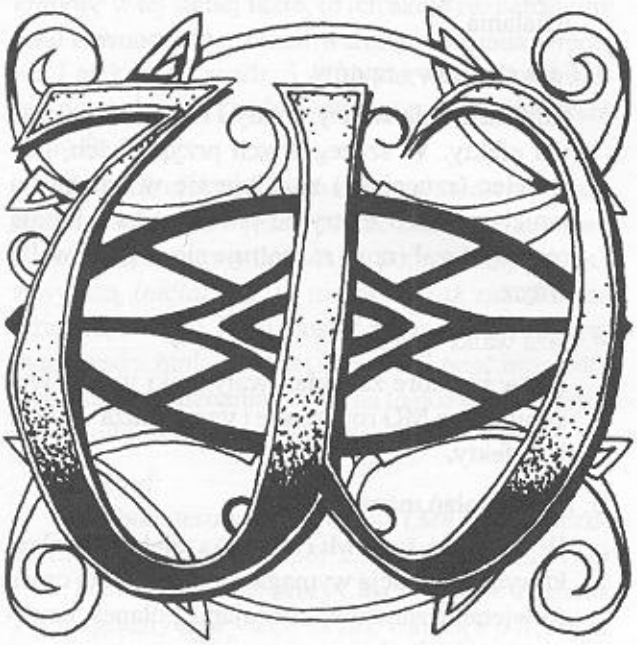
Mag Flavius (*M* = 17, *Wt* = 22, poziom maga =1) wziął do ręki sztylet z czarnego metalu, który okazał się być złośliwym i potężnym demonem. Podjął on natychmiast walkę z magiem, w której stawką było jego ciało. Jej przebieg był następujący:



1. Flavius (M +1k20 + poziom = 17 + 16 +1 = 34), demon (M + 1k20 = 22 + 20 = 42), oznacza to, że sztylet uzyskał przewagę, a Flavius traci 8 W (nie modyfikują tego żadne, nawet magiczne osłony). Kontynuujemy walkę:
2. Flavius (33), sztylet (41). Mag traci 8 W, przegrywa turę i musi walczyć dalej;
3. Flavius (31), demon (30). Flavius zwyciężył! Szybko odrzuca zły przedmiot i odchodzi chwiejnym krokiem.



walka



WALKA

...Ognisko dogasało powoli. Grupa śpiących przy nim postaci, opatulonych w futra i ciepłe, gorhońskie płaszcze, nie zdawała sobie sprawy z niebezpieczeństwa, które zawisło nad nimi, niczym cień jastrzębia nad ofiarą. Orki zbliżały się do ogniska. Ich ślepia, gorejące czerwienią w płaskich, zielonych pyskach, wpatrzone były w nieostrożnych intruzów. A za nieostrożność na pograniczu Grgx płaci się cenę największą z możliwych – krwią i życiem. Blady księżyc beznamiętnie przypatrywał się scenie, a jego światło błyskało na orkowych kłach i szablach. Widział już wiele podobnych sytuacji. Orki były tuż, tuż... I wtedy, nagle, z ciemności spadły na nie szare cienie. Okrzyk bojowy sparaliżował niedoszłych napastników, a świst mieczy poprzedził śmiertelne rzężenie zabijanych orków. To była zasadzka na myśliwych...

5.0. Wstęp

Walka jest nieodłącznym elementem każdego systemu fantasy. W świecie pełnym niebezpieczeństw, gdzie na bohaterów czyhają nie tylko wrogo nastawieni przedstawiciele jego rasy, ale również różne potwory i bestie, niekiedy jedynym wyjściem jest stawienie im czoła zbrojnie.

Walka, jako ważny element rozgrywki, została dokładnie opisana w tym rozdziale. Staraliśmy się stworzyć takie jej reguły, aby korzystanie z nich nie przeszkadzało bohaterom w życiu, a Tobie, Graczu, sprawiało jak najwięcej satysfakcji. Być może, na początku, stosowanie jej reguł wydawać się będzie nieco skomplikowane, jednak z czasem nabiorą one ostrości i staną się dla Ciebie, Graczu, proste i oczywiste.

Oto alfabetyczny spis skrótów, odgrywających największą rolę w tym rozdziale:

Ból – rzut oporowy *Ból, oszołomienie*,

Cios (c:) – parametr, określający wartość osłony przed ciosem,

Mn – Cecha *Manewry* ,

In – Cecha *Inicjatywa* ,

Os – Oszołomienie,

Osłona – wartość osłony postaci,

OT – Obrona Tarczą,

Pc – postać,

SC – Supercios,

Si – Siła Pc,

SO – Superobrona,

SS – Superstrzał,

Strzał (s:) – parametr, określający wartość osłony przed strzałem,

W – punkty Wytrzymałości,

WA – Walka Atak,

WAO – wpływ na umiejętność walki bronią (dotyczy *WA*, *WO*, *OT*, *WR*, *WN*, *Mn*),

WN – Walka wręcz nogami,

Wnz – Wytrzymałość na zniszczenie,

WO – Walka Obrona,

WR – Walka wręcz,

Wt – Wytrzymałość Pc,

Zr – Zręczność Pc.

5.1. Kolejność Rozliczania Akcji

Często, w czasie jednej tury walki, gracze deklarują chęć wykonania różnych akcji, dlatego też trzeba ich kolejność uporządkować według określonych reguł. W związku z tym, że powiązane są one z szybkością zachodzących w świecie Aphalonu zjawisk, w turze walki rozliczamy je według poniższej kolejności faz.

1. Faza deklaracji działań

   Na początku tury każdy z graczy deklaruje czynność, jaką jego postać będzie próbowała wykonać (np. atakować wręcz, strzelić, spleść czar, zażyć zioło, obejść przeszkodę, uciekać ect.).

2. Faza magii

   MG rozpatruje rzucanie przygotowanych czarów, użycie magicznych przedmiotów oraz efekty ich działania.

3. Faza strzałów i rzutów

   Rozpatruje się w niej strzały i rzuty bronią oraz ich efekty. W szczególnych przypadkach, gdy strzelec (rzucający) znajduje się w odległości mniejszej niż 3 metry od przeciwnika z bronią ręczną, strzał (rzut) rozpatruje się w fazie walki wręcz.

4. Faza walki wręcz

   Postacie, które zadeklarowały ataki wręcz, wykonują je, a MG rozpatruje i wprowadza w życie ich efekty.

5. Faza działań manualnych

   W tej fazie tury MG rozlicza efekty działań, których realizacja wymaga większej ilości czasu (otwieranie zamków, rozbrajanie pułapek, czytanie zwojów itp.).

6. Faza końcowa

   MG rozpatruje i wprowadza w życie skutki wszelkich zjawisk, których czas działania obejmuje jedną, dwie lub więcej pełnych tur (działanie ziół, krwawienie, oszołomienie ect.).

5.2. Inicjatywa

Inicjatywa (*In*) to wielkość określająca kolejność, w jakiej postacie wykonują czynności rozpatrywane w tej samej fazie tury. Obliczamy ją według poniższego schematu:

In = *Mn* - *Cios* + 1k10 + modyfikator

Modyfikatory w powyższym wzorze stosujemy za brak umiejętności chodzenia w osłonach, magiczne przedmioty, czary oraz dużą odległość od celu (-5 *In* za każde 3 m ponad 3 m odległości).

Postać, która ma najwyższą *In*, wykonuje planowaną czynność jako pierwsza. Po niej wykonuje swoją akcję postać, której *In* jest drugą, co do wielkości itd., aż do *In* = 0. *In* ujemna oznacza, że planowane działanie nie może zostać wykonane w tej turze. Jeżeli dwie lub więcej postacie mają taką samą *Inicjatywę* w tej samej fazie, to ich akcje rozpatrujemy jako równoczesne. Jeżeli walczący posiada więcej niż 1 atak (patrz rozdz. 5.4), to pierwszy rozpatrujemy normalnie, a każdy następny z modyfikatorem -5 do *In*.

Wszelkie efekty działań są natychmiast wprowadzane w życie (tzn. jeżeli postać z drugą *Inicjatywą* straci miecz w wyniku ataku poprzedniej postaci z wyższą *Inicjatywą*, to nie może już zaatakować utraconą bronią). Jeżeli postać pragnie lub musi zrezygnować z zaplanowanej akcji i wykonać inną, MG (wg własnego uznania) może na to pozwolić i zastosować odpowiedni modyfikator do *In*.

Przykład:

Dwaj bohaterowie: Wojownik (*Mn* = 10; kolczuga *Cios:* 3, *Strzał:* 3; topór 2 R) i Awanturnik (*Mn* = 11; kubrak z twardej skóry *Cios:* 2, *Strzał:* 1; miecz 1 R magiczny który daje +2 *In*), walczą z potężnym Udungiem (*Mn* = 12; kolczuga łuskowa o parametrach *Cios:* 5, *Strzał:* 5; walczy toporem wojennym; trzy *Ataki*).

W fazie deklaracji działań, wszyscy zadeklarowali ataki wręcz, więc MG poleca ustalenie *Inicjatywy* do walki.

Udung: *In* = *Mn* (12) - osłona (5) + 1k10 (9)
= 12 -5 + 9 = 16

Wojownik: *In* = *Mn* (10) - osłona (3) + 1k10 (6)
= 10 - 3 + 6 = 13

Awanturnik: *In* = *Mn* (11) - osłona (2) + 1k10 (8)
+ przedmiot magiczny (+2)
= 11 - 2 + 8 + 2 = 19

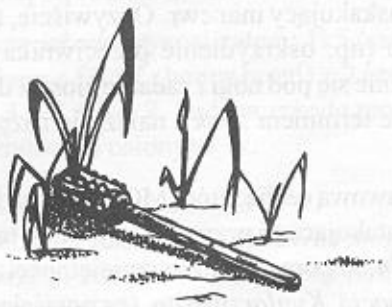
Walczący wykonują ataki wg kolejności *In*: pierwszy atakuje Awanturnik (*In* = 19), drugi Udung (*In* = 16), trzeci Wojownik (*In* = 13) i na końcu dwa ataki Udunga (drugi *In* - 5 = 11 i trzeci *In* - 10 = 6).

5.3. Atak i Obrona w Walce Wręcz

Podczas „rozliczania starcia" Mistrz Gry musi sprawdzić, czy podjęte przez przeciwników ataki były skuteczne. Decydujący wpływ na powodzenie ataku, mają *WA* atakującego i *WO* oponenta oraz czynniki losowe reprezentowane przez rzut 1k20. Sumy: *WA* i rzutu 1k20 oraz *WO* i rzutu 1k20 nazywać będziemy odpowiednio: *Atakiem* i *Obroną*.

Osoba, która wygrała *Inicjatywę* wykonuje atak jako pierwsza i MG przystępuje do rozpatrywania ataku. Atakujący wykonuje rzut 1k20 i do wyniku dodaje *WA* broni, którą walczy. Broniący wykonuje rzut 1k20 i do wyniku dodaje *WO* broni, którą walczy.

Mistrz Gry porównuje *Atak* i *Obronę*. Jeśli wartość *Ataku* przekroczyła wartość *Obrony*, cel został osiągnięty, a przeciwnik otrzymał szkodę. W przeciwnym przypadku broniący się uniknął trafienia. Zdarza się czasami, że walczący humanoidzi nie używają broni, wtedy *WA* i *WO* zastępujemy *WR* lub *WN* (w zależności od sposobu ataku i obrony).



5.4. Ilość Ataków

Przeciętna postać w trakcie 1 tury walki jest w stanie wykonać 1 skuteczny atak (oraz 1 skuteczną obronę), choć zdarzają się bohaterowie oraz stwory, którym *Zr* pozwala wykonać 2, 3 lub więcej ataków (przy 1 obronie). Liczbę, która określa ilość skutecznych ataków wykonywanych w czasie 1 tury walki 1 bronią, nazywamy ilością ataków. Postać posiadająca więcej niż 1 atak może walczyć w rozmaitych sekwencjach: zaatakować kilkakrotnie 1 cel,

zaatakować kilka celów 1 atakiem, przeznaczyć 1 atak na zwiększenie obrony (patrz rozdz. 5.9) i atakować pozostałymi.

Zasady powyższe odnoszą się do istot, które są jednoręczne i nie używają w walce większej ilości broni. Jeżeli ktokolwiek używa w walce broni niezgodnie z wyszkoleniem lub umiejętnościami, to należy wobec jego akcji zastosować reguły z podrozdziału „Wpływ umiejętności na walkę" (rozdz. 5.22). Inne nieco reguły obowiązują postacie, które posługują się większą ilością uzbrojonych kończyn (odnosi się to zarówno do oburęcznych humanoidów, jak i do stworzeń z kłami i pazurami). Mają one z natury rzeczy większą ilość ataków (oraz obrony). Dodatkowe ataki (za *Zr*) dodaje się do naturalnych, dając niejednokrotnie możliwość walki z wieloma przeciwnikami bez ujemnych modyfikatorów (patrz 5.16).

5.5. Manewry w Walce

Podczas walki sytuacja czasami przybiera niekorzystny obrót dla bohaterów; jedynym sposobem na uzyskanie przewagi, jest niestandardowe zagranie lub zaskakujący manewr. Oczywiście, takie zachowanie (np. oskrzydlenie przeciwnika czy też przetoczenie się pod nogi i zadanie ciosu z dołu), nie jest objęte terminem *Atak* i należy je rozpatrywać inaczej.

Podstawową cechą, którą MG powinien brać pod uwagę u atakującego przy rozpatrywaniu takich sytuacji są *In*, *Mn* oraz niektóre umiejętności życiowe np. *Akrobacja*, *Kuglarstwo* itp. (oczywiście wszystko zależy od MG i jego oceny sytuacji oraz pomysłowości gracza). Jeśli wszystko powiedzie się, to oponent musi zdać test na *Opn*, *Int*, *Zm* lub *Mn*, w zależności od „niespodzianki". Należy jednocześnie pamiętać o tym, że różne czynności mają różne stopnie trudności, co powinno być odzwierciedlone w odpowiednich modyfikatorach (ujemnych lub dodatnich) do testów sprawdzających.

Przykład I:

Człowiek o imieniu R'Tales, awanturnik XIV poziomu (*Akrobacje* 85%), w trakcie walki z czterorękim efektem eksperymentów pewnego czarnoksiężnika, znalazł się w trudnej sytuacji. Większość jego towarzyszy leżała pod ścianą lochu, a stwór nie został nawet poważnie zraniony. R'Tales decyduje się na ryzykowny manewr. Bierze krótki rozbieg, odbija się od ziemi i pojedynczym saltem ląduje na głowie potwora (sprawdzenie *Akrobacji* 1k100 = 51).

Chwila zaskoczenia wystarcza (sprawdzenie *Opn* = 8, rzut 1k20 = 14), by ostrza sztyletów zagłębiły się w ślepiach bestii.

Przykład II:

Złodziej i Tropiciel natknęli się na dzikiego Bomborgijczyka (*Int* 10, *Zm* 15). Po krótkiej wymianie ciosów, złodziej zdecydował wycofać się i zajść przeciwnika od tyłu. Uzyskał wyższą *In* i bez trudu odskoczył od walczących, chowając się w krzakach. Następnie obszedł ich dużym łukiem i skradając się (*Skradanie się* +65%, rzut sprawdzający 1k100 = 20, co daje 45% powodzenia) zaszedł przeciwnika od tyłu.

Ten zaś, zajęty walką, nie zauważył nawet kiedy ciężka pałka wylądowała mu na głowie (sprawdzenie *Ból, oszołomienie:* rzut 1k20 = 20, przy jego odporności na *Ból, oszołomienie* = 14), pozbawiając przytomności.

5.6. Szkoda

Pojęciem *szkoda* określamy ilość wytrzymałości, którą w wyniku trafienia może stracić postać. Odnosi się ona zarówno do trafienia otrzymanego w walce, jak i w pułapce mechanicznej. Zasadniczo sposoby obliczania *szkody* różnią się między sobą w zależności od sposobu ataku:

1. *Szkoda* z walki wręcz bez użycia broni:

   szkoda Siły (rzut) + bonus *Siły* (z tabeli 2. 22 -1 „Bonifikaty") + Modyfikatory (za rękawice bojowe, kastet, wyszkolenie itp.). *Szkoda* z nogi jest większa o 50% od *szkody* z ręki.

2. *Szkoda* z walki od broni trzymanej:

   szkoda broni (rzut) + bonus *Siły* (z tabeli „Bonifikaty") + bonus broni (za wykonanie) + Modyfi-

katory (za *Magiczność*, za wyszkolenie).

3. *Szkoda* od broni rzucanej (rzut):
   szkoda broni (rzut) + *szkoda Siły* (rzut) + bonus broni (za wykonanie) + Modyfikatory (za *Magiczność*).

4. *Szkoda* od broni miotającej (strzał):
   szkoda broni (rzut) + bonus pocisku (rodzaj i jakość wykonania) + przebijalność pancerza (za siłę strzału).

Szkoda zadawana jest natychmiast po trafieniu i jej skutki muszą być rozpatrywane przed przystąpieniem do dalszej gry.

Tabela 5.6 -1 „Szkoda Siły"

SIŁA	SZKODA
1 – 3	1
4 – 6	1k3
7 – 10	1k6
11 –15	1k10
16 – 18/90	2k6
18/91 – 18/98	2k8
18/99	3k6
19 –20	1k20
21	3k8
22	2k20
23	2k20 + 1k6
+1»	+1k6

W tabeli „Spis broni" (patrz rozdział „Ekwipunek", tabela 3.2 -1) określone są *szkody* dla broni wykonanej dla humanoidów, dlatego jeżeli MG tworzy stwora o bardzo dużej *Si*, powinien dać jej większą (cięższą) broń, której *szkoda* jest odpowiednio większa. Przecież Moroi o *Si* = 22 z łatwością może posługiwać się trzymanym w jednej ręce szerokim mieczem, który z racji wagi może zadawać *szkodę* 2k10, pozostaje tylko rozsądnie uzasadnić kto i po co stworzył broń, którą normalny śmiertelnik nie może się posługiwać. A jeżeli okoliczności tego nie uzasadniają, należy rozważyć, jaki sens ma używanie 1R miecza długiego którego *szkoda* wynosi 1k10, podczas gdy *szkoda* zadania łapą o *Si* = 22 wynosi 2k20.

Przykład I:
Mnich Lavrokha Minear (*Si* = 17) trafił orka pięścią w brzuch. Zadaną szkodę obliczamy następująco: 2k6 (*szkoda Si*) + 1 (bonus *Si*) = 8 + 1 = 9. Mnich zadał szkodę, która gdyby trafiła w nieopancerzone miejsce zabrałaby orkowi 9 punktów wytrzymałości (-9 W).

Przykład II:
W czasie napadu na karawanę, kupiec Laloi trafił sztyletem napastnika w rękę. Laloi walczy sztyletem po mistrzowsku, co pozwala mu zadawać *szkodę* o 2 większą. Sztylet jest doskonałej roboty i jego bonus wynosi +2 do *szkody*. Ponieważ Kupiec jest przeciętnej *Si*, (bonus *Si* = 0).

Zadana *szkoda* wynosi zatem: 1k5 (*szkoda* broni) + 0 (bonus *Si*) + 2 (bonus broni) + 2 (za wyszkolenie) = 3 + 2 + 2 = 7. Zadana *szkoda* może zabrać (w zależności od osłony) 7 W.

Przykład III:
Ork uciekał z sakwą i lada chwila mógł zniknąć wśród drzew. Mordałko wyciągnął nóż zza pasa i trafił rzutem w plecy.

Obliczamy szkodę: Mordałko (Tropiciel) ma *Si* = 16, jego nóż zadaje *szkodę* 1k4+1. Rzuty 2k6 (*szkoda Si*) + 1k4 (*szkoda* broni) + 1 (wykonanie broni), dają w sumie 8 + 4 + 1 = 13. Jeżeli ork nie miał na sobie żadnego pancerza, to otrzymuje obrażenia (równe *szkodzie*) zabierające 13 W.

5.7. Obrona Tarczą

Jeżeli walcząca postać trzyma w ręce tarczę, w przypadku nieudanej obrony może próbować przejąć na nią cios. Rzutem 1k20 gracz musi sprawdzić

umiejętność (*OT* + wielkość osłony na *Strzał* tarczy) pomniejszoną o różnicę między *Atakiem* a *Obroną* (modyfikator obrony). Pozytywny wynik testu oznacza, iż atak został wychwycony na tarczę, która przejmuje zadaną szkodę odejmowaną od wytrzymałości tarczy. Zmniejszenie wytrzymałości tarczy do zera oznacza jej zniszczenie. Jeśli wartość szkody zadanej przekracza wytrzymałość tarczy, to nadwyżka punktów obrażeń zostaje przeniesiona na rękę obrońcy.

Przykład:

Rozpatrzmy walkę morotańskiego Wojownika z Borołakiem. Wojownik walczy krótkim mieczem: *Mn* = 10, *WA* = 17, *WO* = 16, *OT* = 13 i tarczą 3 (15). Borołak walczy zębami i pazurami (1 *Atak*): *Mn* = 11, *WA* = 19, *WO* = 19.

Wojownik: rzut 1k10 na *In* wyniósł 1, więc *In* = 1 + 10 (*Mn*) = 11

Borołak: rzut 1k10 na *In* wyniósł 2, więc *In* = 2 + 11 (Mn) = 13,

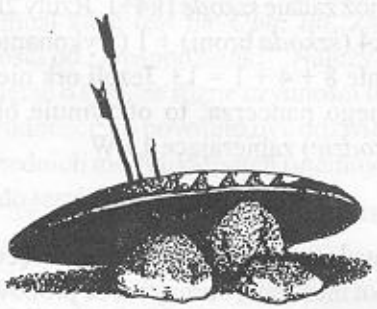
czyli Borołak atakuje pierwszy:

Borołak: 19 (*WA*) + 11 (1k20) = 30

Wojownik: 16 (*WO*) + 6 (1k20) = 22, czyli mniejsza od ataku o 8.

Obrona Tarczą Wojownika, to test 1k20 na 8 (*OT* = 13) + (tarcza = 3) - (Modyfikator obrony = -8); Wynik = 12, oznacza niepowodzenie obrony tarczą.

Potwór trafia wojownika i MG rozpatruje zadanie szkody, lokację, obrażenia i efekty rany.



5.8. Superciosy i Rzuty Niezręczności

Czasami w walce, tak jak w życiu, pojawiają się sprzyjające lub niesprzyjające postaci okoliczności. Wyjątkowo skuteczny atak, w wyniku którego cel otrzymuje większą niż normalnie szkodę nazywamy *Superciosem* (*SC*).

W grze *Supercios* następuje, gdy atakujący w swym rzucie *Ataku* (1k20) uzyska wynik 20. Postacie o wielkiej sile częściej zadają *Superciosy*, co ujęto w tabeli 2.22 -1 „Bonifikaty". Przed *Superciosem* (wynik rzutu 20) ratuje tylko *Superobrona* (patrz rozdz. 5.10). Oznacza to, że *Supercios* trafia nawet wtedy, gdy *Obrona* jest większa od *Ataku*. *Superciosy* uzyskane niższymi rzutami (np. 18 czy 19) można próbować przechwycić na tarczę na normalnych zasadach.

Aby postać mogła zadać specjalną szkodę wynikłą z *Superciosu*, musi pozytywnie zdać test *Siły*. Niepowodzenie testu oznacza zadanie tylko normalnej szkody. Efekty *Superciosów* zebrane są w zestawieniu *Superciosy* i ustala je Mistrz Gry rzutem 1k100.

Rzutem Niezręczności nazywamy wyjątkowo pechowy atak, w wyniku którego następują niekorzystne dla atakującego efekty. W grze sytuacja taka następuje wtedy, gdy atakujący w rzucie ataku (1k20) uzyska wynik 1. Kiedy zaistnieje powyższa sytuacja, pechowiec musi przeprowadzić test swojej *Zręczności*. Udany test oznacza jedynie utratę możliwości atakowania w tej turze.

Niepowodzenie testu oznacza utratę kontroli nad własnym ciałem (np. poślizgnięcie, potknięcie itp.), czego efekty sprawdza Mistrz Gry rzutem 1k100 w odpowiednim zestawieniu *Niezręczności* (w zależności od rodzaju używanej broni).

Efekty *Superciosów* i *Niezręczności* Mistrz Gry powinien niezwłocznie wcielić w życie.

Supercios – broń ostra długa

01-05 *Szkoda* +1k3 W

06-10 *Szkoda* x 2

11-15 *Szkoda* x 3
16-20 Ręka, *szkoda* +1k10 W, w przypadku odcięcia + 4 pkr i -6 *WAO*
21-25 *Szkoda* x 4
26-30 *Szkoda* + 1k6 W
31-35 Noga, *szkoda* +1k12 W, w przypadku odcięcia +6 pkr i -8 *WAO*
36-40 Pachwina, *szkoda* +1k6 W, test *Ból, oszołomienie* z modyfikatorem -5, pkr = *szkoda*/4
41-45 Pierś, *szkoda* +2k10 W, +2 pkr
46-50 Brzuch, *szkoda* +1k10 W, test *Ból, oszołomienie* z modyfikatorem -3, +2 pkr, 50% szansy zakażenia
51-55 Cios w szyję, +2 tury *Oszołomienia*
56-60 Bark, *szkoda* +1k10 W, w przypadku odcięcia +10 pkr i -10 *WAO*
61-65 Zniszczona broń + *szkoda*
66 Odcięcie palców, +4 pkr, test *Ból, oszołomienie* z modyfikatorem -4
67-71 Pas, *szkoda* +2k8 W, +1 pkr, -1 *WAO*
72-76 Twarz, *szkoda* +1k6 W, +2 tury *Oszołomienia*
77 Nerki, jeśli *szkoda* większa od połowy *Ciosu krytycznego*, to zgon następuje w czasie tylu tur, ile postać ma siły, 25% zaklinowania broni
78-84 Pierś, *szkoda* +2k10 W
85-86 Skroń, *szkoda* +1k20 W
87-92 Ręka odcięta w łokciu, +5 pkr, -6 *WAO*
93-96 Szyja, *szkoda* +1k6 W, +2 pkr
97-98 Szyja, odcięcie głowy
99 Cios pionowy, jeśli postać nosi hełm, *szkoda* +2k20 W, jeśli nie, rozcięcie głowy
100 Sztych przechodzi przez osłony i oko do mózgu

Supercios – broń ostra krótka

01-05 *Szkoda* x 4
06-10 *Szkoda* +1k10 W
11-15 *Szkoda* x 2
16-20 *Szkoda* + 2
21-25 *Szkoda* x 3
26-30 Nadgarstek, *szkoda* +1k6 W, + 2 pkr
31-35 Twarz, *szkoda* +1k8 W
36-40 Nóż grzęźnie w ciele, *szkoda* +3 *WAO*, -5 W
41-45 Oko, zmysły -5, *Cln*-5, -2 *WAO*
46-50 Ręka, *szkoda* +1k10 W
51-55 Pierś, *szkoda* +1k8 W, +2 pkr
56-60 Brzuch, *szkoda* +1k10 W, 30% szans na zakażenie
61-65 Dłoń, *szkoda* +1k6 W, wytrącenie broni
66 Nóż ugrzązł w piersi tamując krwotok, jego wyjęcie powoduje +10 pkr
67-72 Pierś, *szkoda* +1k10 W, + 1 pkr
73-76 Brzuch, *szkoda* +2k6 W, + 1k6 pkr
77 Pachwina, *szkoda* +1k6 W, pkr = *szkoda* / 2
78-81 *Szkoda* +1k8 W
82-85 Twarz, *szkoda* +1k8 W
86-87 Wytrącenie broni, *szkoda* +1k10 W
88 Cios w szyję, jeśli postać nosi osłony, *szkoda* +2k10 W, w innym przypadku 2 tury *Oszołomienia* i +15 pkr
89-93 Udo, *szkoda* +1k6 W = pkr
94-98 Brzuch rozpruty, *szkoda* +2k10 W, +10 pkr, zakażenie, test *Ból, oszołomienie* z modyfikatorem -6
99 Sztych w pachę, ostrze sięga serca
100 Cios w oko niszczy mózg

Supercios – broń miażdżąca

01-05 *Szkoda* x 4
06-10 *Szkoda* x 3
11-15 *Szkoda* x 2
16-20 *Szkoda* +1k3 W
21-25 Wytrącenie broni, *szkoda* +1k6 W

26-30 Ramię, *szkoda* +1k10 W

31-35 Zniszczenie broni, *szkoda* +2k6 W

36-40 Połamana ręka, *szkoda* +3 *WAO*

41-45 Zmiażdżony łokieć, test *Ból, oszołomienie* z modyfikatorem -5 (jeżeli zostanie zdany pozytywnie, -3 tury *Oszołomienia*)

46-50 Pęknięte kolano, -4 *WAO*

51-55 Pierś, *szkoda* +1k10 W, 1k6 tur *Oszołomienia*

56-60 Złamana kość udowa, *szkoda* +1k6 W, -5 *WAO*

61-65 Bark, *szkoda* +1k12 W

66 Ucho, jeśli postać nosi hełm, 4 tury oszołomienia, *szkoda* +1k20 W i zniszczenie osłony, w innym przypadku zmiażdżenie głowy

67-71 Brzuch, *szkoda* +2k8 W, -3 do *Inicjatywy*, -3 *WAO*, test *Ból, oszołomienie* z modyfikatorem -3

72-76 Kolano strzaskane, -5 *WAO*, -1k10 W

77 Splot słoneczny, *szkoda* +1k12 W, test *Ból, oszołomienie* z modyfikatorem -7 (niesprawdzenie powoduje 10 x 1k6 tur *Oszołomienia*)

78-81 *Szkoda* +2k6 W

82-85 Głowa, jeśli postać nosi hełm, *szkoda* +1k6 W, 1 tura *Oszołomienia*, w innym wypadku *szkoda* +2k6 W, +1k10 tur *Oszołomienia*

86-87 Ręka, *szkoda* +2k8 W

88 Kręgosłup, *szkoda* +2k10 W, test *Odporności fizycznej* z modyfikatorem -4 (jeśli nie powiedzie się, następuje paraliż nóg, -10 *WAO*)

89-93 Żebra, *szkoda* +1k6 połamanych żeber, za każde -3 W, -1 *WAO*, -1 modyfikator testu *Ból, oszołomienie*

94-98 Wytrącenie broni, *szkoda* +2k10 W, zniszczenie osłon na piersi, test *Ból, oszołomienie* z modyfikatorem -5

99 Cios z dołu w brodę, +2k20 W szkody, paraliż całego ciała, test *Odporności fizycznej* z modyfikatorem -7 (niesprawdzenie oznacza śmierć)

100 Potężne uderzenie w bok głowy, mózg rozbryzgnięty wokoło

Superciosy – walka wręcz

01-05 *Szkoda* +1 W

06-10 *Szkoda* +1k3 W

11-15 *Szkoda* +1k4 W

16-20 *Szkoda* +1k6 W

21-25 Cios w dłoń z bronią, 10% na jej wytrącenie, *szkoda* +1k3 W

26-30 Cios w udo, *szkoda* +1k4 W, -5 *WAO* na następną turę walki przeciwnika

31-35 Cios łokciem w bok, *szkoda* +1k3 W, -5 *WAO* dla przeciwnika na następną turę

36-40 Cios w brzuch, *szkoda* +1k6 W, *Oszołomienie* 1 tura

41-45 Cios w twarz, *szkoda* +1k3 W

46-50 Cios „z główki", *szkoda* +1k6 W, *Os* przeciwnika 2 tury

51-55 Silny cios, *szkoda* +1k6 W

56-60 Cios w nogę, *szkoda* +1k6 W

61-65 Silny atak, *szkoda* +1k3 W, -5 In, -5 *WAO* przeciwnika w następnej turze

66 Cios w twarz, *szkoda* +1k8 W, -1k3 zęby, *Os* 4 tury, -2 do wszelkich czynności

67-70 Cios w łuk brwiowy, *szkoda* +1k6 W, -2 *Zm*

71-76 Cios w nos, *szkoda* +1k8 W, *Os* 4 tury, -1 do *Urody*

77 Cios w głowę, *szkoda* +1k3 W, utrata przytomności, 10% na -1k2 *Int*

78-80 Cios w bok, pęka żebro, *szkoda* +1k10 W, -6 *WAO*, *Os* 1 tura

81-87 Cios w policzek, *szkoda* +1k6 W, -1 ząb, *Os* 2 tury

88 Cios w kolano – uszkodzenie, -1 *Zr* na stałe, *szkoda* +1k10 W, wycofanie z walki

89-90 Cios w splot słoneczny, *szkoda* +1k10 W, *Os* 2 tury

91-95 Cios w brodę, *szkoda* +1k10 W, -1k2 zęby

96-98 Cios między oczy *szkoda* +1k10 W, *Os* 5 tur

99 Cios w szczękę, *szkoda* +3k6 W, -1k10 zębów, *Os* 3 tury

100 Cios w skroń, uraz mózgu -1k2 *Int*, *szkoda* +2k10 W, *Os* 5 tur

Superciosy potworów i zwierząt

01-05 *Szkoda* +1k3 W

06-10 *Szkoda* x 2

11-15 *Szkoda* x 3

16-20 *Szkoda* x 4

21-25 Cios łapą, *szkoda* +1k6 W

26-30 Cios w głowę, *szkoda* +1k6 W, postać zostaje przewrócona, +2 tury *Os*

31-35 Stopa, *szkoda* +1k10 W, -3 *WAO*

36-40 Korpus, *szkoda* +2k6 W

41-45 Ręka, rana cięta, *szkoda* +1k6 pkr

46-50 Brzuch, uderzenie pazurami, *szkoda* +1k12 W, +2 pkr

51-55 Dłoń, odcięcie, +3 pkr

56-60 Rana szarpana na piersi, *szkoda* +2k6 W

61-65 Cios w twarz, *szkoda* +1k6 W

66 Brzuch rozszarpany, zakażenie, *szkoda* +1k12 W

67-71 Łydka, *szkoda* +2k6 W

72-76 Cios w kolano, *szkoda* +1k6 W, postać upadając uderza się w głowę, dodatkowa *szkoda* +1k6 W

77 Wytrącenie broni i *szkoda*

78-82 Pachwina, *szkoda* +1k8 W, 3 tury *Oszołomienia*

83-87 Noga, *szkoda* +1k6 W, -1 *WAO*

88 Szyja, pkr = *szkoda* / 3

89-93 Twarz, *szkoda* +1k8 W, 15% szansy utraty oczu, 30% szansy utraty jednego oka

94-98 *Szkoda* x 2 na kończynę, jeśli nie było osłony, następuje jej obcięcie

99 Szaleństwo; potwór przewrócił postać i szarpie jej ciało, test *Ból, oszołomienie* z modyfikatorem -8. W przypadku próby ucieczki, należy wykonać test *Opn* i *Zr*, *szkoda* +2k10 W, inaczej Pc ginie

100 Głowa oderwana od ciała

Niezręczność – broń trzymana

01-05 Broń wypada z ręki

06-10 Poślizgnięcie, -3 *WAO*, i -3 *Inicjatywa* w następnej turze

11-15 Uderzenie płazem w przyjaciela

16-20 Postać zacięła się, *szkoda* / 2

21-25 Zadraśnięcie przyjaciela, *szkoda* / 2

26-30 Złamanie broni (w przypadku broni magicznej złamanie 1k4 palców, utrata odpowiedniej ilości W)

31-35 Poślizgnięcie, odcięcie ucha, -1 W, -2 *Zm* słuchu, +1 pkr/turę

36-39 Utrata równowagi, -3 *WAO*, -3 *Inicjatywa* w następnej turze

40-43 Zwichnięcie nadgarstka, -1k3 W, -2 *WAO*, aby utrzymać broń co turę test *Ból, oszołomienie*

44 Trafienie przyjaciela, *szkoda*

45-50 Broń wyślizguje się w stronę przyjaciela, test *Cln* (w przypadku sprawdzenia – przyjaciel otrzymuje *szkodę*)

51-55 Postać potyka się i przewraca, -1k6 W, -5 *Inicjatywa* i -2 *WO* w następnej turze

56-60 Źle kontrolowany potężny cios trafia przyjaciela, *szkoda* x 2

61-65 Postać wdepnęła w posokę, przez dwie następne tury zakres niezręczności +2

66 Postać przewraca się i łamie nogę, 20% szansy na otwarte złamanie, w tym przypadku +3 pkr, -3 *WAO* oraz test *Ból, oszołomienie*

67-70 Uderzenie płazem o własne kolano, -2 *WAO* przez 1k6 tur

71-76 Szalony młyniec trafia dwóch przyjaciół

77 Niefortunne potknięcie powoduje upadek i uderzenie głową, -2k6 W, test *Odporność fizyczna*

78-82 Postać uderza się rękojeścią w głowę, strącając hełm (w przypadku braku hełmu utrata 2k6 W)

83-87 Cios w stopę, *szkoda* +5 W

88 Niesamowity atak trafia przyjaciela (postać zadaje *Superatak*)

89-91 Broń wbija się w ziemię (drzewo, szczelinę itp.), łamie się, gdy postać wpada na nią rozcina brzuch i tracąc 2k10 W

92-95 Odsłonięcie, wróg wykorzystuje okazję zadając *szkodę*

96-98 Potężny cios trafia przyjaciela w szyję (*szkoda* x 2)

99 Podwójny pech (dwa rzuty 1k100 odczytane w tej tabeli, wynik 99 należy zignorować)

100 Postać potykając się upada, a przeciwnik zadaje śmiertelny cios w głowę

Niezręczność – bestie

01-05 Potwór przewraca się, traci 1 turę na podniesienie (-10 *WO*)

06-10 Potwór nabija się na broń, zadajesz szkodę

11-15 Potwór nabija się na broń, *szkoda* x 2

16-20 Potwór traci równowagę, w następnej turze -3 In, -3 *WO*

21-25 Potwór odsłania się, w następnej turze -6 *WO*

26-30 Potknięcie, -2 *WAO* przez 1 turę

31-35 Potwór nabija się na broń broniącego się, *szkoda* +1k10 W

36-40 Potwór uderza się w głowę, *Os* 1k4 tury

41-45 Potwór trafia przyjaciela

46-50 Potwór trafia przyjaciela, -1k8 W

51-55 Potwór zadaje *Supercios* przyjacielowi

56-60 Potwór uderza w przeszkodę terenową, -1k12 W

61-65 Potwór jest zdezorientowany, traci tę turę

66 Potwór łamie łapę, -5 *WAO*, -5 In

67-70 Potwór odsłonił się, jego obrona wynosi 1k20

71-76 Potwór traci następną *Inicjatywę* (jest ostatni)

77 Potwór odsłania się, następny cios na niego to *Supercios*

78-80 Potwór traci chęć do walki -4 In, -4 *WAO*

81-87 Potwór ogłusza na 1k4 tury kompana.

88 Potwór pada i łamie sobie kark (śmierć)

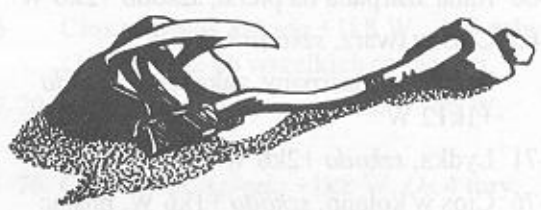
89-90 Potwór jest zdezorientowany, traci 3 najbliższe ataki

91-95 Potwór poniesiony szałem rzuca się na losowo wybranego przyjaciela lub przedmiot i atakuje go przez 1k6 tur

96-98 Potwór zabija kompana

99 Potwór pechowo upada, zabijając się

100 Rzuć 2 razy w tej tabeli



5.9. Zwiększanie Ataku i Obrony

W fazie deklaracji działań walczący mogą zdecydować się na obranie pewnej strategii walki. Robią to przez przeznaczenie dowolnej ilości punktów *WA* na *WO* (lub odwrotnie), w proporcjach 2:1. Oznacza to, iż za 2 punkty jednej wartości (np. *WA*)

otrzymuje na tę turę 1 punkt drugiej wartości (np. *WO*). Wynikiem tego jest zwiększenie jednej umiejętności walki kosztem zmniejszenia drugiej, furiacki atak lub zacięta obrona.

Przykład:

Nasz pupilek barbarzyńca o *WA* = 17, *WO* = 17, zdecydował się na szybkie rozstrzygnięcie przedłużającej się walki z miejskim strażnikiem (z daleka słychać nadciągającą pomoc).

Decyduje się przeznaczyć 10 pkt. swojej *WO*. Otrzymuje za to dodatkowe 5 pkt. (2:1) do *WA*. Jeśli uda mu się wygrać *Inicjatywę* ze strażnikiem (*WA* = 16, *WO* = 16) ma dużą szansę na jego trafienie. W tej turze bowiem *WA* barbarzyńcy wynosi 22 (17+5 przeznaczone). Jednak, jeśli to strażnik wygra *Inicjatywę*, barbarzyńca może mieć spore problemy, bowiem jego *WO* = 7 (17 - 10 przeznaczone na *WA*).

5.10. Superobrona

Niekiedy największa oferma, przy sprzyjającym zbiegu okoliczności, ma szansę nie tylko uniknąć ataku najlepszego szermierza, ale również niechcący trafić go. Taką obronę nazywamy *Superobroną* (*SO*). *Superobrona* ma miejsce, gdy atakowany uzyska w rzucie obrony (1k20) wynik równy 20. Oznacza to, że atakujący traci możliwość zadania szkody, nawet jeżeli jego *Atak* jest większy od *Obrony* oponenta.

Atakowany, któremu uda się wykorzystać sprzyjającą sytuację (pozytywnie zdany test jego zręczności) ma prawo wykonać rzut 1k100 w celu ustalenia efektów superobrony zebranych w zestawieniu *Superobrona*. Specjalne efekty *Superobrony* i *Superciosu* znoszą się wzajemnie.

Superobrona

01-05 Cios w rękę, *szkoda* / 2, test *Ból, oszołomienie* (w przypadku niesprawdzenia, następuje wytrącenie broni)

06-10 Zwarcie broni

11-15 Wytrącenie broni przeciwnikowi

16-20 Zniszczenie broni (jeśli broń jest magiczna, następuje jej wytrącenie)

21-25 Wspaniała obrona, +2 *WAO* w następnej turze w walce z tym przeciwnikiem

26-35 Przeciwnik zachwiał się, +5 *Inicjatywy* w następnej turze walki z tym przeciwnikiem

36-39 Wróg przewrócił się, +10 do *Inicjatywy* w następnym starciu

40-43 Postać uniknęła ataku

44 Przejście pod sztychem, cios w szyję z obrotu

45-49 Dobra obrona, +1k6 do *szkody* w następnej turze

50-55 Trafienie w nogę płazem, test *Ból, oszołomienie*, w następnej turze +3 *In*

56-60 Wspaniały młyniec, przeciwnik traci ten oraz następny atak

61-65 Unik; przeciwnik zdezorientowany, +3 do *Inicjatywy* w następnej turze

66 Trafienie w głowę, test *Odporność fizyczna* (w przypadku niepowodzenia 3 tury *Oszołomienia*)

67-71 Przewrót i pchnięcie, *szkoda* +1k10 W; +5 *WAO* w następnej turze

72-76 Zmylenie przeciwnika, +1k3 *WAO* do najbliższego ataku

77 Przeciwnik nadział się na broń bohatera. Zostaje zadany *Supercios*

78-81 Cięcie po udzie, *szkoda* / 2

82-87 Przeciwnik odsłonił się, +5 *WA* w następnej turze

88 Mocny cios w nadgarstek ręki, w której przeciwnik trzyma broń, *szkoda* x 2

89-98 Zniszczenie broni (lub wytrącenie) oraz 1 tura oszołomienia przeciwnika

99 Dwie *Superobrony*

100 Przeciwnik nadział się na broń trzymaną przez postać. Gracz wykonuje dwa *Superciosy*

5.11. Lokacja Ciosów

Gdy postać zostaje trafiona (w wyniku udanego *Ataku*, *Rzutu*, *Strzału*, Zadziałania pułapki itp.) Mistrz Gry ustala miejsce trafienia korzystając z tabeli „Lokacje ciosów" (tab. 5.11 -1 i -2). Uwzględnienia tego wymaga realizm gry. W wyniku ciosu w kończynę, raniony bohater może mieć kłopoty z utrzymaniem broni (czy też czegokolwiek innego, np. bukłaka z winem), lub też z poruszaniem się. Może też, w wyniku silnego ciosu, stracić np. rękę.

Dokładna lokacja ciosu umożliwia także uwzględnienie ochronnego działania osłon, w rodzaju kolczug, napierśników czy też nakolanników. Ma to duże znaczenie przy określaniu wielkości obrażeń (patrz rozdz.5.14, 5.15)

5.12. Ciosy Wybrane

W fazie deklaracji działań gracz ma prawo wybrać lokację ataku. W zależności od wybranego miejsca ciosu na ciało przeciwnika, atakujący otrzymuje ujemne modyfikatory do *WA* według tabeli „Modyfikatory Ataku" (tab. 5.12 -1).Wprowadzenia tych modyfikatorów wymaga również realizm gry. Cios precyzyjnie kierowany jest znacznie trudniejszy do wykonania, gracz kierujący bohaterem zawsze w tym momencie ryzykuje nieudany atak.

Przykład:

Sprytny barbarzyńca (*WA* = 17, *WO* = 17) zdecydował się ciąć przeciwnika w głowę. Z tego tytułu otrzymuje modyfikator -10 *WA* (patrz tabela) i jego *WA* w tym ataku wynosi 7.

Tabela 5.12 -1 „Modyfikatory Ataku"

CEL WYBRANY	MODYFIKATOR
Głowa	-10 WA
Szyja	-12 WA
Dłoń	- 4 WA
Ramię	-2 WA
Noga	-5 WA

Tabela 5.11 -1 „Lokacje ciosów"

RZUT 1k100	LOKACJA
01 – 05	Głowa
06 – 13	Prawa ręka
14 – 21	Lewa ręka
22 – 26	Prawy bark
27 – 31	Lewy bark
32 – 50	Góra korpusu
51 – 59	Góra pleców
60 – 78	Dół korpusu
79 – 86	Dół pleców
87 – 93	Prawa noga
94 – 98	Lewa noga
99	Krocze
100	Szyja

Tabela 5.11 -2 „Lokacje szczegółowe"

Rzut 1k6	GŁOWA	RĘKA
1	Broda (-2 W)	Palce (-1k5 palców)
2	Usta (-1k6 zębów)	Nadgarstek (+3 pkr.)
3	Nos	Przedramię (nic)
4	Czoło (-4 WAO)	Łokieć (+1 pkr.)
5	Skroń (szkoda x2)	Ramię (nic)
6	Oko (szkoda x2)	Bark (-1 WAO)
Rzut 1k6	**NOGA**	**SZYJA**
1	Biodro (nic)	krwawienie = szkoda
2	Udo (+2 pkr.)	
3	Kolano (-2 WAO)	
4	Podudzie (-1 WAO)	
5	Kostka (Mn -1)	
6	Stopa (-1 WAO)	

5.13. Obrażenia, Ciosy Krytyczne

Obrażeniami nazywać będziemy rany otrzymane przez postać w wyniku oddziaływania na nią różnych czynników. Mogą być one spowodowane działaniami fizycznymi lub magicznymi. Obrażenia powstają one w wyniku zadanej szkody i odzwierciedlają faktyczną utratę wytrzymałości.

Czynnikiem zmniejszającym wielkość szkody otrzymanej w walce (a przez to wielkość obrażeń), jest rodzaj i jakość używanych przez postać osłon. Jeżeli na trafionej części ciała postaci znajdowała się jakakolwiek osłona, to w zależności od rodzaju ataku (*Cios* czy *Strzał*), *szkoda* zmniejszana jest o odporność pancerza na ten typ ataku. Uzyskana wielkość, to obrażenia otrzymane w trafioną część ciała, należy ją natychmiast odpisać od *Wytrzymałości* ranionej postaci.

Jeżeli kończyna lub część ciała otrzyma obrażenia przekraczające jej *Cios Krytyczny* (patrz tabela 5.13 -1 „Ciosy Krytyczne"), to postać traci ranioną kończynę (następuje jej odcięcie, zmiażdżenie, strzaskanie kości itp.).

Przy zadanym obrażeniu przekraczającym wartość *Ciosu Krytycznego* w korpus (pierś i brzuch) trafiony musi wykonać test *Odporności fizycznej*. W przypadku negatywnego wyniku tego testu kona w agonii (patrz rozdz. 7.10). Pozytywnie zdany test oznacza, że nie został zniszczony żaden żywotny organ wewnętrzny. Postać nie może stracić więcej *Wytrzymałości* od jednego ciosu w dane miejsce, niż wynosi jego wartość *Ciosu Krytycznego*.

Przykład:

Barbarzyńca został trafiony strzałą z łuku długiego w pierś, otrzymując *szkodę* = 11. Jednakże noszona przez niego kamizelka z twardej skóry (*Cios*: 2, *Strzał*: -1) zmniejsza rany o 1. Otrzymane obrażenia wynoszą -10 W barbarzyńcy.

Tabela 5.13 -1 „Ciosy Krytyczne"

LOKACJA	SIŁA POSTACI (Si)															
	7–9	10	11	12	13	14	15	16	17	18/00	1–24	25–70	71–90	91–98	18/99	19
Głowa	5	7	10	12	14	16	18	20	23	26	28	31	34	36	38	43
Szyja	2	6	8	11	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	39
Bark	4	9	11	14	15	16	17	18	19	20	22	24	26	28	30	36
Łokieć	4	8	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	30
Nadgarstek	2	6	8	11	12	13	14	15	16	17	19	21	23	25	27	30
Palce	1	1	2	2	3	3	4	4	5	7	8	9	10	11	14	17
Tułów	9	15	19	24	25	27	28	30	32	33	34	36	39	42	46	55
Udo	6	11	13	16	17	18	19	20	21	22	23	24	26	28	31	38
Kolano	5	9	11	14	15	16	17	18	19	20	21	22	24	24	27	34
Łydka	3	7	9	12	13	15	17	19	20	22	23	24	26	28	30	35

Uwaga: dla Si o wielkości od 1 do 6, współczynniki są równe 1.

5.14. Osłony i Ich Niszczenie

Osłonami nazywać będziemy wszelkie pancerze, hełmy, rękawice, buty, dodatki (nałokietniki, nagolenniki, ozdoby) oraz tarcze (choć te rozpatrujemy inaczej – patrz rozdz. 5.7). Każdej osłonie można przypisać trzy podstawowe parametry: *Cios*, *Strzał* i *Wytrzymałość na zniszczenie*, które określają jej skuteczność zmniejszania szkody (parametry te nie występują przy tarczach).

Cios: określa wielkość, o którą zmniejszana jest *szkoda* zadawana uderzeniem broni lub kończyny.

Strzał: określa wielkość, o którą zmniejszana jest

szkoda zadawana trafiającym pociskiem lub pchnięciem broni.

Wnz: określa wielkość *szkody*, która niszczy osłonę.

Wszystkie trzy parametry zależne są od jakości materiału, z którego zrobiono osłonę oraz od sposobu i jakości wykonania (*Cios* i *Strzał* kilku osłon w tym samym miejscu sumuje się). Wiadomo, że kolczuga wykonana przez krasnoludy z wykonanej przez nich stali jest lepsza od podobnej wykonanej przez ludzi, ale nie każdego na nią stać (dużo droższa) i nie wszędzie można ją dostać.

Inaczej rozpatrujemy tarcze i ich podobne parametry (*Cios*, *Strzał* i *Wnz*).

Cios: określa wielkość *szkody*, która narusza tarczę.

Strzał: określa wielkość osłony, jaką daje tarcza na strzał (odejmowana od *Trafienia* strzelającego w postać).

Wnz: wielkość określająca, ile szkód naruszających może wytrzymać tarcza, wielkość ta jest zmniejszana za każdy *Cios* o 1. Jeżeli *szkoda* kilkakrotnie przekracza *Cios* tarczy, to *Wnz* zmniejszamy o tyle, ile razy *szkoda* przekroczyła *Cios*.

Przykład:

Rycerz (Wojownik V poziomu) Teremontif z Mordu, osłaniając odwrót swoich towarzyszy, musi stoczyć walkę z Udungiem, któremu pomaga Ork strzelający z łuku.

Rycerz: *WA* = 18, *WO* = 17, *OT* = 16, miecz 1R długi, *szkoda* 1k10+6, *Mn* = 6, tarcza prostokątna: *Cios*: 4, *Strzał*: -3, *Wnz*: 30 oraz pancerz płytowy *Cios*: 9, *Strzał*: -10, *Wnz*: 30.

Udung: *WA* = 20, *WO* = 20, morgensteru, *szkoda* 2k6+7, 2 ataki, *Mn* = 11.

Ork: *Trafienie* 14, łuk defensywny, strzały zwykłe, *szkoda* 2k6+2.

Rozpatrujemy starcie w kolejności faz (patrz rozdz. 5.1):

- strzelanie:

Ork sprawdza trafienie z modyfikatorem za tarczę, rzut 1k20 = 4 porównany z 11 (14 - 3) oznacza, że strzała trafiła w nogę (MG ustala w tabeli 5.11 -1 „Lokacje ciosów"). Obliczona *szkoda* 2k6 + 2 = 14 pomniejszona o *Strzał* pancerza (-10) oznacza utratę 4 pkt. wytrzymałości od strzały Orka (odpisujemy od *Wt* Rycerza). Jeżeli Rycerz może walczyć (nie jest oszołomiony lub nieprzytomny), to przechodzimy do fazy walki wręcz;

- walka wręcz:

Udung ustala *In:*

Mn + 1k10 = 11 + 1 = 12

Rycerz ustala *In:*

Mn + 1k10 = 6 + 4 = 10

Udung wykonuje pierwszy *Atak*:

WA + 1k20 = 20 + 4 = 24

Rycerz się broni, jego *Obrona*:

WO + 1k20 = 17 + 10 = 27

Rycerz odbił cięcie i wykonuje *Atak*:

WA + 1k20 = 18 + 12 = 30,

Udung się broni, jego *Obrona*:

WO + 1k20 = 20 + 19 = 39

Udung z łatwością uniknął ciosu i wykonuje drugi *Atak* (In = 7), na który pozwala mu *Zr*. Jego *Atak*:

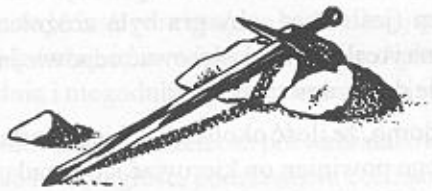
WA + 1k20 = 20 + 19 = 39

Rycerz ma tylko jedną ustaloną już *Obronę*: 27. Oznacza to, że Udung przeszedł obronę Rycerza o 12 pkt., lecz ten może jeszcze spróbować zasłonić się tarczą.

Sprawdzenie rzutem 1k20 wartości *OT* (16) zmniejszonej o 12, wynik rzutu 10 oznacza, że dodatkowa obrona nie powiodła się (16 - 12 = 4).

Test był nieudany i MG może sprawdzić, gdzie (tabela 5.11 -1 „Lokacje ciosów") i jaką szkodę za-

dał Udung. Okazuje się, że Rycerz został trafiony w pierś (41 na 1k100) i otrzymuje 9 ran: (2k6+7 - 9) odejmowane od *Wt*. Pancerz uchronił Rycerza od utraty dodatkowych 19 W, które mogłyby go unieszkodliwić.



5.15. Krwawienie i Ciosy Bólowe

Niektóre rodzaje obrażeń, oprócz natychmiastowej utraty wytrzymałości, mają dodatkowe efekty. Każde obrażenie większe lub równe -10 W powoduje silny ból i szok dla organizmu, raniony musi wykonać rzut oporowy na *Ból, oszołomienie*.

Test nieudany, z różnicą większą niż 5, powoduje utratę przytomności na 1k10 tur, a gdy różnica jest mniejsza lub równa 5, postać jest oszołomiona (*Os*) przez 1k6 tur. Udany test oznacza przezwyciężenie swojej słabości:

- za każdą ranę ciętą wyższą lub równą 10W postać traci w wyniku krwawienia dodatkowo 1W / 1 turę, zapisywane jako punkty krwawienia (pkr);
- za każdą ranę punktową lub tłuczoną zabierającą minimum 15 W, postać otrzymuje w wyniku krwawienia wewnętrznego dodatkowy 1 pkr;
- cios bronią sieczną w szyję powoduje krwawienie równe otrzymanym obrażeniom;
- cięcie w pachwinę powoduje krwawienie równe połowie otrzymanych obrażeń, oraz rzut oporowy na *Ból, oszołomienie* bez względu na wielkość rany.

Krwawienie przy odcięciu, przybiera następujące wartości:

Palec	1 pkr
Dłoń	4 pkr
Łokieć	5 pkr
Ramię	7 pkr
Stopa	5 pkr
Kolano	7 pkr
Udo	9 pkr

5.16. Walka z Kilkoma Przeciwnikami

Bardzo często, podczas gry, dochodzi do konfliktowych sytuacji, w których grupy przeciwników stają do walki. MG musi wtedy rozpatrywać ataki zarówno kilku przeciwników na jeden cel, jak i kilku atakujących na kilku broniących się.

Jeśli atakującymi są bohaterowie, sprawa jest prosta, to oni deklarują kogo i czym atakują. MG „tylko" rozpatruje sytuację i stosuje odpowiednie modyfikatory, na przykład za atak na odległego przeciwnika minusy do *In*, za walkę bronią bez umiejętności -5 do *WAO* (czyli do każdego parametru walki), za walkę w trudnych warunkach (np. w wodzie, w tłumie) również minusy do *WAO*. Każdy z nich może zaatakować tyle razy, na ile pozwala mu *Zr* lub umiejętności (patrz rozdz. 5.4).

Sytuacja komplikuje się dla MG, gdy musi „porozdzielać" ataki przeważających sił postaci niezależnych na bohaterów. Wtedy należy zdać się na los (rzuty kośćmi) i zastosować zasadę najmniejszego oporu (dla zwierząt i mało inteligentnych stworów) lub sprawdzania *Int* (dla stworzeń i postaci inteligentnych).

Zasada najmniejszego oporu oznacza, że zwierzęta (stwory) atakują postacie znajdujące się najbliżej lub w najdogodniejszej do zaatakowania pozycji. Jeśli kilka postaci stoi w równym (bez przesady) szeregu, to dla każdego atakującego stwora należy wykonać rzut kością, aby określić cel ataku.

Ilość ścianek kości określamy ilością potencjalnych celów ataku, czyli dla czteroosobowej drużyny stojącej w szeregu MG rzuca 1k4 dla każdego atakującego stwora, przydzielając wcześniej (!) liczby

odpowiednim postaciom (chyba, że kogoś nie lubi, ale nie polecamy). Jeżeli w tej samej drużynie ktoś znajduje się z tyłu (np. Mag przygotowujący czar), to należy użyć kości 1k3 dla każdego atakującego stwora. Jak należy się domyślać, obrona przed kilkoma przeciwnikami jest dużo trudniejsza niż przed jednym atakiem.

Dlatego każdy następny atak (w ciągu jednej tury) napotyka mniejszą obronę obliczaną wg schematu:

1. Atak	Obrona bez zmian
2. Atak	Obrona bez zmian
3. Atak	Obrona -1
4. Atak	Obrona -2
5. Atak	Obrona -4
6. Atak	Obrona -6
7. Atak	Obrona -7
8. Atak	Obrona -8

Każdy następny *Atak* odbywa się przy obronie zmniejszonej o 8. Jeżeli postać zdecydowała przeznaczyć część ataków na dodatkową obronę (jeśli pozwala jej na to *Zr* lub umiejętności), to używa jej w dowolnie wybranym momencie walki i dla niej liczba ataków liczona jest od nowa. Należy przy tym pamiętać, że samotnie stojącą postać (tzn. w oddaleniu od jakiejkolwiek osoby, muru czy drzewa) może zaatakować nie więcej niż 8 napastników.

Jeżeli dwaj obrońcy stoją do siebie plecami (lub jeden plecami do ściany itp.), to ilość napastników maleje do czterech na jednego. Pozostali, którzy próbują dostać się do obrońcy, muszą się rozpychać i utrudniają sobie nawzajem atak. Jeżeli MG prowadzi postać, której *Int* jest co najmniej średnia, to powinien sprawdzić, czy nie zaatakuje ona (jeśli atak ma nastąpić) bohatera, który wygląda na najbardziej niebezpiecznego (dla wojownika największe niebezpieczeństwo stanowią postacie magiczne, których czary nie podlegają zasadom walki klasycznej itp.). Tu MG musi dopasować działanie do okoliczności tak, aby zachować realizm sytuacji.

5.17. Modyfikacje Do Walki

Bardzo rzadko bywa, że miejscem walki jest arena. Wprost przeciwnie, zazwyczaj są to okoliczności utrudniające zarówno samą walkę, jak i poruszanie się (w ciemnościach, w tłoku, na lodzie, w wodzie, na skałach, w korytarzu). Wtedy MG powinien (jeśli chce, aby gra była zróżnicowana, atrakcyjna i realistyczna), stosować odpowiednie modyfikacje do parametrów walki.

Wiadomo, że ilość okoliczności jest nieskończona, dlatego powinien on kierować się zasadą: jeżeli walczący nie potrafi walczyć w takich (bardzo trudnych) warunkach, to zmniejszamy *WAO* o 10, jeśli trenował taką walkę (ma umiejętność walki w takich warunkach), to tylko o 5. Dla okoliczności, które tylko trochę utrudniają walkę, proponujemy stosować modyfikatory -5 i 0.

Bardzo trudne warunki do walki:

- w ciemnościach,
- w głębokiej wodzie,
- w ścisku,
- w wąskim korytarzu (broń drzewcowa i dwuręczna),
- w bagnie,
- na linie,

Niesprzyjające warunki do walki:

- na lodzie,
- w płytkiej wodzie,
- w błotnistym terenie,
- w wąskim korytarzu (broń długa),
- w deszczu,
- na okręcie,
- pieszo przeciw konnemu,
- z bronią krótką przeciw drzewcowej,

5.18. Broń Miotająca – Strzelanie

Broń miotająca (łuki, kusze, dmuchawki, katapulty i in.), jako pozwalająca na prowadzenie walki z dystansu, bywa nieodzownym elementem ekwipunku bohaterów. Bardzo często posługują się nimi także różne stwory kierowane przez MG (orki, gobliny).

Warto jednak pamiętać, że broń miotająca (strzelecka) uważa się w większości krain Aphalonu za poślednią i niegodną użycia w honorowej walce.

Ponieważ broń strzelecka pozwala atakować przeciwnika na odległość, podstawową cechą odpowiedzialną za jej skuteczność (możliwość trafienia w cel) jest *Celność* (*Cln*). Cecha ta (będąca wrodzoną predyspozycją postaci) zmodyfikowana o wyszkolenie (lub jego brak) w posługiwaniu się konkretną bronią, daje umiejętność *Trafienie*. Strzelanie z broni miotającej odbywa się na zasadzie testu *Trafienia* (rzutem 1k20), podobnie jak Cechy.

Rozliczanie strzału MG przeprowadza wg poniższej kolejności:

a) gracz deklaruje, z czego (rodzaj broni i pocisku) i do czego (co i gdzie się znajduje) będzie strzelał,

b) MG ustala, czy strzał jest możliwy (przybliżony zasięg) i jakie są utrudnienia (ciemność, ruchomy cel, deszcz itp.),

c) gracz wykonuje rzut 1k20, sprawdzając *Trafienie* zmodyfikowane o modyfikatory trudności strzału,

d) jeżeli wynik rzutu jest od niego mniejszy lub równy, gracz trafił, a MG rozpatruje efekty szkody (patrz rozdz. 5.6).

W powyższym sposobie rozliczania strzału, wspomnieliśmy o modyfikacjach do *Trafienia*. To przecież oczywiste, że trudniej trafić w punkt znajdujący się w odległości, gdzie strzała ledwo dolatuje, niż w metrowej średnicy koło odległe o 20 metrów. Stopień trudności byłby jeszcze większy, gdyby ktoś chciał trafić w oko trolla, biegnącego przez odległy las. Dlatego MG który pragnie, aby jego drużyna czuła realność świata, musi różnicować sytuacje i stopnie trudności. W poniższej tabeli zgromadzone są najważniejsze modyfikatory do trafienia:

Tabela 5.18 -1 „Modyfikatory Trafienia"

WARUNKI	MODYFIKATOR	OKOLICZNOŚCI - PRZYKŁAD
Mrok	-3	Światło pochodni, światło księżyca
Ciemność	-15	Światło gwiazd
Duży cel	+2.	O wymiarach większych niż 2,5 x 1 m
Mały cel	-6	O wymiarach mniejszych niż 0,5 x 0,5 m
Punkt	-16	Do 2 cm średnicy
Ruchomy cel	-2	Idąca postać
Szybki cel	-5	Biegnąca postać
Unik	-8	Świadomy manewr, bardzo trudny
Zasięg bezpośredni	+5.	Odpowiedni dla rodzaju broni strzeleckiej
Zasięg bliski	0	
Zasięg średni	-5	
Zasięg daleki	-15	

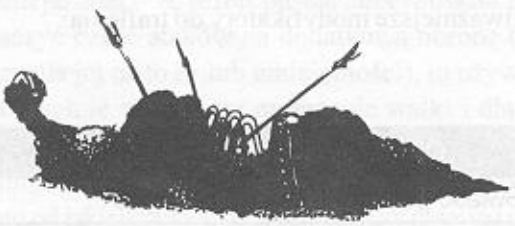
Modyfikatory te sumują się, tworząc łączną modyfikację *Trafienia*.

Przykład:

Krasnolud, usłyszawszy tętent kopyt, naciągnął kuszę i stanął w gęstych krzakach tak, by widzieć odległy koniec drogi. Po chwili oczom jego ukazał się pędzący na potwornym wierzchowcu, zakuty w stal stwór. Uniesiona przyłbica ukazywała z daleka gorejące czerwienią ślepia, które przybliżając się rosły. Strzelec szepnął pierwsze słowa modlitwy i nacisnął spust mierząc między dwa czerwone koła.

Sprawdźmy, czy Krasnolud trafił: jego *Cln* = 15, z kuszy strzela po mistrzowsku (+2 do *Trafienia*). Cel jest szybki (-5), punktowy (-16) i znajduje się w bezpośrednim zasięgu strzału (+5).

Obliczmy: *Trafienie* (17) + punkt (-16) + szybki cel (-5) + zasięg (+5) = 1. Strzelec ma tylko 1 szansę na 20, że trafi. Wykonujemy test zmodyfikowanego *Trafienia*, czyli 1 rzut 1k20. Wynik = 6, test nieudany. Bełt śmignął obok głowy jeźdźca.



5.19. Superstrzały i Niezręczności Przy Strzelaniu

Czasami zdarza się, że los poniesie pocisk i efekty strzału są niewspółmierne do umiejętności strzeleckich postaci. Efekt ten może być dużo większy, lub zgoła przeciwny od zamierzonego – także strzały nazywać będziemy, zależnie od skutków, *Superstrzałem* lub *Niezręcznością*. Strzał nazywać będziemy *Superstrzałem* wtedy, gdy podczas testu *Trafienia* na k20 wypadnie 1 (dla postaci o dużej *Cln* może to być więcej – patrz tabela 2. 22 -1 „Bonifikaty"). W takim przypadku MG rozlicza efekt strzału wg poniższej kolejności.

a) Postać wykonuje rzut sprawdzający 1k20 na *Cln*; jeżeli test był udany to przechodzimy do pkt. b); jeżeli test *Cln* nie powiódł się, to trafienie rozpatrujemy jako zwykły strzał.

b) MG wykonuje rzut 1k100 dla tabeli *Superstrzały* i wprowadza dodatkowe (oprócz normalnej szkody) efekty trafienia wg opisu.

Uwaga: jeżeli strzelec celował w konkretny cel (np. ręka, oko), to wynik 1 na 1k20 w teście *Trafienia* oznacza trafienie (zawsze) w cel, a nie *Superstrzał*.

Niezręczność przy strzelaniu, to efekt strzału, w którym przy teście *Trafienia* na 1k20 wypadnie 20 (lub mniej – patrz rozdz. 5.22). Oznacza to, że okoliczności (wada broni, zmęczenie materiału, nieuwaga, pech itp.) spowodowały negatywny dla strzelającego efekt. MG wykonuje wtedy rzut 1k10 i odczytuje efekt w podanym niżej zestawieniu *Niezręczność – strzał*. Efekt wprowadzony jest w życie natychmiast!

Przykład:

Elf Wojownik wspomaga walczącą drużynę, strzelając z drzewa do atakujących wilków. Przy strzale do przywódcy stada następuje rzut *Niezręczności*. MG rozpatruje sytuację (rzut 1k10, wynik 5) i mówi: „Sprawdź *Si* -5, jeśli test pozytywny, twój łuk pęka".

Elf wykonuje rzut 1k20, wynik 16. Ponieważ *Si* = 17, test należy uznać za nieudany (17-5 < 16). MG oświadcza więc: „Wycelowałeś i tak mocno napiąłeś łuk, że strzała przeszła poza kabłąk, zdezorientowany puściłeś strzałę i ta przeleciała daleko od celu, to stracony strzał". Opis zależy od okoliczności i pomysłowości MG.

	Superstrzały
01-10	*Szkoda* +1k3 W
11-12	*Szkoda* x 2
13-16	*Szkoda* +1k6 W
17-21	Ramię, *szkoda* +1k6 W
22	*Szkoda* x 3
23-27	*Szkoda* +1k8 W

28-32 Brzuch, *szkoda* +1k8 W
33 Nadgarstek, *szkoda* +1k6 W, -2 *WAO*
34-38 Brzuch, *szkoda* +1k10 W, +2 pkr
39-43 Ramię, *szkoda* +1k8 W, -2 *WAO*
44-48 Noga, *szkoda* +1k10 W, -20% *Mn*
49-55 Usta, *szkoda* +1k6 W, -1k3 zęby, 1k3 tur oszołomienia
56-60 Noga, *szkoda* +1k10 W
61-65 Pierś, +1k8 pkr wewnętrznego
66 Szyja, pkr = *szkoda* / 2
67-71 Pierś, *szkoda* +1k10 W, +1k3 pkr
72-76 Kolano, +1k6 pkr, -25% *Mn*
77 Ucho, utrata słuchu, 5 tur *Oszołomienia*, test *Ból, oszołomienie* z modyfikatorem -5
78-82 Przedramię, *szkoda* +1k8 W, +1k6 pkr
83-87 Brzuch, *szkoda* +2k6 W, +3 pkr
88 Splot słoneczny, *szkoda* +2k8 W, +5 pkr wewnętrznego, test *Odporność fizyczna*
89-91 Okolice serca, *szkoda* +2k10 W
92-96 Płuco, *szkoda* +1k20 W, +5 pkr wewnętrznego
97-98 Wątroba, *szkoda* +3k8 W, zgon w przeciągu 2k6 tur
99 Serce, zgon w 1k3 tur
100 Czoło, przebity mózg, zgon natychmiastowy

Niezręczność – Strzał z kuszy

1 Siła odrzutu wytrąca broń, a kolba uderza postać w twarz, -1k6 W, 1 tura oszołomienia,
2 Potknięcie, bełt wbija się w stopę postaci,
3 Zacięcie mechanizmu spustowego na 1k10 tur,
4 Pęknięcie cięciwy, 33% szansy uderzenia w twarz -1k4 W,
5 Postać przewraca się na plecy, strzelając w niebo,
6 Omyłkowy strzał w przyjaciela, test *Cln*,
7 Krzywy bełt mija cel,
8 *Superstrzał* trafia przyjaciela,
9 Potrącony bohater przewraca się, uszkadzając kuszę,
10 Postać ma „mroczki" w oczach i traci strzał,

Niezręczność – Strzał z łuku

1 Coś sprowokowało postać do spojrzenia podczas strzału w bok, utrata ucha, -1 *Zm*,
2 Niepewny strzał, test *Cln* (w przypadku niesprawdzenia strzała trafia przyjaciela),
3 Niepewny chwyt, test *Zr* (w przypadku niesprawdzenia postać upuszcza łuk, utrata 1 tury na podniesienie),
4 Pęka cięciwa,
5 Potężny naciąg, test *Si* z modyfikatorem -5 powoduje pęknięcie łuku,
6 Niedokładny, aczkolwiek potężny strzał, test *Cln* (w przypadku niepowodzenia *Superstrzał* trafia przyjaciela),
7 Niedbały chwyt, strzała wypada na ziemię,
8 Zwichrowana strzała nie trafia w żaden cel,
9 Pechowy strzał trafia przyjaciela w szyję,
10 Pyłek w oku uniemożliwia celny strzał,

5.20. Broń Miotana – Rzuty

Broń miotana (noże, topory, strzałki, proce) wypełnia lukę między bronią do walki wręcz, a bronią miotającą. Może służyć zarówno do walki bezpośredniej, jak i do rażenia celów odległych (do 20 lub nawet 35 m). Tylko niektóre z nich (strzałki, lotki), nie mogą być używane jako broń trzymana. Poniżej zajmiemy się omawianiem rzutów i ich efektów.

Broń miotana (rzucana) służy do rażenia celów, znajdujących się w stosunkowo niedużej odległości. Pocisk zostaje wyrzucony z dużą siłą i musi trafić ostrzem w cel (nie dotyczy to procy i kul rzucanych). Wszystko to wpływa na trafienie i zadanie szkody, postać wykonująca rzut musi nie tylko trafić w cel

(test *Trafienie*), ale trafić w nigo prawidłowo lub z pełną siłą (test *Zr*).

Jak z tego wynika, rzut bronią rozpatrujemy następująco:

a) postać deklaruje, czym (rodzaj pocisku), i w co (gdzie się znajduje cel) będzie rzucać (miotać),

b) MG rozpatruje warunki rzutu (podobnie jak przy strzale),

c) postać wykonuje test *Zr* sprawdzając, czy pocisk poleciał prawidłowo; jeżeli test powiedzie się, broń (jeśli trafi) zada pełną szkodę, w przeciwnym przypadku broń nie zadaje szkody,

d) postać wykonuje test *Trafienia* z modyfikatorami jak dla broni miotającej, według tabeli „Modyfikatory Trafienia" (tab. 5.18 -1),

e) jeżeli pocisk trafił (udany test), i to prawidłowo (udany test *Zr*), postać oblicza zadawaną szkodę rzuconą bronią lub pociskiem (patrz rozdz. 5.6),

f) MG rozpatruje efekty szkody.

5.21. Superrzuty i Niezręczności

Superrzuty i *Niezręczności przy rzutach*, analogicznie jak w innych rodzajach ataku, oznaczają wyjątkowo pomyślny lub wyjątkowo niepomyślny efekt. W czasie gry występują w takich samych okolicznościach, jak przy strzelaniu (wynik 1 lub 20 przy teście *Trafienie*).

Przy ustalaniu efektów *Superrzutu*, korzystamy z zestawienia *Superstrzałów* i identycznych reguł testowania cechy. Dla określenia efektu *Niezręczności przy rzucie*, MG wykonuje rzut 1k10 i jego wynik odczytuje z zestawienia „Niezręczność – broń rzucana" dla odpowiedniego typu broni.

Niezręczność – broń rzucana

1 Zbyt szeroki zamach, trafiasz się w głowę, zadając sobie połowę szkody, *Os* 1 tura,

2 Broń wyślizguje Ci się z palców raniąc je, -2 *do Trafienia* na ten dzień, -3 W,

3 Potykasz się i trafiasz bronią w stopę, zadając normalną szkodę,

4 Zbyt słaby zamach, broń upada w odległości do 2 metrów od Ciebie,

5 Zbyt silny zamach, lekkie naderwanie ścięgien, -4 trafienia, -4 *WAO* z tej ręki,

6 Wspaniały rzut w przyjaciela, *szkoda* +5,

7 Haniebne pudło,

8 *Superrzut* w przyjaciela,

9 Podczas zamachu broń wylatuje do tyłu (rozliczenie wg sytuacji),

10 Nic się nie stało, strata ataku.

Niezręczność – proca

1 Kamień trafia przyjaciela, zadaje mu szkodę,

2 Trafiasz się w głowę, *Os* 3 tury, zadajesz sobie połowę szkody,

3 Trafiasz się w zęby, połowa szkody w siebie, -1k4 zęby,

4 Kamień trafia przyjaciela, efekt jak *Supercios* – broń tępa,

5 Proca wylatuje Ci z ręki i leci w dal,

6 Proca razem z pociskiem wylatuje Ci z ręki, trafiając w przyjaciela zadając mu szkodę,

7 Nadrywasz sobie ścięgna w nadgarstku, -4 *WAO*, *Cln* z tej ręki,

8 Silny cios kamieniem w najbliższego przyjaciela, *szkoda* +5.

9 Kamień wypada Ci z procy,

10 Nic się nie stało, strata ataku.

5.22. Wpływ Umiejętności Na Walkę

Wśród swoich umiejętności postać posiada cały blok takich, które w znaczący sposób wpływają na możliwość ataku i obrony. Określają one:

a) umiejętność posługiwania się bronią (szkolenie podstawowe),

b) umiejętność i przygotowanie do noszenia osłon (osłony lekkie *Cios* do 6, osłony średnie *Cios* do 12, osłony ciężkie *Cios* ponad 12),

c) umiejętność walki w trudnych warunkach.

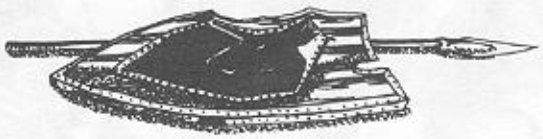
Postać nie posiadająca umiejętności walki określonym rodzajem broni lub w określonych warunkach walki, podlega poniższym ograniczeniom:

- Walka bronią bez umiejętności posługiwania się nią, zmniejsza *WAO* walczącego o 5, *szkodę* o 2, natomiast zakres jego *Niezręczności przy rzucie* rośnie o 1 (czyli 1 i 2 na 1k20).
- Strzelanie i rzucanie bronią bez odpowiednich umiejętności, powoduje zmniejszenie *Cln* o 5 (przy rzutach dodatkowo *Zr* -5) i zwiększenie zakresu *Niezręczności przy rzucie* o 1 (czyli 19 i 20).
- Osłony noszone bez umiejętności na odpowiednim poziomie (na każde 6 pkt. osłony na *Cios*, 1 poziom umiejętności), odejmują 2 od *Mn* postaci i zmieniają klasę *Manewrów* (z łatwego na trudny, z trudnego na bardzo trudny itd.).
- Obrona tarczą bez właściwej umiejętności, zmniejsza *OT* o 5.
- Trudne warunki walki bez umiejętności, powodują zmniejszenie *WAO* o 5.
- Bardzo trudne warunki walki bez umiejętności, powodują zmniejszenie *WAO* o 10.

Należy bardzo rygorystycznie przestrzegać powyższych zasad, aby grę uczynić bardziej realistyczną (mistrz walki mieczem jednoręcznym nie musi umieć walczyć toporem czy strzelać z kuszy). Każdy bohater podczas przygód nabywa nowe umiejętności i dzięki temu może zwiększać swoje parametry walki, stając się mistrzem w posługiwaniu konkretną bronią (patrz „Bonusy Profesyjne" – rozdz. 7.7).

5.23. Podsumowanie

Drogi Mistrzu Gry, przepisy, które znalazłeś w tym rozdziale, mogą wydać się na pierwszy rzut oka skomplikowane. Nie przejmuj się, jest to przecież Twój świat, jeżeli kłopoty sprawia Ci uwzględnianie modyfikatorów, możesz je pominąć lub uprościć według własnego pomysłu. W ten właśnie sposób powstają nowe systemy... Najważniejsze, aby gra była w miarę dynamiczna, a z czasem sam zapragniesz większgo realizmu i w końcu go osiągniesz.

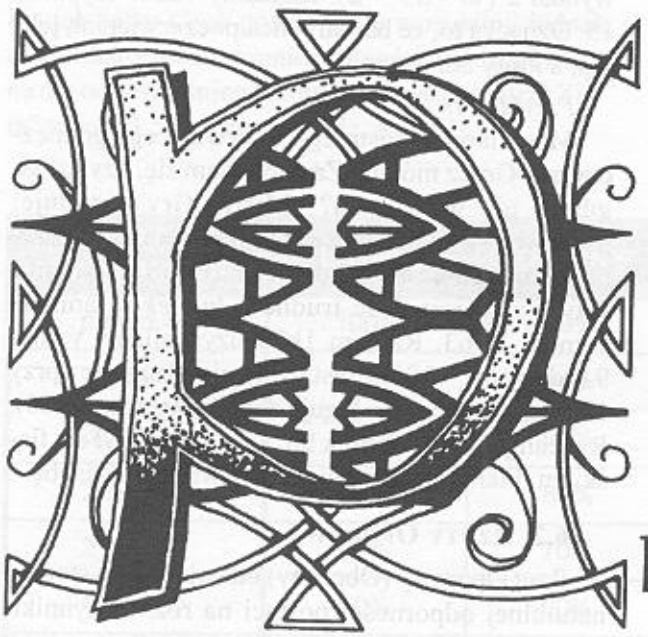


Pamiętaj:

- Najpierw czary, potem kolejno strzały i rzuty, ataki wręcz, działania manualne i na końcu zioła, eliksiry itp.
- Inicjatywa w fazie zależy od zdolności poruszania (*Mn*) i szczęścia (+1k10).
- Trafienie w cel zależy od umiejętności trafiania (*Trafienie*) i szczęścia (test 1k20).
- Powodzenie w walce zależy od umiejętności ataku (*WA*), obrony (*WO*) i szczęścia (+1k20).
- Otrzymywane obrażenia zależą od wielkości otrzymywanych ciosów i jakości pancerza noszonego przez postać.
- Wszystko zależy od pomysłowości Twojej, graczy, których prowadzisz oraz od szczęścia (rzutów kostkami).



PROWADZENIE GRY



ROWADZENIE GRY

„...Wielce Szanowni zebrani! Chcę Wam przedstawić moją teorię budowy Świata, efekt czterdziestu trzech lat badań. (...) Otóż uważam, że jesteśmy igraszką w rękach Wyższych Istot. Być może gdzieś tam, gdzie nie sięga nasz wzrok, toczą się właśnie olbrzymie bloki skalne, których ściany pokryte są tajemnymi znakami, a ich ułożenie decyduje o naszym losie..."

fragment przemówienia rowonskiego filozofa Alvena Alharada, zlinczowanego w 1028 roku Szarej Ery przez tłum słuchaczy Imperialnej Akademii Nauk.

6.0. Wstęp

W poprzednich rozdziałach zajęliśmy się walką oraz rzucaniem czarów. Są to czynności ważne (charakterystyczne dla przygód dziejących się w świecie fantasy), lecz występują one sporadycznie. Bohaterowie nie zabijają co krok jakiegoś wroga, ani nie spędzają dnia i nocy na czarowaniu, lecz prowadzą „normalne" życie, tzn.: jedzą, piją, rozmawiają, wędrują itp. Często postacie stają przed koniecznością wykazania się sprytem, wiedzą i różnymi umiejętnościami. Mistrz Gry musi wiedzieć, jak takie próby rozpatrzyć. Odpowiedzi na pytania „jak? i kiedy?" znajdziemy w poniższym rozdziale.

6.1. Testowanie Cech

Testowaniem cechy nazywać będziemy rzut sprawdzający szansę powodzenia podjętej akcji, wynikającej bezpośrednio z cechy postaci (nie związanej z żadną umiejętnością podstawową, życiową i bojową). Testowanie cechy odbywa się poprzez porównanie wyniku rzutu 1k20 i sprawdzanej cechy.

Jeśli wynik rzutu jest mniejszy lub równy wartości cechy, test udał się i oznacza powodzenie podjętej czynności. Wynik większy oznacza niepowodzenie akcji.

Przy testowaniu cechy MG powinien zwrócić uwagę, by była ona bezpośrednio i logicznie powiązana z działaniem postaci (np. wyważanie drzwi: *Siła*, uchwycenie rzuconego przedmiotu: *Zręczność*, rzut do celu: *Celność*, odczytywanie zamazanych napisów: *Intelekt*, obserwacja terenu: *Zmysły*, uniknięcie zaskoczenia, powstrzymanie torsji: *Opanowanie*). Nie trzeba przeprowadzać testów przy czynnościach prozaicznych tj. jedzenie, picie, spanie, chodzenie po łatwym terenie itp.

Jeżeli czynność zostanie uznana przez Mistrza Gry za skomplikowaną lub trudną, ma on prawo (a nawet obowiązek) wprowadzić modyfikatory niekorzystne (odejmowane od cechy testowanej), tak, by oddawały one rzeczywisty stopień trudności. Dopiero tak zmodyfikowana cecha podlega testowaniu na normalnych zasadach.

Modyfikatory za czynności:

- łatwa +5
- trudna 0
- bardzo trudna -5
- prawie niemożliwa -15
- absurdalna -20

Jeśli po zmodyfikowaniu cecha spadnie poniżej 1, oznacza to, że czynność jest niewykonalna. Jeżeli próba podjętej przez postać czynności nie powiodła się, a ona uparcie próbuje ją powtórzyć, należy systematycznie zwiększać stopień trudności (o 1 za każde 1 niepowodzenie, np. z czynności łatwej na trudną).

Uwaga: Jeżeli testowana cecha jest większa niż 18/00, a mniejsza od 19, to w przypadku wyniku 19 na 1k20 podczas testowania tej cechy, przysługuje dodatkowy rzut sprawdzający dla wartości procentowej cechy, wykonywany rzutem 1k100.

Przykład I:

Barbarzyńca o *Sile* = 17 uparł się wyłamać blokujące korytarz żelazne kraty. Traktujemy to jako czynność skrajnie trudną – barbarzyńca nie jest nadludzko silny. Ponieważ modyfikator dla tego stopnia trudności wynosi -15, wartość testowanej cechy wynosi 2 (17 - 15 = 2). Rzucamy 1k20. Wypadło 15. Oznacza to, że barbarzyńca poczerwieniał, jęknął, a kraty ani drgnęły.

Przykład II:

Mag Flamian dostrzegł obserwującego go mężczyznę. Gracz mówi: „Zastanawiam się, czy już go gdzieś nie widziałem?" Mistrz Gry decyduje: „Sprawdź swój *Intelekt* z modyfikatorem -10" (przypomnienie sobie czegokolwiek na czym nie skupiliśmy uwagi jest dość trudne). *Intelekt* Flamiana wynosi 18/63. Rzutem 1k20 uzyskaliśmy wynik 9 (gdyby *Int* = 18/00, test byłby nieudany, lecz przy 18/63 graczowi przysługuje dodatkowy rzut 1k100). Rzucamy 1k100. Wynik 96. Test zakończył się fiaskiem. Flamian nie pamięta, czy widział tę osobę.

6.2. Rzuty Oporowe

Rzut Oporowy (Obronny) odzwierciedla stopień naturalnej odporności postaci na różne czynniki. Wartość rzutu oporowego wynika z wielkości cechy (cech), z którą powiązana jest odporność.

Postacie posiadają następujące rzuty obronne:

1. *Odporność fizyczna* zależy od *Si* postaci, określa naturalną odporność organizmu na: trucizny, choroby, zmęczenie, udary mechaniczne, paraliż, głód, pragnienie itp.
2. *Odporność psychiczna* zależy od *Opn* postaci, określa naturalną odporność umysłu na: strach, stres, szok, koszmarny widok itp. Testowana w przypadku zetknięcia z czymś wyjątkowo strasznym, obrzydliwym i odrzucanym przez umysł postaci (paskudna, widziana przez postać po raz pierwszy, bestia; zwłoki w okropnym stanie, demon itp.).
3. *Ból, oszołomienie* zależy od *Si* postaci, określa naturalną odporność ciała na czynniki bólowe i ciosy ogłuszające (każde silne trafienie

w głowę), szkoda min. 6.

4. *Czary*, czyli odporność na magię, zależy od *Mocy* postaci i określa naturalną odporność postaci na wszelkie, szkodliwe dla niej, działania magiczne.

Testy rzutów oporowych wykonujemy analogicznie jak testy *Cech* postaci. Nie stosujemy jednak modyfikatorów za stopnie trudności, lecz specyficzne dla odpowiedniego rzutu oporowego (patrz „Zioła" rozdz. 3.5 i „Czary" rozdz. 4.10).

6.3. Manewry

Przez *Manewry* (*Mn*) rozumiemy zdolności poruszania się postaci, takie jak: skoczność, koordynacja ruchów itp. *Manewry*, jako powiązane bezpośrednio z *Si* i *Zr* testujemy, gdy postać zamierza wykonać czynność związaną z przemieszczeniem całego ciała (skok, unik, balans na kładce itp.). Test manewrów przeprowadzamy na innych niż poprzednio zasadach, korzystając z poniższej tabeli, zawierającej procentowe szansy powodzenia akcji:

Tabela 6.3 -1 „Manewry osobiste"

MANEWRY +1k20 +MODYFIKATORY	ŁATWY	TRUDNY	BARDZO TRUDNY	PRAWIE NIEMOŻLIWY	ABSURDALNY
ponad 40	100%	99%	98%	90%	25%
36 do 40	98%	94%	90%	80%	20%
31 do 35	96%	90%	80%	70%	15%
26 do 30	94%	80%	70%	60%	10%
21 do 25	90%	70%	60%	50%	7%
16 do 20	80%	60%	50%	40%	5%
11 do 15	75%	50%	40%	30%	nieudany
6 do 10	70%	30%	30%	20%	
2 do 5	60%	23%	20%	10%	
0 do 1	50%	15%	10%	nieudany	
-4 do -1	40%	10%	5%		
-10 do -5	30%	5%	nieudany		
-15 do -11	20%	nieudany			
-20 do -16	10%				
-25 do -21	5%				
-30 do -26	1%				
-35 do -31	nieudany				
	+5	0	-5	-15	-25

Mechanizm testu jest następujący:

a) Gracz deklaruje próbę wykonania manewru (np. skok przez 6 m rozpadlinę bez rozbiegu i z ekwipunkiem).

b) MG określa stopień trudności manewru (wg uznania i logiki, jako łatwy, trudny, bardzo trudny, prawie niemożliwy lub absurdalny. Powyższy skok uznalibyśmy za bardzo trudny, lub prawie niemożliwy, w zależności od obciążenia).

c) Gracz wykonuje rzut 1k20 i dodaje do wyniku *Mn*.

d) Od uzyskanej sumy odejmujemy (lub dodajemy) Modyfikatory, za noszoną osłonę (*Cios* / 2), stopień trudności manewru czy magiczne przedmioty.

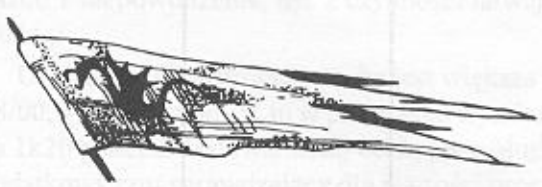
e) W tabeli „Manewry osobiste" (tab. 6.3 -1) MG odczytuje procentową szansę powodzenia akcji.

f) Gracz wykonuje rzut sprawdzający 1k100 na szansę powodzenia manewru.

Jeżeli końcowy test powiedzie się, to akcję należy uznać za udaną. W przeciwnym przypadku akcja jest spalona (nieudana) i MG powinien rozpatrzyć (wg uznania) ewentualne skutki niepowodzenia (lądowanie na dnie rozpadliny albo długi, długi lot).

Modyfikatory za stopnie trudności manewrów:

• łatwy	+5
• trudny	-0
• bardzo trudny	-5
• prawie niemożliwy	-15
• absurdalny	-25



6.4. Umiejętności Główne

Umiejętnościami Głównymi nazywać będziemy umiejętności, których wykorzystywanie wiąże się w szczególny sposób z wykonywaniem profesji bohaterów. Ich początkowa wielkość (wyrażana w %), zależna od cech postaci, rasy i pochodzenia, może rosnąć wraz ze zdobywaniem nowych poziomów profesyjnych.

Umiejętności Główne, wyrażone w %, określają szansę powodzenia wykonywanej czynności (test umiejętności rzutem 1k100). *Umiejętności Główne* samą swoją nazwą określają dosyć dokładnie czynności, które im podlegają, ale dla porządku, poniżej podajemy ich opisy:

- *Skradanie się* – testujemy, kiedy postać podejmuje próbę niepostrzeżonego podejścia do jakiegoś miejsca (lub, gdy zachodzi możliwość przypadkowego zauważenia). Powodzenie testu oznacza, że nikt (!) nie może zauważyć skradającego się (chyba, że za pomocą magii lub niezwykłej cechy, np. szósty zmysł). W przypadku niepowodzenia testu, różnicę wyniku rzutu i umiejętności (1k100 - umiejętność (%)) dzielimy przez 10 i uzyskany wynik dodajemy do *Zm* strażnika (lub obserwatora). Test tak zmodyfikowanych *Zm* oznacza zauważenie lub niezauważenie skradającego się. Jeśli MG uzna ten sposób za zbyt skomplikowany, to niepowodzenie testu *Skradania się* może oznaczać automatyczne zauważenie osoby, która się skrada.

- *Ukrywanie się* – testujemy, gdy postać próbuje ukryć się przed wzrokiem i słuchem niepożądanych istot. Przyjmujemy, że postać ukrywając się wykorzystuje wszelkie dostępne umiejętności i materiały (gałęzie, trawy, piasek itp.). Postać, której udał się test ukrywania, nie może zostać wykryta (chyba, że za pomocą magii lub nieprzeciętnych uzdolnień). Nieudany test można rozpatrywać tak samo, jak przy *Skradaniu się*. Uwaga! Postać ukryta nie może



znienacka zaatakować przeciwnika (nie ma elementu zaskoczenia).

- *Zasadzki* – testujemy, gdy postać przygotowuje niespodziewany atak z zaskoczenia (musi być niewidoczna i mieć swobodny dostęp do miejsca przyszłego ataku). Pozytywny test oznacza, że zaatakowana postać (o ile nie dowie się o przygotowanej zasadzce za pomocą magii lub niezwykłych umiejętności) nie może się bronić (od *Ataku* odejmujemy tylko 1k20, jako reprezentację losowej sytuacji – np. schylenie się, by obejrzeć ładny listek czy podrapać w kostkę itp.). Nieudany test rozliczamy podobnie jak wyżej.

- *Wspinanie się*– testujemy, gdy postać próbuje wejść po murze, na drzewo, na skalną ścianę, po stromym żlebie itp. Powodzenie oznacza wspięcie się na przeszkodę. Niepowodzenie testu oznacza upadek z wysokości i potłuczenie się – proponujemy rzutem 1k100 ustalić, ile odcinek trasy postać pokonała zanim spadła, przyjmując wynik za % pokonanej drogi, np. wchodząc na 50 m skalną ścianę elf tropiciel (wspinanie 85%) pechowo zaczepia łukiem o skałkę i spada (test 1k100, wynik 90 to niepowodzenie). MG rzutem określa, gdzie to się stało 1k100 = 21% x 50 m = 10,5 m; co pozwala oznajmić: Spadłeś z 10 metrów na (tabela „Lokacje" rzut 1k100 = 86) tyłek i (upadek na twarde podłoże - szkoda 1k6 za każde 3 m wysokości, co daje 3k6 szkody, wynik 9) stłukłeś poważnie krzyż, przez najbliższą godzinę, będziesz chyba miał kłopoty z chodzeniem (wg. uznania MG).

- *Kradzież* - testujemy, gdy postać usiłuje skraść przedmiot pilnowany, lecz leżący w bezpośrednim zasięgu (np. na straganie, na ladzie, w skrzyni) lub, gdy postać pragnie, aby nikt nie zauważył zniknięcia jakiegoś przedmiotu np. części skarbu przed podziałem łupów). Udany lub nieudany test rozpatrujemy podobnie jak *Ukrywanie się* itp.

- *Kradzież kieszonkowa* – testujemy, gdy postać usiłuje zdobyć przedmiot, będący w posiadaniu innej osoby (noszony „przy sobie"). Jeżeli test powiedzie się, to przedmiot zmienia właściciela. Niepowodzenie rozpatrywać można jako zauważenie próby kradzieży (jak przy *Skradaniu się*), lub jako automatyczne złapanie na gorącym uczynku.

- *Zamki* – testujemy podczas próby otwierania wszelkiego rodzaju mechanicznych zamknięć (skobli, haczyków, zamków itp.), bez użycia oryginalnych kluczy. Wymaga to od postaci posiadania wytrychów, lub chociażby odpowiednio przygotowanego drutu (otwieranie niektórych zakładek wymaga tylko płaskiej blaszki). Udany test oznacza otworzenie prostego zamknięcia, lub jednego elementu blokującego w skomplikowanym zamku. Nieudany test oznacza niepowodzenie akcji (nieumiejętność otwarcia lub złamanie narzędzia pracy) wg poniższego rozliczenia:

Tabela 6.4 -1 „Zamki - niepowodzenie"

RÓŻNICA	WYNIK
1 – 30	Nieumiejętność otworzenia
31 – 60	Złamanie narzędzia
61 – 96	Nieumiejętność i złamanie
97 – 100	Złamanie i zablokowanie zamka

- *Pułapki* – testujemy wtedy, gdy postać próbuje odnaleźć lub rozbroić pułapkę mechaniczną. Przy próbie poszukiwania postać musi określić w miarę dokładnie miejsce, w którym szuka pułapki (nie można powiedzieć: „szukam w pokoju", lecz określić: „przeszukuję podłogę w pokoju" lub „sprawdzam ścianę po lewej stronie"). Udany test umiejętności *Pułapki* oznacza, że postać wie czy w przeszukiwanym miejscu znajduje się pułapka (tak lub nie). Niepowodzenie testu oznacza, że postać nie

znalazła pułapki (nie wie czy jest pułapka). Przy rozbrajaniu test oznacza unieszkodliwienie lub nierozbrojenie (nieudany test) pułapki.

- *Sekretne przejścia* – testujemy wtedy, gdy postać poszukuje tajemnych przejść (ukrytych mechanizmów pozwalających otworzyć przejście, skrzynię itp.). Poszukiwanie (test) rozpatrujemy tak samo, jak przy pułapkach.

- *Magiczność* – umiejętność rozpoznawania magicznych przedmiotów oraz ich właściwości (pierścienie, różdżki, eliksiry, przejścia itd.). Testujemy wtedy, gdy postać pragnie sprawdzić czy przedmiot jest magiczny i jaki rodzaj czarów jest w niego wkłęty. Postać sprawdzająca magiczność, musi dotknąć przedmiotu i zestroić swoją *Moc* z *Mocą* przedmiotu. MG odejmuje od *Magiczności* postaci wynik rzutu 1k100 i dla uzyskanej różnicy odczytuje efekt w tabeli *Magiczność*" (tab. 6.4 -2).

Tabela 6.4 -2 „Magiczność"

Magiczność - 1k100	EFEKT
-100	1k20 godzin utraty przytomności
-99 do -70	Mag wykrywa magię o przeciwnym zastosowaniu
-69 do -50	Mag wykrywa przeciwną magiczność przedmiotu
-49 do 0	Mag nie wykrywa nic - przedmiot jest niemagiczny
1 do 29	Mag wie, że przedmiot jest magiczny
30 do 50	Mag rozpoznaje magiczność i przeznaczenie przedmiotu
51 do 80	Mag poznaje parametry ewentualnych czarów
81 do 99	Mag poznaje historię i parametry przedmiotu
100	Mag dodatkowo wie, jak wykorzystać przedmiot (wg. MG)

Uwaga! Jeżeli wynik rzutu 1k100 = 100, przyjmujemy, że wartość wynosi 0 i odejmujemy dodatkowo 1k100. Jeżeli wynik rzutu 1k100 = 99, dodajemy wynik dodatkowego rzutu 1k100. Dopiero tak zmodyfikowany wynik rzutu możemy użyć w teście.

- *Przekonywanie* – testujemy wtedy, gdy bohater pragnie kogoś przekonać do swoich poglądów lub pomysłów, za pomocą naturalnej zdolności przekonywania (charyzmy). Test odbywa się poprzez porównanie rzutu 1k100 i wartości procentowej cechy (tak, jak przy *Skradaniu się*). Pozytywny test oznacza, że postać została przekonana do pomysłu (lub osoby) bohatera. Niepowodzenie oznacza, że naturalny wdzięk postaci i sposób zaprezentowania wiadomości (czy pomysłu) nie przekonał rozmówcy (MG w dalszej rozmowie powinien zwiększyć stopień niedowierzania postaci niezależnej, lub jej niechęć do planów).

Ponieważ wykonywane przez bohaterów (i niezależne postacie) działania mogą mieć różne stopnie trudności, MG powinien stosować modyfikatory do testowania umiejętności podstawowych. Jedyną umiejętnością podstawową nie podlegającą modyfikacjom jest *Magiczność* (jej ograniczenia mogą mieć związek z magią ochronną np. czar, który podaje magowi fałszywą informację o przedmiocie). Oto przykłady tych modyfikatorów:

Modyfikatory trudności czynności:

- łatwa +20%
- trudna +0%
- bardzo trudna -25%
- prawie niemożliwa -75%
- absurdalna -150%

MG ma oczywiście prawo stosować własne modyfikatory, lub też całkowicie z nich zrezygnować.

6.5. Umiejętności Życiowe

Cała wiedza i umiejętności (nie związane z profesją lub walką), które postać nabyła w trakcie życia, zawarta jest w *Umiejętnościach Życiowych*. To one określają, co wie i umie bohater.

Postać zdobywa umiejętności na dwa sposoby:

1. Poprzez ciągłe poszukiwanie i zdobywanie wiedzy (naukę) oraz nieustający trening; dotyczy to głównie umiejętności życiowych na początkowych poziomach, np. postać, która usilnie trenuje jazdę konną, mimo ciągłych upadków (w przygodzie) powinna od MG otrzymać 1 poziom umiejętności „jazda konna".
2. Poprzez „kupowanie" za *Punkty Doświadczenia kupieckiego* (PDk) – cena podana przy umiejętności jest kosztem jednego poziomu. Owe kupowanie można zinterpretować, jako czas poświęcony na naukę i doskonalenie wiedzy. Zdobyte (wyuczone) poziomy umiejętności sumują się z już posiadanymi, dając z czasem mistrzostwo.

Umiejętności Życiowe

1. *Akrobacja* (300 PDk) – umiejętność wykonywania niezwykłych manewrów bez konieczności testowania Mn (wszelkiego rodzaju przewroty, salta, chodzenie po linie itp.).

2. *Aktorstwo* (500 PDk) – umiejętność odgrywania innych postaci, ukrywania swoich zamiarów itp.

3. *Alchemia* (650 PDk) – wiedza o materii, oraz jej przekształcaniu za pomocą sztuk magicznych, przydatna zwłaszcza do rozpoznawania płynów, proszków, eliksirów itp.

4. *Amortyzacja Upadku* (250 PDk) – umiejętność ułożenia i przygotowania ciała do upadku, celem uniknięcia lub zmniejszenia otrzymanych obrażeń. Pozytywny test przy wysokości do 2,5 m, oznacza uniknięcie obrażeń, przy większych wysokościach zmniejsza obrażenia o połowę.

5. *Architektura* (200 PDk) – znajomość zasad budownictwa pozwalająca, mniej więcej, poznać rozkład pomieszczeń lub możliwość zaistnienia sekretnego przejścia, bądź też umiejscowienia tajemnej komnaty.

6. *Ars Amandi* (150 PDk) – znajomość reguł rządzących seksem i rozkoszami cielesnymi.

7. *Astronomia* (200 PDk) – znajomość zasad rządzących ruchem ciał niebieskich. Pozwala określać kierunki świata, fazy księżyców, konstelacje gwiezdne itp.

8. *Bersekeryzm* (400 PDk) – umiejętność wprowadzania się w stan szału bitewnego. Pozytywny test oznacza, że postać staje się bersekerem – dzikim, szalonym wojownikiem nieczułym na ból (zawsze pozytywny test bólu), który atakuje (In + 5, WA + 5, szkoda x 1,5) nie zważając na ataki przeciwników (WO - 5) i otrzymane rany (może walczyć aż do końca ran śmiertelnych). Szał trwa dopóty, dopóki na polu bitwy nie zginie ostatni przeciwnik lub berseker.

9. Bibliotekarstwo (100 PDk) – umiejętność odnajdywania ksiąg, zwojów i zapisków zgromadzonych w bibliotekach czy księgozbiorach, obejmuje także wiedzę z zakresu wytwarzania ksiąg, rodzajów pism itp.

10. *Bieg* (150 PDk) – umiejętność biegu z niezwykłą prędkością. Postać traci energię życiową w ilości 1 W za każde 2 tury biegu. Jeżeli test powiedzie się, prędkość postaci rośnie o różnicę poziomu umiejętności i rzutu 1k20 (z testu) wyrażaną w m/turę.

11. *Biologia* (200 PDk) – znajomość świata roślinnego i zwierzęcego, w szczególności wyglądu, budowy oraz zwyczajów (zwierząt).

12. *Empatia* (350 PDk) – umiejętność wyczuwania nastrojów i zamiarów innych żywych istot.

13. *Etykieta* (100 PDk) – znajomość norm zachowania i obyczajów w różnych warstwach społecznych. Pozwala unikać gaf i błędów w tzw. towarzystwie.

14. *Furażerka* (100 PDk) – umiejętność odnajdywania pożywienia w każdym środowisku.

15. *Geografia* (200 PDk) – znajomość ukształ-

towania terenu i przebiegu granic, dróg i rzek, oraz położenia ważniejszych miast i miejscowości Aphalonu w jego znanej części.

16. *Geologia* (150 PDk) – umiejętność rozpoznawania rodzajów skał, minerałów i gleb, oraz wiedza o ich właściwościach.

17. *Głosy zwierząt* (150 PDk) – umiejętność rozpoznawania gatunków zwierząt po ich głosach, oraz umiejętność naśladowania ich.

18. *Heraldyka* (100 PDk) – wiedza na temat rodowych herbów, zawołań, zwyczajów i powiązań. Dotyczy także klanów, stowarzyszeń itp.

19. *Historia* (150 PDk) – znajomość oficjalnej historii Aphalonu, oraz postaci w niej występujących.

20. *Inżynieria* (400 PDk) – znajomość zasad działania mechanizmów, oraz umiejętność budowania pułapek, dźwigni itp.

21. *Jazda konna* (100 PDk) – umiejętność jazdy konnej (odmiany dotyczące jazdy na Arangorze czy innym zwierzęciu, kosztują tyle samo).

22. *Jubilerstwo* (150 PDk) – umiejętność rozpoznawania metali, kamieni szlachetnych, oraz wykonywania biżuterii i ozdób.

23. *Kamieniarstwo* (150 PDk) – umiejętność obróbki skał i kamieni, znajomość reguł rządzących ich formą i właściwościami.

24. *Kulinaria* (100 PDk) – umiejętność przygotowywania potraw, oraz wiedza na temat przydatności do spożycia roślin, przypraw, oraz mięsa zwierząt.

25. *Kultura/tradycja* (100 PDk) – wiedza dotycząca obyczajów panujących w kraju lub krainie.

26. *Kupiectwo* (300 PDk) – umiejętność targowania się, oraz wszelka wiedza na tematy powiązane z handlem np. cła, podatki, korzystne transakcje.

27. *Lingwistyka* (150 PDk) – umiejętność rozpoznawania języka po wyglądzie pisma lub brzmieniu mowy.

28. *Malarstwo* (200 PDk) – umiejętność wykonywania wszelkiego rodzaju rysunków i obrazów. Dotyczy także znajomości farb, barwników i płócien.

29. *Matematyka* (150 PDk) – umiejętność wykonywania wszelkich operacji matematycznych.

30. *Medycyna* (200 PDk) – wiedza i umiejętności umożliwiające rozpoznawanie i leczenie obrażeń ciała, chorób i złamań.

31. *Militaria* (100 PDk) – wiedza dotycząca uzbrojenia i opancerzenia, określanie ich parametrów.

32. *Muzyka* (250 PDk) – umiejętność śpiewu i gry na jednym wybranym instrumencie.

33. *Nawigacja* (300 PDk) – umiejętność wyznaczania kursu i pozycji okrętu, oraz sterowania nim.

34. *Obce rasy* (200 PDk) – znajomość cech rasowych i umiejętność rozpoznawania pochodzenia postaci po jej wyglądzie, kształcie czaszki itp.

35. *Obrzędowość* (200 PDk) – wiedza na temat obrządków, zarówno magicznych, jak i cywilnych pozwalająca określać wymagane zachowanie, zarówno pozytywne, jak i negatywne.

36. *Płatnerstwo* (300 PDk) – wiedza i umiejętności umożliwiające naprawę i wykonywanie broni i osłon z metalu.

37. *Poezja* (400 PDk) – umiejętność pisania utworów wierszowanych i wiedza na temat szkół i klasyków.

38. *Powroźnictwo* (150 PDk) – umiejętność wytwarzania lin, sznurków oraz sieci.

39. *Rzemiosło* (100 PDk) – dotyczy każdego rzemiosła nie wymienionego w liście Umiejętności Życiowych.

40. *Rozpalanie ognia* (50 PDk) – umiejętność pozwalająca rozpalić ognisko prawie w każdej sytuacji (potrzebne źródło ognia) i w wybranej formie (np. bezdymne ognisko).

41. *Runy* (350 PDk) – umiejętność rozpoznawania i kreślenia runów magicznych.

42. *Rzeźbiarstwo* (200 PDk) – umiejętność rzeźbienia i znajomość materiałów rzeźbiarskich.

43. *Sagi/podania/legendy* (150 PDk) – znajomość baśni, legend, opowieści itp.

44. *Szkutnictwo* (100 PDk) – umiejętność naprawy i budowania łodzi, okrętów, wozów itp.

45. *Szybkie czytanie i liczenie* (250 PDk) – umiejętność błyskawicznego liczenia i czytania.

46. *Szulerstwo* (300 PDk) – umiejętność oszukiwania w grach hazardowych.

47. *Taniec* (100 PDk) – umiejętność tańca.

48. *Terenoznawstwo* (150 PDk) – umiejętność orientacji w terenie i znajomość jego ukształtowania, także rozpoznawanie stron świata.

49. *Tortury* (250 PDk) – umiejętność wydobywania informacji od przesłuchiwanej osoby, nie doprowadzając do jej śmierci.

50. *Tresura* (200 PDk) – umiejętność oswajania i tresury zwierząt.

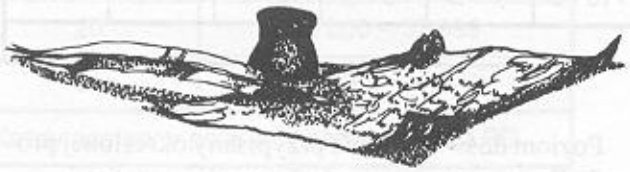
51. *Tropy* (250 PDk) – umiejętność rozpoznawania wykrytych tropów.

52. *Powożenie* (100 PDk) – umiejętność kierowania pojazdami ciągniętymi przez zwierzęta.

53. *Zielarstwo* (400 PDk) – umiejętność rozpoznawania ziół i przygotowywania ich do użytku.

54. *Żeglarstwo* (150 PDk) – umiejętność obsługiwania takielunku i urządzeń na żaglówkach i żaglowcach.

Umiejętności Życiowe testujemy tak, jak Cechy i stosujemy takie same modyfikatory za trudność. Wynik 1 oznacza zawsze udany test, a 20 wyjątkowo nieudaną czynność lub fałszywą informację, decyduje MG.



6.6. Doświadczenie Bohaterów

Podczas bogatego w przygody życia, bohaterowie zdobywają nowe doświadczenie, uczą się i poznają otaczający ich świat. Wartością odzwierciedlającą nabywane przez bohatera doświadczenie są *Punkty Doświadczenia* (PD). Ich wzrost wpływa na przyrost umiejętności bohatera (każdego typu), oraz na niektóre jego Cechy. Jest to więc ważny element niniejszego systemu.

Gracz uzyskuje PD w wyniku podejmowanych w grze czynności i działań. Ilość PD jest różna w zależności od stopnia trudności wykonanej akcji. Wynika ona z tego, co bohater robił podczas przygody, jak gracz prowadził swoją postać i jak realizował postawione przed nią zadania. *Punkty Doświadczenia* przyznawane są przez Mistrza Gry po przeżytej przez bohatera przygodzie.

MG nalicza je za takie czynności jak:

- Rzucanie zaklęć i wykorzystywanie magicznych przedmiotów (oprócz magicznej broni),
- Walkę i pokonanych przeciwników,
- Wykonywane przez bohatera czynności i manewry,
- Prowadzenie postaci, czyli zgodność zachowań z charakterem zadeklarowanym przez gracza itp.,
- Za inne czynniki.

Niżej podajemy sposób naliczania PD za poszczególne typy czynności.

1. *Punkty Doświadczenia* przyznawane za rzucanie zaklęć i wykorzystywanie magicznych przedmiotów. Naliczamy je za rzucane czary:

   +2 PD za czar (*SzRC* = większa niż 60%)

   +5 PD za czar średni (*SzRC* = 11 – 60%)

   +10 PD za czar trudny (*SzRC* = mniej niż 11%)

   +5 PD za *Przedawkowanie Mocy*

   +5 PD za rzucenie czaru po raz pierwszy

   +1 PD za uwolnienie czaru z magicznego przedmiotu.

2. Za Walkę i pokonanych przeciwników PD naliczamy w następujący sposób:

+5 PD za zadany *Supercios* lub wykonany *Rzut Niezręczności*

+10 PD za wroga o *Sile* przekraczającej ludzką (tzn. ponad 18/99)

+10 PD za wroga o *Zr* przekraczającej ludzką (tzn. ponad 18/99)

+30 PD za wroga o *Si* i *Zr* przekraczającej ludzką (tzn. obie ponad 18/99)

+1 PD za każde 5 W zabranych przeciwnikowi – za różnicę *WAO* zwycięzcy i *WAO* pokonanego zgodnie z tabelą 6.6 -1.

x 2 PD za przeciwnika silnie osłoniętego (np. kolczuga, lekki pancerz) *Cios*: 6 lub więcej)

x 3 PD za przeciwnika bardzo opancerzonego (np. zbroja *Cios*: 12 i więcej)

+2 PD za każdy bonus (+1) broni, którą walczył wróg

+2 PD jeśli walcząc bohater nie zranił wroga

+5 PD jeśli bohater został tak poraniony, że jego *Wt* spadło do zakresu *Ran krytycznych*

+10 PD jeśli bohater został tak poraniony, że jego *Wt* spadło do zakresu *Ran śmiertelnych*

x 2 PD jeśli bohater pokonał obce dla siebie stworzenie (potwora itp.) pierwszy raz w życiu.

3. Za wykonywane przez bohatera czynności i manewry:

   +2 PD za udane wykonanie czynności łatwej

   +5 PD za udane wykonanie czynności trudnej

   +25 PD za udane wykonanie czynności bardzo trudnej

   +50 PD za udane wykonanie czynności prawie niemożliwej

   +100 PD za udane wykonanie czynności absurdalnej

4. Za prowadzenie postaci zgodnie z rasą i charakterem oraz profesją:

   od +0 do +100 PD (zgodnie z wolą i oceną MG)

   MG może również przyznać ujemne PD za niezgodne z rasą, profesją i charakterem bohatera zachowanie (w zakresie od -1 do -100 PD).

5. Za Inne Czynniki:

   za poznanie miejsca, ludzi, umiejętności, zjawiska itp. według uznania MG (od 0 do 100 PD)

   za dobre pomysły i wykazany spryt w grze (od 0 do100 PD).

Tabela 6.6 -1 „Wartości WAO"

WAO zwycięzcy – WAO pokonanego											
-16 do -20	-11 do -15	-9 do -10	-6 do -8	-2 do -5	-1 do +1	2 do 5	6 do 8	9 do 10	11 do 15	16 do 20	21»
+40 PD	+30 PD	+25 PD	+18 PD	+15 PD	+13 PD	+10 PD	+8 PD	+5 PD	+3 PD	+2 PD	+1 PD
WAO = WA + WO											

6.7. Poziomy Profesji

Bohater, uczestnicząc w codziennym życiu i przeżywając w nim rozmaite przygody, nabywa coraz większego doświadczenia. Oczywiście, sumują się one ze sobą, więc jego wartość, podawana w PD, ciągle rośnie. Suma posiadanych przez postać PD, wyznacza poziom jej doświadczenia. Poziom doświadczenia przypisany określonej profesji, wyznacza nam z kolei poziom profesji.

Wielkość ta oznacza, jak doświadczony i biegły jest bohater w swoim zawodzie. Zależność pomiędzy ilością posiadanych PD, a wielkością poziomu profesji opisana jest w tabeli 6.7 -1 „Poziomy profesji"

Tabela 6.7-1 „Poziomy profesji"

POZIOM	ILOŚĆ PD
1	1 000 – 1 999
2	2 000 – 2 999
3	3 000 – 3 999
4	4 000 – 4 999
5	5 000 – 5 999
6	6 000 – 6 999
7	7 000 – 7 999
8	8 000 – 8 999
9	9 000 – 9 999
10	10 000 – 11 999
11	12 000 – 13 999
12	14 000 – 15 999
13	16 000 – 17 999
14	18 000 – 19 999
15	20 000 – 21 999
16	22 000 – 23 999
17	25 000 – 25 999
18	26 000 – 27 999
19	28 000 – 29 999
20	30 000 – 32 999
21	33 000 – 34 999
Każdy następny poziom "kosztuje" 5 000 PD	

Jeśli bohater zdobędzie tyle PD, że pozwoli jej to zmienić poziom, otrzymuje dodatkowe możliwości rozwoju.

Przechodząc z poziomu na poziom wyższy o 1, gracz prowadzący bohatera ma możliwość:

– podwyższyć jedną z *Cech Głównych i Pobocznych* o 1 (o ile pozwala jej na to „wartość maksymalna" tej cechy) lub:

– skorzystać z przywilejów profesyjnych, zgodnie z podanymi poniżej zasadami.

Przywileje Profesyjne związane z przechodzeniem z poziomu na poziom, odzwierciedlają doskonalenie umiejętności i zdolności bohatera. Gracz, którego bohater ma możliwość skorzystania z *Przywilejów Profesyjnych*, musi wybrać jedną z podanych dla jego zawodu opcji.

1. Awanturnik może:

a) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* w jednym typie broni o 1,

b) zwiększyć trafienie z jednej broni miotanej o 1,

c) zwiększyć rzut oporowy *Ból i oszołomienie* o 1,

d) zwiększyć dwie *Umiejętności Główne* o 5%,

e) zwiększyć *WR* lub *WN* o 1,

f) zwiększyć *Wt* o 1k3.

Uwagi: WR i *WN* nie może być większa od *WO*. *WA*, *WO* i *szkoda* nie może być większa niż o 2/3 od wartości początkowych.

2. Barbarzyńca może:

a) zwiększyć rzut oporowy *Ból i oszołomienie* o 1,

b) zwiększyć *Wt* o 1k4 punktów,

c) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* jednego typu broni o 1,

d) zwiększyć o 10% dowolną *Umiejętność Główną*,

e) zwiększyć *Samoredukcję* o 1.

Uwagi: WA nie może być mniejsze od *WO*, a *szkoda* z broni może być zwiększona o tyle, o ile zwiększono *WO*.

3. Bard może:

a) zwiększyć *BWRC* o 5%,

b) zwiększyć trzy *Umiejętności Główne* o 5%,

c) zwiększyć jedną *Umiejętność Główną* o 10%,

d) zwiększyć *Wt* o 1k2,

e) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* w jednym rodzaju broni o 1.

Uwagi: Jak u Kupca.

4. Kupiec może:

a) zwiększyć dwie umiejętności o 5%,

b) zwiększyć swą umiejętność *Przekonywanie* o 8%,

c) zwiększyć o 1k3 swoją *Wt*,

d) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* w jednym rodzaju broni o 1,

e) przeznaczyć 1 PL na naukę języka (lub zwiększyć swój poziom PL).

Uwagi: WO nie może być większa od *WA* więcej niż o 2, *WA* nie może być większa od *WO*, *szkodę* z broni można zwiększyć najwyżej o tyle, o ile zwiększono *WO*. *WA* i *WO* nie mogą być zwiększone ponad 1/3 wartości pierwotnych.

5. Mag ma możliwość:

a) zwiększyć *BWRC* o 15%,

b) zwiększyć jedną *Umiejętność Główną* o 5%,

c) zwiększyć *Wt* o 1,

d) zwiększyć rzut oporowy *Czary* o 1,

e) dodać 5% do *Przekonywania*,

f) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* w broni (jeden typ) o 1.

Uwagi: WA, *WO* i szkodę można zwiększyć maksymalnie o 3, *WO* może być większa od *WA* najwyżej o 2, a *WA* nie może przekroczyć *WO*.

6. Mnich może:

a) zwiększyć *BWRC* o 10%,

b) zwiększyć *Wt* o 1k2,

c) zwiększyć *Umiejętność Główną* o 10% lub dwie o 5%,

d) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* jednego rodzaju broni o 1,

e) zwiększyć *WR* lub *WN* o 1, f) zwiększyć „efekt ciosu" w walce wręcz o 2.

Uwagi: WA nie może być większa od *WO* więcej niż o 2, *WR* nie może przekroczyć *WO*, „efekt ciosu" nie może przekroczyć poziomu profesji mnicha.

7. Tropiciel ma możliwość:

a) zwiększyć *Wt* o 1k3,

b) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* z jednego rodzaju broni o 1,

c) zwiększyć *Trafienie* z jednego typu broni strzeleckiej lub miotanej o 1,

d) zwiększyć jedną *Umiejętność Główną* o 15%,

e) zwiększyć cztery *Umiejętności Główne* o 5%.

Uwagi: jak u Awanturnika.

8. Uzdrowiciel ma możliwość:

a) zwiększyć *BWRC* o 10%,

b) zwiększyć o 1k2 swoją *Wt*,

c) zwiększyć jedną *Umiejętność Główną* o 5%,

d) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* z jednego rodzaju broni o 1,

e) zwiększyć rzut obronny *Odporność psychiczna* o 1.

Uwagi: Jak u Maga.

9. Wojownik może:

a) zwiększyć *Wt* o 1k3,

b) zwiększyć rzut oporowy *Ból i oszołomienie* + 1,

c) zwiększyć jedną *Umiejętność Główną* o 5%,

d) zwiększyć *WA*, *WO*, *OT* lub *szkodę* w dwóch rodzajach broni o 1,

e) zwiększyć rzut oporowy *Odporność fizyczna* o 1 (maksymalnie o 3),

f) zwiększyć *Samoredukcję* o 1.

Uwagi: szkoda z broni może zwiększyć się tylko o tyle, o ile podniesie się *WO*.

10. Złodziej może:

a) zwiększyć *Wt* o 1k2,

b) zwiększyć cztery *Umiejętności Główne* o 5%,

c) zwiększyć jedną *Umiejętność Główną* o 15%,

d) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* z jednego rodzaju o 1,

e) zwiększyć *WR* lub *WN* o 1 (maksymalnie o 3).

Uwagi: Jak w przypadku Kupca.

6.8. Punkty Kupieckie

Zdobyte przez bohatera PD zapisujemy w dwóch oddzielnych rubrykach. Pierwsza z nich, nazwana *Doświadczeniem życiowym*, odzwierciedla aktualny poziom postaci (patrz 6.7). Druga, nazwana *Doświadczeniem kupieckim* pokazuje, ile *Punktów Doświadczenia* może przeznaczyć postać na swój rozwój. Punkty w niej zebrane, nazywamy *Punktami Doświadczenia kupieckiego* (PDk).

PDk można przeznaczać na różne cele, między innymi na rozwój Umiejętności życiowych, bojowych i innych. Odbywa się to poprzez wydanie odpowiedniej ilości PDk, które odpisuje się jednocześnie od poziomu PDk bohatera. Wydawanych PDk nie odpisujemy z puli doświadczenia życiowego (zwykłych PD). Ubytek PDk nie wpływa w żaden sposób na poziom profesji i związane z nim zdolności.

Za swoje PDk gracz może:

a) Podwyższać *Cechy Główne* bohatera

„Kosztuje" to 1000 PDk. Gracz ma prawo zwiększyć swoją *Cechę Główną* lub *Poboczną* – jednak nie mogą one przekroczyć „wartości maksymalnych" tej Cechy. Oznacza to, że postać przeznaczyła większość swego wolnego czasu na treningi i ćwiczenia mające na celu rozwinięcie Cechy.

b) Zwiększać *Umiejętności życiowe*

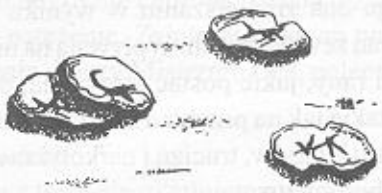
Postać przeznacza swój wolny czas na ćwiczenia, naukę i studia, mające na celu wzbogacenie jej wiedzy czy umiejętności. Koszt podwyższenia o 1 punkt jakiejś Umiejętności życiowej, jest zależny od typu umiejętności (patrz ich opis w rozdz. 6.5). Maksymalnym poziomem *Umiejętności życiowych* jest 25. Dodatkowym utrudnieniem w nabywaniu *Umiejętności życiowych*, o ile zdecyduje tak MG, może być warunek, by uczący się miał jakieś źródło wiedzy (na przykład nauczyciela z wyższym poziomem danej Umiejętności, książkę itp.).

c) Nabywać *Umiejętności Bojowe*

Oznacza to, że bohater uczy się w wolnych chwilach posługiwać danym typem broni. Gracz może „kupić" jedną nową umiejętność bojową za 700 PDk. MG może też wprowadzić, zgodnie ze swoją wolą, wymóg posiadania nauczyciela (jeśli warunek ten nie jest spełniony można zwiększyć koszt do 1400 PDk, postaci jest dwukrotnie trudniej uczyć się czegoś samemu).

d) Uczyć się obcych języków

Za 500 PDk może kupić 1 PL, który potem może przeznaczyć na naukę języka, którego nie zna, lub doskonalenie takiego, który już zna. W tym przypadku wymóg nauczyciela jest konieczny. Nauka zabiera postaci o przeciętnym *Intelekcie* jeden miesiąc czasu na każdy jeden PL języka. Osoby mniej inteligentne uczą się wolniej, bardziej inteligentne – szybciej (o czasie nauki w takim przypadku decyduje MG).



6.9. Łamanie Profesji

Jeśli gracz zdecyduje się, że jego bohater pragnie zmienić profesję (styl życia), musi o tym poinformować MG w chwili, gdy jego postać przejdzie na nowy poziom. Od momentu zgłoszenia, postać zbiera PD na nową profesję i jest traktowana jako jej adept (profesja na zerowym poziomie). Ponieważ każda profesja na 1 poziomie odznacza się pewnymi umiejętnościami życiowymi i bazowymi (patrz od-

powiednie rozdziały), bohater jest zmuszony je nabyć (za swoje PDk), na minimalnym poziomie.

Dopiero po opanowaniu niezbędnej wiedzy i umiejętności, oraz zdobyciu kolejnych 1000 PD, bohater może otrzymać bonusy profesyjne za nowo uzyskaną profesję. Postać wykonująca kilka zawodów, posiada poziom równy sumie poziomów wszystkich profesji. Powoduje to, że bohater którego sumaryczny poziom przekroczył 10, następne poziomy zdobywa wolniej. (np: Wojownik siódmego poziomu rozpoczął życie tropiciela. Pierwsze trzy poziomy osiągnie zdobywając kolejno po 1000 PD. Jednak czwarty poziom tropiciela, lub ósmy wojownika, będzie kosztował go już 2000 PD)

6.10. Zdrowie Bohatera

Tryb życia, jaki prowadzi bohater, naraża go na liczne niebezpieczeństwa wywierające różny wpływ na stan jego zdrowia. Może on odnieść kontuzje, rany lub popaść w obłęd. Przez zdrowie bohatera rozumiemy jego stan fizyczny i psychiczny. Ten pierwszy zmienić mogą wszelkiego rodzaju oddziaływania mechaniczne, biologiczne lub chemiczne, ten drugi ulegnie wpływowi czynników psychologicznych.

a) Zdrowie fizyczne

Stan fizyczny bohatera oddaje cecha *Wytrzymałość*. Ulega ona zmniejszaniu w wyniku różnych oddziaływań zewnętrznych. Wpływają na nią wszelkie urazy i rany, jakie postać otrzymała, oraz inne czynniki, takie jak na przykład substancje chemiczne w rodzaju kwasów, trucizn i narkotyków, a także przeżyte choroby itp.

Jeśli w wyniku ich oddziaływania W bohatera spadnie do zera, traci on przytomność lub (o ile W nie spadło poniżej wartości *Ran krytycznych*) może funkcjonować jak oszołomiony (o ile zda pomyślnie test na *Odporność fizyczną*). Jeśli poziom W bohatera spadnie poniżej wartości *Ran Krytycznych*, traci on automatycznie przytomność i wpada w stan agonii. Gdy utracona W przekroczy wartość *Ran śmiertelnych*, bohater umiera.

b) Zdrowie psychiczne

Niektóre szczególne sytuacje, w jakich może znaleźć się bohater, nadwerężają jego stan psychiczny. Umysł bohatera nie jest sobie w stanie poradzić z oglądanymi obrazami, lub przeżywanymi okropnościami. Za każdym razem, gdy bohater zmuszony zostanie do testowania swojej *Odporności psychicznej* (i nie została ona sprawdzona), istnieje 10% szans, że wywoła to negatywne zmiany w jego psychice. Efektem takiego urazu może być fobia, choroba psychiczna, lub utrata 1 *Int* (w wyjątkowo koszmarnych sytuacjach). Decyzję w tym zakresie pozostawiamy MG, musi być jednak logiczne powiązana z sytuacją, która spowodowała uraz.

Przykład:

Falco, złodziej, uwolnił nieopatrznie z małej, pokrytej runami, skrzyneczki wyjątkowo paskudnego demona. Test na *Odporność psychiczną* nie powiódł się, a MG wyrzucił 04 (sprawdził wymagane 10%). Decyduje więc, że Falcowi pozostanie uraz (o ile, oczywiście, przeżyje spotkanie z demonem). Objawiał się on będzie strachem przed otwieraniem jakichkolwiek skrzyń. Fobia ta musi zostać zapisana na „Karcie Postaci" Falca.

Urazy psychiczne mogą wywoływać również obsesje, paranoje, schizofrenię, manie, halucynacje, nocne koszmary itp. Zainteresowanych odsyłamy do literatury fachowej, pełnej barwnych przykładów z życia wziętych.

Oszołomienie

Oszołomiona postać ma trudności z koncentracją, myśleniem, koordynacją swojego ciała itp. W grze oznacza to, że traci ona 50% z każdej swojej umiejętności, cechy (oprócz *Wt*) i zdolności do momentu, w którym wyjdzie z oszołomienia (*Os*). Jeśli znajdująca się w stanie *Os* postać znów zostanie oszołomiona, traci automatycznie (bez żadnych rzutów oporowych) przytomność na czas 1k3 minut.

Agonia

Agonia jest stanem powolnego konania bohatera. Znajduje się on w niej wtedy, gdy jego *Wytrzymałość* spadnie poniżej wartości *Rany Krytyczne*.

Konająca postać musi wykonywać co turę rzuty na *Odporność fizyczną*, tyle razy, ile wynosi jej *Si*. Nieudany test pociąga za sobą konieczność utraty 1 W. Zatrzymać stan agonii można tylko przy pomocy magii, leczniczych płynów, bądź zabiegów medycznych (traktujemy je jako czynność „bardzo trudną").

W stan agonii wpada również postać, która otrzyma szkodę większą lub równą od wartości jej *Ciosu krytycznego* w głowę lub korpus. W takim przypadku, umierający traci nie 1 W, lecz 1k12 W (inne reguły są identyczne). Znajdująca się w stanie agonii postać traktowana jest jak nieprzytomna, i zakłada się, że nie odzyska ona świadomości do czasu, gdy jej W powróci do 1 i proces konania zostanie powstrzymany.

Utrata przytomności

Nieprzytomny bohater nie jest zdolny do żadnej akcji, aż do momentu, w którym odzyska przytomność. Wszystkie przedmioty, które trzymał w rękach, spadają na ziemię (MG powinien rozliczyć to w przypadku rzeczy mniej trwałych np.: fiolek, butelek itp.).

Choroby

Na Aphalonie istnieją takie choroby, jakie nawiedzały średniowieczną Europę. O tym, czy gracz miał okazję zarazić się jakąś chorobą, decyduje MG (musi jednak mieć do tego podstawy logiczne, którymi będą na przykład wizyta w brudnym zamtuzie, niehigieniczny tryb życia, złe warunki pogodowe, panująca epidemia, nieoczyszczona rana, brudny opatrunek itp.). Kiedy zdaniem MG nastąpiła okazja do zarażenia, bohater wykonuje rzut na *Odporność fizyczną*. Mistrz Gry może wprowadzić dodatkowe, wynikające z rodzaju choroby, modyfikatory. Jeśli wynik testu będzie negatywny, postać zachoruje, w przeciwnym wypadku organizm poradzi sobie z wirusami.

Oto krótka charakterystyka najczęstszych typów chorób:

a) układ kostny: reumatyzm, zapalenie stawów itp., można nabawić się w wyniku długotrwałego przebywania w zimnym i wilgotnym miejscu,

b) układ krwionośny: tężec, gangrena, żylaki, nadciśnienie – można nabawić się w wyniku zabrudzenia ran, niewłaściwego trybu życia, itp.,

c) układ mięśniowy: skurcze, niedowład kończyny itp. – można nabawić się w wyniku nagłej zmiany temperatury lub zbyt długiego, niewygodnego położenia kończyny,

d) układ nerwowy: nerwobóle, paraliż itp., najczęściej w wyniku odniesionych obrażeń lub trybu życia,

e) układ oddechowy: grypa, przeziębienie, zapalenie płuc, astma, gruźlica – w wyniku nagłych zmian klimatu lub temperatury, ciężkich warunków klimatycznych, nadmiaru wilgoci, kontaktu z chorym itp.,

f) układ pokarmowy: zatrucia, pasożyty itp., – w wyniku niehigienicznego trybu życia,

g) choroby weneryczne: kiła, rzeżączka itp. – w wyniku płciowych kontaktów z chorym,

h) inne choroby: osłabienie – anemia, jaskra, ospa, „kurza ślepota", odciski itp.

O tym, jaki przebieg ma choroba, decyduje MG. Ustala on, jakie (i w jakim stopniu) cechy i umiejętności modyfikuje choroba. Ustala też jej czas działania i natężenie. Zainteresowanym tym sposobem dręczenia graczy Mistrzom Gry, polecam literaturę medyczną.

Leczenie

Przez leczenie rozumiemy wszelkie zabiegi mające na celu przywrócenie bohaterowi utraconych punktów *Wytrzymałości* lub przywrócenie jej pełnej aktywności. W zasadzie wszelkie próby pomocy postaci przybierają następujący schemat:

a) opatrywanie ran – czynność mająca na celu powstrzymanie upływu krwi, wykonuje się ją w oparciu o umiejętność *Medycyna* na ogólnie przyjętych zasadach;

b) leczenie chorób – ma na celu uleczenie bohatera

z jakiejś niemiłej przypadłości, rozliczana jw.;

c) składanie kości – pomoc przy wszelkiego typu złamaniach również wymaga testu umiejętności *medycyna* (na normalnych zasadach), jednak złamana kończyna musi zostać unieruchomiona, na przykład w przypadku żeber, muszą być one mocno ściśnięte;

d) inne czynności – decyduje Mistrz Gry.

Jeśli postać jest nieprzytomna lub znajduje się w stanie agonii, można jej jedynie opatrzyć rany lub nastawić złamane kości, żadna inna pomoc – oprócz magicznej – nie jest możliwa. Bohater nie jest wtedy zdolny do przełknięcia żadnego zioła czy wypicia magicznej mikstury. Każda próba takiej pomocy, wymaga zdania przez sanitariusza testu na *medycynę* o stopniu trudności „bardzo trudny". Jeśli podczas takiej aplikacji wypadnie 20, ranny np. zakrztusi się podawanym płynem (można udzielić mu pomocy – manewr „trudny").

6.11. Śmierć i Wskrzeszenie

Za martwą uważamy postać, której *Wytrzymałość* spadła poniżej wartości *Rany śmiertelne*. Niekiedy śmierć może nastąpić w sposób nagły – w wyniku połkniętej trucizny lub *Superciosu*. Przenikająca Aphalon magia, umożliwia przywoływanie do życia zmarłych. Takie zdolności nie są obce niektórym potężnym uzdrowicielom, mnichom i magom. Istnieją również specjalne przedmioty magiczne, pomagające przy ożywianiu.

Poniżej zajmiemy się obowiązującymi przy *Wskrzeszaniu* postaci regułami.

1. Jeśli zabity poddawany jest magii ożywiającej do 30 tur (5 minut) od momentu śmierci:

   Sprawdzamy, na normalnych zasadach, czy czar udało się rzucić. Wskrzeszający ponosi wynikłe z tego tytułu koszty (w PC i W). Wskrzeszony zapada w głęboki, trwający 2k10 godzin sen, podczas którego organizm regeneruje odniesione obrażenia.

2. Gdy następuje to po 30 turach:

   Sprawdzamy, na normalnych zasadach, czy czar udało się rzucić. Wskrzeszający ponosi wynikłe z tego tytułu koszty. Wskrzeszony musi wykonać rzut na *Odporność psychiczną* (z modyfikatorem -1 za każdy dzień od momentu śmierci do próby ożywienia).

   Jeśli wynik rzutu jest pozytywny, bohater dochodzi do siebie (śpi kamiennym snem przez 1k2 dni). Jeśli wynik rzutu jest negatywny, wskrzeszony musi wykonać test na *Odporność fizyczną* (bez modyfikatorów). Jeśli wynik tego testu będzie negatywny, bohatera nie udaje się wskrzesić. Jeśli pozytywny – ciało powraca do życia, lecz umysł nie odzyskuje dawnej sprawności.

   Wskrzeszony traci 1/2 swoich PD (z tym też poziomów) oraz Umiejętności (życiowych i głównych). Zapomina też część swoich języków (za 2 PL) i traci na stałe 1k6 Int (jeśli *Int* takiego nieszczęśnika spadnie poniżej trzech, mamy do czynienia z bezwolną roślinką). Natychmiast po wskrzeszeniu, postać zapada w trwający 1k3 dni głęboki sen.

3. Jeśli *Wskrzeszenie* odbywało się po tylu dniach, że zmodyfikowana *Odporność psychiczna* spada do 0 lub przyjmuje wartość ujemną, *Wskrzeszenie* następuje na normalnych zasadach, lecz ożywiony staje się pozbawionym woli (lecz nie instynktów) nieumarłym i traktujemy go jak Stwora Mroku.

4. Jeśli zniszczeniu uległ mózg, postaci nie można wskrzesić bez jego wcześniejszego odtworzenia.

5. Jeśli ciało zaczęło już gnić, trzeba je najpierw doprowadzić (przy pomocy magii lub ziół) do stanu pierwotnego. W przeciwnym razie ślady gnicia pozostaną, chociaż nie będą posuwały się dalej.

6. Po *Wskrzeszeniu* nie regenerują się żadne ubytki na ciele postaci (jeśli np. nie miała ona ręki, nie odzyska jej w ten sposób). Wskrzeszony bohater otrzymuje +100 PD.

6.12. Modlitwa

Każdy bohater który wierzy w któregokolwiek z Innych (ma gorliwość większą niż 0), może raz dziennie zwrócić się do swojego bóstwa w modlitwie. Najczęściej jest to forma słowno – myślowej prośby popartej formułami i ofiarami odpowiednimi dla Innego. W praktyce MG rozpatruje modlitwę w następujący sposób:

a) gracz zgłasza przystąpienie do modlitwy,

b) gracz wykonuje rzut 1k100, testujący gorliwość postaci,

c) jeżeli test się powiedzie, MG rzuca sekretnie 1k100 i odczytuje efekt z tabeli „Modlitwa – Łaska",

Tabela 6.12 -1 „Modlitwa – Łaska"

Rzut 1k100	EFEKT: MODLITWA - ŁASKA
01 – 20	Dobrze jest czasem pomodlić się do swego boga, +5 do następnej modlitwy
21 – 40	Pc jest dobrze widziana, odzyskuje 2k6 W
41 – 60	Miła Panu modlitwa, do pierwszego rzutu o życie dodaj 2
61 – 80	Gorliwa modlitwa daje Pc dużą odporność na magię, "Czary" +2k3, przez 1 dzień
81 – 90	Dziś jest święto, Pc może przedstawić bogom swoją prośbę!
91 – 95	Inni sprzyjają Pc, otrzymuje 1k5 modyfikatorów ± 2 do każdej czynności na najbliższy dzień
96 – 98	Wspaniała modlitwa daje Pc dobre samopoczucie oraz 1 tajną ŁASKĘ BOGÓW
99	Żarliwą modlitwą oraz uczynkami Pc raduje swojego boga. Otrzymuje od niego 1 ŁASKĘ BOGÓW
100	Pc chyba wzięta za kogoś innego, otrzymuje 1 ŁASKĘ BOGÓW, oraz 1 tajną ŁASKĘ BOGÓW

d) jeżeli w wyniku rzutu 1k100 uzyskano wynik 96 do 100, modlitwa została przeprowadzona w niewłaściwy sposób lub modlący się popełnił czyn, który sprowadził na niego gniew bóstwa. MG rzuca sekretnie 1k100 i odczytuje efekt z tabeli 6.12 -2 „Modlitwa – Gniew".

Tabela 6.12 -2 „Modlitwa – Gniew"

Rzut 1k100	EFEKT: MODLITWA - GNIEW
01 – 50	Świadomość małości własnych problemów
51 – 70	Kara za niechlujną modlitwę; -1k10 W
71 – 80	Za narzucanie się, utrata przytomności przez 1k6 godzin
81 – 85	Pc nie podoba się swemu bogu; -5 do pierwszej czynności
86 – 90	Pc chyba w czymś przeszkodziła; -2k8 W
91 – 95	Pc podpadła na całej linii; -1 ŁASKA BOGÓW
96 – 99	To nie modlitwa, lecz obraza; -2k6 W oraz -1 ŁASKA BOGÓW
100	To najkrótszy dzień w życiu Pc. Grom z jasnego nieba. -5k20 W!

Każdy mnich, kapłan oraz fanatyk religijny (gorliwość 9) ma w czasie modlitwy dwukrotnie większą szansę na łaskę, jego gorliwość liczona jest jako dwukrotnie większa.

Złożona przysięga spełnienia ofiary zgodnej z charakterem bóstwa, powoduje dodanie przy najbliższej modlitwie +10 do gorliwości. Niedotrzymanie przysięgi z własnej przyczyny w czasie jednego roku, ściąga na postać automatycznie GNIEW przy modlitwie.

6.13. Poruszanie się

Każde stworzenie może poruszać się wolnym marszem (w tempie równym cesze *Ruch*), szybkim marszem (tempo = 2 x *Ruch*) lub biegiem (tempo = *Ruch* x 3).

Jeżeli biegnąca postać korzysta ze swojej umiejętności życiowej *bieg*, różnicę pomiędzy rzutem sprawdzającym a poziomem umiejętności możemy dodać do tempa jej poruszania się.

MG może wprowadzić własne modyfikatory do tempa poruszania się, np. za teren, obciążenie postaci, jej zmęczenie, odniesione rany itp. Jeżeli postać biegnie po trudnym terenie, na którym występują liczne przeszkody naturalne (korzenie drzew, kamienie, wykroty), MG może również zdecydować o konieczności testowania jej *Zr* (z dodatkowymi modyfikatorami). Niepowodzeni testu może skończyć się upadkiem i/lub jakimś urazem, zależnie od pomysłowości MG.

6.14. Upadki

W pewnych okolicznościach postać może spaść np. z konia, schodów, na które wbiega, czy też z liny, po której się wspina. W takim przypadku MG musi potrafić rozliczyć *szkodę*, jakiej dozna postać w wyniku upadku.

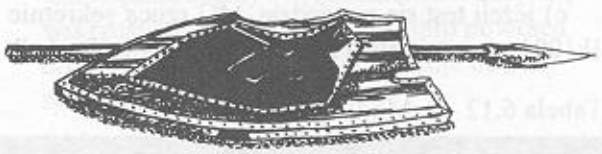
Generalnie przyjmuje się zasadę, że za każde 3 metry wysokości z której postać spadła, otrzymuje +1k6 *szkody*. Dodatkowo, za każde 10 m MG rzutem 1k100 ustala specjalne efekty upadku. Wynik odczytuje się z zestawienia „Superciosy – broń miażdżąca". Bohater może próbować uniknąć losu przy pomocy swoich umiejętności (np. amortyzacja upadku) i zmniejszyć ewentualną szkodę. MG nie powinien mu tego zabraniać.

Można również wprowadzać dodatkowe bonusy do szkody w zależności od rodzaju podłoża, na jakie spada postać. Zostawiamy tutaj MG pełną swobodę, przy zastrzeżeniu, że podany przez nas sposób rozliczania szkody dotyczy zderzenia z ziemią. MG może zmniejszyć ilość ran (i *Superciosów*) za np. błoto, wodę, miękki piach, mech a zwiększać za np. skały, metal, twarde drewno, itp.

Przykład:

Złodziej, Cengh z Gormiii (*WA* = 18, *Si* = 10), wspinając się po linie na szczyt wysokiej na 18 metrowej wieży, został dostrzeżony przez strażnika. Ten, nie namyślając się wiele przeciął linę i niefortunny Cengh znalazł się, po krótkim locie, na brukowanym dziedzińcu.

Upadek z 18 m rozliczamy rzutem 6k6 *szkody* (1k6 za każde 6 m) oraz jedno określenie *Superciosu*. Efekty to: -17 W *szkody* oraz (rzut 1k100 = 71) upadek na brzuch i (+2k8 W *szkody*, -3 *In*, -3 *WAO*, test *Ból, oszołomienie* z modyfikatorem -3) jako wynik *Superciosu*. Oznacza to, że Cengh traci dodatkowe 12 W (razem 29) – jak się wydaje, z bruku już się nie podniesie.



6.15. Zmęczenie

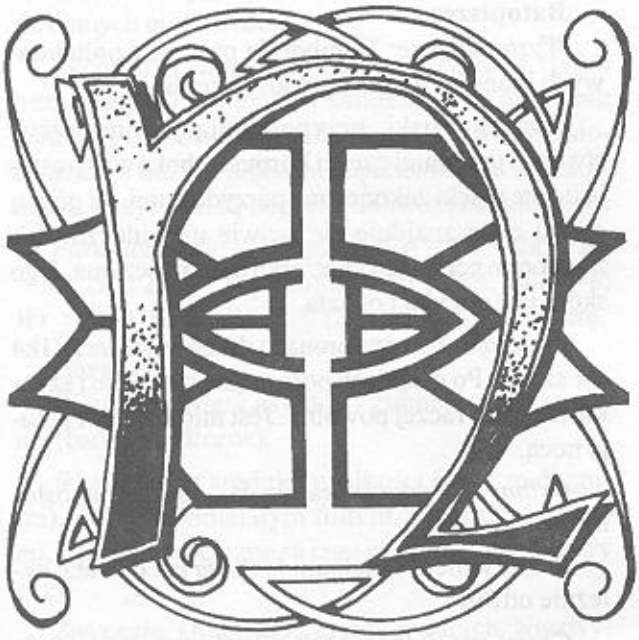
Nie tworzymy sztucznych reguł regulujących zmęczenie postaci. Pozostawiamy w tym zakresie dużą swobodę MG. Powinien on, zgodnie z logiką i własną wolą, przyznawać graczom minusy do różnych czynności, wynikające z wcześniejszego wysiłku itp.

Przykładowo, postać która maszerowała w kurzu i upale przez cały dzień, myśli pod wieczór już tylko o odpoczynku, kąpieli itp. Jeśli w tym momencie dochodzi do walki, nim postać zregeneruje siły, MG może jej na przykład przyznać ujemne modyfikatory do *WAO*. Również długość odpoczynku po intensywnym wysiłku ustala MG. Musi jednak zwrócić uwagę na cechy postaci (w szczególności *Si*, *WA* i *Odporność fizyczną*). Jeszcze jedna rada dla MG; jeśli chcesz, aby twoi gracze odczuwali realizm świata, musisz być bezlitosny w ustalaniu stopnia ich zmęczenia.

Naprawdę trudno wytrzymać czterogodzinną nocną wartę, gdy obok ciebie śpią twoi towarzysze, z którymi przez cały dzień maszerowałeś przez góry i wspinałeś się po skałach, walcząc po drodze z bandą Udungów, a ostanim twoim posiłkiem była wczorajsza kolacja. W takiej sytuacji, oczy same się zamykają.



NOWICJAT MISTRZA GRY



OWICJAT MISTRZA GRY

„Słyszę je. Chroboczą w drzwi. Chichoczą złośliwie. Wiem, czego chcą. Chcą mnie. Bestie! Nie będę się ich bał. Stanę im naprzeciw. Otworzę drzwi.."

ostatni fragment pamiętnika, znalezionego w opuszczonej chacie na skraju Kramgani przy rozszarpanych zwłokach,

7.0. Wstęp

Ten rozdział książki, przeznaczony jest tylko dla Mistrza Gry. Nie psuj sobie zabawy, graczu, i nie czytaj go. Chyba, że nie lubisz niespodzianek, ale w takim razie, po co Ci RPG?

Umieściliśmy w nim wszystko to, co może przydać się początkującemu Mistrzowi Gry. Znajdziecie tu także fragment „Bestiariusza", alfabetycznego spisu potworów i bestii zamieszkujących Aphalon, oraz wiele praktycznych porad, jak obmyślać dobre przygody. Na samym końcu zaś, trzy gotowe do rozegrania scenariusze, wzór Karty Postaci oraz przykładową drużynę. Mamy nadzieję, że są wystarczająco ciekawe, by zapewnić prowadzonym przez Ciebie graczom wiele emocji.

Spis skrótów:

Ból – modyfikator do rzutu oporowego *Ból, oszołomienie*

Cln – cecha *Celność*

Int – cecha *Intelekt*

M – cecha *Moc*

Si – cecha *Siła*

Wt – cecha *Wytrzymałość*

Zm – cecha *Zmysły*

Zr – cecha *Zręczność*

x – w parametrach bestii oznacza brak cechy

skróty takie, jak (c: 2, s: -3) oznaczają cechy osłony (czyli *Cios*: 2, *Strzał*: -3)

7.1. Bestiariusz

Bestiariusz jest alfabetycznym spisem kilkudziesięciu potworów występujących najczęściej na Aphalonie. Opis każdego z nich, zawiera najbardziej potrzebne przy rozliczaniu akcji cechy i umiejętności specjalne.

Potworów jest jednak o wiele więcej. Zależy to tylko od Ciebie, Mistrzu Gry. Twoja fantazja może zasiedlić Aphalon nowymi, koszmarnymi istotami, z którymi przyjdzie walczyć graczom. Dobrym źródłem pomysłów mogą być różne monstra z kart literatury. Podane przez nas przykłady niech posłużą Ci wtedy jako wzorzec opisu ich cech. W planach mamy wydanie dla Mistrzów Gry specjalnego suplementu – bestiariusza, w którym zbierzemy około dwustu potwornych mieszkańców Naszego Wspólnego Świata.

Arangora

Występowanie: Bomborgia, Dzikie Ziemie (dosyć liczne).

Wygląd: Duży ptak – nielot poruszający się na dwóch potężnych, pokrytych łuskami nogach. Ma długą szyję, chronioną drobną łuską, duży łeb zakończony masywnym, groźnym w walce dziobem, oraz upierzenie we wszystkich odcieniach brązu. Wysokość: od 1,5 do 2 metrów.

Zwyczaje: Arangory posiadają swoje rewiry, których bronią przed każdym stworzeniem, które uznają za groźne. Żyją w parach. Ich pożywienie to drobne płazy i gryzonie oraz padlina. W nocy są nieaktywne.

Osłony: Łuska na nogach (c: 4, s: -5), szyi i głowie (c: 2, s: -3).

Broń: Jego jedyną bronią jest ogromny dziób (zadaje pchnięcia, czysta *szkoda* za *Si*), którym potrafi walczyć z dużą wprawą.

Parametry: Si = 10 + 2k4; *Zr* = 10 + 2k3; *Cln* = x; *Int* = 2 + 1k3; *M* = 1k3; *Zm* = 13 + 2k3; *Ból* = +4; *Ruch* = (*Zr* + 12) metrów na turę; *Wt* = 20 + 6k10.

Batopiszcz

Występowanie: Bomborgia oraz lasy południowych krańców Aphalonu (dosyć rzadkie).

Wygląd: Niski, przypominający pnie drzew, stwór. Z przedniej części korpusu i boków wyrastają liczne macki zakończone parzydełkami. W górnej części ciała znajduje się prawie niewidoczny łeb z otworem gębowym i paciorkowatymi oczyma. Jego skóra jest miękka i oślizła.

Zwyczaje: Żyje w koronach drzew w stadach (1k4 + 1 sztuk). Po gałęziach porusza się sprawnie i szybko, na ziemi raczej powolny. Jest mięsożerny i poluje nocą.

Osłony: Miękka skóra nie daje mu żadnej osłony.

Broń: Walczy mackami (*szkoda* jak od bata, zależnie od *Siły*).

Cechy specjalne: Atak z zaskoczenia – spada z drzew na upatrzone ofiary (rozpatrywane jak zasadzki = 70%). Cios macką zadaje dodatkową szkodę (za kwas zawarty w parzydełkach) w wysokości 1k4 ran. Kwas trawi osłony (niemagiczne) z prędkością 1 punkt osłony (na *Cios* i *Strzał*) w ciągu tury.

Parametry: Si = 10 + 2k3; *Zr* = 13 + 2k2; *Int* = 2 + 1k2; *M* = 1k3; *Zm* = 11 + 2k4; *Ból* = +6; *Wt* = 30 + 3k10; *Ruch* = na drzewach: (*Zr* + 2) metrów na turę, po ziemi: (*Zr* - 2) metrów na turę

Bazyliszek

Występowanie: Podziemia Gór Dzikich oraz jako strażnicy w cywilizowanych stronach, np.: świątynnych grobowców (wyjątkowo rzadkie i nieliczne).

Wygląd: Niewielki jaszczur przypominający skrzyżowanie salamandry z kogutem, jaskrawo ubarwiony. Długość ciała dochodzi do 1,5 m (z ogonem).



Zwyczaje: Uwielbia ciemne miejsca i obecność złota, żywi się gryzoniami i drobnymi stworzeniami. Mało aktywny (letarg), traktuje wszystkich, jak potencjalnych wrogów. Jest powolny i ociężały.

Osłony: Całe ciało pokryte delikatną łuską (c: 1, s: -1).

Broń: Ofiary połyka w całości (w miarę swoich skromnych możliwości).

Cechy specjalne: Spojrzenie bazyliszka (tylko bezpośrednie) zamienia w kamień – o ile ofiara nie sprawdzi *Czarów* z modyfikatorem -20. Światło słoneczne (w dużym natężeniu) pozbawia go tej zdolności. Bazyliszki są odporne na swoją zdolność.

Parametry: Si = 10 + 2k3; *Zr* = 12 + 2k3; *Int* = 3 + 2k3; *Zm* = 8 + 2k6; *M* = 10 + 2k4; *Ból* = -8; *Wt* = 30 + 5k10; *Ruch* = (*Zr* - 2) metrów na turę.

Borołak

Występowanie: Lasy strefy zimnej i umiarkowanej (bardzo nieliczne).

Wygląd: Kot średniej wielkości (ok. 1 m długości), pokryty popielatym futrem z czarnymi cętkami. Charakterystyczne są jego szmaragdowej barwy oczy.

Zwyczaje: Drapieżnik żyjący w parach. Niezwykle agresywny.

Osłony: Miękkie futerko na całym ciele (c: 1, s: 0).

Broń: Walczy kłami i pazurami (na przemian) zadając szkodę zależną od *Si* (kły +1, pazury +2).

Cechy specjalne: Hipnotyczne spojrzenie. Każdy, kto spojrzy w ślepia borołaka, musi wykonać rzut na *Odporność psychiczną*. Niepowodzenie oznacza otumanienie i spowolnienie reakcji (-10 *WAO* przez 1k6 tur).

Parametry: Si = 8 + 2k3; *Zr* = 15 + 2k3; *Int* = 2k3; *M* = 2k4; *Zm* = 16 + 1k4; *Ból* = +1; *Wt* = 10 + 3k10; *Ruch* = (*Zr* + 10) metrów na turę.

Bzytwór

Występowanie: Leśne polany strefy umiarkowanej (nieliczne).

Wygląd: Niskie, czworonożne, pokryte gęstym i długim, zielonym futrem stworzenie. Głowa znajduje się na środku grzbietu. Jest zakończona kolistą, rogową kulą, pustą w środku. Poniżej dużych, umieszczonych po bokach głowy, oczu znajdują się dwie niewielkie wypukłości.

Zwyczaje: Całe dnie spędza na nasłonecznionych polanach. Spokojny i leniwy, żywi się energią słoneczną. Nocami zazwyczaj wędruje w poszukiwaniu nowych, kwietnych łąk. Pod koniec przedzimia zapada w sen który trwa do wiosny.

Osłony: Gęste futro (c: 3, s: -1).

Broń: Broni się plując w napastnika trującą śliną (z gruczołów na bokach głowy), którą rozpatrywać należy jako truciznę kontaktową 6 poziomu atakującą nerwy. Nieudany test oznacza zniszczenie nerwu w trafionym miejscu.

Cechy specjalne: Zdenerwowany Bzytwór wydziela feromony, wprawiające w szał owady żyjące z nim w symbiozie i zamieszkujące narośl na głowie. Atakują one wtedy wszystkie postacie w promieniu 10 metrów, żądląc nieosłonięte miejsca (1k3 rany/turę), plus (o ile pokąsany nie sprawdzi swojej *Odporności fizycznej*) obrażenia za jad (1k12 ran).

Parametry: Si = 11 + 2k3; *Zr* = 5 + 2k4; *Cln* = 3k6; *Int* = 1k3 + 1; *M* = 1k3; *Zm* = 3k6; *Ból* = +3; *Wt* = 20 + 3k20; *Ruch* = (*Zr* - 2) metrów na turę.

Dzikolew

Występowanie: Step Rowonsu i okolice (pospolite).

Wygląd: Stworzenie przypomina dzika uzbrojonego w potężne szable i kły, pokrytego krótką, żółtą sierścią. Porusza się bardzo szybko na łapach z długimi, ostrymi pazurami.

Zwyczaje: Wszystkożerny, żyjący w stadach (3k4 sztuki), na dużej przestrzeni. Atakuje, gdy jest głodny lub kiedy poczuje się zagrożony. Pierwszy atakuje zawsze przywódca stada, reszta czeka na rozwój sytuacji. Jeśli przebieg walki jest dla ich przewodnika niekorzystny – uciekają, jeśli walka przedłuża się, atakują (w praktyce po 5 turach).

Osłony: Gruba skóra i masywna budowa ciała (c: 3, s: -2).

Broń: Szable, kły i pazury – zadają rany zależne od *Si* (szable + 2 *szkody*).

Cechy specjalne: Szarża, podczas której ich *WA* wzrasta o 5, a *szkoda* o 2k6 W. Jest to zawsze pierwsza, wykonywana szablami, forma ataku.

Parametry: Si = 15 + 2k2; *Zr* = 14 + 2k2; *Cln* = x; *Int* = 3 + 1k3; *M* = 1k3; *Zm* = 1 + 2k3; *Ból* = +1; *Wt* = 30 + 4k10; *Ruch* = (*Zr* + 0) metrów na turę.

Demon

Występowanie: W normalnych warunkach Aphalonu demony nie występują. Ich domeną są inne wymiary. Mogą być wykorzystywane jako strażnicy miejsc i artefaktów o szczególnym znaczeniu i mocy (występują niezwykle rzadko).

Wygląd: Niematerialna istota mogąca przybierać dowolny kształt i wygląd. Jeżeli demon opętał jakieś ciało, ma ono normalny wygląd (jeśli nie liczyć charakterystycznej, czerwonej poświaty bijącej z oczu).

Zwyczaje: Potężne i złośliwe istoty, których jedynym pragnieniem jest powrót do własnego wymiaru. Traktują żywe stworzenia jako potencjalne źródło energii życiowej. Chętnie wchodzą w układy ze śmiertelnikami, wykorzystując wszelkie niejasności i niedopowiedzenia w umowach na swoją korzyść.

Osłony: Jako istota niematerialna, jest odporny na każdą broń, nie przystosowaną do zadawania szkody demonom, duchom itp. Ciało opętanego przez demona odporne jest na ciosy bronią niemagiczną.

Broń: Demon w postaci eterycznej atakuje za pomocą magii (znanymi sobie czarami), posiadając *M* x 4 PC. Demony posiadające ciało walczą wręcz, zadając szkodę ręką.

Cechy specjalne: Każdy, kto widzi demona w naturalnej, niematerialnej postaci, musi wykonać test *Odporność psychiczna* na jego odrażający wygląd. Niepowodzenie wywołuje najczęściej zmianę psychiczną lub ucieczkę – decyzja należy do MG.

Parametry: W postaci niematerialnej: *Si* = x; *Zr* = x; Cl = M; *Int* = 18 + 1k12; *M* = (krąg demona x 10) + 1k10 - 1; *Zm* = 20 + 1k10; *Ból* = x; *Ruch* = *M* / 2; *Wt* = *M* x 10.

W ciele materialnym: *Si* = (*Si* postaci + 1k6); *Zr* = (*Zr* postaci + 1k6); *Cln* = (*Cln* postaci + 1k6); *Int* = 18 + 1k12; *M* = (krąg demona x 10) + 1k10-1; *Zm* = (*Zm* postaci + 1k6); *Ból* = x; *Ruch* = (*Ruch* postaci x 2); *Wt* = (*Wt* postaci x 2).

Duch

Występowanie: Zazwyczaj w miejscach, gdzie zginęły istoty obdarzone duszą, lub tam, gdzie pochowano ich ciało (rzadko występują).

Wygląd: Niewidzialny, niematerialny. Niekiedy dostrzegalny jako półprzeźroczysta postać, otoczona upiorną, wzbudzającą lęk poświatą.

Zwyczaje: Nie może opuszczać miejsca pobytu. Postawiony na straży, atakuje intruzów. Posiada świadomość z okresu, gdy był żywy.

Osłony: Odporny na zwykłą i magiczną (nie przystosowaną na duchy) broń.

Szkoda: Zadaje szkodę na normalnych zasadach, tyle że trafiona postać odpiera *Czary*. Nieudany test oznacza utratę *Wt*. Żadne osłony nie wpływają na wielkość obrażeń. Nie zadaje *Superciosów* i nie popełnia *Niezręczności*.

Cechy specjalne: Przenika wszelką materię, może przemieszczać się we wszystkich kierunkach.

Parametry: M = 3k6; *Wt* = 5k6 x 2; *WAO* = 12 + 2k5.

Gigant

Występowanie: Wzgórza i góry całego Aphalonu (nieliczne).

Wygląd: Wielka (do 8 m) humanoidalna istota o długich rękach. Jego toporne, o surowych rysach oblicze, podobne jest do wykutej w kamieniu ludzkiej twarzy .

Zwyczaje: Wszystkożerna istota o nienasyconym apetycie. Mieszka samotnie w przestronnych jaskiniach, gdzie gromadzi zapasy „żywności" i skarby (wszelkie błyskotki). Bardzo ciekawski.

Osłony: Masywna budowa ciała i twarda skóra (c: 4, s: -4).

Broń: Walczy kamiennymi maczugami lub młotami – *szkoda* broni do 6k6 + bonus siły.

Cechy specjalne: Brak.

Parametry: Si = 16 + 2k4; *Zr* = 6 + 2k3; *Cln* = 4 + 2k3; *Int* = 3k4; *M* = 3k4; *Zm* = 10 + 2k4; *Ból* = +3; *Wt* = 100 + 12k20; *Ruch* = (*Zr* x 3) metrów na turę.



Gnom

Występowanie: Pieczary i podziemia wykute w skałach Grgx i Gór Dzikich (nieliczne).

Wygląd: Niewielka (do 1,1 m), humanoidalna istota o ciele pokrytym sierścią. Jego charakterystyczną cechą jest podłużna czaszka i bardzo długie ręce. Twarz „zdobią" ogromne, bursztynowe ślepia i długi nos.

Zwyczaje: Lubuje się w zdobywaniu wszelkiej wiedzy i umiejętności praktycznych, kocha sztuki magiczne. Jest mistrzem w tworzeniu magicznych przedmiotów i kunsztownych ozdób. Gnomy nie znoszą krasnoludów, które nimi gardzą. Prowadzą podziemny tryb życia i niezwykle rzadko wychodzą na powierzchnię – oślepia je blask słoneczny.

Osłony: Wytwory własnych płatnerzy i krawców.

Broń: Walczy doskonałej jakości wyrobami swych kowali. Lubi posługiwać się kuszami pistoletowymi i procami.

Cechy specjalne: Budowa stawów rąk, umożliwia ich ruch we wszystkie strony. Jest specjalistą od urządzeń (zabawki, pułapki, bronie), których działanie opiera się w równej mierze na mechanice co magii.

Parametry: Si = 6 + 2k4; *Zr* = 12 + 4k2; *Cln* = 3k6 + 1; *Int* = 3k6; *M* = 6 + 3k6; *Zm* = +3; *Ból* = +0; *Wt* = 10 + 2k10; *Ruch* = (*Zr* - 8) metrów na turę.

Ghalk

Występowanie: Tropikalne lasy Bomborgii (raczej rzadkie).

Wygląd: Potężny goryl, porośnięty gęstą, czarną sierścią. Ghalk ma cztery łapy, rozmieszczone symetrycznie po obu stronach korpusu.

Zwyczaje: Drapieżnik o samotniczym trybie życia. Każdy Ghalk poluje w określonym rejonie, porykując gromko. Ryki te są tak przeraźliwe, iż odbierają chęć walki nawet najodważniejszym. W nocy śpi wśród korzeni drzew.

Osłony: Masywne cielsko i futro (c : 4, s: -4).

Broń: Uzbrojona w mocne kły paszcza oraz łapy zakończone długimi pazurami. Zadają szkodę stosowną do *Si* bestii.

Cechy specjalne: Ghalk wydaje z siebie, przed pierwszym atakiem, potworny ryk. Każdy, kto go słyszy (ok. 50 m), musi wykonać test na swoje *Opn*. Test nieudany oznacza paraliż ze strachu na czas 1k4 tur, a po wyjściu z niego -5 do wszystkich wykonywanych przez bohatera czynności przez 3k5 min. (rozdygotane ciało, walące jak młot serce itp.).

Parametry: Si = 16 + 2k3; *Zr* = 16 + 1k3; *Cln* = 2k6; *Int* = 1k5; *M* = 1k6; *Zm* = 15 + 2k4; *Ból* = +8; *Wt* = 100 + 5k20; *Ruch* = (*Zr* + 2) metrów na turę.

Ghul

Występowanie: Cmentarze i nekropolie. Żyją w stadach liczących 2k6 x 3 osobników.

Wygląd: Humanoidalna istota o wątłym, pochylonym ciele, okrytym miękką, półprzezroczystą skórą, na której znajdują się liczne narośla, pęcherze, wrzody i liszaje.

Zwyczaje: Żywi się martwymi ciałami, do których dokopuje się dzięki silnym dłoniom. Zamieszkuje puste groby i krypty, nocą wychodząc na żer. Światło słoneczne zabija Ghula po 1k6 tur.

Osłony: Brak.

Broń: Pazury, *szkoda* 1k6.

Cechy specjalne: Pazury nasączone są trupim jadem. Postać zraniona tą bronią musi wykonać test cechy *Odporność fizyczna* z modyfikatorem -10. Niepowodzenie testu oznacza, że rany zaczynają gnić i dopóki nie zostaną oczyszczone za pomocą specjalnych ziół (lub magii) postać traci 1k10 W na dobę.

Parametry: Si = 8 + 2k4; *Zr* = 5 + 2k6; *Cln* = 2k6; *Int* = 3 + 1k3; *M* = 3k6; *Zm* = 5 + 2k6; *Ból* = +5; *Wt* = 10 + 2k6; *Ruch* = (*Zr* + 0) metrów na turę.

Golem

Występowanie: Strażnicy oraz słudzy. Napotkać je można w siedzibach stwórców (bardzo nieliczne).

Wygląd: Najczęściej humanoidalna istota wykonana z drewna, gliny, skór, kamienia lub metalu. W zależności od materiału, określamy parametry Golema oraz wartości jego współczynników.

Zwyczaje: Wykonuje dokładnie i bezmyślnie polecenia wydane przez swego pana, nie posiada własnej woli.

Osłony: golem skórzany (c: 2, s: -2); drewniany (c: 4, s: -8); gliniany (c: 6, s: -6); metalowy (c: 15, s: -16); kamienny (c: 20, s: -22).

Broń: Zazwyczaj walczy wręcz, *szkoda* wynika z *Si*.

Cechy specjalne: Nie odczuwa bólu ani strachu.

Parametry (dla Golema z gliny): *Si* = 20; *Zr* = 2k4; *Cln* = x; *Int* = x; *M* = 6k3; *Zm* = 10; *Ból* = x; *Wt* = 200 + 3k100; *Ruch* = (*Zr* + 0) metrów na turę. Parametry dla Golemów wykonanych z lepszych, bądź gorszych materiałów odpowiednio zwiększamy lub zmniejszamy.

Harpia

Występowanie: Ciche i ustronne miejsca na wzgórzach (ruiny, opuszczone domostwa, gniazda na rozłożystych drzewach). Rzadko spotykana.

Wygląd: Półczłowiek, półptak. Posiada ludzką głowę, korpus i ręce, oraz ptasie nogi i skrzydła. Zgrabna i zwinna.

Zwyczaje: Próżna, złośliwa i okrutna istota, żywiąca się krwią i mięsem (wnętrznościami) żywych istot. Ściąga do swych siedzib poszukiwaczy skarbów i awanturników, rozpuszczanymi pogłoskami o zgromadzonym bogactwie.

Osłony: Brak.

Broń: Pazury i broń trzymana w rękach (broń znajdowana przy ofiarach).

Cechy specjalne: Posługuje się hipnotyzującym śpiewem, przenikającym nawet cienkie mury i drzwi, który pęta wolę ofiary. Postać znajdująca się w zasięgu słyszalności śpiewu (około 50 m), musi sprawdzić swoją cechę *Odporność psychiczna*. Nieudany test oznacza przejście pod kontrolę Harpii (Mistrza Gry), wykonywanie jej poleceń (może na przykład zaatakować przyjaciół lub popełnić samobójstwo).

Parametry: Si = 12 + 2k3; *Zr* = 15 + 2k2; *Cln* = 3k6; *Int* = 3k6; *M* = 3k6; *Zm* = 16 + 2k2; *Ból* = +0; *Wt* = 20 + 4k6; *Ruch* = pieszo: (*Zr* + 2) metrów na turę, w locie: (*Zr* x 4) metrów na turę.

Harpiak

Występowanie: Lasy klimatu umiarkowanego i ciepłego (pospolite).

Wygląd: Istota średniego wzrostu przypominająca małpę. Harpiak ma podłużny, jajowaty łeb, dużą, wysuniętą do przodu szczękę oraz długie, zwisające do kolan, pokryte futrem łapy. Z pleców wyrastają duże, błoniaste skrzydła.

Zwyczaje: Żyje gromadnie (5 + 3k10 osobników) w odludnych miejscach. Buduje, podobne do ptasich, gniazda w koronach drzew. Żywi się mięsem, padliną i owocami. Agresywny tylko w momencie zagrożenia stada. Okolica, w której występują harpiaki pełna jest odchodów tych stworzeń, czasami ich krzyki słychać z dużej odległości.

Osłony: Brak.



Broń: Łapy zakończone pazurami i kły (+1 *szkody*). Rany zależnie od *Si* potwora.

Cechy specjalne: Niekiedy obrzuca intruzów błotem, wyzwiskami (w języku telekr), odchodami itp. trzymając się w bezpiecznej odległości.

Parametry: Si = 10 + 2k3; *Zr* = 10 + 2k3; *Cln* = 1k8; *Int* = 2k3; *M* = 1k8; *Zm* = 7 + 3k3; *Ból* = +1; *Wt* = 10 + 2k8; *Ruch* = w locie: (*Zr* + 2) metrów na turę, na ziemi: (*Zr* + 0) metrów na turę.

Jaszczurolud

Występowanie: Północne, bagniste rejony Gormii.

Wygląd: Humanoidalna istota, przypominająca ogólnie jaszczura. Ciało pokryte jest łuską o szarozielonym odcieniu. Wyłupiaste oczy, czerwonej barwy.

Zwyczaje: Jaszczuroludy żyją wśród mokradeł, na których z błota, gliny i drewna wznosząc prymitywne osady (przeciętnie po 20 + 7k10 osobników). Wszystkożerne. Pozostałości starej rasy, wypartej przez ludzi. Bardzo prymitywne i porywcze, do ludzi żywią prawdziwą nienawiść. Posługują się językiem sythalk. Oddają cześć prymitywnym bóstwom.

Osłony: Ciało pokryte łuską (c: 3, s: -3), niekiedy dodatkowo prymitywne pancerze (kubraki, futra, druciane kolczugi itp.).

Broń: Walczy ręczną bronią (maczugi, proce, włócznie, młoty itp.).

Cechy specjalne: Brak.

Parametry: Si = 10 + 2k4; *Zr* = 10 + 2k4; *Cln* = 3k6; *Int* = 3k6; *M* = 3k6; *Zm* = +4; *Ból* +1; *Wt* = 20 + 3k10; *Ruch* = (*Zr* + 1) metrów na turę.

Jaszwiel

Występowanie: Lasy strefy ciepłej porastające równiny i wzgórza (rzadko występujące).

Wygląd: Wielki gad pokryty rogową łuską o wystających, kolczastych narośla, długość ciała do 3,5 m. Posiada ograniczoną zdolność zmiany ubarwienia w celu ukrycia się, rozdrażniony przybiera kolor żółto-zielony. Porusza się powoli.

Zwyczaje: Mięsożerny, żywi się skorupiakami i drobnymi ssakami. W dzień śpi, wygrzewając się na grubych gałęziach drzew i zwalonych pniach. Poluje w nocy posługując się termowizją, wypatrzona ofiara zostaje opluta (gruczoł na języku) paraliżującym żelem (test *Odporność fizyczna*) i pożarta żywcem.

Osłony: Twarda rogowa łuska daje mu osłonę (c: 7, s: -8) na całe ciało. Gadzie oczy pokrywa twarda, przezroczysta powieka (c: 3, s: -4). Podbrzusze miękkie (c: 2, s: -1).

Broń: Rogowe pazury +1 szkody.

Cechy specjalne: Umiejętność zmiany barwy (*Zm* -4) oraz plucie paraliżującym żelem, który nieodparty unieruchamia na 1k20 godzin.

Parametry: Si = 14 + 2k4; *Zr* = 6 + 2k5; *Cln* = 3k6; *Int* = 3k2; *M* = 1k3; *Zm* = 4k5; *Ból* = -1; *Wt* = 50 + 5k20; *Ruch* = (*Zr* / 2) metrów na turę.

Jeżolud

Występowanie: Południowe rejony Gormii oraz Edheldur, gdzie służą jako niewolnicy Aquade (nieliczne).

Wygląd: Humanoidalna istota średniego wzrostu (do 1,7 m). Plecy jeżoluda pokryte są kolcami jak grzbiet jeża, jednak przód korpusu ma typowo ludzkie cechy. Twarze przypominają pyski jeży. Skóra rąk i nóg jest koloru czekoladowego.

Zwyczaje: Stara, upadła rasa, zniszczona przez ludzi i Aquade. Nic więc dziwnego, iż jeżoludy unikają obu tych ras. Na wolności żyją w małych koloniach (3 + 1k6 rodzin), w wygrzebanych norkach. Rasa raczej płochliwa, unikająca walki. Posługuje się językiem sythalk. Jeżoludy są doskonałymi garncarzami, wykonują także piękne przedmioty z drewna – rzeźby, ozdoby, broń itp.

Osłony: Na plecach kolce (c: 7, s: -8), reszta ciała chroniona przez grubą skórę (c: 1, s: -0). Ze względu na ukształtowanie ciała, nie mogą nosić żadnych osłon na korpusie.

Broń: Walczą typową bronią. Mistrzowie w rzutach dzidą.

Cechy specjalne: Brak.

Parametry: Si = 3k6; *Zr* = 3k6; *Int* = 3k6; *M* = 3k6; *Cln* = 3k6 + 1; *Zm* = 10 + 2k3; *Ból* = +0; *Wt* = 5k6 + 5; *Ruch* = (*Zr* -1) metrów na turę.

Lied

Występowanie: Grgx, Dzikie Góry i tereny do nich przyległe (dosyć liczne).

Wygląd: Jaszczur o długim ogonie zakończonym kostnymi naroślami. Z grzbietu Lieda wyrastają duże, błoniaste skrzydła, przy których pomocy potrafi wzbijać się na duże wysokości. Krótkie łapy, zakończone masywnymi, lecz krótkimi pazurami. Ciało pokrywają brązowe lub szare łuski.

Zwyczaje: Żyje na dużych wysokościach, wśród skał, na ogół w ciemnych jaskiniach. Prowadzi dzienny tryb życia, chociaż równie dobrze widzi w nocy. Stworzenie stadne (po 3k5 sztuk), często wykorzystywane przez Udungów jako powietrzne wierzchowce. Mięsożerny.

Osłony: Gruba łuska na całym ciele (c: 5, s: -7).

Broń: Pazury, ogon (+2 szkody), paszcza.

Cechy specjalne: Pikowanie z powietrza. Atak tego typu z udanym testem na *Zr* oznacza, że zadaje on szkodę o 1k12 W większą. Nieudany test *Zr* oznacza uderzenie o ziemię (rozlicza MG). Jeśli Lied ma jeźdźca, nie może wykorzystywać tej formy natarcia.

Parametry: Si = 12 + 2k3; *Zr* = 10 + 2k4; *Cln* = x, *Int* = 2k2; *M* = 2k5; *Zm* = 4 + 2k5; *Ból* = +6; *Wt* = 20 + 5k10; *Ruch* = w locie: (*Zr* + 1) metrów na turę, na ziemi: (*Zr* -3) metrów na turę.

Mamuna

Występowanie: Podmokłe tereny (bagna, moczary, trzęsawiska) oraz zbiorniki wodne, takie jak jeziora i stawy (dość rzadkie).

Wygląd: Piękna, czarnowłosa kobieta (*Uroda* = 14 + 2k2), naga i zgrabna. Najczęściej bardzo młoda.

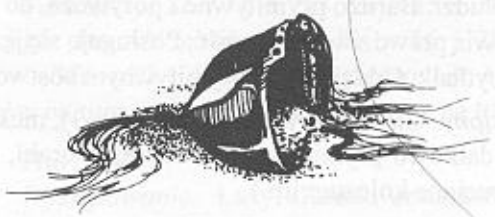
Zwyczaje: Mamuny są niefrasobliwymi, lubiącymi śpiew i taniec istotami. Spotkać je można tańczące w blasku księżyca na ukwieconych polanach. W dzień śpią na dnie swoich zbiorników wodnych, najczęściej wśród podwodnej roślinności lub korzeni drzew. Żyją w małych grupach (2k2 + 1). Ich ulubionym zajęciem jest sprowadzanie młodych mężczyzn na manowce i topienie w swych jeziorach. Posługują się językiem telekr.

Osłony: Brak.

Broń: Walczą wręcz i paznokciami (1k3 W), stosownie do *Si*.

Cechy specjalne: Spojrzeniami, gestami, śpiewem itp. Mamuna jest w stanie wprowadzić młodego mężczyznę w stan podobny do uroku. Zakochuje się on wtedy bez pamięci w Mamunie (o ile nie sprawdzi swojej *Odporności psychicznej*) i gotowy jest wykonać każde jej polecenie. Podczas miłosnego pocałunku Mamuna wysysa z niego życie.

Parametry: Si = 2 + 2k5; *Zr* = 6 + 2k6; *Cln* = 3k6; *Int* = 3k6; *M* = 6 + 2k6; *Ból* = +2; *Zm* = 14 + 2k3; *Wt* = 5 + 3k10; *Ruch* = (*Zr* + 0) metrów na turę.



Moroi

Występowanie: Kurhany, grobowce, krypty i inne miejsca pochówku – najczęściej w Morotanie (bardzo nieliczne).

Wygląd: W naturalnej postaci jest to ciemna chmura (najczęściej bezkształtna) otaczająca szkielet, proch czy inne szczątki doczesne. Obłok ten można dostrzec tylko przy pomocy magicznych praktyk. Po zdobyciu „nosiciela" Moroi jest nie do wykrycia (chyba że przy pomocy magii np. czytania aury). „Nosiciel" przechodzi pod pełną kontrolę Moroi i uzyskuje jego parametry. Ofiara Moroi traci całkowicie pamięć (także umiejętności, języki, zdolności itp.).

Zwyczaje: Za wszelką cenę pragnie wyrwać się z więzienia, jakim jest dla niego grób. Żywi się siłą życiową innych osób, którą odbiera poprzez bezpośredni kontakt wzrokowy z ofiarą (typowa walka na *Moc*). Odzyskanej wolności nie odda bez śmiertelnego pojedynku.

Osłony: Rany zadane magiczną bronią lub ogniem, regenerują się w tempie 10 W/1 turę. Rany zadane zwykłą bronią regenerują się w ciągu 1 tury. Tylko rany zadane przez księżycowe ostrza i czary nie goją się w ogóle.

Broń: W naturalnej postaci nie walczy inaczej niż psychicznie. Znajdując się w „nosicielu" korzysta z każdej dostępnej mu broni.

Cechy specjalne: W swej naturalnej formie potrafi opanować każdą istotę inteligentną, z którą wygra pojedynek na *Moc*. Moroi zna języki: wspólny, staromorotański i inne.

Parametry: Si = 16 + 2k2; *Zr* = 16 + 2k3; *Cln* = 3k6; *Int* = 12 + 2k4; *M* = 16 + 2k3; *Zm* = 18 + 2k2; *Ból* = x; *Wt* = 80 + 3k100; *Ruch* = (*Zr* + 0) metrów na turę.

Nieumarli

Występowanie: Cmentarze, katakumby, pola pobitewne – tam, gdzie czarna magia pobudziła ich do „życia".

Wygląd: Odrażające stworzenia; zgniłe ciała lub szkielety istot, z których powstały. U mniej odpornych mogą wywołać strach lub paniczne przerażenie.

Zwyczaje: Wypełniają wolę swego stwórcy. Nienawidzą wszystkiego, co żywe.

Osłony: Odporne na ciosy zwykłej broni (c: 12, s: -15). Broń magiczna i czary zadają im pełne obrażenia. Nie krwawią, nie czują bólu, ani naturalnego strachu, całkowicie odporne na zaklęcia iluzoryczne i oddziałujące na umysł. Nie zabijają ich śmiertelne *Superciosy*. Pokonać je można po całkowitej destrukcji – spaleniu lub porąbaniu na kawałki.

Cechy specjalne: Każdy, kto spotyka się z nimi po raz pierwszy i nie sprawdzi *Odporności psychicznej*, rzuca do ucieczki i ma dużą szansę na zmianę psychiczną.

Parametry: Si = 8 + 2k5; *Zr* = 8 + 2k5; *Int* = 2k3; *M* = 3k4; *Zm* = 3k6; *Ból* = x; *Wt* = 20 + 6k20; *Ruch* = (*Zr* - 2) metrów na turę.

Odmieńcy

Występowanie: Nie ma określonych miejsc, w których żyją (dosyć nieliczne).

Wygląd: Po przemianie (zawsze w pełnię i nów Księżyca Czarnej Ręki) wyglądają jak ogromne, rozjuszone zwierzęta (wilki, niedźwiedzie, dziki, pantery, szczury itp.). W zależności od stworzenia, w które przemienia się Odmieniec, otrzymuje on specyficzną nazwę: wilkołak, niedźwiedziołak, dzikołak itp. Przed przemianą Odmieniec wygląda jak typowy przedstawiciel rasy, do której należał przed rzuceniem klątwy. Osoby z jego otoczenia nie są w stanie w normalny (niemagiczny) sposób rozpoznać drzemiącej w nim bestii .

Zwyczaje: Odmieniec zachowuje się w sposób zupełnie naturalny dla rasy, do której wcześniej należał. Czasami nawet nie zdaje sobie sprawy ze swoich przypadłości. Jednak jego psychika jest nieco zmieniona: niekiedy zachowuje się w typowy dla zwierzęcia w nich „uśpionego" sposób: warczy, gryzie, wzbudza lęk u innych zwierząt, śpi w dzień itp. Gdy dosięga go klątwa i ulega metamorfozie, staje się żądną krwi i głodną bestią. Zachowuje się wtedy jak wyjątkowo wściekłe i agresywne zwierzę.

Osłony: Całkowicie odporny na broń niemagiczną, czary działające na jaźń i iluzoryczne. Na inne rodzaje broni ma osłonę (wynikłą z masywnej budowy i gęstego futra, jakim obrastają) równą (c: 5, s: -4).

Broń: Walczą przy użyciu potężnych łap, kłów, rogów itp. zadając szkodę stosowną do swojej *Si*.

Cechy specjalne: Rany przez nie zadane, o ile ofiara je przeżyje, mają moc przenoszenia klątwy. Każdy, kto w walce z Odmieńcem otrzymał chociaż jedną przekraczającą 9 W *szkody* ranę, musi wykonać rzut oporowy *Czary* z modyfikatorem -10. Nieudany rzut powoduje przemianę przy najbliższej pełni Księżyca Czarnej Ręki w Odmieńca (iden-

tycznego jak ten, który zadał rany). Już wcześniej da się jednak zaobserwować u zarażonego pewne objawy, jak na przykład wodowstręt, sny o polowaniu, zwierzęce odruchy itp. Przemiana trwa zawsze 1k2 tur.

Parametry: *Si* = 15 + 3k3; *Zr* = 14 + 2k3; *Cln* = x, *Int* = 1k10; *M* = normalna (jak dla istoty, z której powstał), *Zm* = 14 + 2k3; *Ból* = +10; *Wt* = 100 + 20k10; *Ruch* = (*Zr* + 4) metrów na turę. Podane parametry dotyczą Odmieńców po przemianie. Zanim to nastąpi, ich cechy są typowe dla osoby (rasy), z której powstają. Jeśli MG chce, może je nieznacznie zwiększyć (np. *Zm* = +2; *Si* = +2; *Zr* = +1; *Wt* = + 50% itp.).

Ogre

Występowanie: Ciemne i wilgotne miejsca w strefie zimnej i umiarkowanej np.: leśne jary, górskie pieczary itp.

Wygląd: Wysoki (do 2,8 m), potężnie zbudowany i porośnięty gęstym futrem humanoid. Ogre ma mały łeb, szeroką twarz i płaski nos. Jego oczy są nieduże i paciorkowate. Niekiedy też z czaszki wyrastają kościane grzebienie lub rogi, nadając mu jeszcze groźniejszy wygląd.

Zwyczaje: Mięsożerny i wiecznie głodny. Jego zachowanie przypomina zachowanie trolla. Ogry są leniwe, prymitywne i uparte. Lubią wszystko, co błyszczy, jest kolorowe i ładne. Swoje „skarby" noszą zawsze przy sobie, potrafią też je ukryć w sobie tylko znanym miejscu. Z natury są samotnikami, niekiedy jednak spotkać je można wśród band orków czy w szeregach armii Udungów. Ogry nie znoszą barharów. W cywilizowanych krajach Ogry wytępiono prawie doszczętnie.

Osłony: Futro i gruba skóra (c: 5, s: -5), raczej nie noszą innych pancerzy, chyba że zdobyte na trollach.

Broń: Walczą wielkimi maczugami, młotami itp. (często są to grube konary drzew lub kości). W walce wręcz potrafią zabić ciosem potężnej pięści. Zadają szkodę zależną od *Si*.

Cechy specjalne: Brak.

Parametry: *Si* = 16 + 2k2; *Zr* = 8 + 2k4; *Cln* = 1k8; *Int* = 2k3; *Zm* = 3 + 2k6; *Ból* = +6; *Wt* = 60 + 4k20; *Ruch* = (*Zr* + 5) metrów na turę.

Oshuda

Występowanie: Obszar całego Aphalonu - najczęściej w miejscach, gdzie mogą rozpinać swoje sieci, czyli w lasach, górskich wąwozach, pieczarach itp. (dosyć rzadkie).

Wygląd: Oshuda to gigantycznej wielkości pająk (ok. 2 m).

Zwyczaje: Oshudy żyją samotnie, tylko jako młode zamieszkują kolonie pajęcze, z których potem wędrują w różne strony. Zawsze w pobliżu Oshud natknąć się można na większe ilości zwykłych pająków. Oshuda żywi się wnętrznościami żywych, wystarczająco dużych istot. Do polowań wykorzystuje tkane przez siebie pajęczyny, które umieszcza w miejscach, gdzie dociera mało światła. Wielkość pajęczyny i jej gęstość zależy od rozmiarów Oshudy.

Osłony: Niektóre Oshudy posiadają twarde chitynowe pancerze (c: 6, s: -6), inne twardą, pokrytą włosami, skórę (c: 2, s: -2).

Broń: Walczy jadowymi szczękami i przednimi łapami zakończonymi pojedynczym pazurem, zadając rany zależne od *Si*.

Cechy specjalne: Pajęczyna Oshud jest lepka i utrudnia walkę w jej obrębie. Każdy, kto się z nią zetknie ma trudności z odklejeniem (test *Si* z modyfikatorem -5). Oshudy plują kwasem (raz na 3 tury) na odległość do 10 metrów, zadając *szkodę* 3k8 + 2 W. Kwas niszczy także wszystko, co znajduje się w miejscu trafienia (osłony w tempie 1 punkt/turę). Ukąszenie (*WA* -8) Oshudy (5%, że w danej turze zaryzykuje taką formę ataku) paraliżuje na czas 2k10 godzin ofiarę (o ile nie odeprze działania toksyny z modyfikatorem -10). *Szkoda* zadawana w tej formie ataku, to 2k4 W + bonusy z *Si* Oshudy. Niektóre z nich mają możliwość skoku na ofiarę, który zadaje dodatkowo 1k8 szkody. Podczas skoku *WA* +3 ale *WO* -3. Oshudy charakteryzuje duża odporność na czynniki fizyczne (*Odporność fizyczna* +5)

i częściowa odporność na magię iluzoryczną i mentalną (*Czary* w takim przypadku +4).

Parametry: *Si* = 12 + 2k3; *Zr* = 12 + 2k3; *Cln* = 3k6; *Int* = 1k2 + 2; *M* = 3k4; *Zm* = 2k5; *Wt* = 30 + 10k10; *Ruch* = (*Zr* + 2) metrów na turę, w skoku: (*Zr* x 2) metrów na turę, po pajęczynie: (*Zr* + 3) metrów na turę.

Ork

Występowanie: Grgx, Dzikie Góry oraz góry krain przyległych (pospolite).

Wygląd: Humanoidalna istota niewielkiego wzrostu (do 1,60 m) o skórze zielonej barwy. Niskie czoło nad okrągłymi, czerwonymi oczami, szpiczaste uszy oraz ostre, żółte zęby, wystające ze szkaradnej gęby, powodują, że dla innych ras orki są symbolem brzydoty.

Zwyczaje: Najczęściej żyje w plemionach rządzonych strachem przez szamanów – jedynych spośród nich, którzy posiadają możliwość władania prymitywną odmmianą magii. Niekiedy można napotkać orki żyjące w poddaństwie Udungów. Z natury mięsożerny, żywi się ciałami upolowanych ofiar, padliną, robakami itp. Bardzo agresywny, lubuje się w zasadzkach, lecz napada tylko posiadając wyraźną przewagą liczebną. Obawia się wszelkich istot władających magią oraz słonecznego światła, które sprawia im ból.

Osłony: wykonywane ze skór i kości oraz marnej jakości kolczugi (c: 2, s: -2), bardzo często używają krytych futrem drewnianych tarcz wszelkiego kształtu i wielkości.

Broń: Wykonane przez siebie łuki, dzidy, noże. Zakupione od Udungów ząbkowane szable i noże oraz broń „zdobyczna". Ostrza broni są często zatrute ziołem Tollgh.

Cechy specjalne: Posługuje się językiem Oghahk, niekiedy Wspólną Mową (do poziomu 2).

Parametry: *Si* = 10 + 2k3; *Zr* = 10 + 2k3; *Cln* = 3k6; *Int* = 3k5; *M* = 3k5; *Zm* = +4; *Ból* = +0; *Wt* = 5k5; *Ruch* = (*Zr* + 0) metrów na turę.

Slorg

Występowanie: Dzikie, wyludnione, wilgotne, mroczne i ciepłe miejsca. Czasami Slorgi wykorzystywane są w charakterze strażników świątynnych podziemi, grobowców itp. (dosyć nieliczne).

Wygląd: Długi wąż o ciele pokrytym tęczową łuską. Jego łeb, podobnie jak u kobry, przypomina kaptur i ma kobiece rysy twarzy. Charakterystyczne dla tych stworzeń są puste, jakby niewidzące, nieruchome oczy. Usta Slorgów wypełniają drobne zęby, z których najgroźniejsze są długie, jadowe kły.

Zwyczaje: Większość czasu spędza na drzemce w ciemnym miejscu. Budzi się z niej zaniepokojony, atakując od razu wszystko, co uzna za groźne. Żywi się mięsem, głód potęguje jego agresję, chociaż jeden posiłek wystarcza mu na blisko tydzień. Mieszka gromadnie (1k4 x 5 sztuk).

Osłony: Głowa niechroniona, pozostałą część ciała pokrywają drobne, tęczowe łuski (c: 1, s: -0).

Broń: Kły zadające rany 1k8 W.

Cechy specjalne: Slorgi doskonale widzą w ciemnościach. Odporne na toksyny i inne czynniki fizyczne (*Odporność fizyczna* +2). Ich śpiew (który rozpoczynają zbliżając się do upatrzonej ofiary), paraliżuje i pozbawia woli wszystkie istoty myślące. Każdy, kto w takich okolicznościach nie sprawdzi swojego *Opn*, staje bezwolny na czas 2k5 tur. Śpiew jest cichy i działa w promieniu 25 m. Ruchy ciała Slorga hipnotyzują ofiarę, każda osoba utrzymująca z nim kontakt wzrokowy, musi sprawdzić swoją *Odporność psychiczną*. Nieudany test oznacza popadnięcie w stan fascynacji ich sposobem poruszania się. Ofiara traci wtedy na swych zdolnościach (-5 *WAO* oraz ujemne modyfikatory do niektórych czynności – decyduje MG). Kły jadowe zaopatrzone są w 1k4 porcji trucizny, która nieodparta zabiera 1k8 W/turę (aż do śmierci lub podania antidotum). Posługuje się językiem telekr.

Parametry: *Si* = 10 + 2k3; *Zr* = 6 + 2k4; *Int* = 2 + 2k5; *M* = 3 + 3k5; *Zm* = 4k5; *Ból* = +1; *Wt* = 5 + 4k5; *Ruch* = (*Zr* / 2) metrów na turę.

Stork

Występowanie: Lodowe Wieże i wyspy Morza Lodowego.

Wygląd: Podobna do kota, humanoidalna istota o gęstym jasnym futrze i dużych zielonych oczach. Szpiczaste uszy zakończone są czarnymi pędzelkami. Porusza się bardzo szybko i zwinnie.

Zwyczaje: Storkowie to Stara Rasa żyjąca w całkowitej izolacji od innych. Jako jedyna rasa na Aphalonie nie uznają żadnych bóstw oprócz Budziciela. Zamieszkują miasta z kamienia i lodu, żyjąc bardzo długo. Cenią honor, sztuki magiczne oraz potomstwo – nie przywiązując wagi do żadnych dóbr materialnych. Samice storków uważane są za nadzwyczaj piękne (*Ur* = 6k6). Dla ich dobra i dla dobra swoich młodych, Storkowie gotowi są do największych poświęceń.

Osłona: Gęste futro (c: 2, s: -1).

Broń: Wysuwane pazury (*szkoda* 5k2 + 1) oraz wszelka broń do walki wręcz.

Cechy specjalne: Posiadają własny, odrębny język, niektórzy uczą się mowy elfów (Vendii).

Parametry: Si = 3k6; *Zr* = 12 + 3k4; *Cln* = 3k6; *Int* = 3k6; *M* = 3k6; *Zm* = 10 + 4k3; *Ból* = +0; *Wt* = 20 + 2k10; *Ruch* = (*Zr* + 5) metrów na turę.

Szuk - szuk

Występowanie: Lasy Gormii i wszystkich okolicznych krain.

Wygląd: Małe, puszyste, szczuropodobne stworzenia o czarnej sierści oraz długich i ostrych siekaczach. Mają one długie i niezwykle chwytne ogony.

Zwyczaje: Szk - szuki są płochliwymi zwierzętami, groźnymi tylko w okresie godów oraz wtedy, gdy bronią gniazd z młodymi.

Osłony: Brak; są jednak niesamowicie szybkie, co w znacznym stopniu zmniejsza szansę ich trafienia.

Cechy specjalne: Przy ataku szuk-szuków stosujemy inną tabelę lokacji niż normalnie, wynik zależy od rzutu 1k100.

01-20	atak na ręce,
21-40	atak na nogi,
41-60	atak na korpus,
61-80	atak na głowę,
81-100	atak na szyję.

Język: Brak – jest to zwierzę.

Parametry: Si = 2k3; *Zr* = 18 + 2k6; *Int* = 2k3; *M* = 1k6; *Zm* = 14 + 2k3; *Ból* = +0; *Wt* = 3k3; *Ruch* = (*Zr* + 0) metrów na turę.

Thengu

Występowanie: Stare ruiny, krypty grobowe, kurhany itp.

Wygląd: Tengu jest jednym z Nieumarłych, w którego wstąpił duch lub demon, obdarzony nadludzką siłą i zręcznością, wygląda jednak niepozornie, najczęściej jak niski mężczyzna w kapturze zasłaniającym twarz.

Zwyczaje: Jako Nieumarły, posiada upodobania charakterystyczne dla tego typu istot, wykonuje polecenia swych panów, którymi są demony lub nekromancerzy.

Osłony: Identyczne jak inni Nieumarli.

Cechy specjalne: Identyczne jak w przypadku Odmieńców.

Język: Telekr, gestów.

Parametry: Si = 15 + 2k2; *Zr* = 16 + 2k3; *Cln* = x; *Int* = 2k6; *M* = 3k6; *Zm* = 10 + 2k5; *Ból* = x; *Wt* = 100 + 2k100; *Ruch* = (*Zr* + 4) metrów na turę.

Troll

Występowanie: Odludne miejsca na całym Aphalonie. Dzieli się na odmiany: górską, leśną, wodną, śniegową (dosyć rzadkie).

Wygląd: Wielki, pokraczny humanoid o długich rękach, pękatym korpusie i krótkich nogach. Mała główka z paciorkowatymi, czerwonymi oczkami i dużymi uszami sprawia wrażenie wyrastającej wprost z tułowia. Jego skóra pokryta jest różnego rodzaju naroślami. Górskie trolle mają skórę barwy

szarej lub czarnej, leśne od zielonej do brązowej, wodne od błękitnej do zielonej, śnieżne zaś – białej.

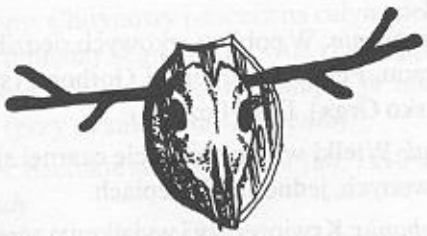
Zwyczaje: Agresywny samotnik, żyjący w pieczarach (górskich, podwodnych itp.), gdzie gromadzi swoje skarby (zapasy żywności, błyskotki). Mięsożerny. Światło słoneczne zabija go zabierając 1k20 W/turę. Niektóre trolle przyłączają się do Udungów lub Orków, służąc jako tragarze i siejąc postrach wśród wrogów.

Osłony: Twarda skóra (c: 5, s: -6).

Broń: Walczy kamiennymi młotami, konarami drzew, trzymanymi w dłoniach kamieniami (mogą nimi rzucać).

Cechy specjalne: Szybka regeneracja ciała (+1k20 W na turę) – nie dotyczy ran pochodzacych od światła słonecznego i ognia. Malutki mózg, umieszczony w bardzo twardej czaszcze (c: 10, s: -10), nie jest najważniejszym organem trolla. Jego zniszczenie powoduje zgon potwora po 2k10 turach.

Parametry: Si = 16 + 3k3; *Zr* = 2k6; *Cln* = 3k4; *Int* = 2k3; *M* = 1k6; *Zm* = 3k6; *Ból* = x; *Ruch* = (*Zr* x 2) metrów na turę; *Wt* = 50 + 10k12.



Udung

Występowanie: Południowe rejony Grgx (pospolite) oraz Grgx i krainy ościenne (rzadkie).

Wygląd: Rosła, podobna do orka istota o czarnej skórze i łuskach na skroniach i rękach. Wzrost do 2,1 m.

Zwyczaje: Udugowie zamieszkują królestwo rządzone przez ich króla. Stolicą jest kamienne miasto w Kotlinie Udungh, zwane przez nich Uduqngh. Jako agresywni mięsożercy gardzą dobrem, traktując je jako wybryk natury. Wojownicy Udungów są znani w całym Aphalonie, samo ich pojawienie się wywołuje strach i niepewność. Często posługują się orkami i trollami, choć w przeciwieństwie do nich, nie obawiają się słońca. Kultura Udungów wytworzyła własne sztuki magiczne i metalurgię.

Osłony: Bardzo dobre kolczugi oraz szczególnie ulubione półpancerze i hełmy szczelinowe, łuski na skórze (c. 1, s. -1).

Broń: Morgensterny, młoty i maczugi oraz inne.

Cechy specjalne: Widzenie w ciemnościach do 20 m, *Odporność fizyczna* +3.

Parametry: Si = 11 + 2k4; *Zr* = 11 + 2k4; *Cln* = 3k6; *Int* = 3k6; *M* = 3k6; *Zm* = +3; *Ból* = +2; *Wt* = 20 + 6k10; *Ruch* = (*Zr* + 4) metrów na turę.

Utopiec

Występowanie: Wodne akweny każdego typu na całym Aphalonie (dość nieliczne).

Wygląd: Humanoid o zielonej skórze, wydętym i oślizłym ciele. Utopiec ma długie, silne i chwytliwe ręce, którymi wciąga ofiary pod wodę. Charakterystyczne są jego blade i duże, kryte przezroczystą błoną oczy.

Zwyczaje: Prowadzi wyłącznie nocny tryb życia – nie znosi światła słonecznego, przed którym chowa się na dnie jezior lub zagrzebuje w mule. Na powierzchnię wychodzi tylko w ostateczności, może tam bowiem przebywać tylko tyle minut, ile wynosi suma jego *Si* i *Wt*. Żywi się mięsem i roślinami, ale prawdziwym dla niego przysmakiem, jest własnoręcznie utopiona i dobrze „skruszała" ofiara. Nie gromadzi żadnych dóbr, może jednak wykorzystywać np. zdobytą broń itp.

Osłony: Miękkie ciało nie daje żadnej osłony.

Broń: Ręce zakończone pazurami zadają 1k4 ran, ciosy pięścią (jak walka wręcz, *szkoda* zależna od *Si*).

Cechy specjalne: Atak z zaskoczenia. Utopiec wynurza się nagle przed ofiarą i wciąga ją do wody, gdzie jego szanse na zwycięstwo są o wiele większe (zasadzki = 75%). Potrafi mówić (Telekr), ale jego

dykcji można wiele zarzucić (cóż, jak się ma wodę w płucach...).

Parametry: Si = 10 + 2k3; *Zr* = 10 + 2k3; *Cln* = 1k4; *Int* = 2k4; *M* = 2k5; *Ból* = +0; *Wt* = 10 + 3k5; *Zm* = 3k5; *Ruch* = na lądzie: (*Zr* - 2) metrów na turę, w wodzie: (*Zr* + 2) metrów na turę.

Wampir

Występowanie: Cmentarze, grobowce, ruiny świątyń, podziemia itp., na ogół w sąsiedztwie „pożywienia".

Wygląd: Podobny do istoty, z której powstał, odznacza się jednak wyjątkowo bladą skórą. Wampiry sprawiają wrażenie wynędzniałych i wygłodzonych. Ich oczy mają intensywne zabarwienie tęczówek, w czasie „głodu krwi" stają się czerwone.

Zwyczaje: W dzień śpi ukryty przed promieniami słonecznymi, wychodząc na żer w nocy. Żywi się krwią istot rozumnych i zwierząt – preferuje jednak te pierwsze. Wydaje się być nieczuły na śmierć i cierpienia innych, a nawet czerpie z tego przyjemność. Wampir dba o etykietę i swój wygląd zewnętrzny, jego sposób bycia i swoista kultura osobista, bywa myląca dla potencjalnych ofiar. Wampir ma zły lub chaotyczny charakter.

Osłony: Są to Stwory Ciemności. Nie rani ich zwykła broń. Broń ze srebra lub mithrilu zadaje połowę szkody.

Broń: Walczą wręcz zadając rany zależne od *Si*, lub pazurami (1k8 do 1k12 W).

Cechy specjalne: Każdy wampir doskonale porusza się w ciemnościach, nieomalże stapiając z nimi w jedno (+ 100% ukrycia się w cieniu). Potrafi hipnotyzować wzrokiem; postać, której patrzy w oczy (i która przegra z nim walkę na *Moc* – decyduje pierwsza tura), staje nieruchomo, zasypia lub jest powolna wampirowi. Trwa to przez okres (1k4 x poziom wampira) tur. Wampir może zmienić swoje ciało w wilka, nietoperza, szczura lub pająka. Przemiana trwa 1k4 tury i kosztuje wampira 1k20 W. Po przemianie zyskuje cechy stworzenia, w które się wcielił. Przemienioną formę wampir może utrzymać przez tyle minut, ile wynosi jego poziom. Za jej przedłużenie traci następne punkty W.

Ugryzienie przez wampira w szyję, powoduje zamianę ofiary (rzut oporowy *Czary* z modyfikatorem -10) w wampira. Ofiara umiera po 1k8 dniach, by po upływie 1k3 nocy odrodzić się w swojej nowej postaci, traci jednak 50% z każdej posiadanej umiejętności życiowej, oraz 50% PD (co za tym idzie obniża się jej poziom). Nowo stworzony wampir, jest bezwzględnie podległy woli swego mistrza. Krwawienie z szyi ukąszonego ustaje automatycznie po 1 turze.

Światło słoneczne pali ciało wampira, zadając mu 3k20 W/turę i powodując rozległe oparzenia. Wampir potrafi leczyć się krwią ofiar, zyskując 1 W za każde 2 W „wyssane" z ofiary. Posługuje się mową Telekr oraz innymi znanymi językami. Może zdobywać profesje i doświadczenie na normalnych zasadach. Jest całkowicie odporny na trucizny, choroby itp.

Parametry: Si = 18 + 2k2; *Zr* = 18 + 2k2; *Cln* = 3k6; *M* = 10 + 4k5; *Zm* = 15 + 3k5; *Ból* = +12; *Wt* = 50 + 2k100; *Ruch* = (*Zr* + 6) metrów na turę.

Warg

Występowanie: W pobliżu orkowych siedzib oraz lasy Vraranu, Pelvanu, Orgonu i Gorhonu (szczególnie blisko Grgx). Dość liczne.

Wygląd: Wielki wilk o smoliście czarnej sierści oraz czerwonych, jednolitych ślepiach.

Upodobania: Krwiożerczy i wyjątkowo agresywny. Zabija dla samej przyjemności zabijania. W zimę, tak jak wilk, łączy się w stada, atakując nawet duże ludzkie osady. Żywi się mięsem. Udungowie znają sposób tresury wargów, używając ich jako swoich wierzchowców.

Osłony: Gęste futro (c: 1, s: -0).

Broń: Kły i pazury, *szkoda* zależna od Si.

Cechy specjalne: Cichy i zwinny (+50% *Skradania się* i *Ukrywania się*), często walczy z zasadzki (zasadzki +35%). Pierwszym atakiem usiłuje powalić przeciwnika na ziemię, skacząc mu na pierś

(rzut 1k20 + *Si* warga porównujemy z W ofiary, jeśli przewaga jest po stronie potwora, ofiara przewraca się), następnie atakuje jego szyję i twarz (decyduje MG).

Parametry: *Si* = 15 + 2k2; *Zr* = 12 + 2k3; *Int* = 2k3; *Cln* = x; *M* = 3k3; *Zm* = 14 + 2k4; *Ból* = +3; *Wt* = 30 + 6k10; *Ruch* = (*Zr* + 5) metrów na turę.

Wij

Występowanie: Prawie cały kontynent – na ogół lasy o gęstym poszyciu (średnio liczne).

Wygląd: Wielki i długi owad, którego ciało składa się z pojedynczych, połączonych pierścieniami, segmentów. Porusza się przy pomocy dziesiątek wypustek i odnóży. Łeb uzbrojony w szerokie szczęki i zakończony dwoma ruchliwymi czułkami.

Zwyczaje: Żywi się mięsem. W poszukiwaniu swych ofiar przemierza lasy Aphalonu. Upolowaną zdobycz zjada na miejscu, rozrywając ciało szczękami. Zbyt dużą na jeden posiłek ofiarę, zaciąga w ciemne, ustronne miejsce, którego nie opuszcza, dopóki całkowicie jej nie pożre. Prowadzi raczej nocny tryb życia, w dzień śpi zwinięty w pierścień w ciemnych kryjówkach.

Osłony: Chitynowy pancerz na całym ciele (c: 4, s: -5). Pomiędzy segmentami wija znajdują się niechronione miejsca, jednak atakując je intruz ma -6 *WA* (przy strzale -8 do *Trafienia*).

Broń: Szerokie szczęki zadają 1k8, 1k10 lub 1k12 W *szkody*.

Cechy specjalne: Szczęki nasączone są zawsze pierwszopoziomową trucizną tollgh (doprowadzaną specjalnymi kanalikami w ich wnętrzu).

Parametry: *Si* = 12 + 2k3; *Zr* = 11 + 2k3; *Cln* = x; *Int* = 1k4; *M* = 1k6; *Zm* = 4k4; *Wt* = 50 + 7k20; *Ruch* = *Zr* - 3) metrów na turę.

Zwierzęta

Występowanie: Cały Aphalon, w zależności od gatunku.

Zwyczaje: Typowe dla gatunku.

Wygląd: Normalny przedstawiciel swojego gatunku.

Osłona: Brak; grube ciało (c: 1, s: -1), futro (c: 1, s: -0), grube futro (c: 2, s: -1) itp.

Broń: Naturalna, (pazury, kły, itp.) *szkoda* zależna od *Si* zwierzęcia.

Parametry:

a) Byk:

Si = 14 + 2k3; *Zr* = 10 + 2k3; *Cln* = x; *Int* = 2k2; *M* = 1k3; *Ból* = +2; *Zm* = 3k4; *Wt* = 40 + 4k12; *Ruch* = (*Zr* + 1) metr na turę;

b) Borsuk:

Si = 4 + 2k2; *Zr* = 6 + 2k5; *Cln* = x; *Int* = 1k3; *M* = 1k3; *Ból* = +0; *Zm* = 10 + 3k5; *Wt* = 5 + 2k5; *Ruch* = (*Zr* + 1) metrów na turę;

c) Dusiciele:

Si = 14 + 2k2; *Zr* = 3 + 2k3; *Cln* = x; *Int* = 1k2; *M* = 1k3; *Ból* = +1; *Zm* = 3 + 3k3; *Wt* = 10 + 3k6; *Ruch* = (*Zr* + 0) metrów na turę;

d) Dzik:

Si = 12 + 2k3; *Zr* = 8 + 2k3; *Cln* = x; *Int* = 1k3; *M* = 1k3; *Ból* = +2; *Zm* = 3k4; *Wt* = 10 + 2k10; *Ruch* = (*Zr* - 1) metrów na turę;

b) Koń:

Si = 15 + 2k2; *Zr* = 10 + 2k3; *Cln* = x; *Int* = 2k3; *M* = 1k3; *Ból* = +1; *Zm* = 3k6; *Wt* = 20 + 3k12; *Ruch* = (*Zr* + 7) metrów na turę;

c) Lew:

Si = 14 + 2k3; *Zr* = 13 + 2k3; *Cln* = x; *Int* = 2k3; *M* = 1k3; *Ból* = +3; *Zm* = 5k5; *Wt* = 50 + 3k20; *Ruch* = (*Zr* + 6) metrów na turę;

d) Łoś:

Si = 15 + 2k2; *Zr* = 10 + 2k3; *Cln* = x; *Int* = 2k2; *M* = 1k3; *Ból* = +1; *Zm* = 5k5; *Wt* = 10 + 4k12; *Ruch* = (*Zr* + 6) metrów na turę;

h) Niedźwiedź:

Si = 15 + 2k3; *Zr* = 12 + 2k3; *Cln* = x; *Int* = 1k3; *M* = 1k3; *Ból* = +3; *Zm* = 4k4; *Wt* = 40 + 5k20; *Ruch* = (*Zr* + 3) metrów na turę;

i) Orzeł:

Si = 6 + 2k6; *Zr* = 6 + 2k6; *Cln* = x; *Int* = 1k4; *M* = 1k4; *Ból* = +2; *Zm* = 10 + 3k5; *Wt* = 25 + 3k12; *Ruch:* w locie: (*Zr* + 10) metrów na turę, na ziemi: (*Zr* - 5) m na turę;

e) Pies:

Si = 8 + 2k4; *Zr* = 3k6; *Cln* = x; *Int* = 3k3; *M* = 1k5; *Ból* = +0; *Zm* = 3 + 3k5; *Wt* = 5 + 3k10; *Ruch* = (*Zr* + 3) metrów na turę;

g) Rekin:

Si = 10 + 2k4; *Zr* = 8 + 2k4; *Cln* = x; *Int* = 1k3; *M* = 1k3; *Ból* = +4; *Zm* = 10 + 2k5; *Wt* = 20 + 3k10; *Ruch* = (*Zr* + 0) metrów na turę;

j) Wąż:

Si = 2 + 1k3; *Zr* = 12 + 2k3; *Cln* = x; *Int* = 1k2; *M* = 1k3; *Ból* = +1; *Zm* = 3 + 3k3; *Wt* = 3 + 3k3; *Ruch* = (*Zr* - 4) metrów na turę;

ł) Wilk:

Si = 10 + 2k4; *Zr* = 10 + 2k4; *Cln* = x; *Int* = 2k3; *M* = 1k5; *Ból* = +1; *Zm* = 5 + 3k6; *Wt* = 10 + 2k10; *Ruch* = (*Zr* + 3) metrów na turę.

Powyższa lista zwierząt, służyć powinna jako skala odniesień. Jeśli w trakcie Twojej przygody, Mistrzu Gry zajdzie konieczność stworzenia np. delfina, możesz skorzystać ze zmodyfikowanych parametrów rekina itp.

Żywiołaki

Występowanie: Tam, gdzie przywołuje je magia.

Wygląd: Przybierają dowolną formę w zależności od żywiołu np. powjetrzny – trąba powietrzna, ognisty – sylwetka z płomieni itp.

Zwyczaje: Są niszczycielską energią żywiołu, który reprezentują. Nie lubią jednak przebywania na naszym świecie, szybko więc wykonują swój cel i powracają do własnego wymiaru.

Osłony: Rani je tylko magia przeciwstawnego żywiołu oraz silnie magiczna broń.

Broń: Używają zaklęć swojego żywiołu lub walczą wręcz.

Cechy specjalne: Są magami swojego żywiołu na 1k4 kunszcie. Posiadają tyle PC, ile mają *Wt*. Rzucając czar tracą zarówno PC, jak i *Wt*.

Parametry:

a) Ziemia:

Si = 10 + 2k5; *Zr* = 6 + 2k4; *Cln* = 3k6; *Int* = 3k4; *M* = 12 + 2k6; *Ból* = x; *Zm* = 10 + 4k5; *Wt* = 15 + 5k20; *Ruch* = (*Zr* + 0) m na turę;

b) Woda:

Si = 10 + 2k4; *Zr* = 6 + 2k4; *Cln* = 3k6; *Int* = 3k5; *M* = 12 + 2k6; *Ból* = x; *Zm* = 10 + 4k5; *Wt* = 10 + 4k20; *Ruch* = (*Zr* + 0) m na turę;

c) Ogień:

Si = 10 + 2k4; *Zr* = 6 + 2k4; *Cln* = 3k6; *Int* = 3k3; *M* = 12 + 2k6; *Ból* = x; *Zm* = 10 + 4k5; *Wt* = 10 + 5k20; *Ruch* = (*Zr* + 0) m na turę;

d) Powietrze:

Si = 8 + 2k4; *Zr* = 6 + 3k5; *Cln* = 3k6; *Int* = 3k4; *M* = 12 + 2k6; *Ból* = x; *Zm* = 10 + 4k6; *Wt* = 10 + 3k20; *Ruch* = (*Zr* + 1) m na turę.

e) Metal:

Si = 10 + 2k4; *Zr* = 6 + 3k3; *Cln* = 3k6; *Int* = 3k4; *M* = 12 + 2k6; *Ból* = x; *Zm* = 10 +2k6; *Wt* = 20 + 3k20; *Ruch* = (*Zr* - 2) m na turę.



7.2. Przygody – Prowadzenie

Fabularny – dotyczący wątku powieści, oparty na fikcji.

Fabuła – układ zdarzeń, osnowa, treść, zespół motywów, wątków.

„Słownik wyrazów obcych"

Każdy MG, przygotowując się do prowadzenia przygód w świecie Aphalonu, powinien sobie posta-

wić pytanie: Czy chcę być dobrym Mistrzem Gry? I musi odpowiedzieć: Tak, chcę.

Inna odpowiedź nie rokuje zbyt dobrze na początku niezwykłego wyzwania – prowadzenia gry fabularnej. Mistrzu Gry, wiedz, że gracze po pierwszych przygodach, które przyjmować będą bezkrytycznie, zaczną odnajdywać radość w wyszukiwaniu i wytykaniu Twoich wszelkich możliwych błędów i niedociągnięć. Aby tego uniknąć, musisz od samego początku ustawić sobie wysoko poprzeczkę, starannie przygotowując przygody. Z czasem dojdziesz do biegłości, która umożliwi radosną improwizację bez szkody dla przebiegu gry, ale dopóki tego nie osiągniesz, spróbuj skorzystać z rad długoletnich Mistrzów Gry, które zebraliśmy w tym rozdziale.

- Przepisy – System

Jak zapewne zauważyłeś, sporą część księgi Aphalonu, zajmują przepisy dotyczące tworzenia postaci bohaterów, magii, walki oraz rozpatrywania różnych akcji i problemów. Tworzą one zbiór przepisów zwany Systemem, odmienny dla każdego świata gier fabularnych, który w ramach przyjętej konwencji pozwala w logiczny sposób rozpatrywać wszelkie zaistniałe w trakcie przygody sytuacje i zdarzenia.

Oczywiście, nic nie może zastąpić zdrowego rozsądku, a żadne przepisy nie mogą przewidzieć różnorodności problemów, zaistniałych w trakcie przygód. Jeżeli początkowo stosowanie wszystkich reguł wyda Ci się zbyt trudne (np. uwzględnianie obciążenia ekwipunkiem czy stosowanie modyfikatorów za trudność podejmowanych przez postacie akcji), pomiń niektóre z nich. Wraz z ilością poprowadzonych przygód nabierzesz wprawy i sam sięgniesz po dokładniejsze reguły, które urealnią grę. Bacz tylko, by pogoń za realizmem nie przesłoniła prawdziwego celu gry, czyli dobrej zabawy.

Sytuacje nieprzewidziane w Systemie możesz rozpatrywać w kategoriach pseudoprawdopodobieństwa lub podejmując arbitralne decyzje. Drugi sposób jest łatwiejszy (stało się tak a tak, bo ja tak uważam), lecz może wywoływać niezadowolenie graczy i posądzenia o stronniczość. Dlatego polecamy sposób pierwszy, rzut kośćmi (za parawanem MG) sprawdzający szansę powodzenia. Pozwoli to podjąć decyzję losowi, który potrafi niejednokrotnie zadziwić.

Sposób jest pseudolosowy, gdyż to Ty, Mistrzu Gry, ustalasz szansę (prawdopodobieństwo) rozwoju sytuacji, na podstawie znanych Ci okoliczności. Gracze tych okoliczności zazwyczaj do końca nie znają i znać nie mogą.

Przykład:

Drużyna znajduje się na stepie we wschodniej części Rowonsu. Mnich postanawia poszukać potrzebnych mu ziół, korzystając z posiadanej umiejętności „zielarstwo" na 11 poziomie. Ponieważ na stepie rośnie bardzo niewiele znanych ziół (odpowiednie są raczej tereny podmokłe) szansa na powodzenie poszukiwań powinna wynieść ok. 4% na 1 godzinę poszukiwań. Oznacza to, że na każdą godzinę poruszania się z wzrokiem wpatrzonym w ziemię, MG rzuca 1k100. Wynik od 1 do 4 oznacza, że mnich odnalazł roślinę, którą uznał za zioło (MG określa rodzaj zioła losowo w Tabeli ziół).

Następnie poszukiwacz testuje swoją znajomość ziół, aby określić czy zna jego właściwości i sposób przygotowania do użytku na normalnych zasadach. Wynik 20 oznacza pomyłkę w rozpoznaniu, czyli że gracz rozpoznaje błędnie gatunek zioła (określony losowo j.w.) i jego zastosowanie.

Jeżeli mnich nie wykorzysta zioła zgodnie z nabytą informacją (gracz przecież wie, że coś sie nie zgadza bo wyrzucił 20), MG ma prawo odpowiednio to „nagrodzić" w Punktach Doświadczenia, np. -50.

- Przygoda – scenariusz

Drugim, po znajomości Systemu, istotnym elementem dobrego prowadzenia gry fabularnej, jest odpowiednio przygotowany scenariusz. Zawierać on powinien opis podstawowych elementów fabuły, tworzących ów szczególny klimat fabularmej gry przygodowej, która wciągnąć ma bohaterów niczym wir, zmuszając do nieprzeciętnego wysiłku. Te ele-

menty, to: Postacie Niezależne, opisy terenu, niebezpieczeństwa i tajemnice, wątek, realizm gry i akcesoria. Opisujemy je poniżej:

a) Postacie Niezależne (PcN)

Postać Niezależna to istota wykreowana i prowadzona przez MG w czasie przygody. Może mieć zarówno wielkie znaczenie dla rozgrywki lub być tylko epizodem, lokalnym kolorytem wzbogacającym obraz świata (np. zapytany o drogę przechodzeń, przekupka przy straganie, miejski strażnik, czy karczmarz w zajeździe).

Stopień dokładności „stworzenia" PcN-a zależy przede wszystkim od jego znaczenia dla przygody, i może być zwiększany w zależności od potrzeb (np. jeżeli bohater zacznie wypytywać przypadkowego pijaka w karczmie o jego rodziców, to zawsze można ustalić jego pochodzenie rzutem w tabeli pochodzenia, patrz rozdz.2.10). Postacie Niezależne o istotnym znaczeniu, powinny być tworzone tak jak postacie graczy (ale bez Punktusiów).

Podczas prowadzenia każdej postaci musisz, Mistrzu Gry, pamiętać że wcześniej żyła już ona swoim życiem, które składa się zarówno z szarej codzienności, jak i radości czy smutków. Wiedz, że dobrze odgrywana rola potrafi wprowadzić odpowiedni nastrój i lepiej zaangażować graczy. Jeżeli bohater pragnie kogoś zaczepić, by uzyskać potrzebną mu informację lub kogoś odnaleźć, możesz decydować sam o skutkach poczynań, lub zdac się na los (metoda pseudolosowa j.w.).

Przykład:

Drużyna wie, że aby rozwiązać zagadkę tajemniczych zniknięć pewnych osób, trzeba odnaleźć tajemniczego przybysza, wędrownego grajka. Mimo podsuwanych przez MG informacji (lub PcN-ów), jeden z bohaterów postanawia poszukać wskazówek w inny sposób, wchodząc do pierwszej lepszej chaty w przypadkowej wiosce, z zamiarem wypytania mieszkańców. W tym wypadku zakładam 1% (wynik rzutu 1k100 = 1) na uzyskanie prawidłowej informacji, kolejny 1% (wynik = 2) na uzyskanie ogólnie prawidłowej wskazówki, natomiast tylko 4% szans (wynik 97 do 100), że informacja będzie fałszywa. Pozostałe wyniki rzutu 1k100 oznaczają, że w chacie nikogo nie ma, lub mieszkańcy nic na ten temat nie wiedzą. Oczywiście, gracz nie ma pojęcia o wyniku rzutu i przyjmuje wiadomości, które otrzymał za prawdziwe (chyba, że użyje niestandartowych umiejętności by sprawdzić prawdomówność, lub po prostu nie wierzy rozmówcy).

b) Opisy terenu, mapy, plany budowli.

Wydarzenia przewidziane w scenariuszu, podobnie jak działania bohaterów, odbywają się zawsze w określonym miejscu i czasie. MG musi zawsze wiedzieć, gdzie znajduje się drużyna lub jej członkowie i umieć to miejsce opisać. Dlatego niezbędnym elementem kazdego scenariusza, są sporzadzone mapy (z uwzględnieniem ukształtowania terenu, szaty roślinnej, rozmieszczenia budowli i miejscowości, położenia rzek i jezior), opisy szczególnych miejsc (w tym plany ważnych budowli), jak i przewidywane warunki atmosferyczne. Równie ważne jest rozpisanie w czasie istotnych zdarzeń, rozgrywających się niezależnie od poczynań drużyny. Wiekszość danych wynika z miejsca, w którym toczy się przygoda (patrz opisy krain Aphalonu), lecz pozostałe wymagają szczegółowego przygotowania.

Ponieważ niemożliwe jest przygotowanie planów wszystkich, napotykanych w przygodzie budynków (i nie ma takiej potrzeby), konieczne jest niejednokrotnie improwizowanie i uproszczenia. Nie jest przecież szczególnie istotne, czy w przypadkowej chacie jest jedna, czy dwie izby, albo czy palenisko znajduje sie w kuchni, czy w sypialni. Wystarczy, że w okreslonych okolicznościach, budynek będzie można uznać za „normalny". Zupełnie inaczej należy traktować budowle, w których sąsiedztwie lub wnętrzach mają rozgrywać się zaplanowane wydarzenia. Ich dokładne plany, wraz z opisem wnętrz, sekretnych przejść, pułapek, znalezisk i przebywających wewnątrz potworów, muszą wcześniej zostać przygotowane i dołączone do scenariusza. Trudno jest przecież bezbłędnie opisywać z „głowy" skomplikowany labirynt, czy wnętrze pałacu.

c) Niebezpieczeństwa, tajemnice

Świat przygody, a takim jest Aphalon, obfituje we wszelkiego typu niebezpieczeństwa i tajemnice, takie jak pułapki, sekretna i magiczne przejścia, zagadki i potwory. Ich pokonywanie stanowi nieodłączny fragment większości przygód, dostarczając graczom rozrywki tak intelektualnej, jak i emocjonalnej. Dobre przygotowanie (poprzez opis, rysunki czy modele) tych elementów, zabiera dużo czasu, lecz zawsze przynosi korzyści podczas gry.

Zupełnie inaczej odbiera się atak potwora słysząc od MG: „atakuje was dziwny potwór, ma 3 metry wzrostu, cztery uzbrojone łapy, jest pokryty łuską zielono-czarnego koloru", a inaczej gdy MG mówi: „z jaskini wypada na was stwór, który wygląda tak" – i pokazuje jego rysunek lub figurkę. Oczywiście, należy przy tym kierowac się zdrowym rozsądkiem i wyobraźnią. Potwory nie wędrują po ulicach miast i wiosek codziennie, ba, niezwykle rzadko można usłyszeć wycie wilkołaka, czy szelest skrzydeł lieda.

Mistrzu Gry, powinieneś raczej zagrzewać graczy do boju okolicznościami, w które ich wplączesz, niż nasyłaniem kolejnych, coraz potężniejszych monstrów. Zbyt częste ich występowanie, doprowadzić może jedynie do ich spowszednienia. A w każdej grze nie ma nic gorszego niż nuda. Podobnie rzecz ma się z pułapkami, sekretnymi przejściami, itp.

d) Wątek,

Czyli szereg zdarzeń, powiązanych ze sobą łańcuchem przyczyn i skutków. Każda przygoda wymaga przygotowania przyczyny, dla której drużyna podejmie działania i sposobu rozwiązania napotykanych problemów. Mówiąc prościej, musisz MG wymyślić i opracować powód (wątek), dla którego bohaterowie podejmą ryzyko, oraz przesłanki, na podstawie których drużyna ma wyciągnąć właściwe wnioski prowadzące do zwycięstwa.

Przykładowymi wątkami mogą być:

– porwanie (kogoś przez bohaterów, członka rodziny jednego z bohaterów, uwolnienie porwanego PcN-a, itp.)

– poszukiwanie (skarbu, przedmiotu, osoby, wiadomości, przygody, itp.)

– przekleństwo (próba uwolnienia, nakaz działania, itp.)

– zagadki kryminalne (wplątanie bohatera w morderstwo, prośba o pomoc w rozwikłaniu zagadki morderstwa lub kradzieży, itp.)

– polowanie (na potwora dręczącego mieszkańców, na cenne zwierze, na jednego z bohaterów, itp.)

Przewidywany rozwój sytuacji i jego elementy zależą głównie od Twojej, Mistrzu Gry, pomysłowości i chęci.

e) Realizm Gry

Gra fabularna, jako odzwierciedlenie pewnej rzeczywistości, wymaga zarówno od graczy jak i MG zachowywania sie zgodnie z ustalonymi zasadami, rządzącymi konkretną rzeczywistością. Oznacza to, między innymi, że MG nie może powiedzieć graczowi – nie możesz tego zrobić. Jeżeli gracz chce, by jego postać zrobiła coś absurdalnego lub głupiego, jest to jego problem, ewentualne skutki takich poczynań są nierozerwalnie związane z życiem. Przecież rycerz zakuty w zbroję ma prawo wejść do głębokiej na 5 m wody i próbować przepłynąć 50 m. MG ma wtedy obowiazek rozpatrzyć mu umiejętność życiową *Pływanie* na poziomie trudności „absurdalna" i oznajmić w przypadku niepowodzenia: „Wskoczyłeś do wody i jak kamień opadłeś na dno, co robisz?" Gracz w dalszym ciągu ma prawo do rozporządzania swoją postacią, po pewnym czasie powinien zresztą usłyszeć: „Czy masz Łaskę Bogów?" – gdyż ta informacja może mieć kolosalne znaczenie dla dalszego rozwoju wydarzeń (bohater utopi się lub nie).

Realizm gry, to sposób na zapewnienie dobrej zabawy. Mistrzu Gry, zmuś graczy, by zwracali się do siebie tak, jak powinny to robić ich postacie (ranni jęczą, szczerbaci seplenią, a przerażeni krzyczą). Nie pozwól również, by używali przedmiotów nie

zapisanych na karcie postaci, lub takich, których działania nie znają. Musisz być „siłami natury", które ograniczają wszystkich jednakowo, tak bohaterów, jak i PcN-y. Nie możesz być superbogiem decydującym o życiu i śmierci – nie zmieniaj trucizny w płyn wskrzeszenia, nie ułatwiaj (ani nie utrudniaj) swoim graczom „życia".

Pamiętaj, że MG jest osobą neutralną, jego zadaniem jest rozliczać i reprezentować ślepy los. Jeżeli chcesz pomóc drużynie, zrób to tak, by jej członkowie nie przypisywali tego tobie. Czerp przyjemność z pojedynku intelektualnego z samym sobą (i graczami), a nie z mordowania ich postaci. Problemem nie jest przygotowanie potwora, który samym oddechem zmieni bohaterów w krwawą miazgę. Prawdziwym wyzwaniem, jest zaaranżować sytuację tak, by gracze współpracując ze sobą oraz wykorzystując posiadane przedmioty, informacje, itp., mieli szansę pokonać owo monstrum. Do tego powinien dążyć każdy szanujacy się Mistrz Gry.

f) Akcesoria

Jak podaliśmy wcześniej, by prowadzić przygody w świecie Aphalonu, wystarczą niniejsza instrukcja, komplet kości oraz dobre chęci. Nabyte przez nas (autorów) doświadczenie, pozwala nam stwierdzić, że bardzo przydatne są różne dodatkowe akcesoria, na przykład figurki (przedstawiające PcN-ów lub bohaterów), rysunki zdobywanych przedmiotów, parawanik (tzw. „screen") dla MG, na którym umieszczone są najważniejsze tabele, podłogi do budowania scenerii ważnych miejsc i odpowiednia muzyka. Drobiazgi te pozwolą na dokładniejsze zobrazowanie zaistniałych podczas gry sytuacji i wytworzenie odpowiedniego klimatu.

7.3. Postacie Niezależne

Postacie Niezależne są nieodłącznym elementem każdej przygotowywanej przygody. Są wśród nich również takie, które wywierają duży wpływ na rzeczywistość, w której poruszają się gracze. Mogą one często utrudniać (lub ułatwiać) graczom wykonanie postawionego przed nimi celu. Zdarza się, że dochodzi do walki pomiędzy PcN a Pc. Z tego powodu Postać Niezależna powinna mieć, podobnie jak i postacie graczy, ściśle ustalone cechy, umiejętności i profesje.

Zdajemy sobie sprawę, że jest to skomplikowane zadanie. MG nie musi jednak określać wszystkich parametrów PcN, lecz tylko takie, które będą nieodzowne do rozliczenia tych czynności, do których zostali powołani (np: walki). Proponujemy, by były to następujące cechy: *Si*, *Zr*, *Cln*, *M*, *Int*, *Mn*, *Zm*, *Opn*, *Wt*, *WAO*. Ustala się je identycznie jak w przypadku Pc. Pozostałe parametry mogą być, gdy zaistnieje taka konieczność, wyjęte z tabel, lub ustalone zgodnie z wolą MG (np: umiejętności walki, ekwipunek, pochodzenie, poziom itp.).

Osobną sprawą jest psychika PcN. Nie należy bagatelizować tej kwestii, tworząc typowe, bezmyślne maszyny do zabijania. MG musi pamiętać, by jego Postać Niezależna posiadała własną osobowość; potrafiła kochać, nienawidzieć, myśleć. Musi też mieć swój temperament, swoje marzenia i pragnienia. Ręczę, że im bardziej dopracowana psychicznie będzie PcN, tym większą satysfakcję z gry będą mieli Twoi gracze. Oczywiście, nie należy popadać w przesadę. Nie trzeba tworzyć skomplikowanej osobowości zwykłemu orkowi, bo i tak pewne jest, że po jego spotkaniu drużyna zarżnie go bez litości.

Tworzenie wiarygodnych PcN jest wspaniałym polem do popisu dla każdego szanującego się MG. Parafrazując słowa jednego z nich, rzec można: „bohaterowie są nieważni, grunt by Postacie Niezależne dobrze się bawiły". W przypadku PcN drugoplanowych (np. spotkany w mieście przechodzień, którego gracz pyta się o drogę), nie trzeba stosować takich zabiegów. Wystarczy fantazja i odrobina talentu aktorskiego.

7.4. Przygoda Pierwsza - Ojcowskie Serce

Wiadomości wstępne dla Mistrza Gry

Przygoda przeznaczona jest dla drużyny składającej się z trzech do pięciu postaci pierwszego po-

ziomu. Aczkolwiek tworzenie postaci jest dobrą rozgrzewką do poznawania systemu, dla chętnych przygotowaliśmy gotowe cztery postacie. Istotne jest, aby w drużynie znajdowała się choć jedna osoba o profesji magicznej. Ekwipunek gracze kupują u MG zgodnie z upodobaniem i posiadanymi pieniędzmi. Mag wybiera sobie czary z listy czarów I kunsztu. Jeżeli nie nastąpią szczególne komplikacje, wynikłe za sprawą graczy, przygoda powinna trwać ok. 4 godzin.

Przed poprowadzeniem przygody należy przeczytać uważnie scenariusz, tak aby jego wątek i poszczególne elementy były znane. Zaglądanie do scenariusza w trakcie gry, kiedy wzrasta napięcie a w akcji nastepuje nieoczekiwany zwrot, niweczy cały osiągnięty efekt i rozprasza atmosferę. Musisz „czuć przygodę", Mistrzu Gry. Przytoczone opisy dla graczy możesz przeczytać, lub też opowiedzieć własnymi słowami, jeżeli uznasz nas opis za mało interesujący.

Wydarzenia toczyć się będą w północno zachodniej części Morotanu, a głównym zadaniem graczy będzie współpraca, rozwiązanie zagadki śmierci oraz... przeżycie (!).



Legendy i uczeni filozofowie powiadają, że wilkołaki oraz inni odmieńcy, odczuwają niekiedy pragnienie posiadania potomstwa. I nie chodzi tu bynajmniej o zarażenie „łactwem" poprzez ugryzienie, lecz o spłodzenie dziecka. Jedynym sposobem, jest dla nich porwanie i przetrzymywanie normalnej kobiety, aż do czasu urodzenia przez nią dziecka. Matka przestaje być w tym momencie potrzebna, jest więc bezlitośnie zabijana. Niemowlę karmione jest przez odmieńca krwią innej żywej istoty, a smak i rodzaj pierwszego posiłku powoduje, że przekleństwo nie może zostać zdjęte bez uśmiercenia. Jeżeli niemowlę nie spożyje krwi, każdy mnich lub kapłan może zdjąć klątwę ciążącą na dziecku.

W przeciwnym wypadku, wraz z osiągnięciem dojrzałości, podczas pierwszej pełni Księżyca Czarnej Dłoni, dziecko stanie się odmieńcem i nic nie może temu zapobiec.

Przygoda rozpoczyna się w czasie, gdy jednemu ze stworów rodzi się dziecko i rusza on na poszukiwanie dawcy krwi.

1. Początek przygody.

Jest wieczór, 12 dnia Miesiąca Pajęczyn 1350 roku Ery Szarej Magii. Pełnia Księżyca Czarnej Ręki.

opis dla graczy:

„Jesteście resztką zbrojnej wyprawy, podjętej przez Derenofa Szanonistifa w celu pomszczenia zniewagi, którą uczynił mu jeden ze szlachciców rowonskich. Po początkowych sukcesach, którymi były dwie splądrowane i spalone wioski, wyprawa poniosła klęskę w potyczce z oddziałem regularnej armii imperialnej. Baron zginął, a jego ludzie uciekli w popłochu przed scigającymi ich tropicielami".

opis dla graczy:

„Po długim dniu wędrówki w słońcu i kurzu jesteście zmęczeni, brudni i głodni. Obok małej przydrożnej polanki, na której odpoczywacie, szemrze krystalicznie czysty strumień. Otaczający las w swietle księżyca sprawia wrażenie miejsca spokojnego, idealnego na nocny postój".

dla MG:

Jest późny wieczór (ok. godziny 21), przez 1,5 godziny zmęczeni wędrowcy powinni zająć się obozowiskiem; to znaczy: rozpaleniem ognia, przyrządzeniem posiłku itp. Jeżeli ktoś ma ochotę zapolować (las pełen jest zwierzat), wykonuje test umiejętności życiowej „*Polowanie*". Nieudany test oznacza utratę ok. pół godziny na bezowocnym chodzeniu po lesie, dopiero po tym czasie można ponownie wykonać test umiejętności. W przypadku, gdy polującym będzie ktoś nie posiadający tej umie-

jętności, należy dać mu 10% szansy na napotkanie zwierzęcia na każde pół godziny poszukiwań. Efekty takiego spotkania trzeba rozpatrzyć dla konkretnej postaci. Dodatkowo, jeżeli postać nie jest obeznana z lasem, ma 50% szansy na zgubienie się. Upolowane zwierzę to zając lub sarna.

opis dla graczy:

„Ciszę nocy przerywa straszliwy krzyk umierającego człowieka, któremu wtóruje triumfalny ryk drapieżnika"

dla MG:

Jeżeli drużyna już śpi, należy „obudzić" postać o najlepszym słuchu (*Zm*) i poinformować j.w. Około 150 m dalej, na drodze w lesie leży ciało mężczyzny, tępiciela z Bractwa Czerwonego Skorpiona. Zginął on w czasie walki z niedźwiedziołakiem. W znajdującym się przy ciele chlebaku, znajdują się, owinięte w materiał, trzy zalakowane buteleczki. Do każdej z nich przywiązano innego koloru nitkę. Zawarte w nich płyny to umagicznione zioła (ich działanie jest natychmiastowe):

- buteleczka z czerwoną nitką zawiera *Wulwir*, zioło przywracające całkowitą wytrzymałość
- buteleczka z zieloną nitką zawiera *Tok*, zioło dające *Zr* = 18/99 na okres 1k6 tur
- buteleczka ze srebrną nitką zawiera *Lunar*, zioło niwelujące klątwy nieumarłych i odmieńców

W krzakach leżą: złamany srebrny miecz, srebrny medalion ze znakiem Czerwonego Skorpiona oraz sakwa podróżna (na temat medalionu i samego Bractwa więcej dowiesz się w rozdziale 1.5 „Stowarzyszenia, Klany i Bractwa"). W sakwie znajdują się: dwie pochodnie, hubka i krzesiwo, peleryna, koc, dwie porcje żywności, litrowy bukłak z winem, igła i mocne nici, dwie złożone kartki czystego papieru, nóż, haftowana bluza z dobrego materiału, mieszek z pieniędzmi (1 s.z., 5 s.s., 31 s.m.), woreczek z suszonymi śliwkami oraz pergamin magiczny „Lasso" (z zapisanym w języku staromorotańskim czarem magowskim V kunsztu *Lasso*). Gdy drużyna ruszy w kierunku z którego dobiegł krzyk, po 150 m ujrzy rozszarpane zwłoki mężczyzny.

2. Nieznane.

dla MG:

Jeżeli gracze nie zechcą ruszyć natychmiast, lecz będą biwakować do rana, nie spotka ich nic nowego. Ponieważ ich droga prowadzi w odpowiednią stronę, rankiem ujrzą to, czego nie chcieli widzieć nocą (lecz tropienie będzie utrudnione).

opis dla graczy:

„Na środku drogi leżą zmasakrowane zwłoki mężczyzny w średnim wieku, ma rozszarpaną klatkę piersiową i urwaną w łokciu prawą rękę. Ziemia na drodze jest zryta, a po jej prawej stronie widać wyraźny, wygnieciony w trawie ślad prowadzący w głąb lasu. Światło księżyca nadaje scenerii upiornego wyglądu. Wokół panuje nienaturalna cisza".

dla MG:

Jeżeli któryś z bohaterów spróbuje rozpoznać trop, dowie się, że pozostawił go niedźwiedź. *Tropieniem* (stopień łatwy) można zorientować się, że walka trwała dłuższą chwilę. Przeszukiwanie otoczenia pozwoli odnaleźć sakwę, miecz i medalion.

Jeżeli gracze decydują się ruszyć za pozostawionym tropem, czeka ich około 40 minutowy marsz (jeżeli będą się skradać, czas ten wydłuży się trzykrotnie), po którym ślad nagle zniknie, (aby znaleźć nowy trzeba sprawdzić *Tropienie*). W tym miejscu potwór przybrał ludzki kształt i jego ślady trudniej odszukiwać. Podążając dalej tropem, bohaterowie dojdą do miejsca w którym ślad się rozdwoi.

Droga w lewo doprowadzi po pięciu minutach do leśnej polany. Jej skraj porośnięty jest gęstymi krzakami które umożliwiają obserwację samotnej, stojącej w odległości około 30 metrów, drewnianej chaty. Idąc śladem na wprost, po 5 minutach drużyna dotrze do nowej zagadki, ślad nagle zniknie. O ile ktoś nie zacznie przeszukiwać dokładnie trawy (test *Zm* z modyfikatorem -5), lub nie zadeklaruje poszukiwania sekretnego przejścia (test *Sekretne przej-*

ścia), nie zostanie odkryte wejście do podziemi (opis w punkcie 4).

Jeżeli drużyna do rana nie podejmie działań związanych z wyjaśnieniem okoliczności śmierci wędrowca, po dwóch godzinach napotka drwala (niedźwiedziołaka - opis poniżej), który zaoferuje poczęstunek dobrym miodem, z okazji narodzin syna. Poprowadzi ich krętą leśną ścieżką do chaty stojącej na niewielkiej polance (patrz rysunek wnętrza), na którą wyniesie poczęstunek; dobry, pięcioletni miód. Zawiera on narkotyk *Salmac*, V poziomu (usypia na 12+1k3 godzin po czasie 1k3 tur od wypicia). Głodne dziecko swoim płaczem będzie przeszkadzało w rozmowie, więc ojciec zabierze je do domu zachęcając gości do picia. Opis obydwu wcieleń drwala:

LAMIRR, Morotańczyk, lat 111

Parametry: Si = 17; *Zr* = 15; *Cln* = 14; *Int* = 15; *M* = 12; *Opn* = 10; *Zm* = 16; *Mn* = 11; *Wt* = 33; broń: siekiera; szkoda 1k3 + 1k4 +3; przy rzucie siekierą szkoda +2k6; *WA* = 17; *WO* = 16;

Jest niespokojnego charakteru (wyznawca Sarhana), lecz w obecnej sytuacji chciałby uniknąć niepotrzebnych kłopotów. Raczej użyje podstępu, by uśpić gości i utoczyć jednemu z nich krwi, niż podejmie walkę z grupą uzbrojonych ludzi. Członka Bractwa Czerwonego Skorpiona zabił właśnie w walce, chociaż wcale nie miał takiego zamiaru. Potrzebny mu jest żywy człowiek.

NIEDŹWIEDZIOŁAK, stwór mroku

Si = 20; *Zr* = 19; *Cln* = x; *Int* = 9; *M* = 16; *Opn* = 14; *Zm* = 19; *Mn* = 14; *Odporność fizyczna* = 18; *Ból, oszołomienie* = 20; *Czary* = 12; *Wt* = 231; *Ruch:* 23 m/turę; walczy pazurami i kłami, szkoda 1k20 + 5; *SC* 16 do 20; 3 Ataki; *WA* = 25; *WO* = 25;

3. Chatka na leśnej polanie.

dla MG:

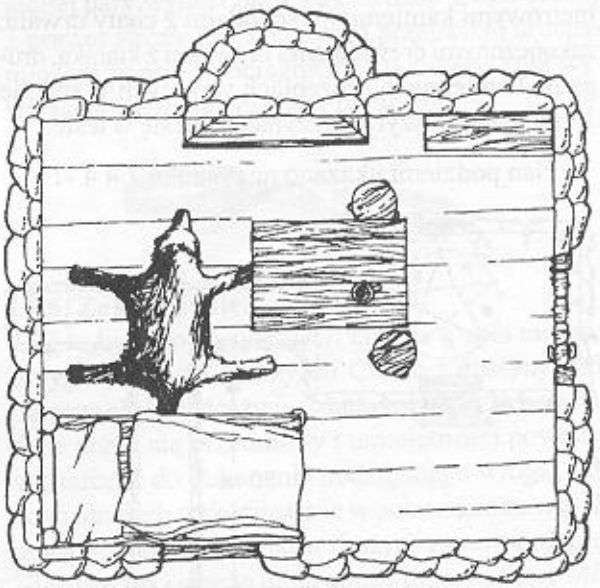
Jeżeli drużyna dojdzie do polany po śladach, jej oczom ukaże się widok domostwa od strony okna. W nocy będzie ono jaśniało od ognia płonącego w palenisku. W przypadku nadejścia z innej strony lub o innej porze dnia, opis należy dostosować do planu chaty i oświetlenia.

opis dla graczy:

„Na środku polanki stoi chata zrobiona z drewnianych, z grubsza obrobionych bali. Jej kryty słomą dach wznosi się stromo na znaczną wysokość. Na ciemnym tle ściany widać jasny prostokąt zakratowanego okna".

dla MG:

Wewnątrz chaty znajduje się drwal i jego nowo narodzony syn. Na łóżku leży ciało młodej kobiety przykrytej kocami, została ona uduszona. Lamirr tuli chłopca i usiłuje uśpić kołysaniem. Domostwo składa się z jednej, sporej izby wyposażonej w najniezbędniejsze meble i przedmioty, drzwi zamykane są od wewnątrz i z zewnątrz na drewnianą belkę. Obok łóżka leży wilcza skóra pod którą ukryte jest wejście do podziemi (opis w punkcie 4), klapa wykonana jest z grubych dębowych desek i blokowana jest od spodu za pomocą dwóch haków. Na przeciwległej do okna ścianie, znajduje się palenisko w którym płonie mały ogień. Każdy zbliżający się do chatki może zostać usłyszany przez gospodarza (test *Zm*).



Rysunek 7.4.3 -1 „Chata drwala - wnętrze"

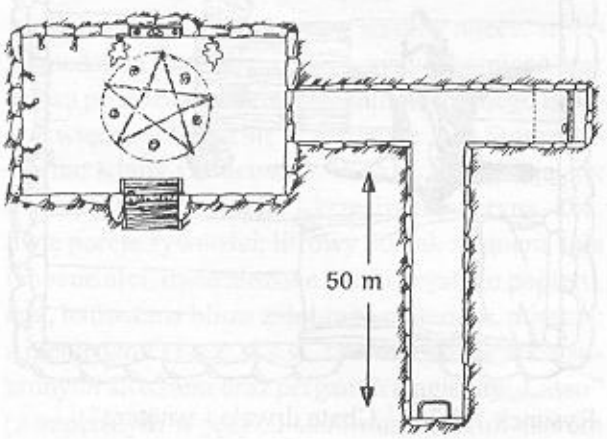
Jeżeli podchodzący zostanie zauważony dostatecznie wcześnie, drwal wraz z dzieckiem skryje się w podziemiach, aby po około 2 minutach pojawić się na skraju polany pod postacią niedźwiedziołaka. Zaatakuje on drużynę w taki sposób, aby porwać jedną osobę (najmniej groźnie wyglądającą).

Jeżeli drużyna zaskoczy Lamirra (podejdzie skradając się lub nie zostanie usłyszana), to spróbuje on odwrócić jej uwagę od własnej osoby poprzez opowieści o krążących w okolicy niedźwiedziach, oraz uśpić bohaterów zatrutym miodem. Cały czas będzie się starał niedopuścić nikogo do niemowlęcia i jego nieżywej matki, która podobno zmarła w połogu. W nocy co trzy tury należy sprawdzać, czy drwal opanował swoje mordercze instynkty i nie zamienił się w niedźwiedziołaka. Jeżeli nie uda się test *Opn* z modyfikatorem -5, zacznie się przemiana trwająca 1k2 tur.

4. Wejścia do podziemi.

Pod chatką, postawioną na zgliszczach starej kapliczki poświęconej Sarhanowi i zburzonej ongiś przez mnichów z Zakonu Światłości, znajduje się niewielkie pomieszczenie z małym ołtarzem. Do pomieszczenia tego prowadzą dwie drogi: jedna 10 metrowymi kamiennymi schodami z chaty drwala, zakończonymi drewnianymi drzwiami z klamką, druga po kamiennych szczeblach wykutych w ścianie 15 metrowego szybu zaczynającego się w lesie.

Plan podziemi ukazano na rysunku 7.4.4 -1:



a) Zejście z chaty

Dla MG:

Drzwi wzmocnione są żelaznym ornamentem, na ich środku znajduje się płaskorzeźba przedstawiająca głowę wilkołaka, koszmarnego stworzenia o olbrzymich kłach i gorejących ślepiach. W oczy wprawione są rubiny o wartości około 15 s.z. za każdy. Na postać która ma przy sobie owe klejnoty przez więcej niż 13 dni, spada klątwa (test odporności na *Czary* z modyfikatorem -10) i podczas najbliższej pełni księżyca Czarnej Ręki zamieni się ona w wilkołaka. Drzwi otwierają się do środka ukazując niewielkie pomieszczenie.

opis dla graczy:

„Patrząc w dół widać dziesiątki kamiennych stopni które prowadzą do majaczących w głębi drzwi z potężną klamką".

b) Zejście z lasu

dla MG:

Zejście ukryte jest pod cienką warstwą ziemi z rosnącą na niej trawą. Klapę unosi się za specjalny uchwyt znajdujący się na krawędzi.

opis dla graczy:

„Głęboko w dół prowadzą wykute w ścianie szczeble. Nie widać dna".

dla MG:

Na dnie szybu rozpoczyna się kamienny korytarz, którego podłoga korytarza ułożona jest z płyt. Wysoki na 3 m korytarz zwieńczony jest półokrągłym sufitem. Po 50 metrach rozgałęzia się na dwa prostopadłe odcinki o długości około 5 m.

opis dla graczy:

„Z prawej strony widać kamienną ścianę w której znajdują się pięknie rzeźbione kamienne drzwi z klamką. Z lewej strony, w takiej samej odległości widać mur wykonany z kamiennych bloków łączonych zaprawą".

dla MG:

Drzwi po prawej stronie to część pułapki przygotowanej na nieproszonych gości. Kamienna ścia-

na i drzwi stanowią całość (drzwi są wykute w skale), natomiast ostatnia płyta w podłodze to zapadnia która uruchomi się w chwili, gdy na jej środku stanie ktoś o ciężarze większym niż 25 kg. Płyta odchyla się od strony ściany. Wykrycie pułapki nastąpi w przypadku, gdy postać przeszukująca posadzkę zauważy większy niż zazwyczaj odstęp między płytami (test *Zm*). Postać która niebacznie stanie na tej płycie, spadnie z wysokości 10 metrów bardzo pochyłym szybem i nadzieje się na 2k2 żelaznych kolców. Każdy z kolców uderza w przypadkowe miejsce, wybrane losowo, zadając szkodę 1k6 + 2. Postać może próbować uniknąć pułapki odskakując, ale wymaga to błyskawicznej reakcji (test *Opn*) i udanego manewru (manewr trudny). Płyta samoczynnie powróci na swoje miejsce. Na dnie szybu leżą zmumifikowane zwłoki, przy których można znaleźć:

- zardzewiały, długi jednoręczny, miecz
- resztki zbutwiałego chlebaka z zetlałą sakiewką zawierającą 35 s.s. i 20 s.m.
- złoty medalion w kształcie koła z wygrawerowanym na awersie znakiem węża i słońcem o falistych promieniach na rewersie - jest to medalion *Ochrony prostej* (patrz rozdział 3.6.).

Uwolnienie postaci która wpadła w pułapkę jest możliwe jedynie poprzez uruchomienie zapadni i zablokowanie jej w położeniu otwartym, można wtedy zrzucić linę.

Jeżeli drużyna skręci w lewo, dotrze do ściany która jest sekretnym przejściem, uruchamianym poprzez naciśnięcie odpowiedniego (w dolnym prawym rogu) kamiennego bloku (test *Sekretne przejścia* dla poszukującego). Ściana przesunie się w prawo, odsłaniając niewielkie pomieszczenie.

5. Sanktuarium Sarhana.

dla MG:

W pomieszczeniu o rozmiarach 6 na 6 metrów, na wprost od wejścia z chaty, znajduje się ołtarz poświęcony Sahanowi – źródło przekleństwa, ciążącego na drwalu. Wykuto go w skale, po jego obydwu stronach znajdują się dwie magiczne pochodnie, zapalające się czerwonym płomieniem w momencie wejścia kogokolwiek do pomieszczenia. Na ołtarzu stoją dwie kamienne misy, jedna z nich jest pusta, a druga pełna starej, zakrzepłej krwi. Na niej leży czarny sztylet o ząbkowanym, pokrytym runami ostrzu. W jego głowni umieszczono maleńki, czerwony kamień, który świeci od chwili uchwycenia rękojeści do momentu zadania rany.

To sztylet - wampir, broń na żywe istoty. Nie może zostać odłożony (dłoń pozostaje zaciśnięta) bez zanurzenia we krwi. Wykonany został jako sztylet ofiarny dla kapłanów Sarhana. Jego szkoda wynosi 1k6+5 i jest mnożona razy 2 w przypadku istot żywych (dotyczy to także odmieńców, wampirów, itp).

Na ołtarzu wyrzeźbiono znak Sarhana i napis w języku Lerrydaye: „Nadejdzie dzień Twego triumfu SARHANIE".

Ściany zrobione są z kamiennych bloków łączonych zaprawą. Środek podłogi zajmuje pentagram z magicznymi znakami żywiołów, wyrysowany ścieżką piasku zmieszanego z sadzą. Jego znaczenie jest czysto symboliczne. W rogu po lewej stronie znajdują się trzy pary łańcuchów na ręce i nogi (waga jednej pary wynosi ok. 15 kg żelaza). Część ściany z prawej strony jest sekretnym przejściem uruchamianym poprzez pociągnięcie stalowego koła wystającego ze ściany tuż przy podłodze.



6. Zakończenie.

I to by było na tyle, jeśli chodzi o opis miejsca przygody, reszta należy do Ciebie i drużyny. Jak potoczą się losy drużyny trudno przewidzieć, posiadane przez nią przedmioty i umiejętności powinny wystarczyć do pokonania podstępnego wroga. Odpowiednie ich wykorzystanie w połączeniu ze współpracą wszystkich członków drużyny zapewni sukces. Niestety, los i gracze lubią płatać figle, na które MG nie ma wpływu. Bójki w drużynie, godne pożałowa-

nia pomysły czy pech przy czarach powodują, że nie każda przygoda kończy się szczęśliwie. Nie należy się tym zrażać lecz w nowych przygodach konsekwentnie wymuszać myślenie i ostrożność.

Za pomyślnie ukończoną przygodę proponujemy przyznać każdemu: 1 punkt Łaski Bogów oraz 75 PD, dodatkowo należy przyznać doświadczenie zgodnie z regułami premiując szczególnie umiejętność konsolidowania poczynań drużyny.

Do kolejnych dwóch przygód, które dzieją się w północnej części Morotanu, zamieszczamy mapkę.

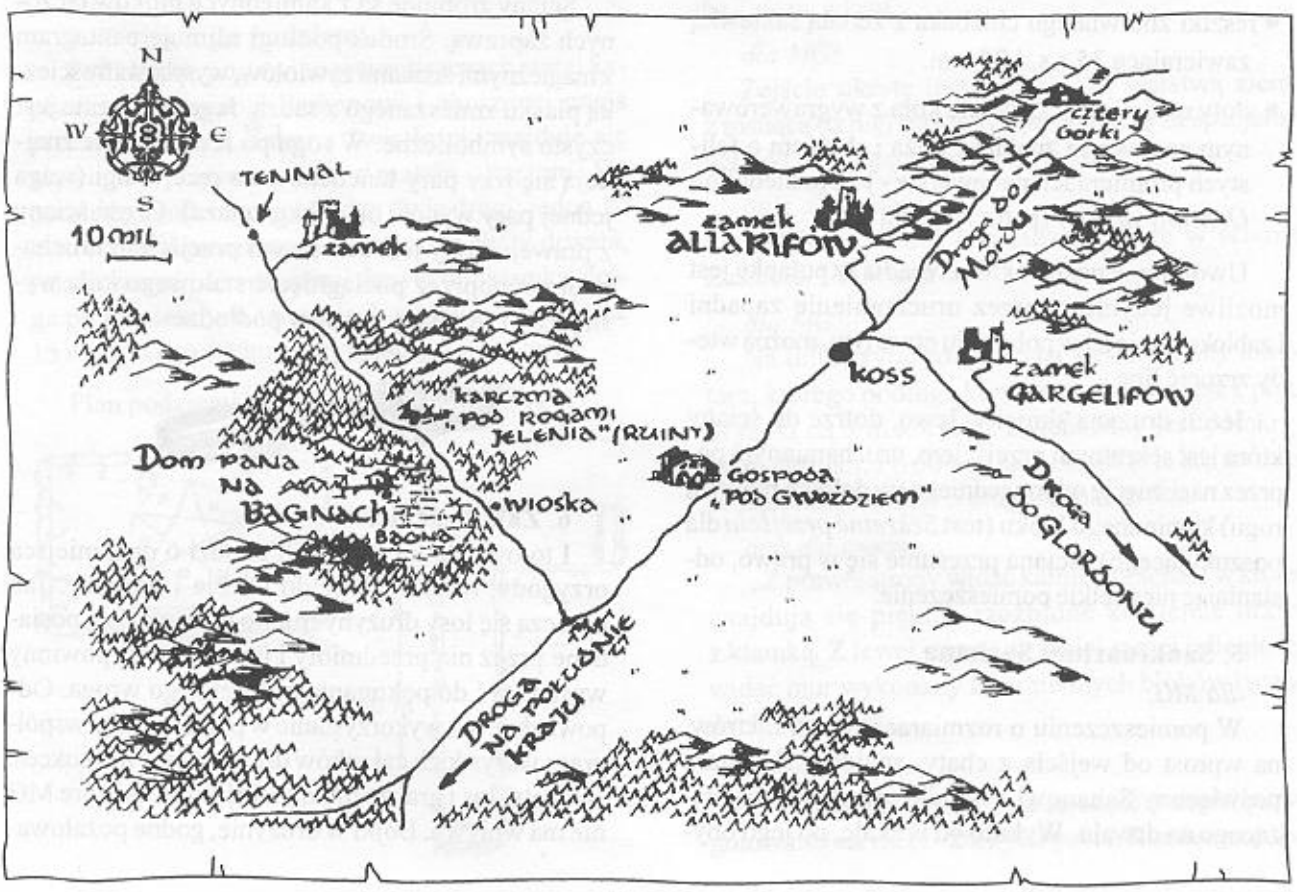
7.5. Przygoda Druga – Pan na Bagnach

Wiadomości wstępne dla Mistrza Gry

Drużyna przebywa w Morotanie, w jego północnej części. Okolica, w której się znajdują, to zalesione, płaskie wzgórza. Teren ten, czyli kilka wiosek i małe miasteczko Tennal, należy do barona Venifa Manorifa, zamieszkującego wraz ze swoimi żołnierzami, zamek na skraju miasta. Venif nie jest panem lubianym; rządzi on silną ręką, przy pomocy oddziału rozpasanych wasali. W okolicy słynie ze skłonności do hulaszczego trybu życia, oraz znęcania się nad poddanymi.

Żoną barona jest Jorianna, kobieta młoda, urodziwa, cicha i uległa mężowi. Nie ma ona łatwego życia w pałacu. Venif, często pijany w sztok, znęca się nad nią moralnie i fizycznie. Kilka lat temu, doprowadzona do ostateczności, Jorianna uciekła od męża – sadysty. Pół roku później została schwytana w pobliskim lesie i przywleczona do męża, który po okrutnie ją pobił, po czym zamknął w lochu.

Tam przyszła na świat Ennaj. Venif raczej bez trudu domyślił się, że nie jest ona jego dzieckiem. Dziewczynka ma bowiem jasne, niespotykane w Morotanie włosy i piwne oczy. Jest też od urodzenia



głuchoniema. Od tego czasu, baron wynajduje coraz to nowe sposoby na dręczenie niewiernej żony, karząc dziecku się temu przyglądać. Gdy ma ono pięć lat, zdesperowana Jorianna, przy pomocy przyjaciela Albifa ucieka ponownie. Wściekły Venif wysyła za nią swoich łowców...

1. Początek przygody.

Gracze, wędrując akurat przez okolicę, natkną się na zbiegów w ruinach leśnej oberży „Pod rogami jelenia". Najlepiej byłoby, gdyby drużyna składała się z bohaterów o charakterach dobrych lub neutralnych. Inni mogą pokrzyżować twoje, Mistrzu Gry, plany. Spotkanie nastąpi późnym wieczorem, gracze będą szukali prawdopodobnie schronienia w ruinach gospody.

opis dla graczy:

„Mija właśnie kolejny ciepły, wiosenny dzień. Słońce, które od południa przygrzewało dość mocno, chyli się właśnie ku zachodowi. Las, do tej pory jasny i pogodny, wypełniony śpiewem ptaków, staje się powoli mroczny i ponury. Ze słów wieśniaka z ostatnio mijanej wioski wynika, iż jutro powinniście wydostać się z lasu i dotrzeć do Tennalu. Wędrując, zaczynacie rozglądać się za dobrym miejscem na biwak. W pewnym momencie, wydostajecie się na małą polanę i oczom waszym ukazuje się niespodziewany widok...

Dostrzegacie starą, piętrową, drewnianą chatę, stojącą na skraju polany, zarośniętą dziką roślinnością. Dach straszy dziurami, a po wąskich oknach pozostały tylko ciemne otwory. Nad wejściem dostrzegacie przybitą deskę z jakimś rysunkiem, jednak jesteście zbyt daleko, by dostrzec, co przedstawia. Świat okrył się welonem szarości. Znak, że zbliża się noc".

dla MG:

Deska przybita nad wejściem to stary szyld. Przedstawia łuszczący się wizerunek jeleniego łba, obok którego, we wspólnej mowie napisano nazwę – teraz już jednak prawie nie do odczytania (...od ...imi ...ami). Przed wejściem (okolica bujnie porośnięta zielskiem), jeśli ktoś poszuka tropów, może odnaleźć ślady kilku osób, które wchodziły do środka. Jeśli gracze wejdą do środka (wewnątrz panuje trudny do opisania bałagan), możesz przeczytać im ten opis:

opis dla graczy:

„Wchodzicie do środka. Od wewnątrz budynek wygląda niewiele lepiej niż od zewnątrz. Podłogę, ułożoną z desek, przebijają pędy roślinności. Drewno jest ciemne, prawdopodobnie zbutwiałe. Jest tylko jedna izba, w której walają się resztki połamanych ław. To najprawdopodobniej stary zajazd, bowiem jest tu również rozpadający się kontuar. Schody prowadzące na piętro są stare i sprawiają wrażenie, jakby lada chwila miały się zawalić. W środku panuje cisza i półmrok, rozświetlony tylko resztkami, wpadającego przez liczne dziury w dachu, słonecznego światła. Nagle ciszę przerywa dziwny, przypominający kaszel, dźwięk..."

dla MG:

Test na *Zm* pozwoli określić bohaterom, że dochodzi on zza kontuaru. Udany test na *Int* (z modyfikatorem -3) pozwoli określić, iż dźwięk rzeczywiście jest kaszlem. Za kontuarem kryją się zbiedzy z Tenallu: Jorianna, Ennaj oraz Albif. Nikt z nich nie może usłyszeć graczy; Ennaj jest głucha, Albif martwy, a Jorianna chora i majaczy w gorączce. Jeśli któryś z bohaterów spojrzy w którymś momencie za szynkwas można przytoczyć poniższy opis.

opis dla graczy:

„Za kontuarem czeka na ciebie (was) niespodzianka. Znajdują się za nim trzy osoby. Mała dziewczynka o jasnych włosach, nieco umorusana, lecz ubrana w dobrej jakości sukienkę; młoda kobieta, leżąca bez przytomności na podłodze i mężczyzna, który wygląda na nieżywego. Na wasz widok dziewczynka kuli się w sobie, lecz nie puszcza dłoni nieprzytomnej kobiety. Wygląda na przerażoną..."

dla MG:

To oczywiście Jorianna, Ennaj i Albif. Jorianna jest ciężko chora, zdany test na *medycynę* pozwoli domyśleć się, że jest to zapalenie płuc. Jeśli nie zostanie udzielona jej skuteczna pomoc, to kobieta

umrze nie odzyskując przytomności, w czasie 1k3 + 1 dni. Jej cechy zebrano na końcu tej przygody. Ennaj jest w dobrym stanie psychicznym i fizycznym, lecz boi się graczy; podejrzewając, że są ludźmi jej znienawidzonego ojca. Jednak, o ile bohaterowie będą zachowywać się miło i przyjaźnie, może zacząć im ufać. Zdarzyć się może również, że wobec najmilszego zdobędzie się na kilka ciepłych gestów (np. przytuli się, siądzie na kolanach itp.).

Niestety, Ennaj nie może porozumieć się z bohaterami w inny sposób niż na migi. Jest głuchoniema, ale potrafi czytać z ruchu ust. Jej dokładna charakterystyka znajduje się na końcu przygody. Albif to dawny przyjaciel Jorianny. Zmarł rano od ukąszenia żmiji (prowizoryczny opatrunek na przedramieniu i bardzo opuchnięta rana ześladami kłów). Ma przy sobie kuszę (2k8), kołczan z bełtami (12 sztuk), topór (1k10 + 1) i nóż (1k4). Może też mieć kilka sztuk srebra (np. 1k4 + 1) i miedzi, a także jakiś standardowy ekwipunek osobisty (decyduje MG). Sądzę, że gracze zostaną tutaj na nocleg. Noc będzie pogodna i księżycowa. Nic nie zakłóci im spokoju.

Nad ranem Jorianna odzyska na chwilę świadomość. Złapie któregoś z graczy za rękę (itp.) i powie: „Zabierzcie nas stąd. On tu nas znajdzie. Uratujcie nas. Idźcie na bagna. Tam mieszka Sabodath. To mój przyjaciel. On wam pomoże..." Potem znów zapadnie w niespokojny sen.



2. Spotkanie o świcie.

dla MG:

O świcie zbiegów odnajdzie jedna z grup poszukiwawczych, wysłanych przez Venifa. Przewodzi im Gerto – jasnowłosy, niechlujny, Asmaghorski najemnik. Ich zachowanie w stosunku do grupy będzie wyjątkowo opryskliwe. Gerto i jego dwaj kompani postawią sprawę jasno – albo gracze oddadzą w ich ręce zbiegów, albo będą mieli kłopoty. Będą bardzo gadatliwi i pewni siebie.

W momencie w którym bohaterowie ostro im się przeciwstawią, Gerto będzie wolał odejść (chyba że grupa jest mniej liczna lub wygląda bardzo niegroźnie i nieporadnie), by zaatakować z zasadzki. Jeśli gracze uderzą pierwsi, Gerto i jego kompani będą bronili się ze wszystkich sił. Reszty łowców nie powiadomi – woli nie dzielić się nagrodą (wynoszącą po 10 sztuk złota za schwytaną – Albif „kosztuje" 5 s.z.). Charakterystyki Gerta i jego pomocników znajdują się na końcu scenariusza.

3. Droga na bagna.

dla MG:

Bagnami nazywa się w okolicy rozległą, położoną między wzgórzami, zalesioną kotlinę. Liczne strumienie zbierają się na jej dnie, rozmiękczając grunt. Bagna nie są głębokie (największe, wypełnione mulistą wodą, doły mają 1,4 m głębokości), ale marsz przez nie jest dość uciążliwy.

Dodatkowym utrudnieniem jest chora Jorianna. Nie jest ona w stanie maszerować sama, trzeba ją nieść. Drużyna dotrze w tym tempie na skraj trzęsawiska dopiero wieczorem. Jeśli nad ranem nie poradzili sobie z Gertem i jego ludźmi, to zaatakuje on ich w przeciągu dnia, z zasadzki (jak i kiedy – to należy do ciebie, MG). W innym przypadku dzień zejdzie im na mozolnej wędrówce przez las.

opis dla graczy:

„Cały dzień maszerowaliście wolno (ze względu na chorą) przez cichy i spokojny las. Nie trzymaliście się żadnych ścieżek, szliście na przełaj. Niekiedy tylko musieliście omijać rozległe kępy dzikich jeżyn. Po południu okolica zaczęła się lekko zmieniać. Teren wyraźnie się obniżał, pojawiło się więcej olch i brzóz. Znak, iż okolica staje się bardziej wilgotna. Mijaliście wiele spływających ze wzgórz potoków. Kilkakrotnie odpoczywaliście na ich brzegu. Dziewczynka była zmęczona.

Pod wieczór dotarliście do małego bajorka. Jego brzegi okalają kępy pokrzyw i krzaki. Grunt zrobił

się bardzo wilgotny, a powietrze przepełnia woń butwiejących liści i mułu. To prawdopodobnie skraj bagien. Niedługo zrobi się zbyt ciemno, by wędrować dalej. Oprócz tego mała jest najwyraźniej wyczerpana. Wam też dał się we znaki całodzienny wysiłek. Czas pomyśleć o noclegu".

4. Noc na skraju bagien.

dla MG:

Okolica obfituje w komary. Brzęczą one, kąsają bezlitośnie, uprzykrzają życie bohaterom (-1 W każdy, kto nie sprawdzi swojej *Odporności fizycznej*). Ennaj ziewnie i zaśnie (może wtuli się w kogoś bardzo dla niej miłego). Od strony bagien będą dochodzić tajemnicze dźwięki, różne hałasy itp. W pobliskim stawie żyje utopiec (cechy: patrz „Bestiariusz" rozdz.7.1). Zaatakuje on każdego, kto znajdzie się na skraju jeziorka, o ile będzie sam (np. gdy będzie nabierał wody). Reszta nocy minie spokojnie (jeśli nie liczyć opuchlizny i bąbli po komarach). Nad ranem podniesie się mgła utrudniając widoczność.

5. W głąb bagien.

opis dla graczy:

„Teren, po którym się posuwacie, jest bardzo wilgotny. Niekiedy nogi grzęzną wam w błocie po kostki. Omijacie liczne stawy i leniwe strumienie. Marsz utrudnia również bujna roślinność. Bagna porastają smukłe olszyny oraz kępy leszczyny. Gdzieniegdzie zielenią się połacie mchu. Dzień jest pochmurny, nadając dodatkowo temu niemiłemu miejscu ponury nastrój. Oprócz tego komary zaatakowały z nową siłą".

dla MG:

Gracze nie muszą się błąkać zbyt długo po bagnach. Przed południem wyjdzie do nich, nie bez obaw, Sabodath. Jeśli on i drużyna dojdą do porozumienia, zaprowadzi do swojej kryjówki w pniu starego drzewa.

6. Kryjówka Sabotatha.

dla MG:

Znajduje się na drugim krańcu bagniska. Jest to wydrążony pień ogromnego, starego, spróchniałego dębu. Jest tam jednak niewiele miejsca, choć właściciel mieści się bez trudu. Dla tak licznej grupy kryjówka jest zbyt ciasna. W tym „domku" Sabodath ma najpotrzebniejsze dla siebie rzeczy. Jest tu nawet palenisko, na którym mieszkaniec bagien przyrządza sobie posiłki. Pod „sufitem" suszą się, rozwieszone na rzemieniach, różne wiktuały i zioła. Po prawej stronie od wejścia Sabodath zrobił swoje leże – wyścielany futrami i pachnącym igliwiem barłóg. Jest to jego letnia kryjówka, zimą ma schronienie w innym miejscu.

Sabodath pozostawi pod opieką bohaterów Joriannę i Ennaj, a sam wyruszy na bagna, by poszukać ziół dla chorej (albo z innego powodu, gdy gracze już ją wyleczyli np. by sprawdzić sidła). Podczas jego nieobecności, odnajdzie ich Venif, prowadzony przez grupę Gerta i otoczony zgrają żołdaków. W tak grząskim terenie drużyna pozostawiła tyle śladów, iż dotarcie tutaj było dla Venifa i jego kompanów dziecinną igraszką. Venif zażąda „zwrotu" poszukiwanych, jeśli gracze się na to zgodzą (mało prawdopodobne), zostawi grupę w spokoju i odejdzie.

Venif będzie bardzo arogancki i agresywny, uderzy w twarz Ennaj, oraz zacznie głośno opowiadać, co zrobi Joriannie po powrocie do zamku (uciekając otruła jego ulubionego psa). Opowieść obfitować musi w sceny katowskiego fachu np. „utnę ręce i każę rzucić kundlom na pożarcie", „połamię ręce i nogi, żywcem obedrę ze skóry" itp. Jeśli gracze mu się przeciwstawią – dojdzie do walki. W trakcie negocjacji, wróci Sabodath i bez namysłu zaatakuje grupę Venifa, nie bacząc na liczebną przewagę. Jeśli gracze mu nie pomogą, zginie, sytuacja zaś pozostanie nierozwiązana. Jeśli zaś pomogą, dojdzie do walki.

Podczas całego zamieszania, ktoś zada Sabodathowi śmiertelny cios. Jeżeli bohaterowie przeżyją, zostaną jedyną podporą dla obu kobiet, będą musieli odprowadzić je w bezpieczne strony (jakieś miasto lub wioska – Ty Mistrzu Gry możesz dopisać dalszy ciąg tej historii). Jeśli gracze nie znajdą sposobu by pomóc Joriannie – Ennaj zostanie sierotą

i cała odpowiedzialność za jej dalsze losy, spocznie na barkach bohaterów.

Dokładny opis cech Venifa i jego towarzyszy znajdują się na końcu tej przygody.

7. Zakończenie.

Pozostaje pochować poległych i ewentualnie uwolnić ich od posiadanych dóbr, zbędnych w wędrówce, która ich czeka. Mistrz Gry za przygodę powinien przyznać 50 PD, oraz inne, wynikłe z normalnych źródeł PD. Jeśli ktoś dokładnie przeszuka kryjówkę Sabodatha znajdzie w niej:

- zioła lecznicze, 12 porcji ziół Aw-nadar,
- sztylet bardzo dobrej roboty, 1k6 + 2,
- nieco suszonych grzybów (2 porcje żywności),
- srebrny pierścień z symbolem strzały i podkowy (herb Sabodatha),
- pamiętnik Sabodatha, z którego mogą poznać jego historię (pisany w języku Asmaghorskim), oraz pióro i buteleczka z inkaustem.

POSTACIE NIEZALEŻNE

JORIANNA

Wygląd zewnętrzny: ciemnowłosa, czarnooka młoda kobieta (ok. 25 lat), przeciętnej urody (*Ur* = 12). Ubrana w dobrej jakości szarobrązową suknię z koronkowymi rękawami, oraz płaszcz podróżny. Nie wyróżnia się niczym szczególnym.

Zachowanie: przez większość gry powinna leżeć i majaczyć w gorączce, normalnie jest milczącą i spokojną osobą, lęk wzbudzają w niej mężczyźni przypominający (wygląd i zachowanie) jej męża, Venifa. Zrobi wszystko, by wydostać się spod jego mocy.

Historia: córka drobnego szlachetki, w wieku 14 lat oddana Venifowi za żonę. Z rąk męża doznała już większości sadystycznych praktyk. Była bita, gwałcona, poniżana i maltretowana. Uciekając od niego po raz pierwszy, zgubiła się w lesie. Odnalazł ją i zaopiekował się nią Sabodath. Jorianna zakochała się w tajemniczym samotniku, z wzajemnością. Owocem tej miłości jest Ennaj. Kiedyś, chcąc zrobić ukochanemu niespodziankę, wybrała się na poszukiwanie pewnych grzybów, wpadając przez przypadek w ręce łowców Venifa (była wtedy w drugim miesiącu ciąży). Została zawleczona z powrotem do zamku, gdzie znów rozpoczął się koszmar. Tam przychodzi na świat Ennaj. Matka znosi pokornie tortury, jakim poddaje ją Venif, planując przez lata ucieczkę, gdy pojawi się okazja. Jej jedyny na zamku przyjaciel Albif, łowczy Venifa, postanawia jej pomóc.

Ekwipunek: ubranie osobiste, spinka do włosów (srebro i drobne opale ok. 2 s.z.), płaszcz podróżny, ozdobny nóż 1k4 + 1 (dobrze wykonany, wart o 3 s.z. więcej niż normalnie), nieco jedzenia (na 4 dni), sakwa i pierścionek ze złota (ok. 4 s.z. wartości).

Parametry: *Si* = 9; *Zr* = 11; *Cln* = 11; *Int* = 14; *M* = 11; *Opn* = 8; *Zm* = 10; *Mn* = 7; *Wt* = 16 (w momencie, gdy ją znajdą W = 5).

Umiejętności: *muzyka* = 11, *bibliotekarstwo* = 4, *kulinaria* = 4, *sagi/podania/legendy* = 6, *medycyna* = 7, *terenoznawstwo* = 3, *furażerka* = 5, *głosy zwierząt* = 4, *rzeźba* = 3, *architektura* = 2, *obce rasy* = 3, *zielarstwo* = 2, *ars amandi* = 2, *taniec* = 10.

Umiejętności walki: walka nożem, rzut nożem.

Charakter: neutralny/honorowy.

Profesja: bard, poziom 2.

ENNAJ

Wygląd zewnętrzny: chuda dziewczynka o jasnych, krótko obciętych włosach (prawie białych) i smutnej buzii. Wygląda dość poważnie jak na swój wiek. Ubrana podobnie jak matka.

Zachowanie: jest bardzo skryta. Boi się obcych, ale łatwo wzbudzić (przyjaznymi gestami) jej sympatię. Venifa boi się jak ognia. Pomimo to, jest miłą i ciekawą świata dziewczynką. Odgrywając jej rolę, MG, patrz prosto w oczy graczy, szturchaj ich, pytaj się (zna język gestów na poziomie 1) o wszystko, co mogłoby być dla niej nowe.

Historia: córka Jorianny i Sabodatha, głuchoniema od urodzenia. Niewiele dobrego spotkało ją w życiu.

Ekwipunek: tylko niezbędne przemioty i miedziany pierścionek (niewiele warty).

Parametry: *Si* = 5; *Zr* = 13; *Cln* = 7; *Int* = 16; *M* = 12; *Opn* = 6; *Zm* = 3; *Mn* = 6; *Wt* = 11; *WAO* = 9.

Umiejętności: *muzyka* = 4 (gra na fujarce), *sagi/podania/legendy* = 1, *medycyna* = 1, *taniec* = 3.

Charakter: dobry/praworządny (honorowy).

Profesja: jeszcze nie ma określonej.

VENIF Z TENNALU

Wygląd zewnętrzny: ciemnowłosy i ciemnooki mężczyzna o drapieżnych rysach twarzy. W jego oczach czai się ogień szaleństwa. Ubrany w długi, tropicielski płaszcz, pod którym zawsze nosi kolczugę. Ma bardzo bladą cerę (jak na Morotańczyka). Jest szczupły i wysoki. Jego ubiór jest zawsze koloru czarnego, co dodatkowo podkreśla jego ponury wygląd.

Zachowanie: nerwowy, arogancki, agresywny i pewny siebie. Łatwo wpada we wściekłość. Gdy mówi, trzęsą mu się ręce lub gwałtownie nimi gestykuluje. Przyjemność sprawia mu dręczenie żywych istot. Lubi rozkazywać i wzbudza strach wśród swoich żołnierzy. Odgrywając jego rolę wykrzykuj do siebie różne słowa, przyciągnij jakiegoś gracza do siebie, a potem gwałtownie odepchnij itp. Nigdy nie patrz nikomu z bohaterów w oczy.

Historia: jedyny syn Elnifa z Tennalu zmarłego na cholerę w 1322 roku. Od 12 roku życia rządzi okolicą. Jest władcą okrutnym, ale skutecznym. Na jego terenie nie ma zbójców – wszyscy służą w jego gwardii. Niektórzy mówią, że podobno był kiedyś zamieszany w kult Unam'falthama, ale został uniewinniony przez sąd w Mordzie. Nikt nie wie, czy były to zarzuty prawdziwe, lecz na wszelki wypadek nikt nie porusza tego tematu w jego obecności. Obecnie Venif ma prawie 40 lat, ale jest w dobrej formie fizycznej.

Ekwipunek: kolczuga łuskowa (c: 5, s: -5), chroniąca korpus, uda, ramiona i szyję, dobrej jakości miecz morotański 1k12 + 2, z runem całości na ostrzu (magiczny), pierścień rodowy (srebro i klejnot ok. 5 s.z., ale łatwy do rozpoznania; herb z łbem szczura), pierścień magiczny (dwa razy dziennie można, sprawdzając swoją *Magiczność*, wystrzelić z niego błyskawicę, zadającą 2k8 + 3 ran), dobre ubranie i płaszcz tropicielski, wygodne buty.

Parametry: *Si* = 16; *Zr* = 18/48; *Cln* = 13; *Int* = 12; *M* = 15; *Opn* = 13; *Zm* = 9; *Mn* = 8; *Wt* = 35; *WA* = 22; *WO* = 23; OT = 19; *WR* = 14.

Umiejętności walki: walka wręcz, walka – miecz półtoraręczny, walka – sztylet, chodzenie w lekkich osłonach, utrudniona walka – miecz, walka – topór oburęczny.

Umiejętności życiowe: *Tortury* = 17, *Magiczność* = 35%, reszta zgodnie z Twoją wolą, Mistrzu.

Charakter: zły/niepraworządny.

Profesja: wojownik, poziom 7.

Inne: Walczy wykonując dwa cięcia swym mieczem, zadając *szkodę* 1k12 + 5 W.



SABODATH

Wygląd zewnętrzny: szczupły mężczyzna o kościstej twarzy, bladej cerze i czerwonych oczach. Ma jasne jak śnieg włosy i brodę – wygląda na starszego, niż jest naprawdę. Ubrany w połatane, brudne rzeczy i długi, skórzany płaszcz. W związku ze swoim trybem życia, łagodnie mówiąc, niezbyt ładnie pachnie.

Zachowanie: milczący i spokojny. Każdy jego ruch i gest jest opanowany i wyważony. Boi się nieco ludzi, jest nieśmiały i jakby zagubiony. Lubi, gdy ludzie traktują go z szacunkiem (nie zatykają nosa, nie wyśmiewają itp.), wtedy jest im bardzo życzliwy. Odgrywając Sabodatha, miej pochyloną głowę, mów wolno, jąkając się i jakby wstydząc.

Historia: urodził się w 1320 roku Ery Szarej Magii, w rodzinie rycerza w Asmaghorii. Przez swój wygląd – czerwone oczy i białe włosy, oraz swoje zdolności, nazwany odmieńcem i wypędzony z domu. Tułał się po ulicach żebrząc, lecz wszędzie ludzie wyśmiewali się z niego. W końcu znalazł sobie kryjówkę na bagnach, gdzie mieszka utrzymując ze zbieractwa i polowań. Pomimo przykrych doswiadczeń z kontaktów z ludźmi, jest im życzliwy, chętnie pomaga okolicznym mieszkańcom (np. odprowadza jąc właścicielowi zbłąkaną owcę), nigdy jednak nie pokazując się im na oczy. W okolicy nazywany Panem na Bagnach lub Duchem z Błot. Od czasu, gdy spotkał Joriannę stał się jeszcze bardziej miły.

Ekwipunek: stare, zniszczone ubranie i płaszcz, trzy wnyki przy pasie, proca (1k6) (na kamienie) i woreczek z kulami do niej, kij podróżny okuty żelazem (służy również jako broń, *szkoda* = 1k8 + 1 W), siekiera 1k10, woreczek z ziołami (4 porcje zioła).

Parametry: *Si* = 12; *Zr* = 14; *Cln* = 14; *Int* = 13; *M* = 14; *Opn* = 10; *Zm* = 9; *Mn* = 9; *Wt* = 27; *WAO* = 15; *WR* = 11.

Umiejętności walki: strzał z procy, walka kijem, walka w ciemnościach, walka siekierą i toporem.

Umiejętności życiowe: *głosy zwierząt* = 12, *zielarstwo* = 12, *medycyna* = 13, *tropy* = 14, *polowanie* = 14, *furażerka* = 17, *terenoznawstwo* = 17, *bieg* = 11, *biologia* = 9, *rozpalanie ognia* = 18, *empatia* = 16, *szacowanie* = 2, *kulinaria* = 10, *pływanie* = 2 (jeśli chcesz, MG, możesz poszerzyć tę listę).

Charakter: neutralny/praworządny.

Profesja: tropiciel poziomu 4.

Inne umiejętności: *Skradanie się* i *Ukrywanie się* = 70%, *Tropienie* = 60%, *Magiczność* = 5%, *Zasadzki* = 15%, inne współczynniki z tablic.

INNE NPC

GERTO

Wygląd: ponury i brudny drab o krzywych nogach, szpetnej gębie, nieogolony i cuchnący. Ma krótkie, jasne włosy i jedno oko zezowate. Ubrany w strój tropicielski.

Zachowanie: wyrachowany, chciwy i sprytny. Bardzo ceni sobie służbę u Venifa.

Historia: niejasna przeszłość; ciąży za nim wyrok o morderstwo.

Ekwipunek: sakiewka 1 s.z., 7 s.s., 32 s.m., podręczny sprzęt, łuk długi (3k6) i kołczan strzał (15 sztuk), kubrak ze skór (c: 3, s: -2) na całym ciele (oprócz głowy), topór 1k10, nóż 1k4 + 3 (ząbkowane ostrze), środki opatrunkowe itp.

Parametry: *Si* = 14; *Zr* = 15; *Cln* = 15; *Int* = 10; *M* = 9; *Opn* = 5; *Zm* = 10; *Mn* = 8; *Wt* = 28; *WAO* = 16; *WR* = 11.

Umiejętności walki: walka – topór, walka wręcz, walka – nóż, strzał – łuk, chodzenie w lekkich osłonach.

Charakter: neutralny/niepraworządny.

Profesja: tropiciel, poziom 2.

Inne: zgodnie z uznaniem MG.

POMOCNICY GERTA

ARRO (wojownik, poziom 1):

Parametry: *Si* = 15; *Zr* = 16; *Cln* = 11; *Int* = 10; *M* = 4; *Opn* = 6; *Zm* = 5; *Mn* = 10; *Wt* = 27; *WA* = 16; *WO* = 17; *WR* = 10

Broń: topór 1k12 + 1, łuk 2k6 i kołczan strzał (10 sztuk), brak osłon.

THAK (wojownik, poziom 1):

Parametry: *Si* = 12; *Zr* = 15; *Cln* = 13; *Int* = 13; *M* = 10; *Opn* = 7; *Zm* = 8; *Mn* = 8; *Wt* = 21; *WA* = 14; *WO* = 14; *WR* = 9

Broń i osłony: miecz 1k10, łuk 2k6 i strzały (8 sztuk), długi sztych 1k6 + 1, kubrak lekki (c: 2, s: -1) na całe ciało, oprócz głowy.

ŚWITA VENIFA

Sześciu WOJOWNIKÓW poziomu 2:

1) *Si* = 13; *Zr* = 13; *Cln* = 14*; *Int* = 11; *M* = 9; *Opn* = 7; *Zm* = 4; *Mn* = 8; *Wt* = 21; *WA* = 14; *WO* = 13; *WR* = 7

2) *Si* = 14; *Zr* = 14; *Cln* = 10*; *Int* = 10; *M* = 7; *Opn* = 7; *Zm* = 5; *Mn* = 8; *Wt* = 24; *WA* = 15; *WO* = 14; *WR* = 8

3) *Si* = 15; *Zr* = 13; *Cln* = 9; *Int* = 11; *M* = 8; *Opn* = 8; *Zm* = 5; *Mn* = 8; *Wt* = 27; *WA* = 15; *WO* = 14; *WR* = 8

4) *Si* = 16; *Zr* = 17; *Cln* = 7; *Int* = 14; *M* = 11; *Opn* = 9; *Zm* = 7; *Mn* = 10; *Wt* = 32; *WA* = 19; *WO* = 18; *WR* = 12; Inne: +1 szkody, +1 osłony

5) *Si* = 17; *Zr* = 11; *Cln* = 13*; *Int* = 12; *M* = 13; *Opn* = 10; *Zm* = 6; *Mn* = 8; *Wt* = 34; *WA* = 15; *WO* = 14; *WR* = 8

6) *Si* = 14; *Zr* = 11; *Cln* = 10; *Int* = 12; *M* = 11; *Opn* = 10; *Zm* = 6; *Mn* = 7; *Wt* = 23; *WA* = 14; *WO* = 13; *WR* = 7

Wyposażenie: kubraki (c: 3, s: -2), broń (topory lub miecze; bez bonusów 1k12, 2k6 i 1k10, zależnie od *Si*), łuki (oznaczone symbolem „*" przy *Cln*) oraz kilka strzał do nich. Resztę ekwipunku może rozpisać MG.

Dwóch TROPICIELI poziomu 1:

1) *Si* = 13; *Zr* = 15; *Cln* = 14*; *Int* = 11; *M* = 7; *Opn* = 7; *Zm* = 11; *Mn* = 8; *Wt* = 22; *WA* = 14; *WO* = 14; *WR* = 8

2) *Si* = 15; *Zr* = 13; *Cln* = 14*; *Int* = 11; *M* = 9; *Opn* = 8; *Zm* = 12; *Mn* = 8; *Wt* = 24; *WA* = 14; *WO* = 14; *WR* = 8

MG sam może ustalić posiadane przez nich przedmioty (jednak należy zachować umiar i realizm), ich cechy itp.

Podany powyżej spis oraz scenariusz stanowi tylko główną oś fabuły. MG ma prawo rozbudować tę przygodę zgodnie ze swoimi pomysłami. Może na przykład pozwolić, by Sabodath i reszta pozytywnych postaci niezależnych przeżyła starcie, a Venif uciekł, by na zamku zorganizować nowy pościg. Inna wersja wydarzeń może zakładać, że Sabodath i Jorianna przeżywają starcie, powracają na zamek i przejąć nad nim władzę. Bohaterowie muszą pomóc im w uporaniu się z ewentualnymi sprzymierzeńcami i zausznikami Venifa itp.

Wszystko zależy od pomysłowości MG i graczy. Życzę przyjemnej zabawy i mocnych wrażeń płynących z tej przygody. Oczywiście, jest ona bardzo prosta i nie wymaga od graczy zbyt wiele wysiłku. Za pomyślne ukończenie przygody proponujemy przyznanić postaciom po 100 PD (dodatkowe PD przyznajemy zgodnie z regułami). Przygoda jest bardzo prosta i przykładowa, pokazuje jak pisać samemu przygody.



7.6. Przygoda trzecia - Porwanie Evellin

Wiadomości wstępne dla Mistrza Gry

Od dziesiątek lat okolicą władają dwa niewielkie rody szlacheckie - ALLARIFÓW i GARGERIFÓW. Utrzymują się one z wypasu owiec i uprawy zbóż na trawiastych stokach pobliskich wzgórz. Stosunki pomiędzy rodzinami nigdy nie należały do najcieplejszych. Ponad 15 lat temu z ręki członka rodu Allarifów padł, w uczciwym pojedynku, senior drugiej rodziny. Od tej pory trwa między obiema stronami zimny konflikt. Trzy miesiące temu, w bocznej uliczce miasta KOSS, w którym żyją obie rodziny, znaleziono zasztyletowanego Donifa z Allarifów. Podejrzenia padły oczywiście na wrogów rodziny. Ci jednak wyparli się wszystkiego.

Allarifowie poprzysięgli zemstę. Okazja nadarza się szybko...

Otóż młoda Evellin z Gangerifów zostaje przyjęta na nauki do Szkoły Magii w Mordzie.

Ma wyruszyć, wraz ze świtą, za trzy dni. Allarifowie wysyłają przed nią Lenifa i jego dwóch braci, by przygotowali zasadzkę na trasie przejazdu dziewczyny i uprowadzili ją. Muszą zrobić to jednak przy pomocy wynajętych ludzi. Nikt nie może przecież powiązać porwania z rodziną Allarifów.

Jest ciepła wisna (miesiąc kwiatów)1350 roku. Lenif i bracia wyruszają by wypełnić swoją misję...

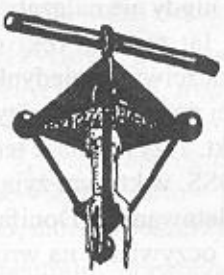
Uwaga: najlepiej, by postacie biorące udział w tej przygodzie nie miały dobrych charakterów. Mogłoby to uniemożliwić jej przeprowadzenie.

1. Wieczór w zajeździe „Cztery górki".

dla MG:

Zajazd „Cztery górki" położony jest na drodze prowadzącej z Koss do stolicy. Wzniesiono go z cegieł i polnych kamieni w typowy dla Morotanu sposób. Podróżni chetnie odwiedzają to miejsce. Można tu w miarę tanio i dobrze zjeść, wyspać i nabrawszy sił wyruszyć w dalszą wędrówkę. Gospodarzem jest poczciwy karzeł o imieniu Ebenezum. W trudnym zajęciu pomaga mu cała, dość liczna rodzina. Składają się na nią: żona - Rozalinda, synowie: Ernest i Edwing, oraz przemiła najmłodsza córka Harrylin. Wszystkie te karły są uprzejme i gościnne, każdy może liczyć na miłą i rzetelną obsługę. Nie ma to jednak nic wspólnego ze służalczością.

Bohaterowie dotrą tu wieczorem. Najlepiej, by znali się już wcześniej.



opis dla graczy:

„Wasze znużone podróżą ciała odpoczywają w cieple tej przytulnej gospody. Chłodne piwo przyjemnie przepłukuje zakurzone gardła. Gospodarz uwija się po sali roznosząc zamówione przez gości dania. Karczmarz jest karłem o ciemnych, lekko kręconych włosach, pucułowatej twarzy ozdobionej krótką bródką i wielkich, zielonych oczach.

Oprócz was nie ma zbyt wielu gości. Kilku rozgadanych kupców wraz z eskortą zajmuje trzy stoliki przy ścianie. Jeden pół-elf w nitowanym kubraku, z mieczem na plecach, najwyraźniej jakiś łowca przygód. Jakiś milczący pielgrzym, z kosturem i w znoszonych szatach. Jest jeszcze karlica o twarzy aniołka śpiewająca znaną w tych stronach piosenkę pasterską. Jej podobieństwo do karczmarza jest takie, iż musi to być jego córka.Jest spokojnie i cicho. Tylko bębnjący o dach deszcz rozbija tą sielankę."

dla MG:

Jeśli gracze będą szukali zaczepki, MG powinien stworzyć odpowiednie charakterystyki przebywających w gospodzie osób.

Lenif Allarif i jego bracia bliźniacy Atrif i Agrif, przyjadą około godziny 22. Będą przemoknięci i dość zmęczeni. Na płaszczu Lenifa wyszyto herb rodu - baranie rogi na zielonym tle. Udany test umiejętności życiowej *heraldyka* (traktować jako czynność trudną, a w przypadku niemorotańczyków jako bardzo trudną), pozwoli ustalić, że należy on do rodu Allarifów.

Lenifowi „wpadnie w oko" drużyna. Przysiądzie się do niej, pytając o pozwolenie i zaproponuje porwanie Evellin i napad na jej orszak. Lenif dysponuje sumą 200 s.z. na to przedsięwzięcie, które obieca za wykonanie zadania. Zacznie jednak od proponowania mniejszych sum (np. po 10 s.z. na głowę itp.). Wcześniej podana suma jest górną granicą, której MG nie powinien przekroczyć. Lenif wypłaci pieniądze dopero po wykonaniu misji, może ewentualnie zgodzić się na niewielką zaliczkę.

Podczas całej rozmowy Lenif używał będzie przybranego imienia (np. Ninanif), a obaj bracia nie odezwą się ani słowem. Lenif pozostawi bohaterom swobodę działania. Muszą mu jednak dostarczyć Evellin nietkniętą i całą w przeciągu pięciu dni. Będzie oczekiwał na nich pięć mil na północ od „Czterech górek", w opuszczonej chacie pasterskiej. Tam też wypłaci im całą należność. Poinformuje również drużynę o trasie podróży Evellin.

opis dla graczy:

„Orszak nie powinien być duży – mówi Ninanif trąc w zamyśleniu policzek. – Kilku żołnierzy jej ojca, może paru służących. Prawdopodobnie będzie też

powóz. Powinni wyruszyć dziś o świcie, o ile nic nie opóźniło wyjazdu. Tutaj powinni dojechać za dwa dni. Po drodze raczej nie mogą nigdzie skręcić. Niestety, droga nie obfituje w zbyt wiele miejsc dobrych na zasadzkę. Chociaż... Zaraz! Jest takie jedno miejsce, pół dna drogi stąd w kierunku Koss. Droga prowadzi przez wąski jar. Możecie się temu przyjrzeć."

dla MG:

Dalsza część przygody opiera się na założeniach, że gracze podejmą się tego zadania. Jeśli stanie się inaczej MG powinien przerwać przygodę w tym miejscu, chyba że wymyśli coś, co pozwoliłoby kontynuować dalej podjęty wątek.

2. Następny dzień - miejsce zasadzki.

dla MG:

Noc w karczmie minie spokojnie, chyba że gracze coś wymyślą. Rankiem goście ruszą w swoją stronę. Lenif z braćmi zostanie w gospodzie jeszcze przez jedną noc. Miejsce o którym wspomniał Lenif leży o pół dnia jazdy na południowy-zachód od karczmy (kupcy pojechali drogą do Mordu). Jest to wąski i krótki odcinek drogi wciśnięty pomiędzy zalesione stoki wzgórz. Las może ułatwić ewentualne próby ukrycia się, a nachylenie stoków utrudnia wspięcie się na nie. O wiele łatwiejszym zadaniem jest zejście niżej. To rzeczywiście dobre miejsce na zasadzkę.

Tutaj, Mistrzu Gry, musisz niestety pozwolić wykazać się swoim graczom. Być może zaczną oni szykować jakieś dodatkowe atrakcje np: wilcze doły, pułapki itp. Pamiętaj tylko, że droga jest dość często używana. Jeśli gracze pozostaną w tym miejscu, jest 10% szans na każdą godzinę, że drogą będzie ktoś przejeżdżał (w nocy takie prawdopodobieństwo zmniejsza się do 2%). Gracze nie wiedzą kiedy będzie przejeżdżała tędy świta Evellin. Może się zdarzyć, iż popełnią pomyłą się i napadną niewłaściwych ludzi. MG, gdy zaistnieje taka konieczność, musi sam ustalić kto wędrował obserwowaną drogą. Może również posiłkować się rzutem 1k10, odczytując wynik poniżej, ustalając samemu cel jego wędrówki:

1 - samotny wędrowiec;
2 - samotny jeździec;
3 - samotny kupiec z jucznym koniem;
4 - lekki patrol żołnierzy w liczbie 3k3 konnych;
5 - dzikie zwierzę;
6 - karawana kupiecka: 1k4 wozy po 1k3 kupców i 1k8 ochroniarzy (najemnicy), oraz 1k2+1koni;
7 - pielgrzymi - mnisi w liczbie 1k3+1;
8 - samotny kupiec z wozem i ochroną liczącą 1k3+1 osób;
9 - grupa okolicznych mieszkańców (3k5 chłopów);
10 - inne, decyduje MG.

Jeśli uznasz, że wyżej podany sposób rozliczania jest zbyt skomplikowany, możesz go sobie podarować i uznać po prostu, iż nic się nie wydarzyło.

3. Napad.

dla MG:

Orszak Evellin pojawi się w polu widzenia następnego dnia 1k12+3 godziny po wschodzie słońca. Składa się na niego jedna kareta, ciągnięta przez dwa konie. Na jej drzwiach widnieje herb rodu Gargerifów: łeb kozła na zielonym tle. W karecie podróżuje Evellin i jej serdeczna przyjaciółka, Aneth. Na dachu karety przymocowano bagaże obu dziewcząt. Karetą powozi jeden sługa. Nad bezpieczeństwem podróżnych czuwa sześciu konnych żołnierzy, trzech z przodu, trzech z tyłu. Za karetą biegną jeszcze dwa uwiązane konie.

opis dla graczy:

„Znajdujecie się, każdy na swoim miejscu. Dzień jest szary, zimny i deszczowy. Pada, z przerwami, od rana. Deszcz wciska się wam za kołnierze, psuje humory. Pierwszy dostrzegasz ich ty, ... (tu wstaw imię bohatera o największych *Zm.*) Orszak posuwa się wolno błotnistą drogą. Karoca i kilku konnych. Powożący karetą oraz jeźdźcy kulą się w swoich siodłach jakby to mogło uchronić ich przed deszczem. Konni godzą w zachmurzone niebo grotami włóczni."

dla MG:

Orszak wjedzie w zwężenie bardzo ostrożnie. Morotan nie jest przecież krajem spokojnym, a w takich miejscach jak te mogą czyhać rabusie. Żołnierze są więc czujni i trzymają broń w pogotowiu. Muszą nieco zmienić szyk. Drogą, w tym miejscu, może jedynie jechać dwóch konnych bardzo blisko siebie (ew. walka traktowana jest jako starcie w tłoku), lub jeden z pełnym luzem. Gdy dojdzie do walki, żołnierze nie opuszczą swych podopiecznych. Woźnica będzie próbował wydostać się z matni, a dziewczęta głośno wzywać pomocy.

Oto dokładne charakterystyki biorących udział w walce PcN.

ŻOŁNIERZE :

Parametry:

1) *Si* = 15, *Zr* = 15, *Cln* = 8, *Int* = 11, *M* = 9, *Opn* = 10, *Zm* = 4, *Mn* = 7, *Wt* = 21, *WA* = 15, *WO* = 15, *WR* = 9, *OT* = 12,

2) *Si* = 16, *Zr* = 14, *Cln* = 11, *Int* = 9, *M* = 8, *Opn* = 10, *Zm* = 4, *Mn* = 7, *Wt* = 27, *WA* = 15, *WO* = 15, *WR* = 9, *OT* = 12,

3) *Si* = 17, *Zr* = 14, *Cln* = 5, *Int* = 12, *M* = 8, *Opn* = 10, *Zm* = 4, *Mn* = 7, *Wt* = 31, *WA* = 16, *WO* = 16, *WR* = 10, *OT* = 13,

4) *Si* = 17, *Zr* = 14, *Cln* = 10, *Int* = 10, *M* = 7, *Opn* = 10, *Zm* = 3, *Mn* = 7, *Wt* = 29, *WA* = 15, *WO* = 15, *WR* = 9, *OT* = 12,

5) *Si* = 16, *Zr* = 16, *Cln* = 6, *Int* = 9, *M* = 8, *Opn* = 10, *Zm* = 4, *Mn* = 8, *Wt* = 32, *WA* = 16, *WO* = 17, *WR* = 10, *OT* = 14,

6) *Si* = 18/79, *Zr* = 16, *Cln* = 10, *Int* = 14, *M* = 6, *Opn* = 10, *Zm* = 5, *Mn* = 8, *Wt* = 39, *WA* = 18, *WO* = 18, *WR* = 12, *OT* = 15,

Umiejętności bojowe: walka-włócznia; walka z konia; walka-miecz; obrona-tarczą

Umiejętności życiowe: jazda konno 1k10, inne ustala MG zgodnie z potrzebą

Ekwipunek: miecz +1 stosowny do *Si*; sztylet 1k6; włócznia 1k10 lub 1k12, przy szarży z konia zadaje dwukrotnie większą szkodę; łuskowane kubraki dające osłonę wielkości (c: 5 s: -5); hełmy garnkowe; tarcze z herbem Gargerifów; żołnierze o większej *Cln* niż 10 posiadją łuki 2k6 i 15 zwykłych strzał do nich; szaro-zielone tuniki; trochę drobnych monet; standardowy ekwipunek podróżny, decyduje MG.

WOŹNICA:

Profesja: awanturnik poziomu pierwszego,

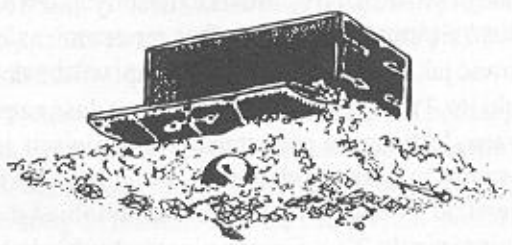
Parametry: *Si* = 10; *Zr* = 12; *Cln* = 14; *Int* = 12; *M* = 11; *Opn* = 9; *Zms* = 7; *Mn* = 6; *WA* = 11; *WO* = 11; *WR* = 5; *Wt* = 17

Umiejętności bojowe: walka - bicz; rzut nożem; strzał z kuszy;

Umiejętności życiowe: *woźnica* = 13; inne ustala MG;

Ekwipunek: skórzany płaszcz dający osłonę (c: 2, s: -1); bicz 1k4; nóż 1k4; kusza 2k8; 5 bełtów do kuszy; butelka z mocnym winem; fajka i kopciuch z tytoniem; 23 s.m.;

Evellin i Aneth nie będą stawiać oporu – mogą najwyżej kogoś podrapać itp. Ich cechy zebrano na końcu tej przygody. Nawiasem mówiąc, ciekawe co gracze zrobią z Aneth?



4. Kufry.

Może się zdarzyć, że gracze postanowią splądrować zawartość pakunków na dachu karety. Jest to pięć skrzyń podróżnych. Cztery z nich, to najzwyklejsze bagaże zawierające ubrania obu dziewcząt. Piąty jednak jest dość osobliwy - to duża, dębowa, bardzo ciężka (130 kg), okuta żelazem i solidnie wykonana skrzynia. Jest ona zamknięta na dwa skom-

plikowane zamki. Klucz do jednego z nich ma Evellin. Drugi znajduje się w posiadaniu jej przyszłego nauczyciela, przyjaciela rodziny, mieszkającego w Mord. Evellin i jej przyjaciółka nie wiedzą, co jest wewnątrz skrzyni. Jeśli ktoś będzie próbował otworzyć kufer wytrychami, należy rozliczyć to jako czynność bardzo trudną.

W kufrze znajdują się trzy niezwykle cenne przedmioty. Wpadły one kiedyś w ręce Gargerifów, a teraz posłużyć miały do opłaty studiów Evellin i zapewnienia jej godziwego utrzymania w stolicy. Przedmioty te to: pięknej roboty zbroja płytowa, miecz i hełm. Oto ich dokładne parametry:

- zbroja wykonana jest ze stali krasnoludzkiej na człowieka o *Si* 16 lub 17, wzrostu ok.180 cm. Daje ona osłonę na obrażenia w wielkości (c: 14, s:-16). Dodatkowo chodząca w niej postać zadaje szkodę większą o 2 (niezależnie od rodzaju ataku, ale tylko w przypadku walki bezpośredniej).
- miecz jest bronią magiczną wykutą z elfiej stali; wygląda jak kunsztownej roboty miecz półtoraręczny. Zadaje on szkodę 1k12 + 3, gdy rani orka lub Udunga szkoda jest większa o 2. Walczący nim ma Inicjatywę zwiększoną o1. Dodatkowo klingę wzmocniono trzema runami całości.
- hełm, dzięki swojej magii, zwiększa *Zm* noszącej go osoby o 3. Daje osłonę przed uszkodzeniami jak typowy hełm garnkowy.

Ceny tych przedmiotów na rynku w Mordzie kształtowałyby się na poziomie:

- zbroja ok. 650 s.z.
- miecz ok. 320 s.z.
- hełm ok. 140 s.z.

5. Zakończenie przygody.

Bohaterowie bez problemu dotrą do chaty pasterzy, w której czekają już Lenif i jego bracia. Tutaj gracze otrzymują swoją zapłatę, a zleceniodawcy, wraz z branką, ruszą w swoją stronę. Oczywiście, jeśli MG chce, może rozwinąć tą przygodę. Oto możliwe sugestie co do dalszych wydarzeń;

a) Lenif i bracia postanawiają pozbyć się niewygodnych świadków i przygotowują małą niespodziankę np: zasadzka w chacie, zatruty poczęstunek itp.

b) Evellin nakłania bohaterów, że bardziej opłaca się im odwieść ją do domu;

c) Lenif chce okup od ojca Evellin i proponuje graczom rolę mediatorów,

d) Gracze są ścigani przez Strażników Dróg i musi umknąć pogoni (najlepiej poza granice Morotanu).

Za przygodę proponujemy przyznać dodatkowe, niezależne od innych czynników, 50 PD.

POSTACIE NIEZALEŻNE

ANETH

Wygląd: Młodziutka, wyglądająca na 13 lat, dziewczyna. Ubrana jest w dobrej jakości, ciepłą suknię w niebieskim kolorze i ciepły, wełniany kożuszek. Aneth jest bardzo drobna. Ma owalną, dziecinną buźkę i duże, ufne szare oczy. Kruczoczarne włosy ma zaplecione w warkocz sięgający aż do pasa.

Psychika: Dziewczynka jest niezwykle ufna i miła. Z Evellin przyjaźni się już bardzo długo i wierzy w każde jej słowo. Łatwo ją przestraszyć, a gdy to się stanie reaguje najczęściej histerycznym, rozdzierającym płaczem.

Parametry: *Si* = 5; *Zr* = 14; *Cln* = 12; *Int* = 13; *M* = 11; *Opn* = 5; *Zm* = 7; *Mn* = 8; *WA* = 10; *WO* = 10; *WR* = 4; *Wt* = 8

Umiejętności walki: brak

Umiejętności życiowe: *muzyka* = 3; *taniec* = 3; *etykieta* = 4; *wyszywanie* (rzemiosło) = 4; *historia* = 2; *sagi/podania/legendy* = 5;

Ekwipunek: niezbyt cenne ozdoby, w rodzaju pierscionków, kolczyków itp. (ok. 7 s.s.)

EVELLIN

Wygląd: Młoda, na oko szesnastoletnia, dość ładna (*Ur* = 15), dziewczyna. Czarne włosy nosi spięte

w kok. Evellin ma ciemne, niemal czarne, oczy i delikatną, zmysłową twarz.

Psychika: Evellin jest raczej nieśmiała. Często się czerwieni, spuszcza wzrok itp. Jest osobą niezwykle uczuciową. Lubi poświęcać się dla innych. Wprost uwielbia zwierzęta a w szczególności koty. Łatwo się załamuje, płacze i szuka samotności. Jest bardzo związana ze swoją młodszą przyjaciółką, Aneth.

Parametry: *Si* = 10; *Zr* = 16; *Cln* = 8; *Int* = 16; *M* = 18/23; *Zm* = 11; *Opn* = 12; *Mn* = 9; *WA* = 13; *WO* = 13; *WR* = 7; *Wt* = 16

Umiejętności walki: walka - szabla

Umiejętności życiowe: jak za pochodzenie (drobna szlachta, patrz rozdział 2.10)

Ekwipunek: 2 s.z., 3 s.s., 32 s.m., ozdoby ok.12 s.s., sztylet 1k5+1, list polecający do Szkoły Magii;

LENIF ALLARIF

Wygląd: Postawny mężczyzna, o pociągłej i smagłej twarzy wyrażającej upór i dumę. Ma on czarne oczy w których, w chwilach gniewu, pojawiają się „iskry".Ubiera się wytwornie, ale nie dekadencko, w szary płaszcz, brązowe spodnie, białą koszulę oraz długie buty z cholewami. Pas obciąża mu broń; sztylet i miecz.

Psychika: Lenif jest niezwykle uparty. Lubi rządzić, co zdradza jego sposób bycia. Jest wyniosły i zarozumiały - rzadko jednak podnosi głos. Odgrywając jego rolę powinieneś mówić krótkimi i rzeczowymi zdaniami.

Profesja: wojownik, poziom trzeci;

Parametry: *Si* = 14; *Zr* = 18/33; *Cln* = 12; *Int* = 16; *M* = 12; *Mn* = 8; *Opn* = 11; *Zm* = 9; *WA* = 19; *WO* = 19; *WR* = 13; *Wt* = 29;

Umiejętności walki: walka - szabla, walka - sztylet; walka - miecz jedno i półtoraręczny; rzut - sztylet; chodzenie w lekkich osłonach;

Umiejętności życiowe: jak szlachcic, losowo;

Ekwipunek: sztylet 1k5+3; sakiewka 12 s. z., 33 s.s., 48 s. m.; kolczuga łuskowa: (c: 6, s: -6), miecz 1k10+3, koń, a na nim siodło i reszta rynsztunku, wszyte w siodło monety 120 s. z. (dobrze ukryte).

ATRIF ALLARIF

Wygląd: Młodzieniec o pełniejszej niż starszy brat twarzy z miękkim wąsikiem pod nosem.

Psychika: Spokojny i oddany Lenifowi chłopak.

Profesja: wojownik poziomu pierwszego;

Parametry: *Si* = 13; *Zr* = 17; *Cln* = 14; *Int* = 12; *M* = 7;; *Opn* = 6; *Zm* = 4 *Mn* = 10; *WA* = 16; *WO* = 16; *WR* = 10; *Wt* = 22;

Umiejętności walki: walka - miecz jedno i półtoraręczny; walka - sztylet; strzał - łuk; walka z konia; walka w ciemnościach;

Umiejętności życiowe: jak szlachcic, losowo;

Ekwipunek: miecz 1k10+1; sztylet 1k5+1; sakiewka: 7 s. z.,19 s. s.,12 s. m.; mieszek z ziołami, 4 porcje zioła Blodran; koń; łuk 2k6+1; 15 strzał +1 doń; kubrak (c: 3, s:-3); pierścień rodowy schowany w sakiewce.

AGRIF ALLARIF

Wygląd: jak jego brat bliźniak - Atrif

Psychika: jw.

Profesja: wojownik poziomu pierwszego,

Parametry: *Si* = 14; *Zr* = 16; *Cln* = 6; *Int* = 11; *M* = 15; *Opn* = 9; *Zm* = 8; *Mn* = 9; *WA* = 15; *WO* = 16; *WR* = 10; *Wt* = 24;

Umiejętności walki: walka - szabla; walka z konia; walka wręcz; walka - sztylet; rzut - sztylet; utrudniona walka mieczem, walka - miecz jedno i półtoraręczny;

Umiejętności życiowe: jak szlachcic, losowo;

Ekwipunek: szabla 1k8+1; miecz 1k10+2; sztylet 1k5+1; nitowany kubrak (c: 3, s: -2); inne może ustalić sam MG.

Umieściliśmy tu charakterystyki tylko najważniejszych PcN-ów. Jeśli zaistnieje potrzeba, MG sam musi umieć szybko ustalić wartości najważniejszych parametrów innych PcN, występujących w przygo-



dzie. Za przygodę proponujemy przyznać po 100 PD (dodatkowe PD przyznajemy zgodnie z regułami).

7.7. Zakończenie Książki.

To już naprawdę koniec.

Wiemy, że przebrnięcie przez te wszystkie informacje i reguły nie było łatwe, a co dopiero zrozumienie ich. Wiedz jednak, Mistrzu Gry, że jedynym sposobem zdobycia biegłości w poruszaniu sie po świecie Aphalonu, jest doświadczenie, czyli godziny, dnie (lub noce) i tygodnie spędzone w gronie podobnych Tobie zapaleńców na rozgrywaniu niezwykłych przygód.

Zapewniamy Cię, że wszystkie reguły rządzące Aphalonem (czyli pozornie skomplikowane tabele i sposoby rozliczania akcji), znalazły się w tej książce w jednym tylko celu; mają ułatwiać życie Twojemu bohaterowi i czynić jak najbardziej realnym.

Każda następna przygoda, to nowi bohaterowie, nowe wyzwania i niebezpieczeństwa, nowe miasta, wioski, zamki czy grobowce, nowe bogactwa i skarby, nowe zdobyte przez Ciebie umiejętności... Bądź pewny, że za każdym następnym razem Twój bohater będzie czuł się bardzej swobodnie i będzie stać go na więcej, Ty będziesz mu poświęcał coraz więcej czasu.

Na co więc jeszcze czekasz?

Kości w dłoń; twórz postać, zbieraj drużynę i ruszaj w nieznane w poszukiwaniu przygód. Sprawdź, co czeka śmiałków przekraczających Góry Dzikie, czy prawdziwe są pogłoski o potworach z Oceanu Południowego, pożerających statki w całości i co skrywają osławione morotańskie kurhany.

Aphalon - Świat Księżycowego Ostrza czeka na wszystkich tych, którzy odważą się rzucić mu wyzwanie.

Życzymy powodzenia!

Autorzy



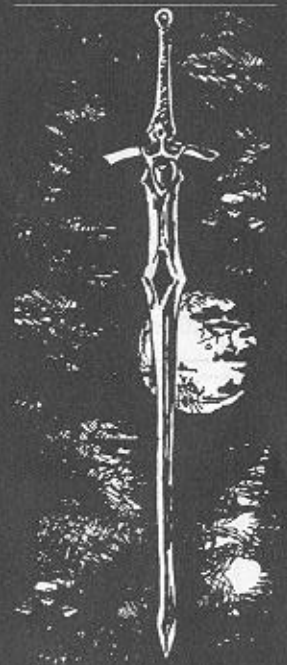
Aphalon - mapa świata

Imię: TARIS
Profesja: Wojownik Poziom: 1
Rasa: Krasnolud
Narodowość: Khanhanarak
Charakter: Neutralny - honorowy

Pochodzenie: syn ogrodnika
Wzrost: 147 cm Waga: 57 kg
Włosy: rude Oczy: zielone
Uroda: 9 Wiek: 112

Aphalon

ŚWIAT KSIĘŻYCOWEGO OSTRZA



	Wartość	Max
Siła	17	17
Zręczność	17	18/00
Celność	16	16
Intelekt	10	12
Moc	8	10
Opanowanie	7	-
Zmysły	8	(- 4)
Manewry	11	(- 3)

Ból, oszołomienie: 12
Odporność fizyczna: 12 (alkohol +10)
Odporność psychiczna: 1
Czary: 2

Umiejętność	Szkolenie	%
Kradzież	☐ -20	35
K. kieszonkowa	☐ -20	18
Magiczność	☐ -20	8
Przekonywanie	☐ -20	0
Pułapki	☒	35
Sekr. przejścia	☒	25
Skradanie się	☐ -20	40
Tropienie	☐ -20	20
Ukrywanie się	☐ -20	40
Wspinanie się	☐ -20	45
Zamki	☒	45
Zasadzki	☒	32

Umiejętność	Poziom
Militaria	4
Kowalstwo	3
Medycyna	1
Biologia	2
Furażerka	1
Zielarstwo	3

Broń	Szkoda broni	Bonus broni	Bonus cechy	Inne	WA	WO	Całkowita szkoda
morgenstern	1k12	+1	+1	+ 1 pkr	18	18	1k12 + 2 +1 pkr

Broń	Szkoda broni	Bonus siły	Bonus broni	Inne	Bonus celności	Trafienie	Całkowita szkoda
kusza lekka	2k8	+2	+1		0	16	2k8 + 3

WA: 18
WO: 18
OT: 15
WR: 12
WN: 6

Wytrzymałość: 31

PRAWA STRONA	GŁOWA 13 / -15	SZYJA 4 / -3	LEWA STRONA
BARK 4 / -3			BARK 4 / -3
RAMIĘ 4 / -3			RAMIĘ 4 / -3
ŁOKIEĆ 4 / -3			ŁOKIEĆ 4 / -3
PRZEDR. 4 / -3			PRZEDR. 4 / -3
DŁOŃ /			DŁOŃ /
PLECY 4 / -3			PIERŚ 4 / -3
POŚLADKI 4 / -3			BRZUCH 4 / -3
BIODRO 4 / -3			BIODRO 4 / -3
UDO 4 / -3			UDO 4 / -3
KOLANO 4 / -3			KOLANO 4 / -3
ŁYDKA 4 / -3	STOPA /	KROCZE 4 / -3	STOPA / ŁYDKA 4 / -3



INNE CIOS / STRZAŁ: /

OSŁONA	Waga	Cios	Strzał	Wnz
kolczuga długa	12	4	-3	9
tarcza mała	3,5	10	-5	20
hełm garnczkowy	2,1	13	-15	42

UMIEJĘTNOŚĆ WALKI	POZIOM
Walka - morgenstern	
Strzał - kusza	
Chodzenie w lekkich osłonach	
Chodzenie w średnich osłonach	
Obrona tarczą	

JĘZYKI	POZIOM
Wspólna Mowa	2
Desprach	3

ZIOŁA	ILOŚĆ	CZAS	RODZAJ	DZIAŁANIE

CECHY SPECJALNE

"mocna" głowa (alkohol) - odporność fizyczna +10
szósty zmysł - Intuicja 20
słabe kości - Cios krytyczny -25%

WIARA	Skały Olbrzym
GORLIWOŚĆ	2
NOŚNOŚĆ	29 kg
UDŹWIG	105 kg
OSŁONOWE	17,6 kg
RUCH	16 m/turę
RANY KRYTYCZNE	-4
RANY ŚMIERTELNE	-17
SAMOREDUKCJA	1 W

INNE

Doświadczenie	
życiowe	1000
kupieckie	0



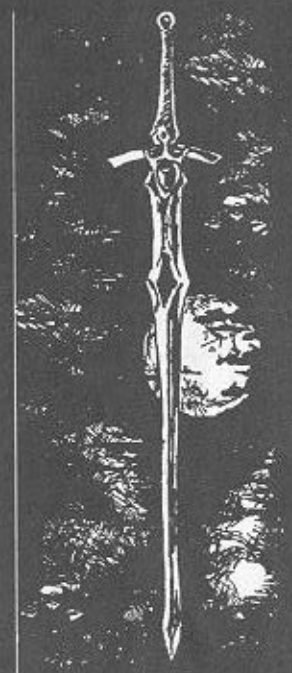


mithril	
złoto	1
srebro	5
miedź	3

Imię: UVEN' TARIF
Profesja: Złodziej Poziom: 1
Rasa: Człowiek
Narodowość: Morotańczyk
Charakter: Chaotyczny - niehonorowy

Pochodzenie: syn grabarza
Wzrost: 170 cm Waga: 53 kg
Włosy: ciemne Oczy: szare
Uroda: 12 Wiek: 17

Aphalon
ŚWIAT KSIĘŻYCOWEGO OSTRZA



	Wartość	Max
Siła	11	14
Zręczność	18/33	18/33
Celność	9	11
Intelekt	10	10
Moc	13	14
Opanowanie	11	-
Zmysły	12	-
Manewry	11	-

Ból, oszołomienie	4
Odporność fizyczna	5
Odporność psychiczna	2
Czary	4

Umiejętność	Szkolenie	%
Kradzież	☒	60
K. kieszonkowa	☒	40
Magiczność	☐ -20	13
Przekonywanie	☐ -20	0
Pułapki	☒	19
Sekr. przejścia	☒	19
Skradanie się	☒	54
Tropienie	☐ -20	25
Ukrywanie się	☒	65
Wspinanie się	☒	35
Zamki	☒	70
Zasadzki	☒	26

Umiejętność	Poziom
Sztuczki	1
Jubilerstwo	3
Kupiectwo	3
Węzły	4
Szacowanie	3
Bieg	2
Szybkie liczenie	1
Kultura/tradycja	5
Religioznawstwo	4
Obrzędowość	3

Broń	Szkoda broni	Bonus broni	Bonus cechy	Inne	WA	WO	Całkowita szkoda
sztylet	1k5	+1	0	0	16	16	1k5+1
kastet	1k10+1k2	0	0	0	5	5	1k10+ 1k2
miecz	1k10	0	0	0	16	16	1k10

Broń	Szkoda broni	Bonus siły	Bonus broni	Inne	Bonus celności	Trafienie	Całkowita szkoda

WA: 16
WO: 16
OT: 13
WR: 10
WN: 5

Wytrzymałość: 20

PRAWA STRONA	GŁOWA /	SZYJA /	LEWA STRONA
BARK 1 / 0			BARK 1 / 0
RAMIĘ 1 / 0			RAMIĘ 1 / 0
ŁOKIEĆ 1 / 0			ŁOKIEĆ 1 / 0
PRZEDR. 1 / 0			PRZEDR. 1 / 0
DŁOŃ /			DŁOŃ /
PLECY 1 / 0			PIERŚ 1 / 0
POŚLADKI /			BRZUCH 1 / 0
BIODRO 1 / 0			BIODRO 1 / 0
UDO /			UDO /
KOLANO /			KOLANO /
ŁYDKA /	STOPA 1 / 0	KROCZE / STOPA 1 / 0	ŁYDKA /



INNE
CIOS / STRZAŁ
/

OSŁONA	Waga	Cios	Strzał	Wnz
skórzany kaftan	1,5	1	0	1

UMIEJĘTNOŚĆ WALKI	POZIOM
Walka - sztylet	
Walka - miecz	
Walka w tłoku	
Walka w ciemnościach	

JĘZYKI	POZIOM
Wspólna Mowa	3
Staromorotański	1
Morotański	2

ZIOŁA	ILOŚĆ	CZAS	RODZAJ	DZIAŁANIE

CECHY SPECJALNE

WIARA	Raiffiel
GORLIWOŚĆ	4
NOŚNOŚĆ	23 kg
UDŹWIG	75 kg
OSŁONOWE	1,5 kg
RUCH	18 m/turę
RANY KRYTYCZNE	-2
RANY ŚMIERTELNE	-13
SAMOREDUKCJA	1/3 W

INNE

Doświadczenie

życiowe	1000
kupieckie	0





mithril	
złoto	1
srebro	2
miedź	7

PRAWA STRONA	GŁOWA	SZYJA	LEWA STRONA
	/	6 / -6	
BARK 6 / -6			BARK 6 / -6
RAMIĘ 6 / -6			RAMIĘ 6 / -6
ŁOKIEĆ 6 / -6			ŁOKIEĆ 6 / -6
PRZEDR. 6 / -6			PRZEDR. 6 / -6
DŁOŃ /			DŁOŃ /
PLECY 6 / -6			PIERŚ 6 / -6
POŚLADKI 6 / -6			BRZUCH 6 / -6
BIODRO 6 / -6			BIODRO 6 / -6
UDO /			UDO /
KOLANO /			KOLANO /
ŁYDKA /	STOPA /	KROCZE 6 / -6 STOPA /	ŁYDKA /



INNE CIOS / STRZAŁ
/

OSŁONA	Waga	Cios	Strzał	Wrz
kolczuga łuskowa	13	6	-6	13

UMIEJĘTNOŚĆ WALKI	POZIOM
Walka - szabla	
Walka - sztylet	
Walka - włócznia	
Walka wręcz	
Strzał - łuk	
Chodzenie w lekkich osłonach	
Obrona tarczą	
Chodzenie w średnich osłonach	

JĘZYKI	POZIOM
Wspólna Mowa	3
Vendi	2
Morotański	3

ZIOŁA	ILOŚĆ	CZAS	RODZAJ	DZIAŁANIE

CECHY SPECJALNE

WIARA	Pan Wiatru
GORLIWOŚĆ	5
NOŚNOŚĆ	27 kg
UDŹWIG	95 kg
OSŁONOWE	13 kg
RUCH	19 m/turę
RANY KRYTYCZNE	-4
RANY ŚMIERTELNE	-16
SAMOREDUKCJA	1 W

INNE

Doświadczenie	
życiowe	1000
kupieckie	0



mithril	
złoto	
srebro	9
miedź	9

Imię: SANAVESTI
Profesja: Wojownik Poziom: 1
Rasa: pół - elf
Narodowość: Morotańczyk
Charakter: dobry - niehonorowy

Pochodzenie: syn pastarza
Wzrost: 193 cm Waga: 82 kg
Włosy: szare Oczy: zielone
Uroda: 13 Wiek: 21

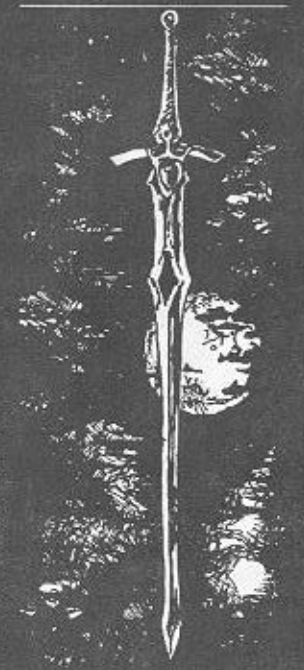
	Wartość	Max
Siła	16	16
Zręczność	17	17
Celność	12	14
Intelekt	10	12
Moc	8	11
Opanowanie	9	-
Zmysły	13	-
Manewry	11	[- 3]

Ból, oszołomienie: 9
Odporność fizyczna: 9
Odporność psychiczna: 1
Czary: 2

Umiejętność	Szkolenie	%
Kradzież	☐ -20	35
K. kieszonkowa	☐ -20	18
Magiczność	☐ -20	8
Przekonywanie	☐ -20	-5
Pułapki	☐ -20	9
Sekr. przejścia	☐ -20	-1
Skradanie się	☑	45
Tropienie	☐ -20	30
Ukrywanie się	☐ -20	40
Wspinanie się	☑	45
Zamki	☐ -20	40
Zasadzki	☑	14

Aphalon

ŚWIAT KSIĘŻYCOWEGO OSTRZA



Umiejętność	Poziom
Militaria	6
Empatia	5
Medycyna	1
Głosy zwierząt	3
Furażerka	2
Tropy	3
Jazda konna	2

Broń	Szkoda broni	Bonus broni	Bonus cechy	Inne	WA	WO	Całkowita szkoda
szabla	1k10	+2	+1	+2 magicz.	18	18	1k10 + 4
włócznia	2k6	0	+1	0	18	18	2k6 + 1
sztylet	1k6	+1	+1	0	18	18	1k6 + 2

Broń	Szkoda broni	Bonus siły	Bonus broni	Inne	Bonus celności	Trafienie	Całkowita szkoda
łuk defensywny	2k6	+1	+1		0	12	2k6 + 2

WA	18
WO	18
OT	15
WR	12
WN	6

Wytrzymałość
29



Dodatek IV. INDEKS TABEL



2.2 -1 „Określenie cech" str.33
2.4 -1 „Rasy i narodowość" str.35
2.5 -1 „Profesje" str.37
2.7 -1 A „Wartość maksymalna cechy" str.39
2.7 -1 B „Wartość maksymalna cechy" str.39
2.8 -1 „Wytrzymałość maksymalna" str.41
2.11 -1 „Wartości rzutów oporowych" str.45
2.11 -2 „Bonusy do rzutów oporowych" str.46
2.11 -3 „Bonusy profesyjne do rzutów oporowych" str.46
2.13 -1 „Umiejętności Główne" str.48
2.13 -2 „Bonusy profesyjne do Umiejętności Głównych" str.49
2.13 -3 „Umiejętności Główne wynikające z rasy i nacji" str.49
2.14 -1 „Umiejętności Bojowe" str.50
2.15 -1 „Umiejętności życiowe wynikłe z profesji" str.52
2.17 -1 „Punkty Lingwistyczne" str.57
2.17 -2 „Języki" str.58
2.18 -1 „Nośność i Udźwig" str.61
2.18 -2 „Wiek, waga, wzrost" str.62
2.22 -1 „Tabela bonifikat" str.64
3.2 -1 „Spis broni" str.67
3.2 -2 „Strzały i bełty" str.69
3.3 -1 „Rodzaje osłon" str.70
3.3 -2 „Przykłady pancerzy" str.71
3.4 -1 „Ekwipunek" str.72
4.3 -1 „BWRC" str.90
4.4 -1 „Modyfikacje PC" str.91
4.5 -1 „Ilość czarów na poziom" str.91
4.6 -1 „Modyfikatory żywiołów do BWRC" str.92
4.6 -2 „Modyfiaktory żywiołów do Przedawkowania Mocy" str.92
4.14 -1 „Powietrzna kula" str.112
5.6 -1 „Szkoda Siły" str.137
5.11 -1 „Lokacje ciosów" str.144
5.11 -2 „Lokacje szczegółowe" str.144
5.12 -1 „Modyfikatory Ataku" str.144
5.13 -1 „Ciosy Krytyczne" str.145
5.18 -1 „Modyfikatory Trafienia" str.149
6.3 -1 „Manewry osobiste" str.157
6.4 -1 „Zamki - niepowodzenie" str.159
6.4 -2 „Magiczność" str.160
6.6 -1 „Wartości WAO" str.164
6.7 -1 „Poziomy profesji" str.165
6.12 -1 „Modlitwa – Łaska" str.171
6.12 -2 „Modlitwa – Gniew" str.171



SPIS TREŚCI



1.0. Wstęp 1
1.1. Geografia 1
1.2. Kalendarz 3
1.3. Astronomia 3
1.4. Filozofia i Religia 3
1.5. Stowarzyszenia, Klany i Bractwa 7
1.6. Opisy Krain 9
1.7. Klimat 19
1.8. Obce rasy 20
1.9. Historia 25
2.0. Wstęp 31
2.1. Wiadomości Ogólne 31
2.2. Cechy Postaci 32
2.3. Karta Postaci 33
2.4. Rasy Bohaterów 34
2.5. Profesje Bohaterów 34
2.6. Określanie Cech 37
2.7. Wartości Maksymalne Cechy 38
2.8. Wytrzymałość 41
2.9. Punkty Gracza (Punktusie) 41
2.10. Pochodzenie 42
2.11. Rzuty Obronne 45
2.12. Cechy Walki 46
2.13. Umiejętności Główne 47
2.14. Umiejętności Bojowe 50
2.15. Umiejętności Życiowe 52
2.16. Cechy Specjalne i Ułomności 53
2.17. Języki 57
2.18. Cechy Uzupełniające 60
2.19. Charakter Bohatera 62
2.20. Wiara Bohatera 63
2.21. Łaska Bogów 63
2.22. Bonifikaty Specjalne 63
2.23. Wyposażenie Postaci 63
3.0. Wstęp 65
3.1. Pieniądze 66
3.2. Broń 66
3.3. Osłony – Pancerze i Tarcze 70
3.4. Wyposażenie Podstawowe 71
3.5. Zioła, Maście i Eliksiry 75



3.6. Przedmioty Magiczne 82
3.7. Usługi 86
4.0. Wstęp 89
4.1. Wiadomości Ogólne 89
4.2. Żywioły 90
4.3. Bazowy Współczynnik Rzucenia Czaru 90
4.4. Punkty Czarów 91
4.6. Szansa Rzucenia Czaru - Modyfikatory 91
4.5. Ilość Czarów 91
4.7. Czas Rzucania Czaru 92
4.8. Wpływ Metali na Czary 93
4.9. Rzucanie Czarów 93
4.10. Odpieranie Czarów 94
4.11. Przedawkowanie Mocy 95
4.12. Poziom, Kunszt i Nauka Czarów 97
4.13. Medytacja Mocy 98
4.14. Listy Czarów 98
4.15. Walka Na Moc 130
5.0. Wstęp 133
5.1. Kolejność Rozliczania Akcji 134
5.2. Inicjatywa 134
5.3. Atak i Obrona w Walce Wręcz 135
5.4. Ilość Ataków 135
5.5. Manewry w Walce 136
5.6. Szkoda 136
5.7. Obrona Tarczą 137
5.8. Superciosy i Rzuty Niezręczności 138
5.9. Zwiększanie Ataku i Obrony 142
5.10. Superobrona 143
5.11. Lokacja Ciosów 144
5.12. Ciosy Wybrane 144
5.13. Obrażenia, Ciosy Krytyczne 145
5.14. Osłony i Ich Niszczenie 145
5.15. Krwawienie i Ciosy Bólowe 147
5.16. Walka z Kilkoma Przeciwnikami 147
5.17. Modyfikacje Do Walki 148
5.18. Broń Miotająca – Strzelanie 149
5.19. Superstrzały i Niezręczności Przy Strzelaniu 150
5.20. Broń Miotana – Rzuty 151
5.21. Superrzuty i Niezręczności 152



SPIS TREŚCI



5.22. Wpływ Umiejętności Na Walkę 152
5.23. Podsumowanie 153
6.0. Wstęp 155
6.1. Testowanie Cech 155
6.2. Rzuty Oporowe 156
6.3. Manewry 157
6.4. Umiejętności Główne 158
6.5. Umiejętności Życiowe 161
6.6. Doświadczenie Bohaterów 163
6.7. Poziomy Profesji 164
6.8. Punkty Kupieckie 167
6.9. Łamanie Profesji 167
6.10. Zdrowie Bohatera 168
6.11. Śmierć i Wskrzeszenie 170
6.12. Modlitwa 171
6.13. Poruszanie Się 171
6.14. Upadki 172
6.15. Zmęczenie 172
7.0. Wstęp 173
7.1. Bestiariusz 174
7.2. Przygody – Prowadzenie 188
7.3. Postacie Niezależne 192
7.4. Przygoda Pierwsza - Ojcowskie Serce 192
7.5. Przygoda Druga – Pan na Bagnach 198
7.6. Przygoda trzecia - Porwanie Evellin 205
7.7. Zakończenie Książki 211
Dodatek I. Mapa Aphalonu 212
Dodatek II. Karta Postaci 213
Dodatek III. Karty Przykładowych Bohaterów 217
Dodatek IV. Indeks Tabel 221



by zostać dobrym Mistrzem Gry, potrzebna jest tylko wyobraźnia, wyobraźnia i aż wyobraźnia.

Opisanie świata takiego, jak Aphalon, jest przedsięwzięciem ogromnie trudnym. Podjęliśmy się tego zadania pełną świadomością i włożyliśmy naprawdę wiele wysiłku, by opisać go wystarczająco dokładnie i jednocześnie nie zanudzić Was niepotrzebnymi szczegółami. Oczywiście, świat, który współtworzymy już od pięciu lat, jest stale obecny w naszych autorskich duszach. Na pewno nam jest łatwiej w nim żyć, podróżować, kochać i nienawidzić, zdobywać nieprzebrane skarby, walczyć na śmierć i życie czy podejmować sie niemożliwych do wykonania zadań. Zdajemy sobie z tego sprawę. Dlatego też już w tej chwili pracujemy nad dwoma dodatkami, które jak mamy nadzieję, ukażą się jeszcze w tym roku: Księgą Przygód i Księgą Map. Z pewnością pomogą Wam one w poznawaniu Aphalonu.

Zresztą ten świat, jak każdy inny, nie ma końca. Tworzą go przecież rzesze tysięcy Graczy i Mistrzów Gry, każdego dnia (a raczej wieczoru) na nowo. Niektóre z historii, które się Wam przydarzyły, są tak niezwykłe, że wspominacie je latami! Dlatego też mamy dla Was, drodzy Mistrzowie Gry i Gracze, niezwykłą propozycję; przyłączcie się do nas!

Dopiszcie dalszy ciąg historii Aphalonu!

Czekamy na Wasze listy, (APHALON, skr. poczt. 145, 70-405 SZCZECIN 1) opisujące te najbardziej niezwykłe przygody, które wydarzyły się na Aphalonie, a w których przyszło Wam brać udział. Przecież nawet my nie mogliśmy być wszędzie w każdym czasie, a wiele z tajemnic Aphalonu pozostaje wciąż nie wyjaśnionych. Może ktoś z Was dowie się w końcu, co stało się z pozostałymi Księżycowymi Ostrzami, wykutymi przez Fienela w dawnych czasach!

Jeżeli tylko przygoda Wasza będzie prawdziwa (czytaj: wydarzy się w świecie Aphalonu, zgodnie z jego regułami), zamieścimy ją w naszym pierwszym (lub drugim, trzecim...) dodatku, Księdze Przygód, a Twoje nazwisko, drogi Mistrzu Gry lub Twoje, drogi Graczu, znajdzie się wśród twórców naszego systemu lub bohaterów Świata Księżycowego Ostrza.

Zapraszamy!

Autorzy i Wydawcy

Wśród niegościnnych, smaganych mroźnymi wiatrami stromych górskich zboczy, gdzieś na pograniczu Pelvanu, Vraranu i krainy orków Grgx, wznoszą się opuszczone i niedostępne dla żywych ruiny zamku Lathanion.
Niektórzy twierdzą, że to właśnie w jego podziemiach, których strzegą nieumarli, wśród korzeni złotego dębu, ukryty jest jeden z siedmiu mieczy, wykutych przez Fienela dla mistrzów zakonu światłości - księżycowe ostrze Xarrex.

Kto odnajdzie legendarne księżycowe ostrze?

Komu pisane są chwała i bogactwo?

Kto umrze śmiercią bohatera?

Na te i podobne pytania nie znajdziesz w tej księdze odpowiedzi.
Tego nie wie nikt, ale każdy może spróbować rozwikłać zagadki Aphalonu - świata, którym rządzą inni...

ISBN 83-903729-0-8