

CODEx ARCANUS

EDYCJA POLSKA

An Earthdawn Netbook



CODEx ARCANUS

Wersja 1.0 Sierpień 2001

Wydawca

Earthdawn Publishing Trust EDPT

Autorzy

Robert Braddock
Luke Davis
Péter Dévényi
Peter Ellvåg
Exolasher
Fletch's Kaer
János Folláth
Zsombor Gáspár
Jason A. Goode
Attila Hatvágner
Melissa Kuhnell
Keith Richmond
Scott Rick
Scott Rowswell
Sade
Michael „Mykal” Sawyer
Damian Sharp
Cecil Starlin
Uzrivoy
Mark Watkins
Michael Weber
Simon Withers

Redakcja

Tim Daly
Attila Hatvágner
Scott Rick

Okładka

Sade

Specjalne podziękowania

Kathy Czechowski
Sako Eaton
Richard Grady

Wersja polska

Polska Lista Dyskusyjna Earthdawn-Translation

Przekład

Wojciech Domagała
Grzegorz Fąfara
Adam Arkhan Gruszczyński
Marcin Laskowski
Michał Misioląg Kłosowski
Przemysław Gerion Kusiakiewicz
Przemysław Piłaciński
Arkadiusz Witkowski

Opracowanie i redakcja

Przemysław Kusiakiewicz
Andrzej Swędrzyński

Korekta

Marcin Laskowski

Skład i łamanie

Gerion's RPG Portal

SPIS TREŚCI

Wstęp
Nota Prawna
Od redakcji
Zaklęcia Czarodzieja
Zaklęcia Iluzjonisty
Zaklęcia Ksenomanty
Zaklęcia Mistrza Żywiołów
Rozwinięcia Talentów
Ścieżka Szamana
Dodatek A: Strony współpracowników
Dodatek B: Przysyłanie własnych materiałów
Dodatek C: Indeks zaklęć
Dodatek D: Indeks rozwinięć talentów
Dodatek E: Indeks angielsko-polski

A



WSTĘP

Witam w pierwszej edycji *Codex Arcanus*. Pisanie wstępu wcale nie jest takie proste, jak niektórzy mogliby sądzić. Drugie zdanie napisałem po 10 minutach myślenia, więc lepiej od razu przejdę do rzeczy...

Jeśli przejrzyicie sieć www, prawdopodobnie znajdziecie mnóstwo stron internetowych, zawierających świetne materiały o grze fabularnej Earthdawn. Niestety, korzystanie z tych zasobów nie jest łatwe, gdyż są one mocno rozrzucone po sieci. Nigdy nie ma pewności, czy przejrano wszystkie istniejące strony. Ponadto część materiałów nie była aktualizowana i po krótkim czasie po prostu znikła z Internetu.

Jednym z celów tej pracy jest zebranie i promocja internetowych materiałów. Listę współautorów możecie znaleźć w dodatku A. Zachęcam do odwiedzin na ich stronach, jeśli spodoba się Wam treść zawarta w tej książce.

Oczywiście nie ograniczyliśmy się tutaj tylko do powielania opublikowanych wcześniej treści. Mamy nadzieję, że każde kolejne wydanie będzie zawierało coraz więcej materiałów oryginalnych. A już teraz zapraszamy do poniższej lektury: ponad 100 nowych zaklęć, 120 rozwinięć talentów i opracowanej na nowo dyscypliny Szamana. Nieźle, jak na początek.

Cóż, bierzcie się do czytania, nie przestawajcie grać w ED i ślijcie nam materiały do kolejnego wydania.

-Attila

NOTA PRAWNA

Niniejsza strona zawiera informacje dotyczące materiałów licencjonowanych i objętych prawem autorskim w tej publikacji.

Autorzy materiałów tekstowych i grafik użytych w publikacji zachowują do nich prawa autorskie. Reszta materiałów chroniona prawem autorskim - © 2001 Earthdawn Publishing Trust.

Earthdawn jest zastrzeżonym znakiem towarowym FASA Corporation. Oryginalny materiał o Earthdawnie © 1993-1999 FASA Corporation.

Wersja polska i polska licencja: Wydawnictwo MAG, Warszawa. Wszystkie prawa zastrzeżone. Użyte bez zezwolenia. Jakiegokolwiek użycie w niniejszej publikacji materiałów objętych licencją FASA (i MAG), czy też ich znaków towarowych nie służy naruszeniu dóbr licencyjnych FASA (i MAG).
Otwarta licencja Earthdawn Publishing Trust, przyjęta 29-10-1999.

Skróty użyte w tekście, dotyczące oficjalnych podręczników 1 edycji Earthdawn na licencji FASA i MAG:

KW – Księga Wiedzy

MKWT – Magia: Księga Wiedzy Tajemnej

MSB – Mroczne Sekrety Barsawii

PZ – Earthdawn podręcznik główny



OD REDAKCJI

Ostatnimi czasy nad polską częścią Barsawii zapadł zmrok. Najpierw upadły polskie czasopisma poświęcone RPG, potem Wydawnictwo MAG odwróciło się od wydawania gier fabularnych. Daty wydania ostatnich obiecanych dodatków ciągle są przesuwane. Nawet w Internecie ruch poświęcony dziejom Barsawian przycichł i rzadko daje o sobie znać. Szeregi adeptów przemierzających bezdroża dorzecza Wężowej zostały zdziesiątkowane. Ci, którzy pozostali, odczuwają pustkę i nostalgiczną tęsknotę do starych, dobrych czasów. Czyżby wiek legend chylił się ku końcowi?

Historia uczy nas, że już raz byliśmy na podobną próbę wystawieni, kiedy z Earthdawn zrezygnował jego oryginalny wydawca, FASA. Wówczas miłośnicy Barsawii z całego świata zastanawiali się, co się z nimi stanie, jak będzie wyglądać ich przyszłość. Niepewność i lęk towarzyszyły nam tak, jak w czasie Pogromu bohaterom naszego ulubionego świata.

Długa noc dobiegła jednak końca. Na scenie pojawiła się organizacja Earthdawn Publishing Trust, która za cel obrała kontynuację dziejów Barsawii. Wkrótce potem powstała firma Living Room Games i jej druga edycja Earthdawn oraz szereg nowych dodatków. Nad Barsawią znowu zaświeciło słońce. Jest bowiem w Earthdawnie coś, co inspirowało jego miłośników i nie pozwala im zapomnieć o wojnie z Therą, o podstępnych planach Denairastów, o tragedii Krwawej Puszczy i siejących grozę Horrorach. Barsawia jest żywym światem, do którego chce się powracać, który chce się współtworzyć.

Niniejsza praca jest dowodem na to, że nawet w tych niezbyt dobrych dla polskiej części Barsawii czasach, grupa miłośników Earthdawn może wspólnie wykonać wspaniały projekt. Dowodem na to, że w naszych sercach tli się ciągle pasja, która w każdej chwili może wybuchnąć wielkim płomieniem. Mieszkańcy Barsawii czasy Pogromu przetrwali w dużej mierze dzięki Księdze Jutra, która inspirowała ich do walki o błękitne niebo i podmuch wiatru. Mamy nadzieję, że polskie wydanie Codex Arcanus stanie się choć po części podobną inspiracją dla polskich miłośników Earthdawn, a nad naszą częścią Barsawii również zaświta słońce.

- Redaktorzy



ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA

KRAĞ: I

Magiczne pociski

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 5/7

Zasięg: 40m

Czas działania: 1 runda

Efekt: poziom magicznych pocisków zadających po 1k4 obrażeń każdy

Trudność rzucenia: 2 lub obrona magiczna ofiary (por. tekst)

Autor: Fletch's Kaer

Czar ten może zostać użyty na dwa różne sposoby. Mag musi zadeklarować, której wersji tego czaru będzie chciał użyć, przed wykonaniem testu inicjatywy.

Pierwsza wersja tego czaru pozwala Czarodziejowi zaatakować pojedynczy cel małą dawką energii. Jako że Czarodziej może kierować pociskiem, jeśli tylko widzi ofiarę, to atak prawie zawsze się powiedzie (trudność rzucenia 2). Jeśli ofiara zniknie z pola widzenia Czarodzieja, pociski automatycznie chybią. Liczba wystrzelianych pocisków jest równa poziomowi talentu *rzucanie czarów* maga. Każdy pocisk zadaje 1k4 obrażeń, przed którymi chroni pancerz duchowy. Uzyskanie przebicia pancerza jest niemożliwe. Czar ten jest używany głównie przez Czarodziejów niskich kręgów, którzy nie posiadają jeszcze zbyt wielu możliwości trafiania przeciwników.

Używając drugiej wersji tego czaru, można trafić kilku przeciwników małymi dawkami energii. Liczba wystrzelianych pocisków także jest równa poziomowi talentu *Rzucanie czarów* maga. Bohater może rozdzielić pociski pomiędzy przeciwników. Jeden przeciwnik może zostać trafiony więcej niż jednym pociskiem i aby czar odniósł pożądaną efekt, musi cały czas pozostać w polu widzenia Czarodzieja. Bohater wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym najwyższej obronie magicznej spośród przeciwników plus 1 za każdy dodatkowy cel. Jeśli test zakończy się sukcesem, wszystkie magiczne pociski trafią w cel zadając po 1k4 obrażeń. Przed obrażeniami każdego pocisku chroni pancerz duchowy i nie można uzyskać przebicia pancerza.

„Kiedy używam tego czaru czuję jakieś dziwne ciepło i nostalgię. Nie mam pojęcia dlaczego” - z pamiętników Salnana, Czarodzieja z Urupy.

Pełne skupienie umysłu

Liczba wątków: 3

Trudność utkania: 5/9

Zasięg: osobisty

Czas działania: 8 godzin

Efekt: polepsza zdolność wyszukiwania

Trudność rzucenia: obrona magiczna rzucającego czar

Autor: Attila Hatvágner

Podczas tkania wątków tego czaru, Czarodziej masuje swoje oczy, a na jego twarzy odmalowuje się zamyślenie. Jeśli test *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, otrzyma on +3 stopnie do umiejętności **wyszukiwanie informacji**

na czas trwania tego czaru. Jeśli nie posiada tej umiejętności, otrzyma premię do stopnia *Percepcji* przy wyszukiwaniu informacji.

Czar ten całkowicie skupia uwagę Czarodzieja na obiekcie badań i wielokrotne jego użycie może zaowocować całkowitym pochłonięciem maga przez pracę, zapomni on nawet o jedzeniu, czy spaniu i będzie całkowicie ignorował świat zewnętrzny. Jeśli Czarodziej chce przerwać poszukiwania przed upływem czasu trwania czaru lub zanim odnajdzie szukane informacje, musi wykonać udany test *Siły Woli* o stopniu trudności równym swojej obronie magicznej, jeśli test się nie powiedzie nie będzie w stanie oderwać się od pracy.

Poduszka powietrzna

Liczba wątków: brak

Trudność utkania: -/13

Zasięg: osobisty

Czas działania: 3 rundy

Efekt: *moc woli* + 2

Trudność rzucenia: 5

Autor: Attila Hatvágner

Czarodziej nadyma swoje policzki, następnie krzyżuje ręce na klatce piersiowej i prostuje się. Jeśli test *rzucania czarów* będzie udany, powietrze wokół Czarodzieja zageęsi się, tworząc grubą na około 60 cm, zbitą i szczelną poduszkę. Uniemożliwia ona magowi poruszanie się i wykonywanie fizycznych akcji za wyjątkiem niezręcznych skoków, ale tworzy powłokę chroniącą przed efektami fizycznymi. Wynik testu efektu jest odejmowany od stopnia obrażeń od upadku (zob. *Obrażenia od upadku* - PZ 206) i dodaje się go również do pancerza fizycznego.

Niestety, fizyczne ograniczenia natury czaru powodują również to, że Czarodziej wykonuje testy zachowania równowagi z ujemnym modyfikatorem równym wynikowi testu efektu. Jeśli podczas używania tego czaru mag przewróci się, aby powstać będzie musiał musi wykonać test *Zręczności* o stopniu trudności równym wynikowi efektu czaru. Jeśli Czarodziej wpadnie do wody, czar utrzyma go na powierzchni. Czar tego nie można rzucić pod wodą, ponieważ potrzebuje on powietrza, które mogłoby się wokół maga zageęścić.

„Po oszacowaniu moich szans rzuciłem czar i wyskoczyłem ze statku, zostawiając łupieżców za sobą. Po wygrzebaniu się z tego ciernistego krzaka uzmysłowiłem sobie, że moje lądowanie nie było tak eleganckie, jak tych trzech Trolli, którzy podążyli za mną. To z pewnością nie był najlepszy dzień w moim życiu.” - z pamiętników Salnana, Czarodzieja z Urupy.

W



KRAĞ: 2

Bardzo wyczulony zmysł węchu

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/14
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom minut
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Scott Rick

Jak sugeruje nazwa tego czaru, został on stworzony, by ulepszyć zmysł węchu na podobieństwo wilczego. Węch osoby, na którą został rzucony ten czar, nie będzie tak wyczulony jak zwierzęcy, pozwoli jej jednak poczuć te zapachy, które w normalnych warunkach uszłyby jej uwadze. Osoba, na którą został rzucony ten czar, zyskuje +2 stopnie do umiejętności **tropienie** (nie do talentu) i pozwala na kolejne próby wyłapania zapachów, które mogłaby normalnie przeoczyć. Z drugiej strony, osoby będące pod działaniem tego czaru otrzymują modyfikator -2 stopnie, gdy próbują przełamywać ataki oparte na węchu - ataki Horrorów, które używają jakichś magicznych zapachów, itp. Podczas rzucania czaru Czarodziej dotyka nos celu zaklęcia, szarpiąc w tym czasie swój. Jeśli test zakończy się sukcesem zmysł węchu celu szybko osiąga szczyt swoich możliwości.

Spoczywaj w pokoju

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/14
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** poziom rund
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Attila Hatvágner

Czar ten jest efektywny tylko przeciw nieumarłym. Czarodziej kieruje wiązkę astralnej energii w stronę ofiary, chcąc w nim wzmocnić ideę śmierci. Jeśli test rzucania czarów zakończy się sukcesem, ofiara w pierwszej rundzie automatycznie otrzymuje ranę. Ciało nieumarłego będącego pod działaniem tego czaru zaczyna się gwałtownie rozkładać (a w przypadku niematerialnych istot po prostu zanika). Ofiara może wykonać test Siły Woli o stopniu trudności równym 9, aby powstrzymać ten proces, ale wymaga to poświęcenia akcji. Przed obrażeniami chroni pancerz duchowy. Jeśli ofiara jest ożywiona czarem *Pozory życia* (MSB 37), to aby czar zadziałał, wymagane jest uzyskanie ogromnego sukcesu w teście *rzucania czarów*.

Umysłowa włócznia

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: 50 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +7
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Fletch's Kaer

Czar ten jest podobny do czaru *Umysłowy sztylet* (PZ 159). Aby stworzyć silniejszy efekt (w porównaniu do *Umysłowego sztyletu*), Czarodziej podczas tkania wątków, musi skoncentrować się na astralnej energii. Przez obrażeniami wywołanymi tym czarem chroni pancerz duchowy.

Umysłowy miecz

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/13
Zasięg: osobisty **Czas działania:** poziom minut
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: 2
Autor: Keith Richmond

Czarodziej może użyć tego czaru po to, by stworzyć broń do walki wręcz tylko za pomocą siły swego umysłu. Nie można mu jej wytrącić i nie może on jej upuścić. Jako że wymaga to koncentracji przez cały czas, Czarodziej nie może rzucać zaklęć podczas używania miecza. Czarodziej może pozbyć się miecza w dowolnej chwili, przerywając po prostu koncentrację. Miecz zadaje obrażenia, przed którymi chroni pancerz duchowy. Aby trafić przeciwnika mag musi wykonać udany test *broni białej*. Wygląd *Umysłowego miecza* rzuconego przez różnych Czarodziejów będzie się różnił w zależności od umysłu i nastroju Czarodzieja.

Uspokajające działanie zebranych myśli

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 3/8
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 1 godzina
Efekt: kontroluje emocje rzucającego
Trudność rzucenia: obrona magiczna
Autor: Attila Hatvágner

Gdy Czarodziej zaczyna rzucać ten czar, wykonuje głębokie wydechy. Obserwuje otaczającą go przestrzeń i kształtuje w swoim umyśle system idei, które oddziałując na siebie, kształtują otaczającą go rzeczywistość. Dostrzegając jasność wzorców, nabiera pewności siebie i spokoju. Zaczyna postrzegać świat z logiczną jasnością i staje się tym samym mniej wrażliwy na działanie wszystkich talentów, umiejętności i magicznych mocy, które oddziałują na jego obronę społeczną, uzyskując premię +3 do obrony społecznej. Jeśli jednak jakikolwiek z tych testów się powiedzie, Czarodziej straci swoje opanowanie i czar zostanie rozproszony.

„Wiedza o przyczynach zachowania Powietrznego Łupieżcy była bardzo pomocna w spokojnej ocenie jego możliwych zachowań. Wszystko zaczęło się jednak sypać, gdy wykonał bojowy okrzyk i moje kolana zaczęły się trząść.” - Z kronik Salnana, Czarodzieja z Urupy.

KRAĞ: 3

Pocisk życia

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/18
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: 8 stopień testu zdrowienia
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Attila Hatvágner

Czar ten jest bardzo podobny do innych czarów bojowych. Różni się tylko jedną podstawową rzeczą - białą, uformowany we włócznię pocisk energii leczy ofiarę, zamiast ją ranić. Jeśli test *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, ofiara leczy od razu tyle obrażeń, jaki będzie wynik testu



efektu, bez konieczności poświęcenia testu zdrowienia. Czar posiada jednak i wadę, Czarodziej otrzymuje podczas rzucania tego czaru 4 stopień obrażeń, przed którymi nie chroni żaden pancerz. Jako że efekt tego czaru nie wymaga poświęcenia testu zdrowienia, można go użyć także w czasie walki. Z tego samego powodu, do stopnia leczenia nie można dodać żadnych dodatkowych premii (np. eliksiru leczenia). Czarodziej może użyć amuletu Desperacki Czar by zwiększyć efekt zaklęcia, ale w takim wypadku otrzyma obrażenia ze stopniem 10. Mag nie może rzucić tego czaru na siebie.

„Ważną rzeczą dotyczącą tego czaru jest powiadomienie towarzyszy o jego działaniu. Zwłaszcza, jeśli mogą rozedrzeć cię na strzępy krzycząc „Zabić zdrajcę!” zanim zdołasz wytłumaczyć im swoje postępowanie. Wiem o tym z własnego doświadczenia”
- Z kronik Salnana, Czarodzieja z Urupy.

Powiew

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 8/15

Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: *moc woli*

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Attila Hatvágner

Tkając wątek Czarodziej bierze głęboki wdech, następnie wypuszcza powietrze w stronę przeciwnika. Jeśli test *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, w ofiarę uderzy, szybki, mocny i wirujący podmuch powietrza. Czar nie powoduje obrażeń, ale jeśli przeciwnik leciał, musi natychmiast wykonać test zachowania równowagi o stopniu trudności równym wynikowi testu efektu. Jeśli test ten się nie powiedzie, spadnie na ziemię. Przeciwnicy stojący na ziemi (lub używający talentu *powietrzny taniec*) nie są podatni na ten czar.

Ulepszony zmysł astralny

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/17

Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 10+poziom minut

Efekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: 6

Autor: Keith Richmond

Czar ten pozwala Czarodziejowi zajrzeć w przestrzeń astralną, w taki sam sposób jak przy pomocy zaklęcia *Astralne spojrzenie*. Ulepszenie polega na tym, że Czarodziej ujrzy wszystkie obiekty, których obrona magiczna jest mniejsza niż wynik testu efektu, a nie tylko jeden na rundę.

Wzmocnienie duchowego pancerza

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/14

Zasięg: dotyk **Czas działania:** 20 rund

Efekt: +3 do pancerza duchowego

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Scott Rick

Czar ten umożliwia magowi wzmocnienie pancerza duchowego ofiary, poprzez dotknięcie wątków do jej wzorca. Podczas tkania wątków, mag poklepuje ofiarę tak, jakby

szukał u niej ukrytej broni. Kiedy skończy, wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym obronie magicznej celu. Ofiara nie może w tym przypadku obniżyć swojej obrony magicznej. Jeśli test zakończy się sukcesem, jej pancerz duchowy zwiększa się o 3.

KRAĞ: 4

Wdzięk i powab

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 9/15

Zasięg: dotyk

Czas działania: 8 godzin

Efekt: patrz opis

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Attila Hatvágner i Scott Rick

Czar ten stworzony został przez starego elfa w zamian za piękną pieśń dla żony otrzymaną od Trubadura. Zaklęcie wzmacnia działanie tych elementów, które przyciągają nieświadomie uwagę płci przeciwnej, np. wydzielanych zapachów, czy języka ciała. Jeśli test *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, ofiara czaru uzyskuje premię +3 stopnie przy próbie uwodzenia (zobacz umiejętność **uwodzenie** - PZ 132), lub przy innych próbach pozytywnego wpłynięcia na osobnika przeciwnej płci tej samej rasy. Wadą tego czaru jest to, że ofiara jest często postrzegana przez osoby tej samej płci i rasy jako konkurent, co objawia się modyfikatorem - 2 stopnie do testów oddziaływania z takimi osobami. Test ten mistrz gry powinien wykonać potajemnie.

Wykrycie ciąży

Liczba wątków: 3

Trudność utkania: 7/14

Zasięg: dotyk

Czas działania: 1 runda

Efekt: patrz opis

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Scott Rick

Czar ten znany jest zarówno Czarodziejom, jak i Ksenomantom, ale te dwie wersje różnią się nieco od siebie. Czarodziejska wersja tego zaklęcia jest rytuałem wymagającym poświęcenia jednej godziny na utkaniu każdego wątku. W przypadku rzucania tego czaru przez Czarodzieja, spodziewająca się dziecka matka zwykle leży spokojnie, a mag delikatnie dotyka jej brzucha. Ksenomanci nie potrzebują aż tyle czasu, tkają wątki w normalny sposób. Czar ten określa jedynie, czy kobieta jest w ciąży, czy nie, działa po 24 godzinach od chwili poczęcia i wymaga by Czarodziej dotknął kobietę, a trudność rzucenia czaru jest równa obronie magicznej matki.





KRAĞ: 5

Astralna wytrzymałość

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 8/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom +3 rundy
Efekt: +3 do progu ran
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Michael Weber

Czarodziej krzyżuje ręce, napręża mięśnie górnej połowy ciała, a następnie dotyka osobę, na którą chce rzucić to zaklęcie. Jeśli test *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, dookoła ofiary pojawi się tuzin świecących na niebiesko pyłków, które chwilę później znikną. Próg ran ofiary zwiększa się o 3 punkty na czas trwania czaru. Czarodziej może rzucić ten czar na siebie.

Astralne przeciążenie

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 12/19
Zasięg: 70 metrów **Czas działania:** poziom rund
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Attila Hatvágner

Podczas tkania wątków Czarodziej rozkłada swoje ręce, po czym zbliża je do siebie tak, jakby coś zginał. Następnie powtarza ten proces. Kiedy skończy, wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym najwyższej obronie magicznej spośród wszystkich osób znajdujących się w obszarze o średnicy 10 metrów. Jeśli test zakończy się sukcesem, to zmysły wszystkich osób znajdujących się na obszarze działania czaru zostaną zalane wrażeniami odczuwania przestrzeni astralnej. Efekt czaru zależy od stopnia splugawienia przestrzeni astralnej w danym miejscu. Ofiara otrzymuje poniższe modyfikatory do wszystkich swoich akcji:

Bezpieczny obszar: +2 stopnie

Otwarty obszar: -

Skażony obszar: -2 stopnie

Splugawiony obszar: -4 stopnie

Jeśli Czarodziej uzyska wyjątkowy sukces w teście *rzucania czarów*, wtedy wszystkie ofiary otrzymują w pierwszej rundzie obrażenia zależne od stopnia spacenienia przestrzeni astralnej. Stopień obrażeń jest taki sam jak w przypadku rzucania czaru z 5 kręgu w oparciu o surową magię. Efekt tego czaru nie może spowodować na szczęście uzyskania znamienia Horrora.

Aura rozpraszania

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/13
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: 2
Autor: Keith Richmond

Czar ten powiela efekt zaklęcia *Rozproszenie magii*. W czasie jego trwania Czarodziej może, poświęcając akcję, próbować rozproszyć magię w promieniu 60 metrów, używając stopnia efektu *Aury rozproszenia*. Czar ten jest

szczególnie efektywny podczas walki z innymi magami lub podczas rozpraszania wielu efektów. Przez cały czas trwania zaklęcia Czarodziej emituje cichy, brzęczący dźwięk.

Rozciągnięcie

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 14/21
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom rund
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Scott Rick

Zaklęcie to pozwala Czarodziejowi sprawić, iż część ciała ofiary zostanie rozciągnięta, maksymalnie na liczbę metrów równą poziomowi *rzucania czarów* Czarodzieja. Podczas rzucania tego zaklęcia, Czarodziej musi mieć w ręku coś, co może rozciągnąć, np. kit, glinę lub coś podobnego. Jeśli test *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, ta część ciała ofiary (lub obiektu), która została dotknięta przez maga, może rozciągnąć się do długości równej poziomowi *rzucania czarów* Czarodzieja w metrach. Proces ten powoduje 2 punkty wyczerpania za każdy metr wydłużanego obiektu. Jeśli czar ten został rzucony na przedmiot, będzie on miał przez cały czas trwania czaru taką długość, jaką Czarodziej ustali podczas rzucania czaru. Jeśli czar zostanie rzucony na żywe stworzenie, to będzie ono mogło rozciągać i kurczyć tą część swojego ciała, na którą został rzucony ten czar, o jeden metr na rundę. Dla przykładu, jeśli Czarodziej z talentem *rzucania czarów* na poziomie 6 rzuca *Rozciągnięcie* na linę i rozciągnie ją na dodatkowe 6 metrów, to nie będzie mógł później zmienić tej długości chyba, że rzuci ten czar ponownie. Jeśli jednak Czarodziej rzuci to zaklęcie na swoją rękę, może on zmieniać jej długość podczas trwania czaru o 1 metr na rundę. Po skończeniu się czasu trwania czaru jego ofiara powraca do swych normalnych rozmiarów.

KRAĞ: 7

Falujący wzorzec

Liczba wątków: 7 **Trudność utkania:** 12/18
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom rund
Efekt: + 5 stopni do testów wszystkich talentów
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Peter Ellvåg

Zaklęcie to dodaje 5 stopni do wszystkich testów talentów. Nie zwiększa jednak stopni testów obrażeń i efektu czaru. Podczas rzucania tego zaklęcia, wokół ofiary zaczyna „falować” powietrze. Przypomina to powierzchnię wody, do której wrzucono kamień. Cel otrzymuje obrażenia od spacenienia (tak jakby rzucił czar z 7 kręgu korzystając z surowej magii) o wielkości zależnej od splugawienia przestrzeni astralnej w regionie, w którym przebywa. Nie ma jednak ryzyka naznaczenia ofiary tego czaru przez Horrora.



KRAĞ: 10

Pożyczenie Karmy

Liczba wątków: 7 **Trudność utkania:** 16/20
Zasięg: dotyk **Czas działania:** patrz opis
Efekt: Pozwala Czarodziejowi pożyczać karmę
Trudność rzucenia: 10
Autor: Scott Rick

Dzięki temu zakłęciu Czarodziej uzyskuje zdolność pożyczania punktów karmy i stopnia karmy od wybranej, chcącej tego osoby. Ofiara tego czaru musi stać obok i musi także zgodzić się na transfer karmy. Maksymalna liczba punktów karmy, jaka może być przetransferowana, jest równa poziomowi *rytuału karmicznego* Czarodzieja. Utkanie jednego wątku zajmuje godzinę. Podczas tkania oboje zainteresowani kontemplują nad darem karmy. Gdy wszystkie wątki zostaną utkane, mag dotyka Dawcę Imion, który pożycza mu karmę i wykonuje test rzucania czarów, otrzymując przy tym tyle punktów wyczerpania, ile pożycza punktów karmy. Wyczerpanie to nie może spowodować rany i nie można wyleczyć tych punktów wyczerpania do czasu, gdy Czarodziej odda pożyczoną dzięki temu rytuałowi karmę. Czarodziej może oddać pożyczoną karmę wykonując *rytuał karmiczny*. Po jego zakończeniu mag może wyleczyć wyczerpanie uzyskane podczas rzucania tego zaklęcia. Jeśli Czarodziej wykonując pierwszy po rzuceniu tego czaru *rytuał karmiczny* zdecyduje się nie oddawać karmy, zapadnie na chorobę opisaną poniżej. Pożyczona karma ma stopień karmy pożyczającego, a nie Czarodzieja i powinna być zapisana oddzielnie. Jeśli najbliższy *rytuał karmiczny* nie będzie poświęcony na oddanie pożyczonej karmy, Czarodziej będzie cierpiał na chorobę karmiczną.

Czarodziej cierpiący na chorobę karmiczną musi przy każdym użyciu własnej karmy wykonać test kostką k6 o stopniu trudności równym swojej obronie magicznej. Sukces oznacza, iż nic się nie stało. W przypadku nie uzyskania sukcesu Czarodziej traci dwa punkty karmy zamiast jednego. Jeśli bohater nie posiada dwóch punktów karmy, traci po prostu ostatni punkt karmy. Gdy bohater korzysta z pożyczonej karmy i uzyska porażkę w teście talentu, to pożyczona karma wybuchnie, zadając Czarodziejowi obrażenia ze stopniem karmy, zamiast uzyskania premii do akcji, którą wykonywał. Jeśli bohater nie odda pożyczonej karmy w przeciągu roku i dnia, nie będzie mógł już wyleczyć obrażeń spowodowanych tym czarem. Dodatkowo jego ciało pokryją znamiona, naznaczając go tak, jakby złamał przysięgę krwi. Karma pożyczona za pomocą tego zaklęcia pozostaje z Czarodziejem dopóki jej nie wyda, straci lub zginie. Podczas używania tej karmy, adept używa stopnia karmy pożyczającego.

KRAĞ: 15

Klonowanie

Liczba wątków: 12 **Trudność utkania:** 25/28
Zasięg: patrz opis **Czas działania:** rok i 1 dzień
Efekt: klonuje Dawcę Imion
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Scott Rick

Klonowanie jest zaklęciem rytualnym stworzonym po to, by sklonować zarówno fizyczny wygląd Dawcy Imion, jak i jego prawdziwy wzorzec. Aby móc wykonać ten rytuał Czarodziej musi posiadać amulet krwi, w którym mógłby całkowicie zanurzyć klonowanego Dawcę Imion. Czarodziej musi także posiadać jedną kroplę krwi klonowanego Dawcy Imion, którą umieszcza w amulecie, dzięki czemu może tymczasowo „skraść” prawdziwy wzorzec ofiary. Dodatkowo Czarodziej otrzymuje jedną ranę od magii krwi, której nie będzie mógł uleczyć, dopóki nie dobiegnie końca czas trwania tego zaklęcia. Jako, że jeden wątek tego zaklęcia Czarodziej tka jeden dzień, daje to dwunastodniowy rytuał. Podczas rzucania tego zaklęcia Czarodziej nie może wykonywać żadnych dodatkowych czynności, oprócz jedzenia i spania. Proces tkania wątków zajmuje 16 godzin każdego dnia, co pozostawia 8 godzin na odpoczynek i jedzenie. Stopień trudności rzucenia tego zaklęcia równy jest obronie magicznej ofiary. Jeśli test *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, klon stanie się repliką ofiary. Posiada on dokładnie takie same umiejętności, atrybuty i talenty jak sklonowany Dawca Imion. Trudność wykrycia, że nie jest to prawdziwy Dawca Imion tylko klon, jest równa obronie magicznej klonu (i zarazem prawdziwego Dawcy Imion). Za każdy poziom sukcesu powyżej przeciętnego, uzyskanego w teście rzucania czarów, obrona magiczna klonu dla testu wykrycia jest zwiększana o +1. Duży sukces dodaje +1 do obrony magicznej klonu, ale tylko wtedy, gdy ktoś próbuje wykryć czy jest to prawdziwy Dawca Imion. Klon może jednak zachowywać się dość dziwnie i tym, którzy znają prawdziwego Dawcę Imion, jego zachowanie może wydać się podejrzane. Czar ten został stworzony przez Dom Denairastów, w celu wspomnienia Powierników Zaufania i tylko członkowie tej grupy mają do niego dostęp.

r



ZAKŁĘCIA ILUZJONISTY

KRAĞ: 1

Ogień zemsty Astendara

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 8/12
Zasięg: 50 metrów **Czas działania:** 1+poziom rund
Efekt: zobacz opis
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Mark Watkins

Zakłęcie to tworzy iluzję bolesnego swędzenia i pieczenia w kroczu wybranego Dawcy Imion. Istota poddana zaklęciu otrzymuje ujemny modyfikator 3 stopni do każdego testu, który nie pociąga za sobą drapania się i podejrzanych spojrzeń aktualnych kochanków.

Lustro

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/12
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** poziom minut
Efekt: tworzy lustro
Trudność rzucenia: 2
Autor: Attila Hatvágner

Iluzjonista przeczesuje swoje włosy lewą ręką, a prawą w tym czasie kreśli zarys małego lustra. W wyniku zaklęcia pojawia się niematerialne lustro stworzone ze światła (1,5 metra na 1,5 metra) i wisi w tym miejscu aż do końca zaklęcia lub oddalenia się Iluzjonisty o ponad 10 metrów od niego. Pozycja i nachylenie lustra mogą być zmienione, ale wymaga to koncentracji (akcja). Lustro działa dokładnie tak samo jak zwykłe lustro tej wielkości.

Nieograniczony smak

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/12
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** poziom minut
Efekt: zmienia smak danej rzeczy
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Keith Richmond

Zakłęcie to pozwala zmienić smak rzeczy w inny. Iluzjonista może stworzyć dowolny smak, jaki kiedykolwiek poznał on lub osoba będąca celem zaklęcia. Jeżeli Iluzjonista próbuje stworzyć smak którego nie zna, wymagany jest duży sukces przy teście rzucania czarów. Jeżeli ten rzut się nie powiedzie, tworzy się zupełnie przypadkowy, znany ofierze smak. Podczas tkania wątków Iluzjonista musi trzymać i próbować jakąkolwiek substancję.

KRAĞ: 2

Falszywe światło

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** test Siły Woli+5 minut
Efekt: zobacz opis
Trudność rzucenia: 2
Autor: Attila Hatvágner

Efekt zaklęcia na pierwszy rzut oka wygląda identycznie z zaklęciem *Światło* z pierwszego kręgu, jednakże za pomocą tego zaklęcia można także minimalnie zmienić otoczenie oświetlone przez *Falszywe światło*. Typowymi zmianami są: napis, znak na ścianie lub prosty, dwuwymiarowy obraz. Iluzjonista musi się skoncentrować na tym, co chce zmienić (np. wyobrazić sobie napis na kartce) i może zmienić tylko obszar o powierzchni 3x3 metry. Zmiany są widoczne tylko w czasie, gdy *Falszywe światło* oświetla obszar. Jeżeli w obszarze zaklęcia pojawi się inne źródło światła (pochodnia, kryształ świetlny etc.) każdy z obserwatorów otrzymuje darmowy test przejrzenia iluzji. Światło słoneczne automatycznie niszczy ten efekt.

Przekrecone słowa

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/12
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** poziom minut
Efekt: sprawia, że mowa osoby poddanej zaklęciu staje się niezrozumiała
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Keith Richmond

Podczas tkania wątków Iluzjonista szepcze bezsensowne zdania takie jak „Pięta krowa potoczyła czerwonego śledzia, kawaleria zaszarżowała na Throalską Gildię Paskudztw”. Jeżeli uda się rzucić zakłęcie wówczas ofiara zaczyna mówić w tak pokręcony sposób, że przysłuchujący się mowie usłyszą tylko nonsensowne zdania. Zawierają one jednakże część słów mających sens, które ofiara zamierzała powiedzieć. Iluzjonista może wytypować tyle osób, które usłyszą normalną mowę, ile osiągnął kręgów w swej dyscyplinie. Ofiara może zostać także włączona w to grono, więc nie usłyszy zmiany własnej mowy.

Młot Mynbruje

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/12
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 3 rundy
Efekt: moc woli + 4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Mark Watkins

Podczas tkania wątków Iluzjonista spluwa na ręce, zaciera je i przeciąga się tak, jakby przygotowywał się do pracy. W momencie rzucania zaklęcia Iluzjonista naśladuje zamach



wielkim młotem, zaraz po tym w jego dłoniach pojawia się młot. W pierwszej rundzie testem ataku jest test *rzucania czarów*, atak powoduje iluzyjne obrażenia. W dwóch kolejnych rundach Iluzjonista może atakować wręcz tym młotem bazując na Zręczności. Trzonek zmienia swą długość podczas zamachu i dostosowuje się do odległości do celu, tak więc Iluzjonista nie musi się ruszać (ale musi być w 20 metrach zasięgu). Młot nie może zostać przekazany innej osobie i musi mieć przestrzeń na zamach. W ostatniej rundzie zaklęcia młot rozpryskuje się. Jest to bardzo efektowne zaklęcie i wielce cenione. Dokładny wygląd młota jest ustalany przez Iluzjonistę. Często młot jest więc ze złota, kryształu, kości lub malowanego drewna. Zazwyczaj uderzeniu młota towarzyszy głośny brzęk i ukazują się iskry. Młot zadaje obrażenia równe efektowi czaru.

Usunięcie zapachu

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 8/14
Zasięg: 5 metrów **Czas działania:** poziom+2godz.
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: 4 lub obrona magiczna ofiary
Autor: Attila Hatvágner

Podczas rzucania zaklęcia Iluzjonista trzyma się za nos, następnie wskazuje obszar. Jeżeli test *rzucania czarów* był pozytywny, to każde źródło zapachu w okręgu o pięciometrowej średnicy przestaje być wyczuwalne. Oznacza to tyle, że każdy w takim obszarze traci powonienie dopóki, nie opuści miejsca zaklęcia. Dodatkowo nikt poza obszarem działania czaru nie może wyczuć żadnego zapachu z tamtego regionu.

„Miałem obiekcje o użyteczności tego zaklęcia, aż do czasu, gdy pierwszej nocy w lesie niedźwiedź odwiedził nasz obóz idąc po zapachu pieczonych ryb. Siedząc na drzewie obiecałem sobie w duchu, że będzie to pierwsze zaklęcie jakiego się nauczę zaraz po powrocie do cywilizacji” – Ilgor, czeladnik Iluzjonista z Urupy

KRĄG: 3

Krok Askrtrutha

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 9/12
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: zmienia widok śladów
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Attila Hatvágner

To zaklęcie naśladuje jedną ze zdolności tego stworzenia. Iluzjonista rzuca zaklęcie i wskazuje na stopy ofiary. Jeżeli test się uda, Iluzjonista może dowolnie zmienić ślad. Jeżeli zmiana ma być duża, to wymagany jest ogromny sukces (na przykład przy zmianie śladów wietrznika w trollowe). Jeżeli ofiara znajduje się w zasięgu czaru podczas działania zaklęcia, Iluzjonista może zmienić ślad ile razy chce. Każda próba śledzenia jest traktowana jako test przejrzenia iluzji.

„Zabawna rzecz, ślad wskazuje, że teraz tropimy dwa zwierzęta. To-cokolwiek-to-było połączyło się z innym-cokolwiek-to-jest i

razem podróżują dalej.” Bear, myśliwy ze Stumilowego Lasu

Absurdalny wygląd

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 9/15
Zasięg: 50 metrów **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: zmienia wygląd ofiary w absurdalny
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Mark Watkins

Do użycia zaklęcia trzeba zdobyć niemagiczny przedmiot ofiary. Podczas tkania wątków Iluzjonista deformuje ten przedmiot, jakby był on ulepiony z gliny. Jeżeli test *rzucania czarów* się powiedzie, przedmiot wygląda jak zniszczony przez czas działania zaklęcia. Każdy, kto zobaczy lub spróbuje użyć przedmiot automatycznie wykonuje test niewiary. Sukces rozprasza zaklęcie.

Efektem zaklęcia jest zmiana wyglądu ofiary tak, żeby wyglądała absurdalnie np. miała królicze zęby, uszy osła, czy cokolwiek sobie zażyczy Iluzjonista. Iluzja będzie widoczna dla wszystkich i będzie się odbijać w lustrze. Inne stworzenia będą miały problem z zachowaniem powagi i będą traktowały ofiarę znacznie mniej serio. W mechanice gry ofiara posiada ujemny modyfikator 4 stopni do wszelkich testów opartych na Charyzmie, które nie wymagają bycia błaznem. Często będzie się zdarzać, że czas reakcji na polecenie tej osoby opóźni się kilka rund z tego powodu.

Niewidzialność

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom +5minut
Efekt: *moc woli* + 5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Scott Rick

To iluzyjne zaklęcie zostało wymyślone po to, by Iluzjonista i jego towarzysze mogli ukryć swoją obecność podczas nauczania innych o naturze prawdy. Rzucając zaklęcie Iluzjonista dotyka oczu i udaje, że nie zauważa celu. Jeżeli test *rzucenia czarów* się powiedzie, efekt zaklęcia staje się testem trudności zobaczenia niewidzialnej osoby. Każdy szukający musi wykonać własny test Percepcji na spostrzeżenie ukrytej osoby.

Groźnie wyglądająca broń

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 14/21
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom minut
Efekt: + 2 stopnie do testów zastraszania
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Attila Hatvágner

To zaklęcie zmienia wygląd broni na groźny. Ostrza miecza wydaje się ostrzejsze, kolce maczugi iskrzą się. Cała broń wydaje się być większa i wygląda znacznie bardziej morderczo, niż jest w rzeczywistości. Iluzjonista rzuca zaklęcie na broń i pod uwagę bierze się obronę magiczną przedmiotu lub właściciela (co wyższe). Ofiara otrzymuje jednorazowy 2-stopniowy bonus do zastraszania kogoś, jeżeli użyje do tego broni. Ten bonus kumuluje się z talentami takimi jak *okrzyk bojowy*, *zastraszenie*.



Potok słów

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 8/15

Zasięg: 20 metrów

Czas działania: 1 minuta

Efekt: *moc woli* +3

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Attila Hatvágner

Iluzjonista może przyspieszyć rozmowę przy użyciu tego zaklęcia. Podczas tkania wątków Iluzjonista mamrocze, a następnie wybiera ofiarę. Istnieją dwie możliwości rzucenia zaklęcia. Po pierwsze, można wybrać tylko jeden cel. W tym przypadku Iluzjonista i ofiara mogą rozmawiać ze sobą niewiarygodnie szybko, a dźwięk ten przypomina ćwierkanie. Po drugie, można wybrać wiele celów (maksimum poziom *rzucania czarów*, obrona magiczna najwyższa wśród ofiar), w tym wypadku komunikacja jest jednostronna. Słuchający rozumieją szybką mowę Iluzjonisty, ale nie mogą sami tak szybko odpowiadać. Zasięg 20 metrów obowiązuje tylko podczas rzucania zaklęcia.

Zaklęcie to jest często używane do przekazania poufnych informacji w pobliżu nieprzyjacznych uszu oraz do skrócenia długiego wywodu do kilku sekund rozmowy. Przy normalnym sukcesie mowa jest przyspieszona około dziesięciokrotnie. Jeżeli ktoś chciałby odcyfrować rozmowę, musi wykonać co rundę rzut Percepcji na stopień trudności efektu zaklęcia.

KRĄG: 4

Atak wątpliwości

Liczba wątków: brak

Trudność utkania: -/9

Zasięg: 10 metrów

Czas działania: poziom minut

Efekt: *moc woli*

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Keith Richmond

Zaklęcie to pozwala Iluzjoniście zabawić się strachami i wątpliwościami ofiary. Płacze myśli ofiary prowadząc do błędnej oceny sytuacji. Iluzjonista wybiera talent lub umiejętność ofiary, a następnie wykonuje test efektu. Przez czas działania zaklęcia, ofiara dodaje wynik tego testu do stopnia trudności testów opartych na tym talencie/umiejętności. Przykładowo, Iluzjonista rzuca *Atak wątpliwości* na *broń białą* Fechtmistrza i w teście efektu uzyskuje 7. Fechtmistrz atakuje kogoś o Obronie Fizycznej równej 8, zatem stopień trudności testu wynosi 15. Użycie talentu lub umiejętności traktowane są jako próby niewierzenia.

Identyczne twarze

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 9/18

Zasięg: 40 metrów

Czas działania: poziom+7 rund

Efekt: patrz opis

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Sade i Attila Hatvágner

Tkając ostatni wątek Iluzjonista wskazuje cel i koncentruje się na konkretnej twarzy. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, ofiara będzie widziała tę samą twarz u każdego,

nie będzie jednak w stanie odróżnić jednego Dawcy Imion od drugiego. Moc zaklęcia skupia uwagę ofiary na twarzach, zatem jeśli chce ona rozpoznać Dawców po ubraniach, głosie itd., musi wykonać test Percepcji o stopniu trudności równej trudności przejrzenia iluzji. Rzuty te traktowane są jako próby niewierzenia.

„Zostawcie mnie! ZOSTAWCIE MNIE!” - ostatnie słowa Todorę, Wojownika z Urupy, gdy straż miejska zatrzymała jego krwawą przemarsz przez Południowe Doki.

Pancerz magiczny [Iluzjonisty]

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 11/15

Zasięg: dotyk

Czas działania: 20 rund

Efekt: +3 do pancerza duchowego

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Scott Rick

Dzięki utkaniu wątku do wzorca osoby podległej zaklęciu, Iluzjonista wzmacnia jej duchowy pancerz. Podczas tkania wątków Iluzjonista klepie cel zaklęcia po ciele tak jakby szukał ukrytej broni. Osoba objęta czarem nie może obniżyć swojej obrony magicznej. Efektem zaklęcia jest podniesienie pancerza duchowego o +3.

Śpiew syreny

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 12/19

Zasięg: 20 metrów

Czas działania: poziom rund

Efekt: patrz opis

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: János Folláth

Iluzjonista dotyka ofiarę i wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko wszystkim istotom znajdującym się w kręgu o średnicy 20 metrów. Każdy kto ma niższą obronę niż wynik testu, zostaje przekonany, że ofiara obraziła go w najistotniejszej sprawie jaką może sobie wyobrazić. Wszyscy poddani zaklęciu (nie tylko Dawcy Imion, ale także zwierzęta) natychmiast wpadają w szal i atakują ofiarę do czasu zakończenia działania zaklęcia lub przejścia testu przejrzenia iluzji lub niewierzenia. Jeżeli któremukolwiek z atakujących uda się przejrzyć iluzję, zaklęcie kończy działanie natychmiast. Każdy atak i test obrażeń traktowany jest jako test przejrzenia.

Szczupły - szybki

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 11/18

Zasięg: 20 metrów

Czas działania: poziom minut

Efekt: odchudza postać

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Mark Watkins

To zaklęcie jest kombinacją iluzji i rzeczywistego przemieszczania przestrzeni i materii.

Tkając wątki Iluzjonista wciąga swój brzuch i staje na palcach nóg. Jeżeli test *rzucania czarów* się udaje, ofiara waży 1/10 swojej pierwotnej wagi, ale zachowuje wzrost, siłę i wytrzymałość, tak jak sprzed zaklęcia. Cel otrzymuje modyfikator +2 do obrony fizycznej, oraz +2 stopnie do wspinaczki i skoków. Dodatkowo w każdym teście za-



chowania równowagi ofiara musi osiągnąć wynik lepszy o 2 niż wymagany. Ofiara także musi uważać na silne wiatry. Jeśli zaklęcie skończy się podczas ruchu postaci wektor ruchu zostaje taki sam, ale rozpęd dramatycznie się zwiększy. Dzieje się tak, ponieważ stracona materia tak naprawdę porusza się wraz z ofiarą w tym, co Iluzjoniści nazywają falistą repliką rzeczywistości. Cokolwiek by to miało znaczyć.

KRĄG: 5

Wstrząs mózgu

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/21
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 1 runda
Effekt: patrz opis
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Attila Hatvágner

Podczas tkania wątków Iluzjonista wydaje wysoki, skrzekliwy wrzask. Kiedy tylko rzuci zaklęcie, obszar działania (krąg o promieniu 10 metrów) wypełnia się ryczącym grzmotem i oślepiającym światłem. Każdy, kogo obrona magiczna była niższa od wyniku testu *rzucania czarów*, jest częściowo ogłuszony i zdezorientowany na okres 3 rund. Negatywne modyfikatory zależą od poziomu sukcesu. I tak przy przeciętnym sukcesie modyfikator wynosi -2, dużym -3, ogromnym -4, a wyjątkowym -5. Podczas gdy samo zaklęcie jest iluzją, jego efekt iluzją nie jest. Tak więc można wykonać test niewiary tylko w rundzie rzucenia czaru. Powinno się także zauważyć, że samo zaklęcie jest bardzo głośnie i jaskrawe, więc można je zauważyć i usłyszeć z wielu kilometrów.

„W porządku, trzymaj się.”

Odkrycie sekretów

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/11
Zasięg: 1 metr **Czas działania:** poziom rund
Effekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Scott Rick

Zaklęcie to pozwala Iluzjoniście obniżyć na pewien czas obronę społeczną ofiary. „Przekonuje” ono ofiarę, iż wszelkie jej sekrety są doskonale znane Iluzjoniście. Jeśli, zdaniem MG, ofiara nie posiada żadnych sekretów, zaklęcie nie zadziała.

W czasie rzucania czaru Iluzjonista musi szeptać ofierze, iż wszystkie jej tajemnice są mu wiadome. Jeśli czar zadziała, ofiara stanie się zdenerwowana i roztrzęsiona, skupiona bardziej na swych sekretach niż na dyskusji. A jej obrona społeczna zostanie obniżona o stopień *mocy woli* Iluzjonisty. Z uwagi na swą naturę czar może oddziaływać w danej chwili tylko na jedną osobę. Zaklęcie nie ma wpływu na Horrory i ich konstrukty, natomiast może wywołać ciekawe efekty u obłąkanych.

Maskowanie odbicia astralnego

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 14/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom+3 godzin
Effekt: zmiana wyglądu odbicia astralnego
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Sade i Attila Hatvágner

Maskowanie jest iluzją tworzoną w przestrzeni astralnej i umożliwia Iluzjoniście zmianę astralnej postaci ofiary. Zmiany mogą być dowolne, lecz iluzoryczne odbicie musi mieć mniej więcej ten sam rozmiar, co oryginalne. Zatem wietrznik nie może udawać w astralu smoka udającego wietrznika. Zaklęcie pozwala zmienić ogólny wygląd wzorca, czyniąc wysokokręgowego adepta przeciętnym Dawcą, stolarza - adeptem kilku Dyscyplin, a Horrora - stolarzem.

Zaklęcie nie działa na nieożywione cele. Zostanie również odkryte przy dokładniejszym badaniu. Użycie jakiegokolwiek metody badania astralu traktowane jest jako próba przejrzenia iluzji.

Iluzjonista, kosztem 2 punktów trwałych obrażeń, może przedłużyć działanie zaklęcia na okres roku i dnia.

KRĄG: 6

Iluzoryczne rany

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 9/16
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 5 minut
Effekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Scott Rick

Mocą tego zaklęcia Iluzjonista wywołuje u ofiary iluzję licznych ran. *Iluzoryczne rany*, tak jak i rzeczywiste, mają negatywny wpływ na działania celu zaklęcia. Podczas rzucania czaru ofiara odczuwa potworny rozdzierający ból i widzi rany otwierające się na jej ciele.

By rzucić czar, Iluzjonista musi wodzić koniuszkami palców po swym ciele podczas tkania wątków. Jeśli rzucanie czarów powiodło się, należy wykonać test efektu przeciwko obronie magicznej celu. Od wyniku odejmujemy wartość pancerza duchowego. Przeciętny sukces tworzy jedną iluzoryczną ranę, a każdy kolejny sukces - następną ranę. Na przykład: duży sukces tworzy dwie rany, a stopnie wszystkich testów ofiary podlegają modyfikatorowi -1 (Effekt ran PZ 203).

Każdy test zdrowienia traktowany jest jako próba nieuwierzenia. Zaklęcie działa tylko 5 minut. Po upływie tego czasu ofiara przekonuje się, iż rany były jedynie iluzją. Zaklęcie to ma zastosowanie tylko, gdy korzystasz z opcjonalnych zasad dotyczących ran.



KRĄG: 8

Ukrycie ran

Liczba wątków: 5

Trudność utkania: 11/21

Zasięg: dotyk

Czas działania: 5 minut

Efekt: usuwa rany

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Scott Rick

Zaklęcie tworzy w umyśle ofiary iluzję zdrowia, dzięki czemu nie odczuwa ona negatywnych efektów ran. Czar usuwa liczbę ran równą poziomowi *rzucania czarów* Iluzjonisty na czas pięciu minut. Przez ten okres rany nie wywołują ujemnych modyfikatorów (Efekt ran - PZ 203). Podczas rzucania czaru Iluzjonista musi dotknąć ran na ciele ofiary. Udane ataki, których skutkiem są nowe rany, traktowane są jako próba niewierzenia.

Ofiara NIE MOŻE obniżać swej obrony magicznej. Zaklęcie to ma zastosowanie tylko, gdy korzystasz z opcjonalnych zasad dotyczących ran.

KRĄG: 12

Fałszywe rany

Liczba wątków: 9

Trudność utkania: 14/23

Zasięg: 150 kilometrów

Czas działania: rok i 1 dzień

Efekt: *moc woli* +8

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Scott Rick

Tak jak *Iluzoryczne rany* z szóstego kręgu, zaklęcie to tworzy iluzje ran. Pomimo, iż rany są tylko złudzeniem, jedynie najbardziej wytrwali weterani nie ulegną potędze iluzorycznego bólu.

Przed rzuceniem czaru Iluzjonista musi zdobyć przedmiot wzorca ofiary (wystarczy nawet pomniejszy przedmiot). Utkanie jednego wątku zajmuje godzinę. W tym czasie Iluzjonista skupia się na bólu, jakiego doświadczał w wyniku otrzymanych ran. Udane zaklęcie poszukuje swej ofiary w promieniu 150 kilometrów. Efekt zaklęcia jest taki sam, jak w przypadku *Iluzorycznych ran*.

Zaklęcie to działa przez rok i dzień lub do momentu niewierzenia. Każdy test zdrowienia traktowany jest jako próba niewierzenia. Zaklęcie to ma zastosowanie tylko, gdy korzystasz z opcjonalnych zasad dotyczących ran.

b



ZAKŁĘCIA KSENO?MANTY

KRA?G: 1

Nie schowasz się w cieniu

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/13
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** poziom+3 rundy
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Scott Rick

To zaklęcie uniemożliwia ukrywanie się w cieniu. W czasie rzucania tego czaru Ksenomanta obiema rękami kreśli w powietrzu ludzki kształt, następnie otwiera szeroko oczy, jak gdyby zobaczył coś po raz pierwszy. Wskazuje wtedy na cel, którego cień zaczyna się delikatnie jarzyć. Światło nie jest na tyle jasne, by rozświetlić ciemność i umożliwić wyraźne widzenie, ale wystarczające, by wydobyć postać z cienia. Dodatkowo używana przez cel umiejętność lub talent (związane ukryciem w cieniu) są redukowane o 1 za każdy poziom sukcesu który odniósł rzucający ten czar mag (przykład : -1 poziom za przeciętny sukces, -2 za duży sukces itp.). Dodatkowo zaklęcie to zadaje 1 punkt obrażeń za każdą turę istocie, która jest całkowicie zbudowana z cienia. Dotyczy to również Ksenomatów rzucających niektóre zaklęcia oraz *Cienistego łowcy* (MSB 29).

Nie masz cienia!

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: usuwa celowi cień
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiar
Autor: Scott Rick

To ksenomanckie zaklęcie zostało stworzone, by usuwać cień innej osobie. Oprócz tego, że ułatwia ono ukrywanie się (cień nie zdradzi chowającego się Ksenomanty), daje także kilka innych korzyści. Przykładowo, Ksenomanta, który rzucił to zaklęcie na drugiego Ksenomantę, odbiera mu możliwość korzystania z niektórych zaklęć takich jak *Szept cienia* (MSB 29). Ksenomanta, który użył tego czaru na samym sobie, nie może w ogóle rzucać zaklęć związanych z cieniem. Tym sposobem uniemożliwia sobie rzucać takich przydatnych zaklęć jak *Spętanie cienia* (PZ 181).

KRA?G: 2

Identyfikacja szczątków

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 5/11
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 runda
Efekt: identyfikuje potwora lub postać dzięki szczątkom
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Keith Richmond

To zaklęcie wymaga przynajmniej kości lub niewielkiej ilości ciała. Zaklęcie podziela wyłączenie na martwy cel

(nie podziela na amputowaną rękę lub nogę żyjącej osoby). Udany test *rzucania czarów* pozwoli Ksenomancie na poznanie rasy oraz imienia ofiary (o ile je posiadała).

Odpoczynek Tai'lera

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 10/16
Zasięg: nie dotyczy **Czas działania:** 8 godzin
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiar (nie może być obniżona)
Autor: Mark Watkins

Tai'ler, Ksenomanta t'skrang z południa Wężowej, opracował ten czar w czasie Pogromu do użytku z *Kościanym kręgiem*. Rzucający zaklęcie Ksenomanta układa swoje dobra (do 100 kg) w *Kościanym kręgu*, kładzie się do snu i rzuca zaklęcie. Udany test *rzucania czarów* nakłada na Ksenomantę i wszystkie jego przedmioty iluzję, która ukrywa go przed wzrokiem, węchem i słuchem innych Dawców Imion. *Kościany krąg* będzie chronił śpiącego Ksenomantę, budząc go w przypadku zagrożenia (co kończy też działanie czaru). Poziom trudności wykrycia Ksenomanty jest równy testowi efektu. Po ośmiu godzinach Ksenomanta może wykonać test zdrowienia używając stopnia efektu. Żaden inny Dawca Imion nie może czerpać korzyści z tego zaklęcia.

Promienie śmierci

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/2
Zasięg: 50 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +7
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiar
Autor: Cecil Starlin

Zaklęcie to jest skierowane przeciwko nieumarłym oraz nieumarłym konstruktom Horrorów i działa jedynie na tego typu byty. Rzucając czar Ksenomanta trzyma tył swojej głowy udając, że jest przerażony, mrużąc oczy oraz unosząc ręce jakby zasłaniał się przed promieniami słońca. By osiągnąć sukces, test *rzucania czarów* powinien pokonać obronę magiczną ofiary. Musi być jednak w pobliżu jakieś źródło światła, wystarczy nawet słabe światło pojedynczej świeczki. W momencie rzucenia czaru nad ofiarą tworzy się jasność, która swoimi promieniami tnie cel zadając obrażenia. Chroni przed nimi pancerz fizyczny.

Rój robactwa

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** poziom+5 rund
Efekt: przyzywa duchy astralnych insektów
Trudność rzucenia: 7 lub obrona magiczna ofiary
Autor: Mark Watkins

Ksenomanta w czasie tkania wątku i rzucania zaklęcia cicho szepce i przygląda się części ubrania, pojemnikowi lub innemu obiektowi. Jeżeli obiekt jest używany lub trzy-



many przez postać, trudność rzucenia czaru wynosi tyle, ile obrona magiczna postaci. W przeciwnym wypadku trudność jest równa 7 lub obronie magicznej przedmiotu (jeżeli jest wyższa). Jeżeli cel zostanie poruszony podczas działania czaru, pojawi się od 40 do 50 małych duchów w i poza przedmiotem w każdej rundzie. Duchy astralnych insektów będą się pojawiać przez 3 rundy i poruszać we wszystkich, możliwych kierunkach. Każdy kto trzyma przedmiot będący celem czaru musi wykonać test Siły Woli o trudności 12 lub odrzucić przedmiot. Jeżeli czar został rzucony na ubranie, postać przerwie wszystkie swoje akcje, by rozgnieść robactwo i zdjąć ubranie.

KRAĞ: 3

Astralna zaraza

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/18
Zasięg: dotyk **Czas działania:** patrz opis
Efekt: czyni broń bardziej śmiertelnością
Trudność rzucenia: patrz opis
Autor: Scott Rick

Jest to dosyć zabójcze zaklęcie. Powoduje ono, że skutki działania broni są bardziej śmiertelne. Celem czaru nie jest broń, jak mogłoby się wydawać, lecz bakteria żyjąca w nieczystościach. By rzucić ten czar Ksenomanta musi wetrzeć brud lub błoto w ostrze broni (to zaklęcie nie działa na broń nie posiadającą ostrza). Wtedy to, mag przyzywa astralne „nieczystości”, które ściśle przylegają do ostrza do czasu, kiedy zakosztują krwi. Wówczas infekują zranionego. Trudność rzucenia i efekt są adekwatne do splugawienia przestrzeni astralnej, na terenie której Ksenomanta rzuca czar.

Trudność rzucenia czaru na obszarze bezpiecznym wynosi 5. Od tej wartości odejmujemy 1 za każdy kolejny poziom skażenia (zatem trudność rzucenia czaru na otwartym terenie wynosi 4, na skażonym 3, a na splugawionym 2). Po udanym rzuceniu zaklęcia, skażenie pozostaje na ostrzu dopóty, dopóki nie zostanie zadany przynajmniej jeden punkt obrażeń. Ostrze staje się czyste natychmiast po tym, gdy astralna „zgnilizna” przedostanie się do rany poszkodowanej osoby. Ofiara musi wykonać test Żywołności, którego poziom trudności jest równy stopniowi *mocy woli* rzucającego czar, zwiększonemu o 1 za każdy poziom splugawienia obszaru, na którym zaklęcie zostało rzucone: +1 jeżeli zaklęcie zostało rzucone na otwartym terenie, +2 na terenie skażonym itd. Jeżeli test zakończył się porażką, zraniona postać jest zainfekowana astralną zarazą oraz otrzymuje każdego dnia punkty obrażeń.

Obrażenia zadane tą drogą są równe poziomowi *mocy woli* Ksenomanty +1 jeżeli czar był rzucony na otwartym terenie, +2 na terenie skażonym itd.

Pancerz duchowy zmniejsza te obrażenia. Cierpienia ofiary skończą się w momencie wyleczenia, lecz zwykłe sposoby leczenia nie są tu skuteczne. Chorego uleczyć mogą niektóre formy magii (zwłaszcza te zaklęcia i talenty stworzone celowo do zmagania się z magicznymi chorobami) oraz głosiciele Garlen, którzy wiedzą jak leczyć przypadki tej zarazy.

Ponadto, Dawcy Imion cierpiący z powodu tego zaklęcia są podatniejsi na działanie innych chorób. Ich obrona fizyczna i magiczna przeciwko chorobom jest zmniejszona o 1.

Astralny złodziejaszek

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/13
Zasięg: 2 kilometry **Czas działania:** poziom dni
Efekt: przyzywa służebnego ducha
Trudność rzucenia: 8
Autor: Mark Watkins

Zaklęciem tym Ksenomanta przyzywa ducha o skłonnościach do kleptomani. Po udanym rzuceniu czaru, duch zjawia się w astralnej przestrzeni blisko Ksenomanty. Ten wskazuje mu obiekt (nie przekraczający średnicy 60 centymetrów), który znajduje się nie dalej niż 20 metrów od Ksenomanty. Duch zaczyna wtedy krążyć w przestrzeni astralnej wokół przedmiotu.

Jeśli w danej chwili nikt nie obserwuje obiektu, duch wykonuje test rzucania czarów z 13 stopniem przeciwko obronie magicznej obiektu. Udan test pozwala duchowi zmaterializować się, ukraść przedmiot i zniknąć z nim w przestrzeni astralnej, a następnie pojawić się przy Ksenomancie i przekazać mu łup.

Każda próba kradzieży trwa około minuty. Jeśli w tym czasie duszek spostrzeże, iż jest widziany (albo przyjdzie mu to do głowy) przerażony umyka na powrót w przestrzeń astralną, nie dotykając nawet przedmiotu.

Od ucieczki w przestrzeń astralną musi minąć przynajmniej godzina, by duszek uspokoił swe nerwy i mógł ponownie podjąć próbę kradzieży. Będzie to robił do skutku, albo upływu czasu zaklęcia.

Jeśli obiekt pożądaný przez Ksenomantę jest pilnie strzeżony, chroniony zamkiem, czy umocowany do podłoża (ściany), wtedy zaklęcie nie zadziała. Duszek nie potrafi otwierać zamków i jest zbyt bojaźliwy, by skraść cokolwiek w obecności świadka.

Duszek oddając zdobyty przedmiot Ksenomancie pozbawia go jednocześnie k12 monet (losowo - nie wybiera tylko srebrników, czy tylko miedziaków). Jeśli Ksenomanta nie ma wystarczającej ilości monet, duszek kradnie cokolwiek wartościowego, jednocześnie mag nie może rzucić tego zaklęcia prze rok i dzień.

Jeśli Ksenomanta oddali się ponad 2 kilometry od obiektu, który nakazał skraść duszkowi, w przypadku sukcesu, służebny duch zniknie z łupem w przestrzeni astralnej nie troszcząc się o adepta.

Duchowa włócznia

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/14
Zasięg: 50 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Fletch's Kaer

Duchowa włócznia pozwala Ksenomancie zaatakować cel małą częścią astralnej energii, podobną do *Duchowej strzałki* (MSB 29). W czasie rzucania zaklęcia Ksenomanta wykonuje gest, tak jakby rzucał włócznią w cel. Udan



test rzucania czarów sprawia że ofiara otrzymuje obrażenia równe testowi efektu. Pancerz duchowy chroni przed tymi obrażeniami.

Kontrola przytomności

Liczba wątków: 2 lub 4 **Trudność utkania:** 8/14

Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom+2 minut lub godzin (patrz opis)

Efekt: kontrola przytomności ofiary

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Mark Watkins

To zaklęcie umożliwia Ksenomancie kontrolowanie stanu przytomności wybranej ofiary niezależnie od obrażeń, jakie poniosła. W czasie tkania wątków i rzucania zaklęcia cel musi pozostać nieruchomy, gdyż w przeciwnym razie czar się nie powiedzie. Oznacza to, że cel powinien być nieprzytomny lub zgodzić się na rzucenie czaru. Zaklęcie pozwala na pełną kontrolę stopnia przytomności ofiary: od śpiączki do całkowitej świadomości. Przez okres działania czaru ofiara nie będzie w stanie poruszać się lub nawet mówić. Zmiany w stanie przytomności mogą być dokonane w każdym momencie trwania czaru, ale wymagane jest, by Ksenomanta dotknął celu. Jeżeli mag utka dwa wątki, czas trwania czaru mierzony będzie w minutach. Jeżeli utka 4, otrzyma 3 punkty wyczerpania, ale czas trwania liczony będzie w godzinach.

Odtworzenie kościanego kręgu

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 6/17

Zasięg: 5 metrów **Czas działania:** 3+poziom miesięcy

Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Keith Richmond

To zaklęcie tworzy *Kościany krąg* (PZ 175) i ma identyczne wymagania względem utkania wątków, komponentów i rzucania czaru, jak oryginalny czar. Ma również identyczny efekt. Odtworzenie wymaga, by Ksenomanta posiadał drugi *Kościany krąg* nie dalej niż 200 kilometrów od miejsca rzucania tego czaru. Rzucając to zaklęcie, ów drugi *Kościany krąg* ulega zniszczeniu. Zaletą tego zaklęcia jest to, że tkanie wątków nie zajmuje dodatkowego czasu. Umożliwia to niemal natychmiastowe stworzenie *Kościanego kręgu* w miejscu pobytu Ksenomanty.

Widmowa zbroja

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 8/19

Zasięg: osobisty **Czas działania:** poziom minut

Efekt: bonus do pancerza fizycznego

Trudność rzucenia: 2

Autor: Scott Rowsell

By rzucić to zaklęcie Ksenomanta musi posiadać fragment zbroi noszony przez Dawcę Imion w chwili jego śmierci. Ksenomanta używając posiadany fragment ekwipunku tka wątki i naśladuje wkładanie zbroi. Zaklęcie tworzy widmową, kompletną zbroję (hełm, płaszcz), która otacza postać Ksenomanty. Twarz i strój maga są widoczne pod

tą eteryczną zbroją. Przez czas działania zaklęcia, adept dodaje swój poziom *rzucania czarów* do pancerza fizycznego. Nie może jednocześnie mieć na sobie zwyczajnej zbroi, gdyż czar nie zadziała. By przebić *Widmową zbroję* wystarczy duży sukces. Jeśli Ksenomanta odniesie ranę, czar przyska.

Wykrycie ciąży

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 7/18

Zasięg: dotyk

Czas działania: 1 runda

Efekt: patrz opis

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Scott Rick

To zaklęcie jest znane, z nieznacznymi różnicami, zarówno Czarodziejom jak i Ksenomantom.

Wersja, którą zna Czarodziej, jest rytualnym czarem wymagającym godziny na utkanie każdego wątku. Czarodzieje zazwyczaj kładą przyszlą matkę na ziemi oraz delikatnie dotykają jej brzucha. Ksenomanci nie potrzebują tak wiele czasu, tkają wątki znacznie szybciej. To zaklęcie informuje, czy kobieta jest w ciąży, nic więcej. Będzie działać już po 24 godzinach od zapłodnienia. *Wykrycie ciąży* wymaga, by mag dotknął celu. Trudność określa obrona magiczna matki.

Wykrycie magii [duchów]

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 9/19

Zasięg: 60 metrów

Czas działania: 10+poziom minut

Efekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: 6 (patrz: *Zmysł astralny*, PZ 159)

Autor: Scott Rick

Zaklęcie to umożliwia Ksenomancie wykrywanie magii użytej przez określony typ duchów lub żywiołaków. Zaklęcie to występuje w różnych odmianach (*Wykrycie magii duchów żywiołu drewna* (ognia, ziemi, powietrza itd.), *duchów nazwanych*, *żywiołaków drewna* (ognia, ziemi, powietrza itd.). Zaklęcie działa w ten sam sposób, co zaklęcie *Zmysłu astralnego* (PZ 159).

KRĄG: 4

Pancerz magiczny [Ksenomanty]

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 11/18

Zasięg: dotyk

Czas działania: 20 rund

Efekt: +3 do pancerza duchowego

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Scott Rick

Jest to odmiana zaklęcia znanego Iluzjonistom. Dzięki utkaniu wątku do wzorca osoby podległej zaklęciu, Ksenomanta wzmacnia jej duchowy pancerz. Podczas tkania wątków Ksenomanta klepie cel zaklęcia po ciele jakby szukał ukrytej broni. Osoba objęta czarem nie może obniżyć swojej obrony magicznej. Efektem zaklęcia jest podniesienie pancerza duchowego +3.



Widzenie w ciemnościach

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 14/21
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom minut
Efekt: cel może widzieć w ciemności
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Simon Withers

Rzucając to zaklęcie, Ksenomanta pociera kłykciami oczu wybranej osoby. Czar zapewnia tej osobie zdolność widzenia w ciemnościach tak, jakby to był pochmurny dzień.

KRAĞ: 5

Oddzielenie ciała

Liczba wątków: 3 lub 5 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: 15 kilometrów **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Mark Watkins

Zaklęcie pozwala Ksenomancie oddzielić ze swego ciała lub ciała wybranej osoby kończynę albo organ wewnętrzny. Mag spleta astralne połączenie między kończyną i jej właścicielem, które jest trwałe do 15 kilometrów. Przepływ krwi i bodźców nerwowych w oddzielonym organie nie jest niczym zakłócony. Jeśli zostało usunięte oko, albo inny narząd zmysłu, jego właściciel nadal dostaje bodźce świata zewnętrznego z miejsca w którym organ się znajduje. Jeśli oddzielona jest kończyna, właściciel ma pełną kontrolę nad jej ruchami, skurczami mięśni i zmysłem dotyku. Zaklęcie to nie oddzieli głowy ofiary od korpusu.

Mag wyrysowuje niebieską kredą linię wokół kończyny, którą chce oddzielić zaklęciem. Tkając wątki, przesuwając palcami po linii, delikatnie ją rozsmarowując. Jeśli czar się powiedzie - kończyna zostaje oddzielona. By połączyć ją na powrót z ciałem właściciela, Ksenomanta musi ją w pierwszej kolejności przyszyć do korpusu igłą i nicią (zabiera to 5 rund). Magia łączy kości i tkankę, lecz rany i rany po ukłuciu znikają dopiero po upływie czasu zaklęcia. Kończyna musi być przyszyta w czasie trwania zaklęcia, inaczej obumrze.

Obrażenia zadane odłączonym kończynom liczy się jak obrażenia zadane bezpośrednio ich właścicielowi. Organ zmysłów może zaledwie wytrzymać 5 punktów obrażeń, nim zostanie trwale zniszczony. By zniszczyć kończynę trzeba zadać jej więcej obrażeń, niż wynosi 20% z progu życia właściciela.

Oddzielenie kończyny wymaga splecenia 3 wątków, organu 5; cel zaklęcia nie może obniżyć swej obrony magicznej.

Rozproszenie magii [Ducha]

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/21
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: 2
Autor: Scott Rick

Czar ten pozwala Ksenomancie rozproszyć zaklęcia rzucone przez określony rodzaj duchów lub żywiołaków.

Dla każdego rodzaju duchów (i żywiołaków) występuje osobna forma zaklęcia. W działaniu nie różni się niczym od zaklęcia czarodzieja, *Rozproszenie magii* (PZ 158).

Wyrwanie ducha

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/17
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 4 rundy
Efekt: *moc woli* +9
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Sade i Atilla Hatvágner

Zaklęcie to zostało stworzone przeciwko Krwawym elfom. Jedni uważają, że była to niepomysłna próba odwrócenia plugawego efektu Rytuału Cierni, inni sądzą, że Ksenomanci z rozmysłem wykreowali ten czar.

Zaklęciem tym Ksenomanta próbuje rozerwać wzorzec Krwawego elfa, by wyodrębnić ducha rośliny zespolonego z duchem elfa w Rytuale Cierni. Wskutek działania zaklęcia ciernie elfa zaczynają błyskawicznie rosnąć, intensyfikując ból i krwawienie. Od obrażeń chroni duchowy pancerz. Uzyskanie ogromnego sukcesu przez Ksenomantę przełamuje naturalną odporność na ból elfa i powoduje jego unieruchomienie (jak w zaklęciu *Ból*, PZ 176).

By wyzwolić się z czaru, Krwawy elf musi uzyskać sukces w teście Siły Woli o trudności 10.

Zaklęcie jest skuteczne również wobec obsydian, gdyż ich ciało przenika esencją ziemi, wywołana zespoleniem wzorca z duchem ziemi. Oczywiście efekt jest znacznie słabszy (*moc woli* +1) i nigdy nie powoduje unieruchomienia.

Zdjęcie skóry

Liczba wątków: 5 **Trudność utkania:** 12/18
Zasięg: osobisty **Czas działania:** różnie
Efekt: usuwa skórę
Trudność rzucenia: 2
Autor: Mark Watkins

To rytualne zaklęcie pozwala Ksenomancie dosłownie zdjąć swoją skórę. Zwykle czyni się to do celów poglądowych, w lekcjach anatomii, czy postępowania medycznego. Ewentualnie, by uniemożliwić swoją identyfikację (w sposób dość przykuwający uwagę).

Rzucając zaklęcie mag kładzie się w kręgu (może to być *Kościany krąg*) otoczonym świecami i płonącym kadzidłem, które wprowadza w go w trans i łagodzi efekt zaklęcia. Splatanie każdego wątku trwa 10 minut. W chwili rzucania zaklęcia ciało maga wpada w stan śpiączki, natomiast jego umysł pozostaje świadomy. Po upieczeniu ostatniego wątku jego skóra rozpęka wzdłuż klatki piersiowej i kręwdzi kończyn. Ksenomanta siada, strząsając skórę ze swego ciała, po czym składa ją ostrożnie.

Magia chroni Ksenomantę przed zakażeniem i utratą płynów organicznych. By utrzymać efekt, co pół godziny adept musi wydać 1 punkt karmy (albo ponieść 1 punkt Wyczerpania). Jeśli w jakiś sposób efekt zaklęcia zostanie rozproszony, Ksenomanta umiera w ciągu 10 minut. Choć teoretycznie nie jest możliwy sen bez skóry (brak powiek), to Ksenomanta może w tej formie pozostawać dowolnie długo.



By przywdziać swą skórę, mag przeprowadza identyczny rytuał w odwróconej kolejności. Oczywiście musi posiadać swoją skórę, inaczej nie będzie to możliwe. Jakiegolwiek obrażenia zadane skórze, spowodują wykrwawienie się adepta.

Każdy Dawca Imion (za wyjątkiem Ksenomantów), który ujrzy maga w tej formie, musi wykonać test Siły Woli o stopniu 14, inaczej zostanie na krótko unieruchomiony przez szok wywołany obrzydzeniem. Nie jest to efekt magiczny, tylko reakcja naturalna.

By zidentyfikować Ksenomantę w tej formie należy odnieść sukces w teście o trudności 16.

KRĄG: 6

Płomienie światła ksenomancji

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 15/21
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** patrz opis
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: 15
Autor: Atilla Hatvágner i Scott Rick

Zakłęcie to jest przeznaczone do rozświetlenia mroku splugawionej przez Horrory przestrzeni astralnej i generalnie ciemnych miejsc astralu. Rzucając to zakłęcie (wyłącznie w miejscach bezpiecznych przestrzeni astralnej) Ksenomanta dobywa z przestrzeni astralnej drobinę światła i osadza ją w świecie. Udana rzucenie czaru daje świecy czasową zdolność oczyszczenia przestrzeni astralnej w promieniu 10 metrów od świecy, do czasu, aż się ona całkowicie nie wypali. By zakłęcie działało, płomień świecy musi się palić. Ksenomanta może w dowolnej chwili świecę zgasić, schować, wyjąć ponownie i zapalać, a zakłęcie znów będzie wywierało swój efekt. Każdy może używać świecy, lecz by jej astralny efekt był skuteczny, osoba ta musi potrafić postrzegać astralnie.

Używana świeca neguje wszystkie kary do testów Percepcji w obszarach otwartych, skażonych i splugawionych przestrzeni astralnej (MKWT 67-68).

Ma ona jednak swoje wady. Horrory mogą wykonać test Percepcji przeciwko obronie magicznej postaci posługującej się świecą bez dodatkowej trudności +12 (MKWT 68).

KRĄG: 7

Dekapitacja

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 9/16
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom rund
Efekt: Ksenomanta pozbawia ofiarę głowy
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Scott Rick

Zakłęcie to pozwala Ksenomancie za zgodą ofiary oddzielić głowę od jej ciała. Rzucając ten czar Ksenomanta chwyci głowę ofiary i tkając wątki ciągnie ją delikatnie w górę. Po oddzieleniu od ciała, głowa może normalnie widzieć, słyszeć, mówić i kontrolować ciało. Jednakże wszystkie testy wykonywane przez tak kontrolowane ciało mają

trudność wyższą o 5 stopni.

Jeśli ciało znajdzie się poza polem widzenia głowy, natychmiast przerywa jakiegolwiek działanie. Głowa musi być przytwierdzona przed upływem czasu działania zakłęcia, inaczej ofiara ginie. Jeśli wcześniej głowa albo ciało ofiary zostaną zniszczone, pozostała część umiera po zakończeniu działania zakłęcia.

Rozpłatanie ducha

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 13/20
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Scott Rick

Zakłęcie podobne jest do 10-kręgowego czaru *Astralne cięcie* (MSB 37), oddziałuje jednak wyłącznie na duchy. Po udanym rzuceniu czaru, wykonujemy test efektu, który określa liczbę obrażeń odniesionych przez ducha.

Ujawnienie bytów astralnych

Liczba wątków: 5 **Trudność utkania:** 16/23
Zasięg: 40 m **Czas działania:** poziom rund
Efekt: byty astralne widzialne w świecie materialnym
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Atilla Hatvágner

Dzięki temu zakłęciu w świecie materialnym ujawniają się obrazy istot astralnych. Materialne odbicie astralnego bytu jest pozbawione szczegółów, przypomina raczej rozświetloną chmurę, zbliżoną do astralnej formy istoty. Zakłęcie nie nadaje się więc do badania przestrzeni astralnej.

Rzucając to zakłęcie Ksenomanta nie musi spoglądać astralnie. Zakłęcie dotknie każdej istoty astralnej będącej w zasięgu działania. Zakłęcie ujawni obraz każdego astralnego bytu w promieniu 40 metrów od maga, pod warunkiem uzyskania sukcesu w teście *rzucania czarów*. Zakłęcie oddziałuje nie tylko na duchy i Horrory, ale również na zakłęcia mające swe odbicia w przestrzeni astralnej. Byty nieastralne pod wpływem zakłęcia ukażą również swą astralną formę w świecie materialnym.

Zakłęcie to pozwala rzucać normalnie czary na istotę astralną bez odwoływania się do metod postrzegania astralnego. Co więcej, zakłęcie ujawnia odbicia astralne istot niewidzialnych w świecie materialnym (np. dzięki zakłębom *Nikogo tu nie ma* - PZ 168, czy *Niewidzialność*).

KRĄG: 8

Krąg połączenia

Liczba wątków: 7 **Trudność utkania:** 15/21
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom dni
Efekt: łączy dwa *Kościane kręgi*
Trudność rzucenia: 9
Autor: Keith Richmond

Zakłęcie musi być rzucane w stworzonym przez Ksenomantę *Kościanym kręgu*. Zakłęcie łączy ten krąg z innym,



stworzonym przez tego samego Ksenomantę *Kościanym kręgiem*, który znajduje się nie dalej niż 750 kilometrów.

Jeśli uda się rzucić zaklęcie, Ksenomanta i jego towarzysze (poziom talentu wyznacza maksymalną ich liczbę) będą mogli przemieszczać się w astralu między kręgami przez okres działania zaklęcia.

Uplecenie każdego wążku zajmuje 1 godzinę. Po spleceniu wążków, Ksenomanta rzuca czar próbując przejść między jednym a drugim kręgiem. Jeśli rzucanie czarów się nie powiedzie, oba kręgi ulegają zniszczeniu. Krytyczna porażka sprawia zaś, że Ksenomanta jest uwięziony w przestrzeni astralnej.

Jeśli podczas rzucania zaklęcia albo działania czaru któryś z kręgów ulega zniszczeniu, drugi pozostaje nietknięty, lecz nie można między nimi podróżować.

W



ZAKŁĘCIA MISTRZA ŻYWIÓŁÓW

KRAĞ: I

Biegający duch ognia

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/13

Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: 4 stopień obrażeń

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Autor: Zsombor Gáspár

Mistrz Żywiółów pstryka palcami i wskazuje ofiarę. Jeśli test *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, z jego ręki wyskoczy mały, 8 centymetrowy humanoid stworzony całkowicie z ognia i szybko pobiegnie (szybkość 90) w kierunku ofiary. Jeżeli osiągnie cel, ściśnie go i zapłonie, zadając 4 stopień obrażeń od ognia. Przed tymi obrażeniami chroni pancerz fizyczny. Dla MG: duszek może podpalić łatwopalne materiały znajdujące się na jego drodze.

Długowieczna świeca

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/7

Zasięg: dotyk **Czas działania:** patrz opis

Efekt: patrz opis

Trudność rzucenia: 2

Autor: Attila Hatvágner i Scott Rick

To zaklęcie zostało wynalezione przez Mistrza Żywiółów, który chciał studiować podczas długiej nocy, ale nie mógł marnować swoich mistycznych zasobów na rzucenie potężnych czarów lub stworzenie świetlnych kryształów. Aby rzucić to zaklęcie Mistrz Żywiółów musi palcami ugasić świecę (otrzymując standardowe od ognia). Podczas tkania wątków Mistrz Żywiółów trzyma palce wokół końca ugaszonego knota. Jeżeli uda mu się rzucić zaklęcie, świeca ponownie zapłonie, gdy Mistrz Żywiółów odsunie palce. Stworzony w ten sposób płomień będzie się palił bardzo powoli. Całkowite wypalenie zajmie mu pięć razy więcej czasu niż zwykle. Dodatkowo mag może tymczasowo zgasić płomień i następnie zapalić jednym słowem, wybieranym podczas rzucania zaklęcia. Zaklęcie może rzucać również na pochodnie, ze wszystkimi konsekwencjami (obrażenia, jasność, czas płonienia)

Grzmot

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/12

Zasięg: średnica 10 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: 3 stopień obrażeń

Trudność rzucenia: 5

Autor: Uzrivoy's Masters

Mistrz Żywiółów kroi ręką powietrze na plasterki, a następnie zatyka swe uszy rękoma. Gdy powietrze przepływa przez plasterki stworzone przez maga, powstaje bardzo głośny grzmot. Hałas ten powoduje obrażenia ze stopniem 3 (jeden test dla wszystkich) u wszystkich osób znajdujących się w promieniu 5 metrów włącznie z

Mistrzem Żywiółów (aczkolwiek zatkanie rękoma uszy zapewni mu 3 punkty pancerza). Żadna zwykła zbroja nie chroni przed tymi obrażeniami, ale ochraniacze na uszy mogą je zmniejszyć. Osoby które znajdują się pod wpływem grzmotu, wykonują test Żywotności o stopniu trudności równym 5. W przypadku niepowodzenia w tym teście będą cierpiały przez godzinę na łagodną głuchotę (-2 stopnie do testów percepcji opartych na słuchu i aby słyszeli to, co się do nich mówi, trzeba mówić głośno). Czar ten jest używany (z użyciem ochraniaczy na uszy) do sygnalizacji w dżungli Serwos. Gdy grzmot usłyszą nieinteligentne zwierzęta lub prymitywni tubylcy, można wykonać test o stopniu trudności równym ich obronie społecznej, aby sprawdzić, czy nie zostali przestraszeni.

Kopuła powietrza

Liczba wątków: 3 (lub 4) **Trudność utkania:** 5/12

Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom godzin (12 godzin)

Efekt: -1 stopień do testu obrażeń i ataku w walce na odległość

Trudność rzucenia: 3

Autor: Uzrivoy's Masters

Mistrz Żywiółów ochrania koniec swej stopy dłonią ukształtowaną jak kopuła. Następnie skrapia rękę niewielką ilością wody i obserwuje, jak spływa ona po dłoni. Kopuła stworzona jest z grubej warstwy powietrza, która formuje się w sferę o promieniu 10 metrów dookoła maga. Kopuła nieznacznie migota, ma grubość kciuka, Mistrz Żywiółów osadza ją w wybranym miejscu podczas rzucania zaklęcia i wydaje niewyraźny, brzęczący dźwięk. Będzie ona chronić cały obszar działania przed ulewным deszczem i śniegiem, nie ochroni jednak przed ciecżą, która spada z dużą mocą, np. z siłą wodospadu lub oleju wylanego z kotła na głowy.

Kopuła jest przewiewna, stawia niewielki opór fizycznym przedmiotom przez nią przechodzącym. Zmniejsza o 1 stopień test ataku na odległość, jak i obrażenia zadawane przez bronie strzeleckie oraz miotane. Ta właściwość działa w obie strony. Testy Percepcji wykonywane przez kopułę zmniejszamy również o 1 stopień przez wzgląd na emitowane dźwięki. Czas działania to poziom talentu *rzucanie czarów* Mistrza Żywiółów wyrażony w godzinach. Mistrz Żywiółów może utkać czwarty wątek, aby wydłużyć czas działania do 12 godzin. Kopuły mogą zachodzić na siebie nawzajem po to, by ochronić większy obszar, np. karawanę albo wielkie przyjęcia.

„Synku, gdy już cię nauczę tego zaklęcia, zostaniesz najlepszym przyjaciелем każdego wietrznika na czas burzy. One nienawidzą moknąć tak, jak kot mojej żony.” - Regnor, ludzki Mistrz Żywiółów.



Lina z wody

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/16
Zasięg: zmienny **Czas działania:** poziom +15 minut
Efekt: tworzy *moc woli*+4 metry liny z wody
Trudność rzucenia: 6
Autor: Uzrivoy's Masters

Mistrz Żywiółów wylewa cienki strumień wody/płynu z bukłaka, a następnie chwytą jego koniec. Zaklęcie tworzy *moc woli* + 4 metry liny z wody. Lina jest spleciona z wodnych warkoczów i ciągle wiruje. Linę z wody należy przez czas trwania zaklęcia traktować jak zwykłą, całkowicie ognioodporną linę.

Płomienny pocisk

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/11
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Peter Ellvåg

Do rzucenia tego zaklęcia Mistrz Żywiółów potrzebuje kawałek węgla (w sam raz będzie kawałek z wypalonego ogniska). Gdy mag tka wątek, mały migoczący płomień zaczyna się mu tlić w ręce, w której trzyma kawałek węgla. Płomień szybko spala trzymany kawałek węgla, rozrastając się do kuli ognia wielkości pięści, którą Mistrz Żywiółów ciska w ofiarę. Przed obrażeniami zadanymi tym czarem chroni pancerz fizyczny.

Tańczący płomień

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/9
Zasięg: osobisty **Czas działania:** poziom rund
Efekt: tworzy mały płomień
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Peter Ellvåg

Zaklęcie to tworzy mały płomień, który pojawia się na końcu jednego z palców maga. Płomień osiąga mniej więcej 10 cm długości, 1 cm szerokości przy podstawie i daje tyle samo światła co dwie świece. Jest on na tyle gorący, że można nim zapalać łatwopalne materiały, ale użyty w walce zada jedynie obrażenia o stopniu 1. Płomień będzie się palił, dopóki nie skończy się czas działania czaru albo nie ugasi go Mistrz Żywiółów.

KRAĞ: 2

Błędne ogniki

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/10
Zasięg: dotyk **Czas działania:** *moc woli* godzin
Efekt: przywołanie światła
Trudność rzucenia: 2 albo obrona magiczna ofiary
Autor: Uzrivoy's Masters

Mistrz Żywiółów szybko pociera ręką ofiarę. Po udanym rzuceniu tego zaklęcia, ofiara zostaje otoczona jasno świecącymi błędnymi ognikami (mglistą chmurą światła),

które dają taką jasność jak pochodnia. Zaklęcie to można rzucić na Dawców Imion oraz na przedmioty, ale powoduje ono tylko i wyłącznie efekt wizualny, nie ma żadnych innych skutków. Jeżeli ofiara zaklęcia wchodzi na obszar, na który rzucono czar powodujący ciemność (np. *Nieprzenikniony mrok* - PZ 175), należy porównać trudność jego rozproszenia z wynikiem testu *rzucania czarów* uzyskanym podczas rzucania *Błędnych ogników*. Jeżeli wynik testu *rzucania czarów* był wyższy, ciemność zostanie rozproszona. Mistrz Żywiółów może wybrać kolor *Błędnych ogników*, aczkolwiek im ciemniejszy kolor, tym mniej daje światła.

Błogosławieństwo cierni

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: powoduje powstanie cierni u roślin
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Péter Dévényi

Jest to zaklęcie obronne, używane przez Krwawe elfy do tworzenia kryjówek. Tworzy ono na zwykłych roślinach ciernie, dzięki czemu zwierzęta będą starały się ominąć to miejsce, jeśli tylko będą mogły. Zwierzęta zawładnięte przez kogoś lub w inny sposób kontrolowane, mogą próbować przedrzeć się przez tę barierę.

Mroźna beczułka

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/13
Zasięg: 15 metrów **Czas działania:** poziom dni
Efekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: 2 albo obrona magiczna ofiary
Autor: Uzrivoy's Masters

Mroźna beczułka jest popularnym zaklęciem, gdy na dworze jest gorąco i sucho. Po rzuceniu tego zaklęcia Mistrz Żywiółów może schłodzić do temperatury będącej nieco powyżej punktu zamarzania wody tyle pojemników, ile wynosi efekt zaklęcia. Czar niezwykle popularny w tawernach i na pewno uszczęśliwi klientelę. Zaklęcie jest skupione na środku pojemnika (beczułka, bukłak, itd.) tak, więc płyn odlany z pojemnika ociepla się w normalnym tempie, a płyn dolany do pojemnika będzie się powoli ochładzał, by po 2 godzinach schłodzić się do najniższej temperatury.

Wzrok [żywiółu]

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/8
Zasięg: osobisty **Czas działania:** poziom rund
Efekt: powoduje, że Mistrz Żywiółów może widzieć przez (żywiół)
Trudność rzucenia: 2
Autor: Keith Richmond

Dla każdego żywiółu istnieje inna wersja tego zaklęcia. Mistrzowie Żywiółów najrzadziej uczą się wersji dla żywiółu powietrza, a najczęściej dla żywiółu ziemi. Po rzuceniu tego zaklęcia Mistrz Żywiółów może bez problemów patrzeć przez dany żywiół na odległość równą *mocy woli* w metrach. Przeszkody innego typu blokują wizję. Podczas



rzucania tego zaklęcia Mistrz Żywiołów sięga ku górze i dotyka swoich oczu.

Zamrożenie

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/14
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** poziom rund
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Scott Rick

Podczas rzucania tego zaklęcia Mistrz Żywiołów raz po raz zanurza palce w płynie i potrząsa dłońmi, aby go z nich strącić. Jeżeli rzucenie zaklęcia powiedzie się, spowoduje ono zamrożenie niewielkiej ilości płynów w ciele ofiary powodując obrażenia ze stopniem efektu przez tyle rund, ile wynosi czas działania zaklęcia.

KRAĞ: 3

Lodowa burza

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: 75 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Michael Sawyer

Mistrz Żywiołów tworzy wirującą masę lodu (o średnicy 30 centymetrów) podobną do śnieżnej kuli i ciska nią w cel. Gdy dosięgnie ona ofiary, mag wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym najwyższej obronie magicznej wśród przeciwników, znajdujących się w odległości 10 metrów od miejsca uderzenia. Udany test spowoduje wybuch śnieżnej kuli, gradobicie i zamieć, powodujące obrażenia od zimna ze stopniem efektu u wszystkich w odległości 10 metrów od epicentrum. Przed obrażeniami chroni pancerz fizyczny.

Tratwa

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: 1 metr **Czas działania:** poziom+10 minut
Efekt: tworzy tratwę
Trudność rzucenia: 4
Autor: Scott Rick

Zaklęcie to pozwala magom i ich towarzyszom podróżować przez rzeki i podobne przeszkody bez tracenia czasu na ich okrążanie lub szukanie promów (nie wspominając o zapłacie za usługę). Aby rzucić to zaklęcie, Mistrz Żywiołów musi posiadać kawałek drewna wielkości swojego przedramienia, który wrzuca w trakcie rzucania czaru do wody. Jeśli uda mu się rzucić zaklęcie, kawałek drewna urośnie do rozmiarów 1x1 metr. Tratwa ta może poruszać się z prędkością równą *mocy woli* (Siły Woli) Mistrza Żywiołów na rundę. Zatonie, jeśli otrzyma 10 punktów obrażeń. Tratwa może unosić tylko pewien ciężar. Aby określić ten ciężar skorzystaj z tabeli cech i współczynników (PZ 52) i porównaj z wielkością Siły Woli maga. W tym celu potraktuj Siłę Woli jak Siłę Fizyczną. Oznacza to, że jeśli

mag posiada Siłę Woli równą 10 to tratwa będzie mogła unieść 35 kilogramów. Mag może zwiększyć swoją Siłę Woli, na czas trwania tego zaklęcia kosztem wyczerpania. Za każdy poświęcony punkt wyczerpania, Siła Woli bohatera zwiększa się dla potrzeb tego zaklęcia o 2.

Wędrujący wodny wąż

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 10/12
Zasięg: patrz opis **Czas działania:** 1 godzina
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Attila Hatvágner

Podczas tkania wątków tego zaklęcia Mistrz Żywiołów zanurza rękę po łokieć w wodzie lub w innej cieczy i powoli zaczyna ją mieszać. W momencie rzucania zaklęcia z powierzchni wody zaczyna się wylinać niewielki strumień przypominający węży. Porusza się w tę stronę, w którą życzy sobie Mistrz Żywiołów. Może to być góra, dół, dookoła, itd. Po dotarciu do miejsca docelowego wąż zatrzymuje się. Następnie węzem popłynie woda ze źródła do miejsca docelowego. Będzie ona płynąć, aż się nie wyczerpie źródło wody lub skończy się czas działania zaklęcia. Maksymalny zasięg na jaki wąż może się przemieścić, jest równy wynikowi testu *rzucania czarów* +20 metrów. Maksymalna ilość wody, którą można przetransportować w ciągu rundy, jest równa wynikowi testu efektu w litrach. Mag może, jeśli tego chce, przetransportować mniejszą jej ilość. Ciśnienie wody jest niewielkie. Jeśli transportowana ilość wody jest duża, wąż robi się grubszy. Po poświęceniu 1 punktu stałych obrażeń, można wydłużyć czas trwania zaklęcia do jednego miesiąca. Jeżeli ktoś spróbuje zablokować drogę wodzie, będzie ona opływała blokadę. Jeśli blokada ma większą średnicę niż woda czar przestanie działać, a wąż rozpadnie się. Zaklęcie to jest najczęściej używane do pompowania wody z głębokich studni lub zatopionych obszarów. Obrona magiczna takich miejsc czy też innych niemagicznych materiałów wynosi zwykle 2. W ten sposób można transportować inne płynne substancje, nawet takie jak kwas czy lava. Jednak Mistrzowie Żywiołów, którzy próbują to uczynić, winni być dobrze przygotowani, jako że muszą zagłębić gołą dłoń w płynie.

Zapalniczka

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/8
Zasięg: 5 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: zapala łatwopalne przedmioty
Trudność rzucenia: 4
Autor: Uzrivoy's Masters

Mistrz Żywiołów pstryka głośno palcami i koncentruje się na zapoczątkowanym efekcie tarcia. Dzięki temu zaklęciu mag może zapalić tyle łatwopalnych przedmiotów (np. pochodni i świec), ile wynosi jego *moc woli*. Potem będą już one normalnie płonęły. Łatwopalne przedmioty, które w danej chwili trudniej podpalić, np. wilgotne drewno, wymagają skierowania na siebie całej energii zaklęcia. W takich przypadkach trudność testu *mocy woli* ustalana jest przez MG. Zaklęcia tego nie można użyć na przedmiotach



ożywionych lub na czymś, czego nie da się łatwo zapalić. Jeżeli Mistrz Żywiołów chce zapalić przedmiot (np. pochodnię) trzymany przez inną osobę, to musi ona chcieć, aby trzymany przez nią przedmiot się zapalił (obniżając swoją obronę magiczną), jeśli tego nie robi, czar zawiedzie.

„Chodził po pokoju, strzelał palcami i zapalał każdą świecę... Jako, że były one wszędzie w pokoju, ciemny pokój nagle stał się całkiem jasny, rozświetlony przez ciepłe światło świec - to było takie romantyczne.” - Terina Elbeth, adept Łucznik, opowiadająca o swej randce z elfim Mistrzem Żywiołów Lorothe'm.
„Nie wiń mnie o to, że spartaczyłeś czar ofiary, ja NAPRAWDĘ chciałem żeby pochodnia się zaświeciła.” - Krag, ork Wojownik, w odpowiedzi na objaśnienia Vrenna Mistrza Żywiołów, dlaczego nie mógł zapalić pochodni, gdy zepsuło się krzesiwo.

Zastępczy pojemnik na esencje żywiołów

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom+1 dzień
Efekt: pojemnik, na który został rzucony ten czar, może przechowywać esencję żywiołów
Trudność rzucenia: 2
Autor: Attila Hatvágner

Dzięki temu zaklęciu Mistrz Żywiołów może umagicznic zwykły pojemnik (np. sakiewkę, pudełko, itp.), by był zdalny do przechowywania esencji żywiołów, jak pudełko z orichalku. Proces tkania wątków jest długi, trwa 1 godzinę/wątek, a Mistrz Żywiołów nie może robić nic innego w tym czasie. Maksymalna liczba ziaren esencji żywiołów, które pojemnik będzie mógł przechować, jest równa poziomowi rzucania czarów Mistrza Żywiołów. W momencie otwarcia pojemnika, czar przestaje działać i trzeba go rzucić ponownie nawet, jeżeli czar został nazwany. Mistrz Żywiołów nie może włożyć do jednego takiego pojemnika dwóch przeciwstawnych esencji żywiołów.

KRĄG: 4

A mury runą

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/8
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Scott Rick

Zaklęcie to sprawia, że mury rozpadają się wskutek rozkruszania znajdującej się w nich ziemi. Podczas rzucania tego zaklęcia Mistrz Żywiołów musi rozkruszyć w dłoni bryłkę ziemi lub gliny. Trudność rzucenia zaklęcia wynosi zazwyczaj 7, może być jednak wyższa w przypadku murów wzmocnionych magicznie. Po udanym rzuceniu zaklęcia zadziała ono na część muru o rozmiarze 3x3 metry, powodując uszkodzenia o stopniu efektu (zob. tabele Barrier - PZ 209). Obrażenia zadane tym zaklęciem są zmniejszane przez pancerz fizyczny muru. Można je rzucić tylko na mury, nie oddziałuje na istoty żywe.

Burza cierni

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 15/25
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +10
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Peter Dévényi

Zaklęcie to jest potężnym czarem bojowym, używanym raczej po to, by przerazić przeciwników, niż by ich zabić. Stopniem trudności rzucenia tego zaklęcia jest najwyższa obrona magiczna wśród ofiar. Po rzuceniu czaru na ofiary spada deszcz cierni. Mistrz Żywiołów wykonuje test efektu, którego wynik określa całkowitą liczbę zadanych obrażeń. Mag może rozdzielić te obrażenia pomiędzy ofiary. Przykładowo, jeśli trzy ofiary zaklęcia otrzymają w sumie 34 punkty obrażeń, Mistrz Żywiołów może podzielić te obrażenia równo albo skoncentrować więcej na jednym z nich. Mistrz Żywiołów nie może zadać więcej obrażeń jednemu przeciwnikowi niż wynosi jego stopień rzucania czarów pomnożony przez 3.

Temperatura pokojowa

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/16
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom tygodni
Efekt: utrzymuje aktualną temperaturę (patrz opis)
Trudność rzucenia: 2
Autor: Uzrivoy's Masters

Mistrz Żywiołów staje w centrum pokoju, na który chce rzucić to zaklęcie. Zaklęcie to, przez cały czas działania, utrzymuje aktualną temperaturę w tym pokoju. W ciepłe miesiące zaklęcie to zwykle rzucane jest w czasie chłodnych nocy, a w zimne podczas najcieplejszych chwil dnia. Czar może utrzymać temperaturę pokojową tylko wtedy, gdy nie jest ona większa (mniejsza) od aktualnej temperatury panującej na zewnątrz o Siła Woli +5 stopni Celsjusza. Jeśli różnica ta będzie większa lub mniejsza, to temperatura pomieszczenia będzie się powoli zwiększać lub zmniejszać.

Efekt tego zaklęcia nie przenika przez ściany, więc jeśli mag chce rzucić je na kilka pokoi, musi to robić oddzielnie dla każdego z nich. Zaklęcie zwykle rzucane jest tylko w dużych izbach mieszkalnych oraz gorących kuchniach. Czasem można spotkać prywatne pokoje, na które rzucono ten czar w droższych gospodach, oczywiście koszt takiego noclegu jest odpowiednio wyższy.

Triada wody

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 8/17
Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Michael Sawyer

Z dłoni Mistrza Żywiołów wystrzelują 3 wodne pociski. Mogą one uderzyć w trzy różne ofiary będące w polu rażenia o kącie 60 stopni, muszą one też się znajdować w polu widzenia maga. Jedna ofiara może zostać rażona tylko jednym pociskiem. Trudność rzucenia zaklęcia równa



jest najwyższej obronie magicznej wśród przeciwników. Przed obrażeniami chroni pancerz fizyczny.

KRAĞ: 5

Wielki zabójca

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: 15 metrów **Czas działania:** 3+poziom rund
Efekt: przyzywa dycha żywiołu
Trudność rzucenia: 6
Autor: Scott Rick

Wielki zabójca jest potężniejszą wersją zaklęcia Mistrza Żywiołów 2 kręgu o nazwie *Mały zabójca*. Aby rzucić to zaklęcie, Mistrz Żywiołów musi mieć pełną garść ziemi. Mag spluwa w ziemię i formuje z niej kulę błota. Po udanym rzuceniu zaklęcia pojawi się pomniejszy żywiołak ziemi. Przybierze on kształt wielkiego owada, pająka, węża lub inną, dowolnie wybraną przez Mistrza Żywiołów. Niezależnie od tego, jaką postać przybierze duch, jego stopnie ataku i obrażeń będą wynosić 12, a próg życia 15. Nie może on utracić przytomności i równowagi. Jego obrona fizyczna wynosi 12, a obrona społeczna i obrona magiczna równe są obronom Mistrza Żywiołów +2. Po przywołaniu żywiołak będzie atakował wskazaną mu przez Mistrza Żywiołów ofiarę, dopóki będzie mógł. Jego ataki są zatrute, trucizna ma 12 stopień obrażeń, obronę magiczną równą 12, a objawy występują natychmiast. Trucizna pozostaje w systemie krwionośnym ofiary przez 10 rund. Stopień obrażeń trucizny zmniejsza się o 2 co rundę, aż do momentu, gdy osiągnie 2 stopień obrażeń. Stopień ten utrzymuje się do chwili, kiedy trucizna będzie w zbyt małej ilości, by zaszkodzić ofierze.

Zlokalizowanie wody

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/15
Zasięg: 1,5 kilometra **Czas działania:** 10 minut
Efekt: lokalizuje najbliższe źródło wody
Trudność rzucenia: patrz opis
Autor: Sade i Attila Hatvágner

Za pomocą tego zaklęcia Mistrz Żywiołów może określić kierunek, w jakim znajduje się najbliższe źródło wody, pod warunkiem, że nie jest ono w odległości większej niż 1,5 kilometra. Zaklęcie to wykrywa tylko źródła czystej wody takie jak strumienie, stawy, beczki z wodą, itd. Nie wykryje ono wody zmieszanej z innymi substancjami, np. wody w istotach żywych czy też płynów takich jak wino. Bazowa trudność rzucenia tego zaklęcia wynosi 8. Należy dodać 1 do bazowej trudności rzucenia za każde 100 metrów, jakie dzieli maga od źródła wody. Jeśli źródło to jest ukryte lub chronione jakimś rodzajem magii, to bazowa trudność rzucenia będzie równa trudności wykrycia źródła. Mistrz Żywiołów może wykluczyć z poszukiwań znane mu źródła. Istnieją cztery inne wersje tego zaklęcia, które wykrywają ogień, ziemię, powietrze i drewno, lecz są one dużo rzadziej spotykane z powodu ich nieco mniejszej przydatności.

Broń z [żywiołu]

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 2 rundy
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: 4
Autor: Peter Ellvåg

Zaklęcie to pozwala Mistrzowi Żywiołów ukształtować broń z jednego z pięciu żywiołów, a następnie użyć jej w walce przeciwko swym wrogom. Aby rzucić to zaklęcie musi on dotykać wybranego żywiołu. Aby stworzyć broń drewnianą musi dotykać kawałka drewna (a nie żywej rośliny). Mistrz Żywiołów musi dotykać płomieni lub żarzących się węgli, aby stworzyć broń z ognia (to powoduje obrażenia zależne od wielkości ognia, por. PZ 207). Jeśli test rzucania czarów zakończy się sukcesem, żywioł zostanie uformowany w broń o długości od 1-1,5 metra (rodzaj broni określa Mistrz Żywiołów w chwili rzucania zaklęcia) i adept będzie mógł użyć jej w czasie walki. Broń ta zadaje obrażenia ze stopniem Siły fizycznej + 10. Tylko Mistrz Żywiołów może używać broni z żywiołu, ale może on używać także broni stworzonej przez innego Mistrza Żywiołów. Broń rozpadnie się, gdy zakończy się czas trwania zaklęcia. Broń z powietrza zniknie, broń z ziemi rozsypie się, broń z ognia wypali się, broń z wody zamieni się w małą kałużę, a z drewna obróci się w drzazgi. Istnieje pięć różnych wersji tego zaklęcia, osobne dla każdego żywiołu i każdego z nich trzeba się uczyć oddzielnie. Przed obrażeniami zadanymi *Bronią z żywiołu* chroni pancerz fizyczny.

Ciernie bólu

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli*+5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Peter Dévényi

Zaklęcie to można rzucić jedynie na zranioną istotę. Jeżeli test rzucania czarów był udany, ofiara otrzymuje obrażenia ze stopniem *moc woli* + 5 na każdą ranę którą posiada, ale czar ten obejmuje maksymalnie tyle ran, ile wynosi poziom rzucania czarów Mistrza Żywiołów. Przed tymi obrażeniami chroni pancerz duchowy.

Odporność na żywioły

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/10
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 6+poziom minut
Efekt: + 3 do pancerza przeciw obrażeniom od żywiołów
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Keith Richmond

Najpierw Mistrz Żywiołów przyzywa wszystkie żywioły na pięć palców swojej dłoni. Następnie dotyka cel zaklęcia, i wszystkie żywioły łączą się z nim, w wyniku czego pojawia się krótki metaliczny błysk przypominający orichalk. Cel czaru uzyskuje premię +3 do pancerza przeciw



obrażeniom od żywiołów, włącznie z atakami opartymi na zimnie, czy atakami drewnianymi albo kamiennymi brońmi.

Stapianie

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 12/20
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** poziom rund
Efekt: stapia ciało stałe
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Scott Rick

Zaklęcie zostało opracowane z myślą, by Mistrz Żywiołów mógł czasowo stapiać materię nieożywioną, taką jak kawałek metalu, lód lub kamienie, które stoją na jego drodze. Rzucając czar Mistrz Żywiołów spogląda ze złością na obiekt. Trudność rzucenia czaru jest równa podwojonej obronie magicznej celu, zwykle wynosi ona 2, ale w przypadku magicznych przedmiotów może być wyższa. Jeżeli zaklęcie zostało rzucone na używany przez kogoś przedmiot, bazowa trudność rzucenia czaru jest powiększona o obronę magiczną tej osoby. Jeżeli test *rzucania czarów* zakończy się sukcesem, zaklęcie stopi dany przedmiot na liczbę rund równą poziomowi *rzucania czarów* Mistrza Żywiołów. Po upływie tego czasu przedmioty te zwykle powracają do pierwotnego kształtu. Wyjątkiem są przedmioty, które w temperaturze pokojowej są cieciami - lód, rtęć, itd. One nie wracają do stanu skupienia sprzed użycia stapiania, ale mogą na powrót stać się ciałem stałym pod wpływem odpowiednich czynników.

KRAĞ: 6

Słup ognia

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/21
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli*+8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Peter Ellvåg

Zaklęcie to tworzy słup ognia, który wybucha pod stopami ofiary i obejmuje ją płomieniami. Podczas tkania wątków tego zaklęcia Mistrz Żywiołów wypowiada poniższe słowa, przy czym jego głos, w miarę zbliżania się do momentu rzucenia czaru, staje się coraz donośniejszy. Tkając pierwszy wątek: „Płomienie gniewu płonące w królestwie ognia, przyjdźcie do mnie i znajdźcie się w moich dłoniach”, tkając drugi wątek: „Usłyszcie moje wołania i bądźcie bronią, która zniszczy moich wrogów”, rzucając czar: „Słup ognia!”. Ostatnie słowa mag niemal wykrzykuje. Podczas tkania wątków w jego dłoniach zbiera się niewielka ilość płomieni, która rozrasta w miarę tkania kolejnych wątków. Gdy Mistrz Żywiołów recytuje ostatnią część zaklęcia, zamyka dłonie i szybkim ruchem unosi je nad głowę tak, jakby rzucał coś w górę. W przypadku, gdy Mistrzowi Żywiołów nie uda się wyrecytować powyższych słów (np. gdy ktoś rzuci na niego zaklęcie *Cisza*) lub wykonać gestów rzucenie czaru kończy się automatycznie niepowodzeniem. Przed obrażeniami zadanymi tym czarem chroni pancerz duchowy.

Źródło powietrza

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 12/20
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: dostarcza powietrza do oddychania dla *moc woli*+5 osób
Trudność rzucenia: 8
Autor: Uzrivoy's Masters

Pierwotnie zaklęcie to zostało wynalezione przez górników, ale podczas przygotowań do Pogromu ulepszono je, aby nadawało się do użytku w biedniejszych kaerach. Mistrz Żywiołów robi pętlę z liny o średnicy 1 metra i trzyma ją otwartą w swych dłoniach. Rzucając czar otwiera niewielkie wrota do płaszczyzny powietrza. Z jednej strony pętli wylatuje świeże powietrze, a z drugiej jest zasysane nieświeże, dzięki czemu pętla pozostaje otwarta. Czar ten może dostarczyć powietrza do oddychania dla maksymalnie *moc woli* + 5 osób. Mistrz Żywiołów może poświęcić 1 punkt magii krwi aby wydłużyć czas działania czaru do roku i dnia, albo 5 punktów trwałych obrażeń, aby uczynić efekt stałym. Gdy Mistrz Żywiołów chce rzucić wersję ze stałym efektem, by zwiększyć wydajność zaklęcia, zwykle używa obręczy z twardego metalu z wplecioną esencją powietrza. Małe kaery potrzebowały dwóch takich obręczy, aby dostarczyć dość powietrza potrzebnego mieszkańcom do przetrwania Pogromu.

KRAĞ: 7

Biała, gorąca droga

Liczba wątków: 6 **Trudność utkania:** 14/25
Zasięg: 750 kilometrów **Czas działania:** patrz opis
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: 15
Autor: Attila Hatvágner

Zaklęcie to jest unikatową, nieco bolesną i niebezpieczną metodą podróżowania. Używa ono naturalnego źródła ognia do otwarcia bramy do płaszczyzny ognia, a Mistrz Żywiołów jest w stanie połączyć dwie takie bramy, by szybko przejść z jednej do drugiej. Rzucenie tego zaklęcia wymaga przygotowania i pochłania dużo czasu. Mistrz Żywiołów tką wątki podczas zbierania szczap drewna (utkanie każdego wątku zajmuje co najmniej 10 minut) i po wykonaniu udanego testu *rzucania czarów* zapala ogień. Po ukończeniu tych przygotowań, ogniska można użyć jako wejścia albo wyjścia z płaszczyzny ognia dopóki płonie. Jeżeli Mistrz Żywiołów chce użyć ogniska długo po tym, jak je rozpałił, ktoś musi dokładać drewna do ognia. Jeżeli nikt nie może dokładać do ognia, Mistrz Żywiołów może przedłużyć czas płonienia ogniska, używając w procesie tkania wątków esencji żywiołu ognia - jedno ziarno esencji wydłuża czas płonienia o jeden tydzień. Jeżeli zostaną stworzone dwa takie ogniska, Mistrz Żywiołów będzie mógł podróżować między nimi i poprowadzić ze sobą tyle osób ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. Podróż taka trwa krótką chwilę, ale jest nieprzyjemnym doświadczeniem. Podróżujący czują się jakby byli przepychani przez oślepiającą ich, gorącą, ciasną rurę. Żar jest tak intensywny, że każdy podróżujący otrzymuje obrażenia



od ognia ze stopniem 10. Przed otrzymaniem tych obrażeń nie chroni żaden pancerz ani zaklęcie, jako że pochodzą one z płaszczyzny ognia. Mistrz Żywiołów otrzymuje mniej obrażeń, jego krąg jest odejmowany od stopnia otrzymanych obrażeń. Jeżeli zaklęcie zostanie rozproszone podczas podróży między bramami, wtedy postacie zagubią się na płaszczyźnie ognia (i najprawdopodobniej umrą). Należy wspomnieć o tym, że duchy żywiołu ognia i żywiołaki ognia występują znacznie częściej w okolicach bram *Białej, gorącej drogi* niż w zwykłym obszarze, dlatego stopień trudności testu przywołania w pobliżu bram należy zmniejszyć o 2.

KRĄG: 9

Burza gradowa

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 15/18
Zasięg: patrz opis **Czas działania:** poziom rund
Efekt: *moc woli*+10, patrz opis
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Exolasher

To zaklęcie można rzucić tylko przy zachmurzonym niebie. Mistrz Żywiołów podczas rzucania czaru ciska garść kamyków, kulek, czy innych, podobnych przedmiotów w górę. Chmury ciemnieją, zrywa się wiatr, niebo rozdzierają błyskawice. Niebiosa otwierają się, bombardując obszar działania czaru kulkami gradu wielkości dojrzałych grejpfrutów na okres działania czaru. Wynik testu *rzucania czarów* należy porównać z obroną magiczną każdego potencjalnego celu w promieniu 100 metrów od rzucającego, wyłączając samego rzucającego. Sukces oznacza, że cel został trafiony gradem.

Pancerz fizyczny chroni przed obrażeniami. Każdy cel powalony przez grad otrzymuje w danej rundzie podwójne obrażenia.

Migotliwa chmara

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 15/22
Zasięg: 750 metrów **Czas działania:** 1 minuta
Efekt: *moc woli*+15
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Michael Weber

Aby rzucić ten czar, Mistrz Żywiołów musi posiadać jakąś rzecz, z którą ofiara miała bezpośredni kontakt w przeciągu ostatniego tygodnia. Ponadto ofiara musi posiadać lub przebywać w pobliżu źródła otwartego ognia wielkości nie mniejszej niż pochodnia. Mistrz Żywiołów, medytując nad przedmiotem, przeprowadza pomniejszy rytuał, podczas którego wykonywane są testy *tkania wątków*. Utkanie każdego z wątków zajmuje godzinę.

Gdy czar jest gotowy, Mistrz Żywiołów wykonuje test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej celu. Jeśli test się powiedzie, wokół ofiary na czas trwania czaru gromadzi się chmara dużych, żółtych i pomarańczowych motyli. Ilość motyli określa wynik testu efektu x 25. Zadają one obrażenia (wyjaśnienie poniżej) określone wynikiem testu efektu + 15.

„Siadł, przykrywając się brudnym kocem i wpatrywał się w płomienie obozowego ogniska. W zamyśleniu nie zwrócił uwagi na fruujące wokół ognia owady, aż było ich około tuzina. Z początku był zaskoczony, ale gdy kolejne, piękne motyle zaczęły wirować wokół niego, oczarowany zaśmiał się głośno. Chmara powiększała się szybko, aż nie widział już nic oprócz żółtych owadów fruujących dookoła. Rozbłyśnięty na jego ubraniu i głowie, a on uśmiechnął się. Powietrze przepełnił pyłek z ich skrzydeł, który drażnił jego nozdrza.

Przypadkowa drobina pyłku zajęła się ogniem od ogniska i rozpoczęła reakcję łańcuchową. Płomienie zaczęły skakać od pyłku do pyłku, od motyla do motyla. Śmiech ustał. Wybuch rozniósł się echem na mile.”

Trąba wodna

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 18/25
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 6+poziom minut
Efekt: *moc woli*+11
Trudność rzucenia: 4 lub obrona magiczna ofiary
Autor: Cecil Starlin

Podczas tkania wątków, Mistrz Żywiołów wykonuje palcami wirowe ruchy. Jeśli powiedzie się test *rzucania czarów* przeciw trudności 4, z rąk maga wylatuje trąba wodna. Podczas każdej kolejnej rundy Mistrz Żywiołów może kierować trąbą, która atakuje wszystkie istoty w promieniu 5 metrów. Testem ataku jest tu test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej celu. Wykonywany jest tylko jeden test *rzucania czarów*, który jest porównywany z obroną magiczną każdego celu z osobna. Zadane obrażenia określa test efektu. To zaklęcie wymaga od rzucającego koncentracji, w przeciwnym razie ulegnie rozproszeniu.

Wodne zaślubiny

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 15/22
Zasięg: osobisty **Czas działania:** poziom minut
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: 2
Autor: Keith Richmond

To zaklęcie pozwala Mistrzowi Żywiołów w pełni połączyć się z żywiołem wody, ukazując jego miłość do żywiołu. Podczas działania tego czaru, Mistrz Żywiołów przyciąga do siebie wszystkie źródła wody. Deszcz będzie zmieniać tor, by w niego uderzyć, fale będą unosić się wyżej, woda wylana wokół niego i czary opierające się na magii wody rzucone w pobliżu, uderzą w Mistrza Żywiołów zamiast swojego celu.

W żaden sposób nie szkodzi to rzucającemu. Podczas działania czaru jest on całkowicie odporny na wszelkie ataki i czary oparte na wodzie, ponadto może swobodnie oddychać pod wodą, a jego ruchy, wzrok i słuch nie są w wodzie ograniczone. Zanurzenie w wodzie osoby poddanej temu zaklęciu jest dla niej bardzo odświeżające i ożywiające.



KRĄG: 10

Do piekła i z powrotem

Liczba wątków: 10 **Trudność utkania:** 15/18
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli*+30
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary +10
Autor: Exolasher

Podczas rzucania tego czaru Mistrz Żywiołów wykonuje gest otwierania drzwi. W miejscu, w którym stoi ofiara zostaje otwarta brama na płaszczyznę ognia. Ofiara otrzymuje obrażenia od otaczających ją płomieni, określone testem efektu. Pod koniec rundy brama zamyka się, wyrzucając ofiarę z powrotem na ziemię.

Struga lawy

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 14/24
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 2 rundy
Efekt: *moc woli*+15
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Autor: Peter Ellvåg

To zaklęcie sprawia, że 2 metry od rzucającego z ziemi wytryskuje w powietrze struga lawy. Lawa przemieszcza się wysokim łukiem i wylewa na ofiarę, czyniąc olbrzymie zniszczenia w promieniu 10 metrów od celu.

Mistrz Żywiołów wykonuje test *rzucania czarów*, który jest porównywany z obroną magiczną każdej istoty w obrębie miejsca działania czaru. Sukces oznacza, że ofiara została trafiona. Rzucając ten czar należy uważać, by nie objąć jego działaniem przyjaciół. Każdy cel, który nie znalazł się pod wpływem czaru, unika strugi lawy, przesuając się poza obręb efektu. Lawa zadaje obrażenia w obrębie efektu przez cały czas działania czaru. Koniec działania czaru oznacza, że lawa ostygła, a objęty nią obszar, teraz zredukowany do zwęglonej połaci ziemi, jest znów bezpieczny i można się po nim poruszać.

Podczas rzucania tego czaru, Mistrz Żywiołów musi uderzyć jedną dłonią w ziemię i głośno wykrzyknąć nazwę czaru. Pancerz fizyczny chroni przed obrażeniami, ale, podobnie jak każdy inny, podatny na gorąco i ogień element ekwipunku, może ulec zniszczeniu.

Wyjście z obszaru działania czaru nie likwiduje obrażeń w kolejnych rundach (lawy przyczepia się do ciała).

K

KRĄG: 11

Piekło żywiołów

Liczba wątków: 6 **Trudność utkania:** 22/25
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** poziom rund
Efekt: *moc woli*+5
Trudność rzucenia: 10
Autor: Scott Rick

Czar *Piekło żywiołów* został stworzony przez therańską Mistrzynię Żywiołów, Ulę Marrin. Zrozumienie żywiołów w stopniu wystarczającym do stworzenia tego potężnego zaklęcia zajęło jej niemal całe życie, ale efekt tych samotnych poszukiwań jest niezwykły.

Piekło żywiołów nie może być rzucone w zamkniętym pomieszczeniu, co czyni je bezużytecznym w kaerach i innych miejscach, w których wyraźnie dominuje jeden z duchów żywiołów. Podczas rzucania tego czaru Mistrz Żywiołów musi mieć styczność z dwoma różnymi żywiołami, nie licząc powietrza. Podczas rundy potrzebnej do rzucenia zaklęcia pięć podstawowych żywiołów - ziemia, powietrze, ogień, woda i drewno - zaczynają wirować w koło, zazwyczaj formując wir pyłu, lodu i płonących kawałków drewna, które w pierwszej rundzie po pojawieniu się wiru, oprócz standardowych obrażeń określanych co rundę testem efektu, zadają jedną ranę. Jeśli pancerz duchowy powstrzyma wszystkie obrażenia w pierwszej rundzie, ale nie zrobi tego w drugiej, cel czaru otrzymuje ranę w drugiej rundzie. Ta automatyczna rana ma miejsce tylko jeśli ofiara otrzyma obrażenia od czaru. Pancerz duchowy chroni przed obrażeniami, pancerz fizyczny nie.

Czar działa na obszar jednego metra kwadratowego w dowolnym miejscu nie oddalonym od rzucającego o więcej niż 100 metrów.

KRĄG: 15

Zwołanie dzikich łowów

Liczba wątków: 5-22 **Trudność utkania:** 29/35
Zasięg: patrz opis **Czas działania:** patrz opis
Efekt: wezwanie duchów dzikich łowów
Trudność rzucenia: 21
Autor: Scott Rick

Zwołanie dzikich łowów to nadzwyczaj rzadkie i potężne zaklęcie, pozwalające Mistrzowi Żywiołów przyzwać grupę żywiołaków ognia, których zadaniem jest dopadnięcie i możliwe wyeliminowanie ofiary. W swej najpotężniejszej postaci czar ten przyzywa dziesięć duchów żywiołów o sile 1, pięć o sile 3, dwa o sile 5, dwa o sile 8 i jednego o sile 10. Współczynniki żywiołaka o sile 1, podobnie jak zasady dotyczące tworzenia tych potężniejszych, można znaleźć na stronie 85 MKWT. Duchy dzikich łowów nie mają mocy: pomoc przyzywającemu (MKWT 81), za to obdarzone są mocą odnajdywania. Dodatkowo, łowczy (patrz niżej) mają dostęp do wszystkich czarów Mistrza Żywiołów dotyczących żywiołu ognia, od 1 do 10 kręgu (patrz niżej).

Przed rozpoczęciem zwoływania dzikich łowów, Mistrz



Żywiołów musi zdecydować ile duchów chce przyzwać. Najmniejsza liczba to dwa żywiołaki o sile 1, co wymaga utkania trzech wątków. Za każde następne dwa, do maksimum dziesięciu o sile 1, musi zostać utkany dodatkowy wątek. Wszystkie żywiołaki o sile 1 pojawiają się z przeraźliwym wyciem pod postacią ognistych ogarów. Każdy z duchów o sile 3, 5 i 8 wymaga utkania dodatkowego wątku. Żywiołaki o sile 3, których przyzwać można maksimum pięć, pojawiają się jako ogniste rumaki. Duchy o sile 5 i 8, maksimum po dwa z każdego poziomu siły, przybierają postać łowczych. Każdy z nich może rzucać czary Mistrza Żywiołów z kręgu nie większego niż jego siła.

Ostatnim członkiem dzikich łowów jest główny łowczy, którego przyzwanie możliwe jest tylko po przywołaniu wszystkich pozostałych członków łowów i wymaga utkania dwóch kolejnych wątków. Główny łowczy nosi ze sobą róg o unikalnych właściwościach i ma dostęp do następujących talentów: *szarża*, *powstrzymanie żywiołaka* (tylko żywiołaki ognia), *języki żywiołów* (tylko żywiołaki ognia), *analiza śladów*, *przerażanie*, *drugi atak*, *druga broń*,

wypatrzenie wady pancerza, *przeszywające spojrzenie*, *utrzymanie się w siodle*, *kontrola temperatury* (tylko zwiększanie), *tropienie* i *obrona obrotowa*. Główny łowczy pojawia się wraz z olbrzymią, płonąca i ziejąca ogniem klaczą. Utkanie każdego wątku zajmuje godzinę, a ilość przyzywanych duchów musi być ustalona na początku rzucania zaklęcia.

Łowy zwołuje się, aby znaleźć coś, czego szuka rzucający czar. Można ich użyć do zaatakowania wroga. Legendy głoszą, że dzikie łowy pojawiały się nie przyzwane przez żadnego Dawcę Imion, ale nie ma dowodów na ich potwierdzenie.

Odesłanie lub pokonanie w inny sposób głównego łowczego, jeśli został przyzwany, odsyła całe dzikie łowy. Jeśli główny łowczy nie zostanie pokonany lub nie został przyzwany, jedynym sposobem na zwyciężenie łowów jest pokonanie każdego z żywiołaków. Duchy dzikich łowów zyskują siłę tak samo jak zwykłe żywiołaki. Łowy pozostają aktywne przez maksimum 24 godziny od utkania ostatniego wątku i rzucenia czaru.

F



ROZWINIĘCIA TALENTÓW

Część tych rozwinięć jest niezgodna z zasadami, ponieważ nie opierają się one na talentach dyscyplinarnych. Zostały tu jednak umieszczone, gdyż mimo tej nieściśłości wydają się być odpowiednie dla wybranej dyscypliny. Aby można je było łatwo rozpoznać, przy każdym z tych rozwinięć umieszczono gwiazdkę (*).

ARGUMENT EMOCJI

Dyscyplina: Trubadur **Talent:** *pieśń uczuć*
Poziom: 4 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Scott Rick

Rozwinięcie to pozwala Trubadui wzbudzić emocje u przeciwnika, nawet jeśli nie może śpiewać. Aby rozwinięcie to przyniosło efekt, stosunek słuchacza do Trubadura musi być co najmniej neutralny.

BRÓŃ Z PŁASZCZA

Dyscyplina: Fechtmistrz **Talent:** *druga broń*
Poziom: 3 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Scott Rick

Rozwinięcie to pozwala Fechtmistrzowi błyskotliwie postawić przeciwnika w niekorzystnej sytuacji, co może zostać łatwo wykorzystane w czasie walki. Aby użyć tego rozwinięcia Fechtmistrz musi posiadać płaszcz, pelerynę lub inny przedmiot, który nie jest bronią, a który może być użyty do rozproszenia uwagi. Adept wykonuje test *drugiej broni* o stopniu trudności równym obronie fizycznej przeciwnika. Za każdy poziom sukcesu obrona przeciwnika zostaje obniżona o 1 do końca trwania tej rundy i na całą następną. Rozwinięcie to może być użyte w połączeniu z talentem *drugi atak*.

(Zmodyfikowana wersja rozwinięcia Atak płaszczem znalezionej w Cosmotopii).

BRZUCHOMÓWSTWO

Dyscyplina: Trubadur **Talent:** *naśladowanie głosu*
Poziom: 6 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 2 **Autor:** Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Trubadui sprawić wrażenie, że jego głos dochodzi z innej części pokoju. Zasięg tego talentu wynosi 10 metrów/poziom talentu *naśladowanie głosu*. Trubadur otrzymuje 2 obrażenia i wykonuje test *naśladowania głosu* o stopniu trudności równym obronie magicznej przeciwnika. Jeśli test się powiedzie, ofiara uwierzy, że głos dochodzi z miejsca, które wybrał Trubadur. Gdy istnieją silne, fizyczne dowody na to, że w miejscu które obrał Trubadur, nie ma nikogo, ofiara może wykonać test Siły Woli o stopniu trudności równym wynikowi naśladowania głosu. Jeśli test się powiedzie, ofiara nie uwierzy w efekt talentu.

CHŁÓDNY UMYŚŁ

Dyscyplina: Kawalerzysta/Trubadur **Talent:** *zimna krew*
Poziom: 9/7 **Koszt:** 100,200
Wyczerpanie: 5 **Autor:** Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala użyć talentu *zimna krew*, do odpięcia wszystkich ataków społecznych skierowanych na adepta. Gdy adept uzyska ogromny sukces w teście *zimnej krwi* o stopniu trudności równym obronie magicznej atakującego, poziom talentu *zimna krew* doda się do obrony społecznej adepta zawsze, gdy w ciągu roku i dnia atakujący będzie próbował na niego oddziaływać społecznie.

CIĘŻKA RĘKA *

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** *drewniana skóra*
Poziom: 6 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 2 **Autor:** Robert Braddock

Rozwinięcie to pozwala Wojownikowi zwiększyć ciężar swoich rąk (lub stóp, lub czegośkolwiek), zwiększając tym samym ich przydatność do zadawania obrażeń. Wojownik uaktywniając to rozwinięcie otrzymuje 2 punkty wyczerpania, a efekt utrzymuje się przez poziom rund. Przez ten czas Wojownik zwiększa stopień Siły do testów obrażeń o połowę poziomu *drewnianej skóry*, ale także jest nieco spowolniony i mniej zwinny. Dodaj podwójną premię (czyli poziom *drewnianej skóry*) do wymaganej minimalnej Siły Fizycznej dla używanej broni (przyjmij 2 dla walki wręcz) i jeśli wynik przekracza Siłę Fizyczną bohatera, zmniejsz stopień jego Zręczności o nadmiarową wartość. Na przykład, jeśli Dregglaan ma 19 siły i używa trollowego miecza (minimalna siła fizyczna 13), oraz użyje *ciężkiej ręki* do zwiększenia stopnia zadawanych obrażeń o 4, otrzyma modyfikator -2 Stopnie do Zręczności (13+8-19=2).

CIOS W POWIETRZE

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** *cios z powietrza*
Poziom: 4 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 3 **Autor:** Damian Sharp

Rozwinięcie to odwraca koncepcję *ciosu z powietrza*, skupiając się na momencie, w którym Wojownik unosi się w stronę przeciwnika z niższego miejsca (np. unosząc się z ziemi) lub wykorzystując moment ataku przeciwnika na Wojownika z góry (np. skrzydlaty przeciwnik pikuje w dół).



CIOŚ W PRZÓD

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** *cios z powietrza*
Poziom: 8 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 4 **Autor:** Damian Sharp

Rozwinięcie to pozwala Wojownikowi skierować kluczowy moment *ciosu z powietrza* przed siebie. Aby użyć tego rozwinięcia, Wojownik musi biec prosto w kierunku przeciwnika przez co najmniej 4 metry. Dystans ten i dodatkowe wyczerpanie pozwalają Wojownikowi użyć *ciosu z powietrza* bez konieczności opuszczania gruntu.

CHÓDZENIE PO ŚCIANACH *

Dyscyplina: Złodziej **Talent:** *wspinaczka*
Poziom: 5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1/runda **Autor:** Keith Richmond

Użycie tego rozwinięcia podczas *wspinaczki* pozwala na poruszanie się w górę i w dół po powierzchni z prędkością dalece przekraczającą normalną szybkość. Test *wspinaczki* musi zakończyć się sukcesem. Jeśli tak się stanie Złodziej jest w stanie poruszać się z pełną szybkością 10 metrów/poziom lub 5 metrów/poziom z szybkością w walce. Nie może w ten sposób przekroczyć swojej naturalnej szybkości.

CZYSTY CIOŚ

Dyscyplina: Fechtmistrz **Talent:** *manewr*
Poziom: 5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 2 **Autor:** Damian Sharp

Rozwinięcie to zwiększa szybkość, z jaką Fechtmistrz może wykryć słabe punkty w stylu przeciwnika, przykładając mniejszą uwagę do swojej obrony. Fechtmistrz wykonuje test *manewru* o stopniu trudności równym obronie magicznej przeciwnika. Jeśli test zakończy się sukcesem, może on dodać poziom *manewru* do stopnia ataku (ale nie do stopnia obrażeń). Niezależnie od uzyskanego wyniku, obrona fizyczna Fechtmistrza jest zmniejszana o poziom *manewru*, na pełną rundę jako, że Fechtmistrz skupia się na ruchach przeciwnika, wypatrując słabego punktu i narażony jest na trafienie. Fechtmistrz otrzyma premię do testu ataku nawet, jeśli zostanie trafiony w trakcie tej rundy.

„Niektórzy lubią tańczyć wokół przeciwnika. Czasami może Cię to zabić.”

CZYTANIE PRZECIWNIKA

Dyscyplina: Fechtmistrz **Talent:** *manewr*
Poziom: 6 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Simon Withers

Po udanym wykonaniu *manewru*, Fechtmistrz kosztem jednego obrażenia, może wykonać kolejny test *manewru* o stopniu trudności równym obronie magicznej przeciwnika, aby poznać jedną z jego cech, zgodnie z zasadami *poznania stworzenia*.

CZYTANIE Z RUCHU CIAŁA

Dyscyplina: Złodziej **Talent:** *czytanie z ruchu warg*
Poziom: 5 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala użyć *czytania z ruchu warg* do określenia, co robi obserwowana osoba i jakie ma intencje. Wykonywany jest test *czytania z ruchu warg* i jeśli osiągnięty zostanie przeciętny sukces Złodziej może określić bieżące ruchy obserwowanej osoby, jak np. „On chyłkiem przysuwa swoje dłonie po to, by ukraść sakiewkę” lub „Ona zamierza sięgnąć po ukrytą broń”. Jeśli wynikiem będzie duży sukces, złodziej może określić zamiary danej osoby, jak na przykład „On zaczyna spoglądać wokół i przestępuje z nogi na nogę możliwe, że będzie chciał spróbować uciec” lub „Opuściła ramię. Stara się mieć łatwiejszy dostęp do ukrytej broni, którą ma przy boku”. W przypadku uzyskania porażki lub jedynek na wszystkich na kostkach, efektem *czytania z ruchów ciała* będzie uzyskanie złych lub całkiem przeciwnych informacji o zamiarach obserwowanej osoby.

DOĞŁĘBNE POZNANIE STWORZENIA

Dyscyplina: Władca Zwierząt / **Talent:** *poznanie stworzenia*
Zwiadowca
Poziom: 5/5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 5 **Autor:** Keith Richmond

Rozwinięcie to wymaga poświęcenia 10 minut na uważną obserwację stworzenia. Po upływie tego czasu wykonywany jest test *poznania stworzenia*. Jeśli będzie on udany, mistrz gry powinien podać graczowi ogólny opis stworzenia i jego zwykle współczynniki.

DRĘCZĄCA GADKA

Dyscyplina: Trubadur **Talent:** *zagadanie*
Poziom: 7 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 3 **Autor:** Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Trubaduiowi nieprzerwanie mówić w bardzo dręczący sposób. Może on dzięki temu wyciągnąć informacje od wroga. Za każdą godzinę używania rozwinięcia Trubadur otrzymuje 3 obrażenia i wykonuje test *zagadania*. Każda osoba, która została zmuszona do słuchania Trubadura, musi natychmiast wykonać test Siły Woli o stopniu trudności równym wynikowi, jaki uzyskał Trubadur. W przypadku niepowodzenia w tym teście ofiara powie mu wszystko, co wie, byle tylko przestał on mówić. Dla mistrza gry: *dręcząca gadka* może być używana wielokrotnie w celu wyciągania większych ilości informacji od szczególnie opornych przeciwników.



FASCYNUJĄCA PIEŚŃ

Dyscyplina: Trubadur **Talent:** *pieśń uczuć*
Poziom: 8 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: patrz opis **Autor:** Attila Hatvágner

Rozwinięcie to pozwala Trubaduiowi skupić na sobie całkowicie uwagę widzów. Musi on występować przed widownią, która chce zobaczyć jego występ. Kosztuje go to 3 punkty wyczerpania plus 1 za każdym 10 słuchaczy oglądających przedstawienie (zaokrąglając w górę) i musi on uzyskać ogromny sukces w teście *pieśni uczuć* o stopniu trudności równym najwyższej obronie społecznej wśród widzów. Jeśli test zakończy się sukcesem, każdy kto słucha Trubadur, będzie słuchał go w bezruchu i nie będzie zwracał uwagi na to co się dzieje dookoła, dopóki ktoś go nie chwyci i nie potrząśnie. Jeśli ktoś dołączy do przedstawienia, Trubadur musi wykonać dodatkowy test o stopniu trudności równym obronie społecznej tej osoby lub najwyższej obronie społecznej w nowej grupie słuchaczy. Ten test nie powoduje wyczerpania i wystarczy uzyskać przeciętny sukces. Jeśli Trubadur nie osiągnie w tym teście sukcesu, to nowo przybyli nie będą objęci efektami rozwinięcia, aż do następnej rudy, w której to Trubadur będzie mógł spróbować ponownie.

Trubadur może przedłużać swoje przedstawienie tak długo, jak tylko zechce, ale kosztuje go to 1 punkt wyczerpania za każdą godzinę przedstawienia (pierwsze 3 punkty wyczerpania pokrywają pierwszą godzinę). Może on wydawać punkty wyczerpania do wartości progu życia, co pozwala mu grać aż do śmierci. Rozwinięcie to nie umożliwia zmiany emocji u słuchaczy, w rzeczy samej słuchacz po przedstawieniu zdadzą sobie sprawę, że zostali zauroczeni i może to doprowadzić do aktów przemocy. Przedstawienie to nie musi być piosenką, jeśli Trubadur chce, może to być opowieść lub taniec. Tak naprawdę, pierwsze użycie tego rozwinięcia przypisuje się Korrencji, sławnej elfiej tancerce. (Legendę o Korrencji poznacie w opowiadaniu „**The Dance of Korrencia**” ze zbioru **Legends of Earthdawn Vol.1** - przyp.red.)

FLARA

Dyscyplina: Łucznik **Talent:** *ognista strzała*
Poziom: 3 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Jason A. Goode

Dzięki temu rozwinięciu, po otrzymaniu wyczerpania, Łucznik zapala strzałę chłodnym ogniem o wybranym przez niego kolorze. Następnie wystrzeliwuje pocisk prosto w górę. Strzała około 15 metrów nad ziemią rozświetla się, stając się bardzo jasna oraz zostawiając za sobą smugę dymu. W szczytowym punkcie trajektorii flara rozbłyśnie jeszcze jaśniej na kilka chwil, a potem spadnie. Można ją dojrzeć z 1,5 kilometra.

ILUZYJNA RASA

Dyscyplina: Iluzjonista **Talent:** *mimikra*
Poziom: 7 (jeśli rasa jest większa) **Koszt:** 200
11 (jeśli rasa jest mniejsza)
8 (t'skrang)

Wyczerpanie: brak

Autor: Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Iluzjonście zamienić się w osobę rasy nieosiągalnej dla zwykłego działania talentu *Mimikra*. Tworzy ono obraz iluzyjnego przedstawiciela innej rasy, który nakłada się na Iluzjonistę i porusza się wraz z nim. W przypadku mniejszych ras, Iluzjonista sprawia, że niektóre części jego ciała stają się niewidoczne i patrzący na niego będą wierzyć, że jest on osobnikiem tej rasy, na którą patrzy. Stosowanie tego rozwinięcia może stwarzać problemy. Na przykład, ktoś może spróbować przebiec pod człowiekiem udającym wietrznika i pewnie będzie zaskoczony, gdy zderzy się z ciałem Iluzjonisty lub też ktoś może przypadkiem przejść przez wymagowany ogon t'skranga. Jeśli zdarzy się coś, co w oczywisty sposób ukazuje, że Iluzjonista nie jest tym, za kogo się podaje, każdy kto widział tę sytuację, może natychmiast wykonać test nieuwierzenia.

JEDNOSPÓBOWY CHÓR

Dyscyplina: Trubadur **Talent:** *pieśń uczuć*
Poziom: 8 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 5 **Autor:** Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Trubaduiowi śpiewać kilka części utworu jednocześnie. Trubadur otrzymuje 5 obrażeń i wykonuje test *pieśni uczuć*. Ponieważ skoordynowane głosy wywołują ogromne wrażenie, wynik testu jest traktowany tak, jakby uzyskany sukces był o stopień wyższy niż normalnie, ale nadal bohater musi uzyskać przynajmniej przeciętny sukces. Rozwinięcie to można połączyć z talentem *naśladowanie głosu*, w celu uzyskania kilku głosów lub z rozwinięciem *imitacja muzyki* w celu uzyskania efektu symfonii.

KAMIENNA FORMA *

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** *ziemna skóra*
Poziom: 9 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: 6 **Autor:** Damian Sharp

Kiedy Wojownik używa talentu *ziemna skóra*, może polepszyć jego efekt za pomocą tego rozwinięcia, otrzymując w efekcie jeszcze twardszą skórę. Wojownik może dodać połowę poziomu *ziemnej skóry* do swojego pancerza fizycznego na czas trwania tego talentu. Na przykład, wojownik z *ziemną skórą* na poziomie 9 może dodać 4 punkty do swojego pancerza fizycznego na czas trwania tego talentu.



KAMIENNE KOŚCI *

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** ziemna skóra
Poziom: 7 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: 3 **Autor:** Damian Sharp

Rozwinięcie to pozwala Wojownikowi w czasie używania talentu *ziemna skóra* podnieść swój pancerz fizyczny o poziom tego talentu. Efekt trwa liczbę minut równą poziomowi *ziemnej skóry*. Użycie rozwinięcia nie wymaga poświęcenia akcji. *Kamienne kości* mogą być użyte tylko raz dziennie.

„Bądź jak kurz pokrywający skałę”

KAPITAŁNY STRZAŁ (PCHNIĘCIE)

Dyscyplina: Fechmistrz/Łucznik **Talent:** precyzyjny atak
Poziom: 7/7 **Koszt:** 300,200
Wyczerpanie: 2 **Autor:** Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala adeptowi wykonać tak imponujący strzał (pchnięcie), że paraliżuje on strachem wszystkich, którzy go widzą. Adept wykonuje test *precyzyjnego ataku*. Gdy osiągnie przeciętny lub duży sukces, talent działa normalnie. Jeśli jednak uzyska sukces ogromny lub wyjątkowy, otrzymuje 2 obrażenia, a ofiara lub ofiary nie są w stanie poruszyć się przez jedną rundę, chyba że zostaną zaatakowane.

KITAJSKIE ŚWIATŁA

Dyscyplina: Łucznik **Talent:** ognista strzała
Poziom: 5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1+ **Autor:** Jason A. Goode

Rozwinięcie to jest bardziej zaawansowaną wersją rozwinięcia *flara* (Codex Arcanus, 33). Zostało ono stworzone po usłyszeniu opowieści Trubadura o pięknych światłach używanych w Kitaju do świętowania. Używając tego rozwinięcia, Łucznik poświęca chwilę na wizualizację wzoru i koloru „sztucznych ogni” (wybuchająca gwiazda, drzewo palmowe, itp.), a następnie wystrzeliwuje w niebo strzałę, która wybuchając kopiuje ten wzór. Kosztem każdego dodatkowego punktu wyczerpania Łucznik może dodać jedną opcję, na przykład różnokolorowy wzór albo gwizdzący dźwięk, po którym następuje „bum”, gdy strzała wybucha na niebie. Rozwinięcie to zostało wymyślone jedynie do celów rozrywkowych i nie zadziała, jeśli strzała nie zostanie wystrzelona wysoko w górę (najczęściej pionowo), a strzała nie wybuchnie do czasu, aż znajdzie się na szczycie łuku.

„Och, prześliczne!!!” - anonimowe wietrzniackie dziecko.

KRĄG PRZYMUSZENIA

Dyscyplina: Mistrz Żywio-Talent: krąg przywołania
łów, Ksenomanta
Poziom: 6/6 **Koszt:** 300, 300
Wyczerpanie: 2 **Autor:** Luke Davis

To rozwinięcie pozwala nie tylko więzić ducha w kręgu, lecz sprawić mu niewysłowny ból. Aktywując moc rozwinięcia, mag odnosi 2 punkty wyczerpania. Może wtedy dodać swój poziom *kręgu przywołania* do jakiegokolwiek testu Pojedynku woli, czy talentu *paktowanie* tak długo, jak duch przebywa w kręgu. Ksenomanta może użyć tej mocy wyłącznie przeciwko duchom sprzymierzonym, a Mistrz Żywiołów przeciwko Żywiołakom. Istoty poddane mocy tego rozwinięcia czują nienawiść wobec maga. Jeśli uda im się całokształt z kręgu, będą się mściły na nim i jego najbliższych na wszelkie możliwe sposoby. Adept nagminnie używający tego rozwinięcia zyska złą reputację wśród duchów i żadna z tych istot nie będzie chciała z nim negocjować po dobroci.

KRUSZĄCY GRZMÓT

Dyscyplina: Powietrzny Łupieżca **Talent:** grzmiący topór
Poziom: 5 **Koszt:** 300
Wyczerpanie: 3 **Autor:** Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Powietrznemu Łupieżcy rozbijać przeszkody i budowle. Po udanym trafieniu w strukturę, adept otrzymuje 3 obrażenia z wyczerpania i wykonuje test obrażeń, dodając poziom *grzmiącego topora* do stopnia obrażeń. Przebicie pancerza budowli nastąpi, gdy adept używając tego rozwinięcia, uzyska co najmniej ogromny sukces w teście ataku.

LIŚCIASTA OŚTOJA

Dyscyplina: Mistrz Żywiołów **Talent:** roślinne schronienie
Poziom: 5 **Koszt:** 300
Wyczerpanie: 3 **Autor:** Luke Davis

Rozwinięcie *roślinnego schronienia* pozwala Mistrzowi Żywiołów stworzyć kryjówkę, która będzie odstraszała dzikie zwierzęta, potwory i inne potencjalnie niebezpieczne stworzenia. Moc rozwinięcia rozciąga się na 10 metrów na każdy poziom *roślinnego schronienia*. Adept otrzymuje dodatkowe 3 punkty obrażeń i wykonuje test *roślinnego schronienia* w zwykły sposób.

Każda istota która zechce wkroczyć na teren objęty mocą talentu, musi wykonać test Siły woli wobec trudności równej wynikowi testu talentu.

Moc ta nie ma wpływu na Horrory, ich konstrukty, na ożywieńców, duchy i zwierzęta kontrolowane przez wcześniej wymienione byty.



LAPANIE STRZAŁ

Dyscyplina: Łucznik

Poziom: 10

Wyczerpanie: -

Talent: broń strzelecka

Koszt: 100

Autor: Jason A. Goode

Łapanie strzał pozwala Łucznikowi złapać strzałę, belt lub broń miotaną skierowaną w niego lub przelatującą w zasięgu jego ręki. Łucznik musi mieć wyższą inicjatywę niż przeciwnik lub świadomość, że jest celem ataku. Łucznik wykonuje test *broni strzeleckiej*, a wynik jest porównywany z wynikiem testu *broni strzeleckiej* lub *miotanej przeciwnika*. Jeśli Łucznik uzyska co najmniej duży sukces, wtedy łapie strzałę i nie dzieje mu się krzywda. W przypadku uzyskania przeciętnego sukcesu, Łucznik wprawdzie łapie pocisk, jednak niezbyt zżecznie i broń przecina mu skórę zadając 1 punkt obrażeń (źle ocenił szybkość lub kąt). Jeśli Łucznik nie złapie strzały, to strzał rozpatrywany jest tak, jak zwykle. Jeśli Łucznik wyrzuci same jedynki, strzała trafi w niego, nawet wtedy, gdyby normalnie nie powinna.

Łucznik może spróbować złapać strzałę nie wycelowaną w niego pod warunkiem, że przelatuje ona w zasięgu jego ręki (np. była wystrzelona w stojącego obok towarzysza). To jest nieco trudniejsze, dlatego też Łucznik otrzymuje -2 do testu *broni strzeleckiej*.

Łapanie strzał nie pozwala na przyciąganie strzał do ręki Łucznika, oraz na jakąkolwiek inną kontrolę nad strzałą. To nie jest magicznie ulepszana zdolność unikania pocisków. To rezultat rozwoju, głębokiego zrozumienia dyscypliny oraz wycucie duchowego połączenia między pociskiem, torem lotu i celem. Łucznik czuje więcej niż oko może zobaczyć i odważnie wylapuje strzałę. Może wydawać się to łatwe, ale jeśli nie jest robione perfekcyjnie, grozi bardzo poważnymi obrażeniami. Łapanie strzał jest niezwykle, gdyż nie można się go nauczyć od kogoś. Można o tym opowiedzieć i zademonstrować, ale nie nauczyć. Łucznik musi sam zrozumieć te zagadnienia. Chociaż aby nauczyć się tego rozwinięcia Łucznik musi osiągnąć 10 poziom *broni strzeleckiej*, uczy się go jak rozwinięcia 5 poziomu, np. 3 godz. dziennie, 5 dni w tygodniu, przez 5 miesięcy (około 300 godzin praktyki).

Łucznik wypuścił strzałę. Łapacz nie widział strzały, nie mógł jej widzieć. Widział jednak brud w atmosferze, tam gdzie powinna ona lecieć. Nie czuł nawet jak jego ciało obraca się w lewo o trzydzieści stopni, robił to odruchowo. Nie miał pojęcia skąd wie, jak wykonać nagły ruch ku kolorowej smudze, która była strzałą, ponieważ to także był odruch. Nie wiedział, jak chwycił strzałę z powietrza i utrzymał ją wibrującą w dłoni. Lewis Norda - Powitanie na festiwalu Łapaczy Strzał.

MAGICZNA STRZAŁA

Dyscyplina: Łucznik

Poziom: 5

Wyczerpanie: 1

Talent: stworzenie strzały

Koszt: 300

Autor: Jason A. Goode

Rozwinięcie to działa podobnie jak *stworzenie strzały*. Różnica polega na tym, że strzała stworzona dzięki temu rozwinięciu składa się całkowicie z czystej magicznej energii. Dzięki temu ignoruje pancerz fizyczny, ale może ją po-

wstrzymać pancerz duchowy. Tworzenie *magicznej strzały* kosztuje Łucznika 1 dodatkowe obrażenie.

„Wyglądało to tak, jakby jego strzały tylko odbijały się od tego czegoś. Wtedy jego twarz przybrała poważny wygląd, naciągnął pustą cięciwę łuku. Pomyślałem sobie, że musiał stracić rozum, ale nagle na jego łuku pojawiła się świecąca strzała! Włazła w tę zbroję i ten sukinsyn na pewno to poczuł.” - Turin Miazdzyciel Czaszek, emerytowany Orkowy Łupieżca.

MAKABRYCZNA ŚMIERĆ

Dyscyplina: Iluzjonista

Poziom: 6

Wyczerpanie: 2

Talent: pozorna śmierć

Koszt: 100

Autor: Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Iluzjoniście wyolbrzymić otrzymane obrażenia w taki sposób, by patrzenie na rany budziło wstręt. Iluzjonista wykonuje test *pozornej śmierci*. Jeśli uzyska przeciętny lub duży sukces efekt *pozornej śmierci* będzie normalny, ale jeżeli uzyska ogromny sukces otrzymuje 2 punkty wyczerpania, a ofiary muszą odwrócić głowę od tego strasznego widoku i nie mogą patrzeć na Iluzjonistę, dopóki nie wykonają udanego testu Siły Woli o stopniu trudności równym wynikowi, który uzyskał Iluzjonista. Jeśli Iluzjonista wstanie i odejdzie lub jeśli zostanie położony w polu widzenia którejkolwiek ofiary, efekt zostanie natychmiastowo rozproszony.

MYLĄCE ƠDGLĘSY

Dyscyplina: Władca Zwierząt

Poziom: 10

Wyczerpanie: 3

Talent: echolokacja

Koszt: 500

Autor: Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Władcy Zwierząt sprawić, aby jego głos dochodził z różnych kierunków. Pozwala mu to zmieszać przeciwników atakujących w ciemnościach. Otrzymuje on 3 punkty wyczerpania i wykonuje test *echolokacji*. Jeśli uzyska duży sukces, przeciwnik usłyszy głos Władcy Zwierząt dochodzący z innej lub z wielu różnych stron i nie będzie potrafił określić, z której strony ów głos dobiega naprawdę, dopóki nie wykona udanego testu Percepcji o stopniu trudności równym wynikowi, jaki uzyskał Władca Zwierząt w teście *echolokacji*. W przypadku uzyskania ogromnego lub wyjątkowego sukcesu, przeciwnik usłyszy głos Władcy Zwierząt dochodzący z kierunku, w którym znajdują się inni wrogowie Władcy i będzie kierował swoje ataki w tamtą stronę do czasu wykonania udanego testu Percepcji o stopniu trudności równym wynikowi, jaki uzyskał Władca Zwierząt w teście *echolokacji*. Efekty tego rozwinięcia utrzymują się przez liczbę rund równą poziomowi talentu *echolokacja*.

ODPORNOŚĆ NA EKSTREMALNĄ TEMPERATURĘ

Dyscyplina: Mistrz Żywiolów

Poziom: 5

Wyczerpanie: -

Talent: kontrola temperatury

Koszt: 200

Autor: Keith Richmond

Mistrz Żywiolów używa tego rozwinięcia po to, by dookoła niego cały czas utrzymywała się dogodna temperatura.



Wynik testu *kontroli temperatury* określa czas trwania w godzinach. Rozwinięcie to zużywa jeden test zdrowienia. W czasie trwania efektu rozwinięcia Mistrz Żywiołów jest niewrażliwy na ekstremalne temperatury nie wywołane magicznie, takie jakie panują na szczycie zaśnieżonej góry albo w dzień na pustyni. Co więcej Mistrz Żywiołów zyskuje (poziom/2) punkty pancerza przeciw ekstremalnemu zimnu i ciepłu, takiemu jak na przykład ogień, zamrażanie i wszystkie czary oparte na zimnie lub ogniu.

ODRZUCENIE TARCZA

Dyscyplina: Powietrzny Łupieżca **Talent:** *atak tarczą*
Poziom: 6 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Powietrznemu łupieżcy odrzucić w tył swego przeciwnika. Adept atakując wykonuje test talentu. Jeśli przeciwnik nie wykona udanego testu zachowania równowagi, zostaje odrzucony w tył o tyle metrów, ile wynosi różnica wyników między testem zachowania równowagi a wynikiem *ataku tarczą*. Użycie tego rozwinięcia powoduje otrzymanie dodatkowo jednego obrażenia.

ODTWORZENIE LEGENDY

Dyscyplina: Czarodziej **Talent:** *odtworzenie tekstu*
Poziom: 5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Scott Rick

Rozwinięcie to pozwala Czarodziejowi na odtworzenie legendy, którą zapamiętał przy pomocy rozwinięcia *zapamiętanie legendy*, ale którą później zapomniał. Stopień trudności odtworzenia legendy zależy od liczby zapamiętanych legend (użyj tabeli - PZ 104). Użycie tego rozwinięcia zajmuje jedną rundę i wywołuje u Czarodzieja jedno dodatkowe obrażenie. Uzyskanie przeciętnego sukcesu w teście odtwarza jedną minutę legendy, każdy następny stopień sukcesu daje dodatkową minutę. Czarodziej może zapisać legendę zgodnie z zasadami obowiązującymi dla talentu *odtworzenie tekstu* i analogicznie zapomni ją po upływie 24 godzin lub gdy talent zostanie użyty ponownie, zależnie od tego co nastąpi jako pierwsze.

ODWRÓCENIE POCHWYCENIA

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** *walka wręcz*
Poziom: 5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: - **Autor:** Robert Braddock

Duży sukces w teście *walki wręcz* o stopniu trudności równym wynikowi pochwylenia, pozwala Wojownikowi powalić na ziemię trzymającego go wroga albo samemu go pochwycić. Manewru tego można także spróbować dokonać w tym samym czasie, w którym przeciwnik próbuje pochwycić wojownika, ale nieudany test oznacza automatyczne pochwycenie przez wroga.

OGŁUSZENIE

Dyscyplina: Złodziej **Talent:** *atak z zaskoczenia*
Poziom: 3 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Keith Richmond

Rozwinięcie to zamienia *atak z zaskoczenia* w atak mający na celu ogłuszenie (PZ 200), dając szansę na pozbawienie wroga przytomności. Atak ten trzeba wykonać bronią obuchową (sugerujemy siła+1 dla ciosów płazem miecza lub inną bronią nie obuchową). Jeśli Złodziej w teście obrażeń o stopniu trudności równym progowi ran uzyska ogromny sukces, a ofiara nie wykona udanego testu zachowania równowagi, straci ona przytomność. Będzie nieprzytomna, dopóki nie wykona testu zdrowienia. Obrażenia zadane w efekcie użycia tego rozwinięcia liczone są jako ogłuszeniowe (zob. PZ 200).

OGON CIENIOPŁASZCZKI

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** *pazury*
Poziom: 7 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: patrz opis **Autor:** Scott Rick

Rozwinięcie to jest bardzo zbliżone do rozwinięcia *ządło*. Kosztem 1 obrażenia t'skrang (tylko skrzydlaty t'skrang (k'stulaami) może zostać Władcą Zwierząt) może zamienić koniec ogona w groźnie wyglądające żądło. Jeśli t'skrang zada obrażenia ogonem, ma możliwość zadania dodatkowych obrażeń kosztem 1 punktu wyczerpania. Wykonuje wtedy test Żywotności o stopniu trudności równym obronie magicznej ofiary. Jeśli zakończy się on sukcesem, powoduje przez trzy kolejne rundy obrażenia równe różnicy między wynikiem testu a obroną magiczną ofiary. Żaden pancerz nie chroni przed tymi dodatkowymi obrażeniami. Do testu Żywotności można dodać karmę.

OSTATNI TEST

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** *test życia*
Poziom: 7 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: patrz opis **Autor:** Damian Sharp

Rozwinięcie to pozwala adeptowi rozszerzyć ratujące życie moce talentu *test życia* na inną umierającą osobę. Wydając jeden punkt wyczerpania adept może użyć jednego ze swoich *testów życia*, by spróbować wyrwać inną osobę z objęć śmierci. Adept wykonuje test zdrowienia i leczy umierającą postać tak, jakby to ona wykonała *test życia*. Tak jak w przypadku *testu życia*, adept może spróbować sprowadzić kogoś znad krawędzi śmierci tylko jeden raz, ale nie uniemożliwia to innych prób przywrócenia życia bohaterowi. Jeśli rozwinięcie to stosowane jest w rundzie następującej po śmierci osobnika, powoduje otrzymanie 1 punktu wyczerpania, jeśli jest stosowane później, powoduje otrzymanie 5 punktów wyczerpania. Rozwinięcie nie może zostać zastosowane jeśli minie godzina od śmierci osoby.

„Dopóki żyję, nie pozwolę Ci umrzeć.”



PARALIŻUJĄCY JAD

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** *jad*
Poziom: 5 **Koszt:** 500
Wyczerpanie: - **Autor:** Robert Braddock

Zamiast zadawania obrażeń, *paraliżujący jad* zmniejsza stopień Zręczności ofiary o 1 co rundę, dopóki nie przezwycięży ona trucizny (tj. poziomu rund, do czasu wykonania udanego testu Żywotności o stopniu trudności równym stopniowi *jadu*). Kiedy stopień Zręczności ofiary spadnie do zera, zostanie ona unieruchomiona. Każda spadek stopnia Zręczności powoduje zmianę odpowiednich współczynników (1 stopień to 3 punkty zręczności).

PIÓRUNUJĄCA SZARŻA

Dyscyplina: Kawalerzysta **Talent:** *szarża*
Poziom: 7 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 3 **Autor:** Keith Richmond

Gdy Kawalerzysta wykorzystuje to rozwinięcie, nad końcem jego broni tworzą się czarne i żółte chmury. Tuż przed trafieniem przeciwnika następuje błysk i trzask piorunu, chmury znikają. Przeciwnik nie otrzymuje obrażeń, ale prawdopodobnie zostanie powalony (możliwe że zostanie odrzucony daleko w tył) i ogłuszony. To rozwinięcie powoduje, że szarża staje się atakiem ogłuszającym. Jeśli przeciwnik otrzyma taką ilość obrażeń ogłuszeniowych, która przekroczy jego próg ran, to zostanie ogłuszony przez grzmot i ma -8 stopni do wszystkich testów do końca następnej rundy (wliczając w to test zachowania równowagi). Jeśli przeciwnik nie wykona udanego testu zachowania równowagi, zostaje odrzucony od kawalerzysty na liczbę metrów równą liczbie punktów, których mu zabrakło do sukcesu w teście zachowania równowagi. Może on otrzymać obrażenia spowodowane upadkiem lub wpadnięciem na jakąś przeszkodę (sugerujemy stopień 5 bez pancerza dla uderzenia w ziemię lub normalny przedmiot. Lądowanie na włócznie lub upadek ze skały to coś bardziej ryzykownego dla życia).

PLONĄCA JASNOŚĆ

Dyscyplina: Powietrzny Łupieżca **Talent:** *ognista krew*
Poziom: 4 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: - **Autor:** Atilla Hatvágner

Użycie tego rozwinięcia pozwala adeptowi na kontynuowanie walki nawet wtedy, gdy jego obrażenia przekroczą próg przytomności. Poświęca on test zdrowia, ale nie leczy obrażeń. Po użyciu tego rozwinięcia krew spływająca z ran adepta zapłonie niewielkim ogniem. Efekt tego rozwinięcia dobiega końca wraz z końcem walki lub gdy odniesione obrażenia przekroczą próg życia adepta.

POCHODNIA

Dyscyplina: Łucznik **Talent:** *ognista strzała*
Poziom: 3 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Jason A. Goode

Użycie tego rozwinięcia powoduje, że grot strzały zostaje ogarnięty przez płomień. Paląca się strzała jest traktowana tak samo jak pochodnia, jeśli chodzi o czas palenia się oraz wielkość oświetlanego obszaru. Traktowana jest też jako łatwopalna. Należy jednak zauważyć, że podobnie jak to ma miejsce w przypadku magicznych zapalniczek, użycie tego rozwinięcia może w skażonych rejonach przyciągnąć niepożądaną uwagę astralnych stworzeń. „*Niech się stanie światło! He, He. Nie wiem co mnie rajuje, gdy wypowiadam te słowa*” - Osok Vatheriel, elfi Łucznik.

PODTRZYMANIE CUDZEGO WĄTKU

Dyscyplina: Czarodziej **Talent:** *podtrzymanie wątku*
Poziom: 8 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Scott Rick

Rozwinięcie to pozwala Czarodziejowi podtrzymać przez krótki czas wątki innego adepta (za jego zgodą) kosztem 1 punktu wyczerpania na każdą próbę. Jeśli innemu magowi powiedzie się test *tkania wątków*, Czarodziej może spróbować wykonać test *podtrzymania cudzego wątku*, aby zatrzymać splatany czar w matrycy rzucającego. Stopień trudności testu równy jest trudności utkania podtrzymwanego wątku. Udany test podtrzymuje czar przez liczbę rund równą poziomowi *podtrzymania wątku*. Czarodziej może zwolnić czar w dowolnej rundzie (ale rzucający zaklęcie nie może). W ostatniej rundzie Czarodziej może wykonać kolejny test *podtrzymania cudzego wątku*. Pomyślny wynik pozwala Czarodziejowi na dalsze podtrzymywanie zaklęcia. Niepowodzenie oznacza natychmiastowe rzucenie czaru. Czarodziej nie może tkać, ani rzucać innych czarów, gdy używa tego rozwinięcia. Natomiast rzucający czar może wykonywać normalne akcje, ale nie ma dostępu do matrycy, która jest używana do podtrzymania czaru. Rozwinięcie to jest stosowane bardziej przez Czarodziejów-teoretyków, do podtrzymania potężnych zaklęć bitewnych magów, aby mogli oni zadać dwa ciosy naraz. Czasem Czarodziej i Ksenomanta pracują razem nad uwięzieniem silnego Horrora, podtrzymując czar *Przyzwanie Horrora*, dopóki Ksenomanta nie będzie mógł rzucić czaru *Unieruchomienie Horrora*.

PODTRZYMANIE WZORCA EFEKTU

Dyscyplina: Czarodziej **Talent:** *podtrzymanie wątku*
Poziom: 15 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Simon Withers

Gdy Czarodziej wplata wątek wzorca efektu w zaklęcie może, kosztem jednego punktu wyczerpania, użyć tego rozwinięcia do podtrzymania wątku, tak jakby był on zwykłym wątkiem. Wątek ten może być łączony z innymi wątkami w normalny sposób lub też poprzez użycie rozwinięcia *podtrzymanie kilku wątków* (MSB 58).



PODTRZYMANIE WZÓRCA RZUCANIA ZAKŁĘCIA

Dyscyplina: Czarodziej

Poziom: 11

Wyczerpanie: 1

Talent: *podtrzymanie wątku*

Koszt: 200

Autor: Simon Withers

Gdy Czarodziej splata wątek wzorca czaru może, kosztem jednego punktu wyczerpania, użyć tego rozwinięcia do podtrzymania wątku zaklęcia, tak jakby był on zwykłym wątkiem. Wątek ten może być łączony z innymi wątkami w normalny sposób lub też poprzez użycie rozwinięcia *podtrzymanie kilku wątków* (MSB 58).

PODTRZYMANIE WZÓRCA ZASIĘGU

Dyscyplina: Czarodziej

Poziom: 9

Wyczerpanie: 1

Talent: *podtrzymanie wątku*

Koszt: 200

Autor: Simon Withers

Gdy Czarodziej wplata wątek wzorca zasięgu w tkane zaklęcie, może kosztem jednego punktu wyczerpania, użyć tego rozwinięcia do podtrzymania wątku, tak jakby był on zwykłym wątkiem. Wątek ten może być łączony z innymi wątkami w normalny sposób lub też poprzez użycie rozwinięcia *przytrzymanie kilku wątków* (MSB 58).

POLE CISZY

Dyscyplina: Złodziej

Poziom: 9

Wyczerpanie: 3

Talent: *skradanie się*

Koszt: 100

Autor: Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala Złodziejowi na roztoczenie pola ciszy wokół siebie. Pole to rozpościera się na powierzchni o promieniu 1 metra/poziom talentu lub mniejszej. Wszystkie testy słuchania w obszarze tego pola, otrzymują ujemny modyfikator równy wynikowi testu *skradania się*. Złodziej może emitować *pole ciszy* i jednocześnie skradać się używając talentu *skradanie się*, *koci chód* lub innych zdolności, co czyni prawie niemożliwym usłyszenie go.

POŚLUSZNY SZPIEG

Dyscyplina: Czarodziej, Ksenomanta

Poziom: 10/8

Wyczerpanie: 1

Talent: *krążący szpieg*

Koszt: 200, 200

Autor: Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala magowi sprawić, że krążący szpieg zamiast krążyć nad nim, przemieści się gdziekolwiek tylko mag sobie zażyczy. Mag może użyć tego rozwinięcia kosztem 3 obrażeń, gdy *krążący szpieg* jest uaktywniony. Po użyciu rozwinięcia mag może koncentrując się rozkazywać duchowi, w którym kierunku ma lecieć przez liczbę minut równą poziomowi talentu *krążący szpieg*. Po upływie tego czasu szpieg powróci na swoją normalną orbitę. Mag może normalnie widzieć to, co widzi szpieg.

POSZYBUJ WRAZ ZE MNĄ

Dyscyplina: Wojownik

Poziom: 6

Wyczerpanie: 1

Talent: *powietrzny chód*

Koszt: 200

Autor: Luke Davis

Dzięki rozwinięciu Wojownik umożliwia innym osobom korzystania z efektów jego *powietrznego chodu*, dopóki trzymają się za ręce. Rozwinięcie to powoduje 1 punkt wyczerpania w każdej rundzie, w której pasażer szybuje z Wojownikiem. Jeśli Wojownik puści rękę pasażera, przestanie on szybować i spadnie na ziemię. Jeśli zdarzyło się to w chwili, gdy znajdowali się wysoko ponad ziemią, pasażer otrzyma obrażenia od upadku.

POŚWIĘCENIE

Dyscyplina: Zabójca Horrorów

Poziom: 5

Wyczerpanie: -

Talent: *ostateczny cios*

Koszt: 100

Autor: Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala Zabójcy Horrorów zastosować *ostateczny cios* na każdego Horrorą, który go naznaczył i przeciw któremu z sukcesem wykorzystał talent *oparcie się mocy znamienia*. Rozwinięcie to wymaga poświęcenia akcji. Działa ono jak magia poświęceń, więc po użyciu Zabójca Horrorów jest nieodwracalnie martwy. Zabójca Horrorów musi dodawać karmę do testu *ostatecznego ciosu*, dopóki nie uzyska sukcesu lub mu się ona nie skończy. Wszystkie pozostałe punkty karmy dodawane są do obrażeń, które otrzyma Horror w wyniku tego ciosu.

POWIETRZNE OGŁUSZENIE

Dyscyplina: Mistrz Żywiołów

Poziom: 6

Wyczerpanie: 3

Talent: *mowa powietrza*

Koszt: 100

Autor: Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Mistrzowi Żywiołów stworzyć wyjący i ogłuszający strumień powietrza. Mistrz Żywiołów może wziąć na cel tyle istot, ile wynosi poziom jego *mowy powietrza*. Mistrz Żywiołów otrzymuje 3 obrażenia i wykonuje test *mowy powietrza* o stopniu trudności równym najwyższej obronie magicznej wśród wrogów. Jeśli test zakończy się sukcesem, przeciwnicy będą całkowicie głusi przez tyle minut, ile wynosi poziom *mowy powietrza* bohatera. Przez ten czas są oni jednak całkowicie odporni na działanie wszystkich talentów opartych na dźwięku, jak np. *provokacja*.

POWIETRZNY SKOK

Dyscyplina: Wojownik

Poziom: 7

Wyczerpanie: 1

Talent: *powietrzny chód*

Koszt: 200

Autor: Robert Braddock

Rozwinięcie to jest ulepszoną wersją talentu *powietrzny chód*. Koncentruje się ono na zmniejszeniu wagi Wojownika i dostarczeniu mu energii do skoku w górę. Każde takie użycie *powietrznego chodu* kosztuje 1 punkt wyczerpania i pozwala Wojownikowi dodać poziom *powietrznego chodu* w metrach do wysokości na jaką wyskoczy.



PÓWSTRZYMANIE PUŁAPKI MECHANICZNEJ

Dyscyplina: Złodziej

j

Poziom: 7

Wyczerpanie: -

Talent: *unieszkodliwienie pułapki mechanicznej*

Koszt: 200

Autor: Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Złodziejowi czasowo powstrzymać możliwość uruchomienia pułapki. Złodziej deklaruje zamiar powstrzymania pułapki i wykonuje test *unieszkodliwienia pułapki mechanicznej*. Jeśli osiągnie przeciętny sukces, nic się nie dzieje. Jeśli osiągnie co najmniej duży sukces, pułapka zostanie powstrzymana na liczbę rund równą poziomowi talentu *unieszkodliwienia pułapki mechanicznej*, chociaż Złodziej może dobrowolnie zmniejszyć ten czas. Gdy czas działania tego talentu dobiegnie końca, pułapka będzie działać w normalny sposób. Jeśli test się nie powiedzie, pułapka zostaje uruchomiona i bohater może wykonać test inicjatywy, aby sprawdzić czy zdąży odskoczyć.

PÓZYCJA

Dyscyplina: Fechtmistrz

Poziom: 3

Wyczerpanie: -

Talent: *manewr*

Koszt: 100

Autor: Scott Rick

Rozwinięcie to pozwala Fechtmistrzowi wymanewrować przeciwnika na niekorzystną pozycję. Fechtmistrz może na przykład zapędzić przeciwnika pod ścianę, ustawić tyłem do schodów wiodących w dół, albo twarzą do słońca. Jeśli test *manewru* zakończy się sukcesem, przeciwnik Fechtmistrza zmniejsza stopień swego następnego testu ataku o liczbę równą poziomowi *manewru* Fechtmistrza.

(Zmodyfikowana wersja rozwinięcia *pozycja* znalezionego w Cosmotopii)

PRZECHWYCENIE CIOSU

Dyscyplina: Wojownik

Poziom: 5

Wyczerpanie: 1

Talent: *przewidywanie ciosu*

Koszt: 100

Autor: Damian Sharp

Rozwinięcie to pozwala adeptowi przechwycić atak skierowany w kogoś innego. Gracz nie musi deklarować przed atakiem wroga, że będzie próbował go przechwytywać, ale musi wykonać test *przewidywania ciosu* i uzyskać w nim rezultat wyższy od inicjatywy atakującego. Przechwytywanego ataku nie można uniknąć (zaprzecza to użyciu tego rozwinięcia), ale można go sparować/zablokować.

– Czasami plan opiera się na jednej osobie. Zdarza się że, aby utrzymać ją przy życiu, musisz przyjąć kilka dodatkowych ciosów.

PRZECIW-TEMPO

Dyscyplina: Fechtmistrz

Poziom: 6

Wyczerpanie: 3

Talent: *broń biała*

Koszt: 100

Autor: Simon Withers

Chwilę przed tym, nim przeciwnik zaatakuje Fechtmistrza bronią do walki wręcz, może on użyć tego rozwinięcia, aby wykonać test ataku *bronią białą*. Kosztuje go to 3 obrażenia, a poziom otrzymanego sukcesu jest zmniejszany o 1 (ogromny sukces staje się dużym, przeciętny sukces staje się porażką, itd.). Wobec *przeciw-tempa* nie można wykorzystać *riposty*, *uniku* i innych defensywnych talentów i zdolności. Nie mogą też one zostać użyte przez Fechtmistrza na atak, który wyprzedziło *przeciw-tempo*. *Przeciw-tempo* traktowane jest jak atak bronią białą, wymaga więc od Fechtmistrza poświęcenia akcji, ale nie przeszkadza w późniejszym użyciu takich talentów jak *riposta*, *drugi atak* czy *druga broń*.

PRZEMIANA W ZWIERZĘ

Dyscyplina: Władca Zwierząt

Poziom: 12

Wyczerpanie: 8

Talent: *pazury*

Koszt: 100

Autor: Melissa Kuhnel

Dzięki temu rozwinięciu Władca Zwierząt może się całkowicie przemienić w dowolne zwierzę, o porównywalnej do niego wielkości. Władca Zwierząt wykonuje test poziomu *pazurów* + Charyzma, o stopniu trudności równym obronie magicznej zwierzęcia. Przemiana nastąpi, jeśli Władca Zwierząt uzyska co najmniej duży sukces. Adeptci używający tego rozwinięcia powinni czynić to z rozwagą, bowiem przemiana może być niebezpieczna! Rozwinięcie to nie przemienia ekwipunku, ubrania, czy broni, ale wątki pozostają aktywne, a adept cały czas ma świadomość i może, w granicach rozsądku, używać talentów i umiejętności. Jednak odczuwa on też zwierzęce instynkty i zbyt częste używanie tego rozwinięcia może doprowadzić do opanowania umysłu bohatera w dużym stopniu przez nową postać, a nawet doprowadzić do tego, że Władca Zwierząt zapomni o swej prawdziwej postaci i straci świadomość. Dostosuj współczynniki, obrażenia, obrony władcy zwierząt do odpowiednich dla nowej postaci wartości. Ta przemiana ma nieograniczony czas trwania. Władca Zwierząt musi ponownie użyć tego talentu, by powrócić do swojej postaci. Użycie tego rozwinięcia kosztuje 8 punktów wyczerpania, ale Władca Zwierząt może wykonywać testy zdrowienia w nowej postaci.

PRZETKANIE

Dyscyplina: dowolna

Poziom: 7

Wyczerpanie: -

Talent: *tkanie wątków*

Koszt: 100

Autor: Damian Sharp

Rozwinięcie to pozwala adeptowi zmieniać talent *tkanie wątków*, którym dany wątek został utkany. Jest to przydatne tylko wtedy, gdy adept ma więcej niż jeden talent *tkanie wątków*. Przykładowo, gdyby adept posiadał magiczną różdżkę, mógłby przenieść utkany dzięki *tkaniu wątków*



Czarodzieja wątek do *tkania wątków* Mistrza Żywiołów. Taką zamianę traktuje się tak, jakby wątek został oryginalnie utkany dzięki nowemu *tkaniu wątków*, a poziom wątku pozostaje ten sam. Ma to kilka drobnych zalet. Po pierwsze, jeśli adeptowi nie powiódł się test *tkania wątków* podczas próby dostrojenia się do przedmiotu, zamiast zwiększać poziom tego talentu, może on przerzucić ten wątek do innego *tkania wątków* i spróbować jeszcze raz. Po drugie, umożliwia proste zarządzanie wątkami, przydzielanie wątków do tego *tkania wątków*, które jest dla nich najlepsze. Oczywiście talent *tkanie wątków* do którego przerzucamy wątek, musi mieć jeszcze wolne miejsce. Próby przeniesienia wątku do talentu, który utrzymuje już maksymalną ilość wątków, nie powiodą się, a wątek zostanie stracony. Przeniesienie wątku do talentu o mniejszym poziomie niż poziom wątku (np. przeniesienie wątku o poziomie 6 do *tkania wątków* o poziomie 4), spowoduje iż zostanie rozplecionych tyle poziomów wątku, ile trzeba do tego, by mógł on być utrzymany przez nowy talent (np. wątek o poziomie 6 stanie się wątkiem o poziomie 4).

„Wszystkie wątki są tak naprawdę takie same, tylko pochodzą z różnych źródeł. Jeśli zamienisz źródło...”

PRZEWIDYWANIE KONTRY

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** przewidywanie ciosu
Poziom: 6 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 2 **Autor:** Robert Braddock

Użycie tego rozwinięcia wymaga dodatkowego punktu wyczerpania przy użyciu *przewidywania ciosu*. Jeśli przeciwnik spróbuje wykonać *ripostę*, *unik* lub inną akcję skierowaną na broń Wojownika, aby mu się powiodło będzie musiał pokonać wynik testu *przewidywania ciosu*. Dodatkowo poziom sukcesu owej akcji zmniejszony jest o jeden.

„Głupi Fechtmistrz ze swoim – atak, riposta, atak, riposta. Mogę przewidzieć jego ruchy z zamkniętymi oczami”.

PRZYDUSZENIE

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** walka wręcz
Poziom: 8 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: - **Autor:** Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Wojownikowi trzymać przeciwnika i nadal walczyć. Można go użyć tylko wtedy, gdy przeciwnik może być przytrzymany jedną ręką. Z tego powodu rozwinięcie to jest najczęściej używane przez trolle i obsydian, którzy są na tyle duzi, aby trzymać za kark przeciętnych Dawców Imion jedną ręką. Orki, ludzie i inni Dawcy imion tej wielkości mogą używać tego rozwinięcia tylko do pochwylenia małych zwierząt i wietrzniaków. Wojownik wykonuje normalną próbę pochwylenia. Może kontynuować walkę, ale otrzymuje ujemny modyfikator -3 stopnia do wszystkich akcji, odzwierciedlający trudność utrzymania chwytu w trakcie walki. Rozwinięcie to można zastosować do pochwylenia dwóch przeciwników na raz, może także być stosowane w połączeniu z rozwinięciem *śmiertelny chwyt*.

PRZYJAŹŃ ZE ZWIERZĘCIEM

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** więź ze zwierzęciem
Poziom: 4 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: - **Autor:** Melissa Kuhnell

To rozwinięcie pozwala adeptowi wykonać test *więzi ze zwierzęciem*, gdy spotka on zwierzę. Duży sukces poprawi nastawienie zwierzęcia ze standardowego na lepsze, a ogromny da jeszcze lepsze rezultaty. Test ten nie powoduje większych długoterminowych efektów niż pojedyncze udane użycie *więzi ze zwierzęciem*.

PRZYJĘCIE CIOSU

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** przyjęcie ciosu
Poziom: 5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Robert Braddock

Po udanym użyciu *przewidywania ciosu* na swoim przeciwniku, adept może użyć wobec niego to rozwinięcie. Zmniejsza się wówczas obrona fizyczna Wojownika, ale równocześnie o tę samą wartość maleje stopień testów obrażeń wroga. Adept może obniżyć swoją obronę fizyczną maksymalnie o poziom *przewidywania ciosu*. Użycie tej zdolności kosztuje 1 punkt wyczerpania.

„Nie zapomnę wyrazu jego twarzy, kiedy wszedłem mu pod miecz i wzruszyłem ramionami.”

PRZYPOMNIENIE 9DCZUĆ

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** zapożyczenie umysłu
Poziom: 7 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 3 **Autor:** Keith Richmond

Kiedy rozwinięcie to zostaje użyte na zwierzęciu, Władca Zwierząt doświadcza tego, co ono czuło przez ostatnie poziomych minut. Trzeba wybrać konkretny zmysł, ale można użyć tego rozwinięcia w kolejnych rundach, aby pożyczyć kilku zmysłów zwierzęcia i odczuwać je jednocześnie. Władca Zwierząt traci możliwość używania własnych zmysłów, gdy korzysta z tego rozwinięcia.

PRZYSPIESZENIE KRWIĄ

Dyscyplina: Kawalerzysta **Talent:** wspólna krew
Poziom: 5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: patrz opis **Autor:** Atilla Hatvágner

Gdy Kawalerzysta używa tego rozwinięcia, nie leczy swego wierzchowca przekazywaną mu krwią. Zamiast tego zwierzę poczuje przypływ energii i będzie mogło biec znacznie szybciej niż zwykle. Użycie tego rozwinięcia nie wymaga wykonania testu. Kawalerzysta po prostu deklaruje ile chce poświęcić punktów wyczerpania. Za każdy poświęcony punkt, pełna szybkość wierzchowca rośnie na czas jednej rundy o 20, a szybkość w walce o 10, podobnie jak w przypadku talentu *sprint*. Rozwinięcie może zostać użyte jedynie do przyspieszenia wierzchowca, nie na odwrót. Kawalerzysta może wydać w ciągu jednej rundy najwyżej tyle punktów, ile wynosi jego poziom *wspólnej krwi*.



PRZYSZPILEŃIE TARCZĄ

Dyscyplina: Powietrzny Łupieżca **Talent:** *atak tarczą*
Poziom: 8 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 3 **Autor:** Luke Davis

Aby móc użyć tego rozwinięcia, Powietrzny Łupieżca musi mieć talent *broń biała* na poziomie 8. Pozwala ono Łupieżcy przyszpilić tarczą wroga do ściany. Powietrzny Łupieżca otrzymuje 3 obrażenia i wykonuje test *bronii białej*. Jeśli uzyska co najmniej duży sukces, przeciwnik zostaje przyszpilony do ściany i nie może wykonywać żadnych akcji wymagających poruszania rękami lub nogami. Ofiara otrzymuje co rundę obrażenia równe wynikowi testu *ataku tarczą*, dopóki nie wykona udanego testu Siły o stopniu trudności równym wynikowi testu *bronii białej* Powietrznego Łupieżcy. Mistrz gry może nie zezwolić na użycie tego rozwinięcia, jeśli uważa że Powietrzny Łupieżca używa zbyt małej tarczy, niezdolnej do stworzenia takiego efektu.

PRZYTRZYMANIE ZNAKU

Dyscyplina: Łucznik **Talent:** *mistyczny znak*
Poziom: 5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Simon Withers

Rozwinięcie to pozwala Łucznikowi przytrzymać *mistyczny znak* na przeciwniku dłużej niż tylko jedną rundę. Utrzymywanie znaku kosztuje 1 punkt wyczerpania na rundę, a premia *mistycznego znaku* jest zmniejszana o 1 stopień na rundę przytrzymywania, począwszy od drugiej rundy.

PRZYWOŁANIE NAZWANEGO RUMAKA

Dyscyplina: Kawalerzysta **Talent:** *przywołanie rumaka*
Poziom: 5/9 (patrz opis) **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 5 **Autor:** Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala Kawalerzyście wezwać ducha nazwanego rumaka. Jest ono najczęściej używane do przyzwania ducha dawnego rumaka Kawalerzysty, z którym posiadał więź i w takim przypadku wymaga 5 poziomu talentu. Aby przyzwać innego rumaka, należy posiadać talent *przywołanie rumaka* na poziomie 9 i uzyskać duży sukces w teście tego talentu. Jeśli rumak z jakiegoś powodu nie chce przybyć, będzie potrzebny przedmiot jego wzorca, by ustanowić połączenie (bardzo trudno jest go przywołać).

PRZYWOŁANIE ZWIERZĘCIA

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** *zapanowanie nad zwierzęciem*
Poziom: 5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: patrz opis **Autor:** Melissa Kuhnell

Rozwinięcie to ma dwie postacie:
Po pierwsze, pozwala Władcy Zwierząt przywołać zwierzęta. Musi on określić, jakiego rodzaju i jak silne (np. ile powinno przybyć) zwierzęta chce przywołać. Uzyskanie ogromnego sukcesu oznacza, że wszystkie zwierzęta pożą-

danego rodzaju będące w odległości 10 metrów na poziom talentu natychmiast przybędą do władcy zwierząt. Zasięg może zostać zwiększony o 5 metrów na poziom kosztem każdego dodatkowych dwóch punktów wyczerpania.

Po drugie, rozwinięcie to pozwala Władcy Zwierząt przywołać zwierzę pojedyncze lub dokładnie określone. Użycie tego rozwinięcia w ten sposób zajmuje kilka godzin, ma taki sam zasięg, ale pozwala Władcy Zwierząt na podanie ogólnego lub szczegółowego opisu zwierzęcia, które chce przywołać. Może on na przykład przyzwać „największego niedźwiedzia w lesie”, „gryfa, który będzie chciał podróżować ze mną”, lub nawet „potężną bestię, która będzie walczyć po mojej stronie”. Im bardziej szczegółowy opis, tym większy sukces trzeba będzie uzyskać w teście talentu. To czy opisane zwierzę znajduje się w zasięgu talentu i wymagany na użycie go czas zależy od mistrza gry.

RÓZDZIELENIE ZMYŚLÓW

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** *zapożyczenie umysłu*
Poziom: 9 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 3 **Autor:** Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala Władcy Zwierząt otrzymać wrażenia odbierane zapożyczanym od zwierzęcia zmysłem i używać w tym samym czasie własnego. Na przykład, może użyć tego rozwinięcia na wzroku jastrzębia, wysłać go na zwiad i widzieć to, co widzi jastrząb. W tym samym czasie może także patrzeć własnymi oczyma i uniknąć zderzenia z drzewem, itp.

SIŁA ZIEMI

Dyscyplina: Mistrz Żywiołów **Talent:** *wrośnięcie w ziemię*
Poziom: 6 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Damian Sharp

Rozwinięcie to zwiększa zasięg działania Siły dawanej przez ziemię. Użycie tego rozwinięcia pozwala podnieść Siłę Mistrza Żywiołów o poziom *wrośnięcia w ziemię*. Jednakże, w trakcie użycia tego rozwinięcia Mistrz Żywiołów musi stać na ziemi oraz pozostawać nieruchomy. Talent staje się bezużyteczny, gdy Mistrz Żywiołów poruszy się (włącznie z powaleniem lub użyciem *uniku*).

SOKOLE SPÓJRZENIE

Dyscyplina: Łucznik **Talent:** *sokole oko*
Poziom: 4 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Łucznikowi użyć polepszonych zmysłu wzroku do różnych działań, nie tylko do celowania. Łucznik otrzymuje 1 punkt wyczerpania i wykonuje test *sokolego oka* o stopniu trudności równej obronie magicznej przeciwnika. Jeśli test zakończy się sukcesem, Łucznik widzi przeciwnika tak, jakby ten stał tuż przed nim, jednakże nie może niczego usłyszeć czy powąchać. Łucznik może wykonać test Percepcji oparty na wzroku, aby dowiedzieć się czegoś o przeciwniku



STALOWA DŁOŃ *

Dyscyplina: Wojownik

Poziom: 5

Wyczerpanie: 2

Talent: *drewniana skóra*

Koszt: 100

Autor: Robert Braddock

Adept używający tego rozwinięcia utwardza swą skórę w specyficznych miejscach i staje się ona prawie niezniszczalna do uszkodzenia oraz bardziej efektywna jako broń. Adept używający *stalowej dłoni* otrzymuje 2 obrażenia. Efekt trwa poziom rund, ale w każdej rundzie, w której adept musi poruszyć utwardzoną skórą (np. chwycić coś lub w inny sposób wygiąć rękę), otrzymuje on dodatkowe obrażenia z wyczerpania. Atak utwardzoną częścią ciała w walce wręcz zadaje o 3 stopnie obrażeń więcej. W przypadku gdy utwardzona część ciała otrzyma obrażenia, należy wykonać test *drewnianej skóry* i użyć wyniku jako wartości pancerza fizycznego (tego pancerza nie można przebić).

STRZAŁA KOMPASU

Dyscyplina: Łucznik

Poziom: 3

Wyczerpanie: 1

Talent: *strzała kierunku*

Koszt: 100

Autor: Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Łucznikowi na użycie *strzały kierunku* jako kompasu. Strzała po upadku wskaże kierunek północny. Użycie *strzały kierunku* w ten sposób powoduje utratę tylko jednego punktu wyczerpania.

STRZAŁA SMOLISTEGO OGNI

Dyscyplina: Łucznik

Poziom: 8

Wyczerpanie: 2

Talent: *ognista strzała*

Koszt: 100

Autor: Jason A. Goode

Rozwinięcie to jest rzadkim i bardzo paskudnym ulepszeniem *ognistej strzały*. Aby stworzyć *strzałę smolistego ognia*, Łucznik używa talentu *ognista strzała* i otrzymuje 2 dodatkowe obrażenia. Zamiast zapłonąć normalnym ogniem, pocisk zostanie ogarnięty przez widmowe, przezroczyste płomienie. Następnie Łucznik wystrzela strzałę. Jeśli trafi ona w cel, to podpala go tymi płomieniami, zadając obrażenia ze stopniem Siły Woli. Przed tymi obrażeniami zamiast pancerza fizycznego chroni pancerz duchowy. Płomienie będą płonąć przez liczbę rund równą stopniowi Siły Woli łucznika.

„Byliśmy tam, walcząc z hordą żywotrupów. Strzał mi ubywało jak wody w sicie, a napastnikom nie było widać końca. Ognista strzała sprawdzała się świetnie, ale to nie wystarczyło. Zadawała niewiele więcej obrażeń niż moje normalne strzały. Dotarło do mnie, że jeśli mógłbym uczynić każdą strzałę bardziej efektywną albo zwiększyć czas działania...”
- Osok Vatheriel, elfi Łucznik.

STRZAŁA Z WIADOMOŚCIĄ

Dyscyplina: Łucznik

Poziom: 5

Wyczerpanie: 1

Talent: *strzała kierunku*

Koszt: 100

Autor: Jason A. Goode

Strzała z wiadomością służy do przekazania komuś wiadomości, zwykle przez zatłoczone i hałaśliwe pole bitwy. Otrzymując 1 obrażenie, Łucznik wyciąga strzałę i przekazuje jej wiadomość. Wiadomość ta może zawierać 5 słów na poziom talentu. Strzała ta jest wyszeregowana w stronę adresata, który musi znajdować się w zasięgu strzału Łucznika. Gdy strzała zbliży się do celu, okrąży go po okręgu o promieniu około pół metra, omijając przeszkody, jeśli to konieczne. Strzała powtórzy wiadomość trzy razy, chyba że wcześniej zostanie werbalnie potwierdzony odbiór wiadomości. Potem spadnie na ziemię.

SWOBODNE TROPIENIE

Dyscyplina: Władca Zwierząt, **Talent:** *tropienie*

Zwiadowca

Poziom: 7/5

Wyczerpanie: 3

Koszt: 100

Autor: Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala wyśledzić przeciwnika poprzez podążanie za środkowym punktem jego masy, zamiast za śladami stóp. W miejscu w którym był środek masy tropionego pojawia się jasnoniebieska linia i będzie wiodła wszędzie tam, gdzie był tropiony (w powietrzu, wodzie, drzwiach, ścianach, itd.). Aby użyć tego rozwinięcia bohater nadal potrzebuje tropu, tak jak w przypadku *tropienia*.

SZUKAJĄCA STRZAŁA

Dyscyplina: Łucznik

Poziom: 8

Wyczerpanie: 2

Talent: *strzała kierunku*

Koszt: 100

Autor: Jason A. Goode

Rozwinięcie to jest finezyjnym rozszerzeniem talentu *strzała kierunku*. Aby go użyć, Łucznik wykonuje test *strzały kierunku* i otrzymuje 2 dodatkowe obrażenia. Gdy strzała opadnie nad ziemię, nagle wyrówna swój lot na wysokości 1,2 metra i zacznie szukać celu. Porusza się ona z prędkością równą szybkości w walce Łucznika, omijając lub okrążając każdą napotkaną przeszkodę. Strzała wybierze najkrótszą trasę, przelatując przez otwarte okna i drzwi, dopóki tylko będzie mogła. Nie trafi w nic ani w nikogo, nawet jeśli ktoś umyślnie stanie na torze jej lotu - ominie go jak inne przeszkody. Strzała będzie szukać celu na odległość równą jej maksymalnemu zasięgowi, licząc od miejsca, w którym zaczęła poziomy tor lotu. Kiedy osiągnie zasięg maksymalny lub znajdzie cel, powoli opadnie na ziemię i ślizgając się zatrzyma na granicy zasięgu lub przy stopach poszukiwanego.

„Szukaj” - Osok Vatheriel, elfi Łucznik



SZYBKA SZARŻA

Dyscyplina: Kawalerzysta

Poziom: 5

Wyczerpanie: 1

Talent: *szarża*

Koszt: 100

Autor: Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala użyć *szarży* bez konieczności rozpędzania wierzchowca w poprzedniej rundzie. *Szybka szarża* może być wykonywana co rundę. Kawalerzysta musi jednak wygrać inicjatywę z przeciwnikiem. Następnie musi uzyskać sukces w teście *ataku z podjazdu*. Kawalerzysta wykorzystuje styl *ataku z podjazdu* do wykonania *szarży*, toteż kończy swój ruch tuż przy wrogu.

ŚMIERTELNY CHWYT

Dyscyplina: Wojownik

Poziom: 6

Wyczerpanie: 1

Talent: *walka wręcz*

Koszt: 100

Autor: Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Wojownikowi zwiększyć obrażenia zadawane w *walce wręcz* dzięki zastosowaniu chwytów, ciosów w czułe punkty i innych podobnych taktyk. Aby Wojownik mógł użyć tego rozwinięcia, musi najpierw pochwycić przeciwnika. Tak długo, jak utrzymuje ten chwyt, przeciwnik otrzymuje obrażenia równe Siła + poziom *walki wręcz* wojownika. Użycie tego rozwinięcia kosztuje 1 punkt wyczerpania na rundę.

ŚNIADANIE MARYNARZA

Dyscyplina: Marynarz

Poziom: 5

Wyczerpanie: -

Talent: *zarzucenie sieci*

Koszt: 100

Autor: Attila Hatvágner

Nie jest zaskakującym fakt, że niektórzy Marynarze używają swoich sieci do nieco bardziej konwencjonalnych zadań niż walka, na przykład do łowienia. Z pomocą magii, szybkich ruchów i precyzyjnego wycucia czasu, mogą być bardzo efektywni ze swoimi małymi sieciami. Używanie tego rozwinięcia oznacza, że Marynarz spędza około godziny łowiąc ryby. Adept wykonuje test *zarzucenia sieci* o stopniu trudności równym 10. Ilość zdobytego jedzenia zależy od stopnia uzyskanego sukcesu, tak jak w przypadku umiejętności **rybołówstwo** (PZ 131).

TEST PRZYTOMNOŚCI

Dyscyplina: Wojownik, Łowca **Talent:** *test życia*

Horrorów

Poziom: 7/5

Wyczerpanie: -

Koszt: 100/200

Autor: Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala na użycie talentu *test życia* po osiągnięciu progu przytomności, a nie progu życia. Bohater musi wydać punkt karmy, aby użyć tego rozwinięcia, ale nie można go wykorzystać w teście.

UCHARAKTERYZOWANIE

Dyscyplina: Iluzjonista

Poziom: 7

Wyczerpanie: 1

Talent: *mimikra*

Koszt: 100

Autor: Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala na użycie talentu *mimikra* na innych Dawcach Imion.

UKAZANIE ŚCIEŻKI

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** *tropienie*

Zwiadowca

Poziom: 5

Wyczerpanie: 2

Koszt: 100

Autor: Melissa Kuhnell

Używając tego rozwinięcia adept może spowodować, że ścieżka będzie widoczna dla innych. Wymaga to poświęcenia 2 obrażeń i trwa liczbę minut równą poziomowi *tropienia*.

ULEPSZENIE POCISKU

Dyscyplina: Zbrojmistrz

Poziom: 7

Wyczerpanie: 3

Talent: *ulepszenie ostrza*

Koszt: 200

Autor: Keith Richmond

Rozwinięcie to jest stosowane do ulepszenia strzał i bełtów. Jeden udany test *ulepszenia ostrza* powoduje ulepszenie 2 strzał (bełtów) na poziom talentu.

ULEPSZENIE WIERZCHOWCA

Dyscyplina: Kawalerzysta

Poziom: 7

Wyczerpanie: 3

Talent: *przywołanie rumaka*

Koszt: 100

Autor: Keith Richmond

Używając tego rozwinięcia Kawalerzysta może przyzwać ducha i uwięzić jego esencję w swoim własnym wierzchowcu. Na czas trwania *przywołania rumaka*, normalny rumak Kawalerzysty zyskuje +1 do wszystkich atrybutów i obron, co objawia się następującymi premiami:

Zręczność: +1 Siła: +1 Żywotność: +1
Percepcja: +1 Siła woli: +1 Charyzma: +1

Inicjatywa: +1

Liczba ataków: +0

Atak: +1

Obrażenia: +1

Liczba czarów: +0

Rzucanie czarów: +1

Efekt: +1

Próg śmierci: +4

Próg ran: +1

Próg przytomności: +3

Obrona fizyczna: +2

Obrona magiczna: +2

Obrona społeczna: +2

Pancerz fizyczny: +0

Pancerz duchowy: +0

Zachowanie równowagi: +1

Testy zdrowienia: +1

Szybkość w walce: +10

Pełna szybkość: +20



UNIERUCHAMIAJĄCY CHWYT

Dyscyplina: Wojownik

Poziom: 6

Wyczerpanie: 2

Talent: *walka wręcz*

Koszt: 100

Autor: Robert Braddock

Użycie tego rozwinięcia wymaga uzyskania przynajmniej ogromnego sukcesu w teście *walki wręcz*. Jeśli adept pochwycił już przeciwnika, wystarczy tylko duży sukces. Po udanym zastosowaniu chwytu, przeciwnik jest uznawany za pochwyczonego, a trzymający go Wojownik może w tym czasie wykonywać inne akcje. Oczywiście Wojownik musi poświęcić trochę starań by podtrzymać chwyt, ale poza tym, że musi być blisko przeciwnika i użyć jednej, bądź dwu kończyn, nie jest niczym ograniczony

UNIERUCHOMIENIE STAWU

Dyscyplina: Wojownik

Poziom: 5

Wyczerpanie: -

Talent: *walka wręcz*

Koszt: 100

Autor: Robert Braddock

Bezpośrednie użycie tego rozwinięcia wymaga uzyskania ogromnego sukcesu w teście ataku, ale jeśli adept wcześniej pochwycił przeciwnika, wystarczy uzyskanie dużego sukcesu. Pomyślne użycie tego rozwinięcia eliminuje jeden ze stawów kończyny przeciwnika z walki na liczbę godzin równą poziomowi talentu. Stopień obrażeń tego ataku jest równy poziomowi *walki wręcz* Wojownika, pancerz fizyczny nie chroni przed tymi obrażeniami.

UNIKNIĘCIE DOWCIPU

Dyscyplina: Powietrzny Żeglarz, **Talent:** *unik*

Wojownik, Złodziej

Poziom: 7/11/9

Wyczerpanie: 2

Koszt: 100,100,100

Autor: Keith Richmond

To rozwinięcie pozwala bohaterowi na uniknięcie efektów ataków społecznych takich, jak np. *provokacja*. Bohater wykonuje test *uniku* o stopniu trudności równym wynikowi testu ataku społecznego. Jednak, aby uniknąć ataku, adept musi wykonać jakąś czynność. Atak społeczny w przeciwieństwie do ciosu miecza, któremu zawsze można zejść z drogi, wymaga zwykle zamknięcia oczu i/lub zatkania uszu. Najprostsze metody na taki unik to właśnie zakrycie oczu, uszu lub opuszczenie pokoju. Wojownik może unieść tarczę nad oczy, Złodziej może zakryć uszy rękoma, a Powietrzny Żeglarz wyskoczyć z trzeciego piętra.

UNIKNIĘCIE WYPATRZENIA

Dyscyplina: Łucznik

Poziom: 5

Wyczerpanie: 1+

Talent: *wypatrzenie strzelca*

Koszt: 300

Autor: Jason A. Goode

Rozwinięcie to pozwala Łucznikowi uniknąć wypatrzenia i naznaczenia przez wroga używającego talentu *wypatrzenie strzelca*. Łucznik wykonuje test *wypatrzenia strzelca* przeciw swojej obronie magicznej, której nie może dobro-

wolnie obniżyć. Jeśli test się powiedzie, Łucznik dodaje poziom talentu *wypatrzenia strzelca* do swojej obrony magicznej przeciwko testom *wypatrzenia strzelca*. Efekt utrzymuje się przez liczbę minut równą poziomowi talentu.

„Teraz mnie widzisz, a teraz nie” - Osok Vatheriel, elfi Łucznik

UNIKNIĘCIE ZASADZKI

Dyscyplina: Złodziej

Poziom: 3

Wyczerpanie: 1

Talent: *uniknięcie pułapki*

Koszt: 100

Autor: Keith Richmond

Złodziej może użyć tego rozwinięcia po to, by uniknąć zaskoczenia. Wykonuje wówczas test *uniknięcia pułapki*. Normalnie (PZ 202) aby uniknąć zaskoczenia wykonuje się test percepcji o stopniu trudności równym stopniowi Zręczności napastnika (lub odpowiadającemu mu stopniowi). Ta sama wartość musi zostać pokonana w teście *uniknięcia pułapki*. W przypadku automatycznego (całkowitego) zaskoczenia, Złodziej może wykonać test *uniknięcia pułapki* o stopniu trudności równym inicjatywie napastnika. Jeśli się powiedzie, Złodziej nie otrzyma minusów do obrony od zaskoczenia i będzie mógł wykonać swoje akcje na samym końcu rundy.

UTRZYMANIE KONTROLI

Dyscyplina: Łucznik

Poziom: 5

Wyczerpanie: 1+

Talent: *kontrolowanie strzały*

Koszt: 300

Autor: Jason A. Goode

Utrzymanie kontroli ostrzega i umożliwia Łucznikowi zapobieżenie próbie przejęcia kontroli nad strzałą. Aby skorzystać z tego rozwinięcia, Łucznik musi je uaktywnić. Wymaga to 1 punktu wyczerpania, a efekt trwa przez liczbę minut równą poziomowi *kontrolowania strzały*. Jeśli w tym czasie wystąpi jakakolwiek próba przejęcia kontroli nad strzałą, bohater wyczuje to i będzie mógł spróbować temu zapobiec. W tym celu Łucznik poświęca następny punkt wyczerpania i dodaje poziom Siły Woli do stopnia trudności talentu *kontrolowanie strzały* przeciwnika. Rozwinięcie to nie ukaże Łucznikowi tego, kto próbował przejąć kontrolę. Wskaże tylko, że taka próba miała miejsce. Łucznik może wykorzystać to rozwinięcie nieskończoną ilość razy w jednej rundzie, jednak za każdym razem otrzymuje jedno obrażenie. Odnosi się to do każdej strzały, więc obrona przed kilkoma próbami zdominowania tej samej strzały powoduje tylko 1 obrażenie.

Stanie na moim - Osok Vatheriel, elfi Łucznik

WALCZ! ZMĘCZONY WOJOWNIKU

Dyscyplina: Trubadur

Poziom: 10

Wyczerpanie: 3

Talent: *czarowny głos*

Koszt: 300

Autor: Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Trubadurowi zainspirować swoich towarzyszy do dalszej walki z wrogiem. Otrzymuje on 3 punkty wyczerpania i wykonuje test *czarownego głosu* o stopniu trudności równym najwyższej obronie magicznej spośród swoich towarzyszy. Jeśli test zakończy się



sukcesem, wszyscy jego towarzysze ignorują efekty ran i będą kontynuować walkę nawet wtedy, gdy ich obrażenia przekroczą próg przytomności. Jednakże, kiedy znajdują się pod wpływem tego rozwinięcia, nie mogą się wycofać z walki, dopóki Trubadur nie wykona takiego samego, udanego testu *czarownego głosu*, by zakończyć efekt rozwinięcia. Maksymalna liczba osób, które mogą się znajdować pod wpływem tego rozwinięcia, jest równa poziomowi talentu *czarowny głos*. Efekt tego rozwinięcia utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi talentu *czarowny głos*.

WALECZNE POWSTANIE

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** *walka wręcz*
Poziom: 5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Damian Sharp

Rozwinięcie to wykorzystuje przewagę płynnych ruchów ataku wręcz, pozwalając Wojownikowi powstać po nieudanym teście zachowania równowagi, jednocześnie wykonując atak. Do ataku doliczany jest ujemny modyfikator od przewrócenia i może on być tylko atakiem *walką wręcz*. „Dla prawdziwego mistrza pozycja leżąca jest tylko kolejną pozycją do walki”.

WARUNKOWE ROZPROSZENIE

Dyscyplina: magowie **Talent:** *rzucanie czarów*
Poziom: Cz5, I7, K8, MŻ8, **Koszt:** 100
Wyczerpanie: - **Autor:** Luke Davis

Rozwinięcie to jest stosowane wyłącznie przy Zaklęciach Nazwanych w celu określenia okoliczności lub zdarzenia, które spowoduje rozproszenie Nazwanego czaru. Czar oczywiście może być rozproszony w normalny sposób, lecz osoba na którą rzucono takie zaklęcie może wywołać jego rozproszenie znacznie prościej, niż szukając tajników zaklęcia. (MKWT 36)

WĄTEK WIERZCHOWCA

Dyscyplina: Kawalerzysta **Talent:** *tkanie wątków*
Poziom: 7 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: - **Autor:** Robert Braddock

Rozwinięcie to wymaga posiadania nazwanego wierzchowca oraz talentów *więź ze zwierzęciem* i *tkanie wątków* na co najmniej 7 poziomie. Pozwala ono Kawalerzyście utkać wątek w imieniu swego wierzchowca, pozwalający wierzchowcowi uzyskać premie od dowolnego przedmiotu wątkowego lub inne premie związane z wątkami. W przeciwieństwie do innych rozwinięć, nauczanie się tego rozwinięcia nie pozwala Kawalerzyście na wielokrotne jego użycie, każde nauczanie się tego rozwinięcia reprezentuje proces dotkania lub podniesienia o jeden poziomu wątku jego obecnego rumaka. Kawalerzysta musi także zapłacić punktami legend za sam wątek. Jeśli zmieni on wierzchowca, wątki nie przejdą na nowego, będzie musiał wykupić nowy *wątek wierzchowca*.

WIELKI RZUT

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** *walka wręcz*
Poziom: 7 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Keith Richmond

Rozwinięcie to może zostać użyte tylko po udanym pochwyceniu przeciwnika. Wojownik chwytą przeciwnika i rzuca nim potężnie o ziemię. Po tym rzucie chwyt jest zwalniany, ale atak ten zadaje normalne obrażenia, oraz traktowany jest jak atak mający na celu przewrócenie przeciwnika. Przeciwnik może być rzucony w dowolną stronę na odległość 1,5 metra. Jeżeli w wyniku rzutu przeciwnik spadnie w dół, lub w coś uderzy, MG może uznać, że otrzyma dodatkowe obrażenia.

WIRUJĄCE PAZURY

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** *szał pazurów*
Poziom: 7 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: - **Autor:** Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala wykorzystać *szał pazurów* przeciwko kilku przeciwnikom na raz. Stopień obrażeń jest zmniejszany o 1 za każdego atakowanego przeciwnika. Reszta zasad jest taka, jak w przypadku normalnego użycia *szatu pazurów*.

WIRUJĄCY PŁASZCZ

Dyscyplina: Fechtmistrz **Talent:** *druga broń*
Poziom: 7 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Simon Withers

Kosztem jednego dodatkowego punktu wyczerpania Fechtmistrz może użyć talentu *druga broń* oraz płaszcza, peleryny, długiej szarfy lub podobnej części garderoby, aby opłatać przeciwnika. Test *drugiej broni* traktuje się jako próbę pochwycenia. Jeśli przeciwnik zostanie pochwyciony, to Fechtmistrz będzie mógł podtrzymać ten chwyt w następnych rundach, używając w każdej z nich tego rozwinięcia. Pochwyciony przeciwnik może się wyrwać, uzyskując co najmniej przeciętny sukces w teście *walki wręcz*, Siły lub Zręczności o stopniu trudności równym wynikowi testu *drugiej broni* Fechtmistrza. „Chodź no tu!”

WRÓDZONA WIEDZA

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** *tresura*
Poziom: 7 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: - **Autor:** Luke Davis

Dzięki temu rozwinięciu adept pomaga zwierzęciu zapamiętać polecenie na dłuższy okres czasu. Jego użycie wymaga podwojenia normalnego czasu tresury. Władca Zwierząt wykonuje test talentu. Jeśli uzyska co najmniej ogromny sukces, zwierzę zapamięta rozkaz na stałe i nie będzie trzeba go ponownie utrzymywać.



WSTRZĄŚNIJ PODŁOŻEM

Dyscyplina: Banita, Wojownik **Talent:** *cios z powietrza*
Poziom: 8/8 **Koszt:** 200,100
Wyczerpanie: 4 **Autor:** Attila Hatvágner

Używając tego rozwinięcia, adept wykonuje jeden atak w rundzie - potężny cios w ziemię. Nie ma żadnych wymagań co do wysokości, z jakiej musi być użyty *cios z powietrza*, bohater może nawet stać na ziemi. Po pomyślnym trafieniu w ziemię obliczane są normalne obrażenia, a następnie są one dzielone (zaokrąglając w górę) przez liczbę wszystkich istot znajdujących się w promieniu 5 metrów. Wynik ten jest dla nich stopniem trudności testu zachowania równowagi (nie pomniejszany o wartość pancerza). Atak ten nie zadaje żadnych obrażeń. Użycie tego rozwinięcia powoduje otrzymanie 4 obrażeń. Atakowane podłoże otrzymuje całość obrażeń jak bariera (patrz: PZ 209), więc użycie tego talentu na drewnianym stopnie może wysłać wszystkich (włącznie z adeptem) na niższe piętro. Obrażenia od upadku otrzymywane są na normalnych zasadach.

„Rozrzucić ich po podłodze”

WYCZUCIE CHOROBY

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** *wyczucie trucizny*
Poziom: 4 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Scott Rick

Rozwinięcie to pozwala Władcy Zwierząt wykryć obecność bakterii i innych czynników wywołujących choroby w pożywieniu, picu i powietrzu. By użyć tego rozwinięcia, Władca Zwierząt musi mieć możliwość powąchania badanej substancji. Otrzymuje on jedno obrażenie i wykonuje test *wyczucia trucizny* o stopniu trudności równym obronie magicznej trucizny. W przypadku broni lub zwierzęcia, Władca Zwierząt wykonuje test, którego stopniem trudności jest obrona magiczna stworzenia (przedmiotu). Udany test oznacza, że zarazki zostały wykryte. Choroba nigdy nie będzie „naturalną częścią zwierzęcia”, więc stopień trudności nigdy nie będzie zwiększony o +5, jak w przypadku talentu *wyczucie trucizny* (PZ 117).

WYMUSZENIE MANIFESTACJI

Dyscyplina: Ksenomanta, Mistrz Żywiołów **Talent:** *Powstrzymanie ducha (żywiolaka)*
Poziom: 6,6 **Koszt:** 200, 200
Wyczerpanie: patrz opis **Autor:** Luke Davis

Rozwinięcie to przymusza ducha nie tylko do zaniechania wszelkich działań, ale głównie do manifestacji swej formy. Użyć tego rozwinięcia można wyłącznie na duchu aktualnie powstrzymywanym. Mag mówi groźnie: „Przyjdź tutaj” wskazując miejsce duchowi i przymusza go do manifestacji w świecie materialnym, po czym wykonuje test *powstrzymania ducha (żywiolaka)*. Udany test powoduje wyczerpanie maga równe Sile ducha. Duch pozostanie w fizycznej formie tak długo, jak długo będzie pod kontrolą talentu. Użycie tego rozszerzenia nie powoduje rozproszenie koncentracji maga wymaganej do *powstrzymania ducha (żywiolaka)*.

WYPALENIE TRUCIZNY

Dyscyplina: Mistrz Żywiołów **Talent:** *zamrożenie trucizny*
Poziom: 4 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Scott Rick

Dzięki temu rozwinięciu adept może usunąć truciznę z wybranego obiektu. Aby to uczynić musi umieścić obiekt w ogniu (co powoduje zwykłe obrażenia). Po minucie pełnej koncentracji wykonuje test rozwinięcia. Stopień trudności testu jest równy stopniowi trucizny. Sukces pozwala na usunięcie wszelkich śladów trucizny z oczyszczanego obiektu.

Można tego rozwinięcia używać na Dawcach Imion i żywych stworzeniach, ale ucierpią oni obrażenia od ognia. Nie mogą się w żaden sposób chronić przed ogniem, gdyż zablokowałoby to działanie rozwinięcia talentu.

WYPATRZENIE SŁABEGO PUNKTU

Dyscyplina: Zbrojmistrz **Talent:** *wypatrzenie wady pancerza*
Poziom: 5 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Scott Rick

Rozwinięcie to daje Zbrojmistrzowi możliwość wyszukania słabego punktu w sferze emocji u przeciwnika powodując, że staje się on bardziej podatny na ataki oparte na jego obronie społecznej. Aby użyć tego rozwinięcia, należy wykonać test *wypatrzenia wady pancerza*. Jeśli zakończy się on sukcesem, do wyników wszystkich testów na obronę społeczną ofiary dodaje się premię równą poziomowi talentu *Wypatrzenie wady pancerza* na liczbę rund równą poziomowi tegoż talentu.

WYPATRZENIE WADY PANCERZA DUCHOWEGO

Dyscyplina: Zbrojmistrz **Talent:** *wypatrzenie wady pancerza*
Poziom: 6 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Scott Rick

Rozwinięcie to pozwala Zbrojmistrzowi posiadającemu talent *spojrzenie astralne* (lub zdolność wietrzniaków wzrok astralny, amulet krwi itp.), wypatrzeć wadę jego pancerza duchowego w taki sam sposób, jak *wypatrzenie wady pancerza* pozwala wypatrzeć wadę pancerza fizycznego. Zbrojmistrz wykonuje test *Wypatrzenia Wady Pancerza*, dodając wartość pancerza duchowego przeciwnika do stopnia trudności testu. Jeśli zakończy się on sukcesem, do wyników wszystkich testów na obronę magiczną ofiary dodaje się premię równą poziomowi talentu *wypatrzenie wady pancerza* na liczbę rund równą poziomowi tego talentu.

(Jest to zmodyfikowana wersja rozwinięcia talentu *Wypatrzenie Wady Pancerza Duchowego* znalezione w Cosmotopii).



WYPÓŻYCZENIE ZMYŚŁU

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** *zapożyczenie zmysłu*
Poziom: 3 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala Władcy Zwierząt przekazać jeden ze swoich zmysłów zwierzęciu. Zmysł będzie podróżował razem ze zwierzęciem i Władca Zwierząt może go używać poprzez zwierzę w czasie działania talentu. Nie może jednak sam z niego normalnie korzystać, dopóki czas działania talentu nie dobiegnie końca. Na przykład, przekazując jastrzębiowi swój zmysł wzroku na kilka minut, Władca Zwierząt będzie widział oczyma jastrzębia jak swoim własnym wzrokiem. Nie jest to zbyt przydatne, gdy jastrząb wzniesie się na swój normalny pułap, ale jest bardzo przydatne do dokonania zwiadu i innych działań.

WYSTRASZENIE

Dyscyplina: Trubadur **Talent:** *zagadanie*
Poziom: 5 **Koszt:** 200
Wyczerpanie: 3 **Autor:** Keith Richmond

Dzięki temu rozwinięciu można zagadać wiele osób naraz (do wartości poziomu *zagadania*). Trubadur wykonuje test *zagadania* i wszyscy, którzy mają mniejszą obronę społeczną niż wynik testu, znajdą się pod działaniem tego talentu. Rozwinięcie to jest często używane przy opowiadaniu przerażających historii lub śmiesznych plotek.

WYSTAWIENIE

Dyscyplina: Fechtmistrz **Talent:** *manewr*
Poziom: 7 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Damian Sharp

Rozwinięcie to jest prostą odmianą *manewru*. Adept dzięki uważnej pracy nóg i fechtunkowi, może wystawić przeciwnika na atak towarzyszy, dzięki czemu to oni, zamiast Fechtmistrza, uzyskują premię od *manewru* do swego następnego ataku, jeśli atakują wystawianego przeciwnika. „Czasami najlepszym sposobem na pokonanie wroga jest zaabsorbowanie go tak, by zajęli się nim twoi przyjaciele”.

WYSTRZELENIE STRZAŁ

Dyscyplina: Łucznik **Talent:** *przywołanie strzał*
Poziom: 5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 1 **Autor:** Jason A. Goode

Rozwinięcie to działa w podobny sposób co talent *przywołanie strzał* z tą różnicą, że strzała nie jest przywoływana do kołczanu Łuczника, ale wysyłana prosto w wybrany przez niego cel. Tak jak w przypadku *przywołania strzał*, pocisk musi znajdować się nie dalej niż 100 metrów od Łuczника i jeśli będzie to konieczne, zostanie on wyrwany z poprzedniego celu. Rozwinięcie to, w odróżnieniu od *przywołania strzał*, działa tylko na jedną strzałę. W celu określenia czy strzała osiągnie cel, czy nie, wykonywany jest test *przywołania strzał*. „Wystrzelone” strzały mają za-

się i stopień obrażeń taki, jak gdyby były wystrzeliwane z nie magicznego łuku takiego typu, jakiego przeważnie używa Łucznik.

„Bezbronny bez łuku?! Widocznie nie rozumiesz co to znaczy być mistrzem pocisków”- Osok Vatheriel, elfi Łucznik.

WYZWALACZ CZARU

Dyscyplina: magowie **Talent:** *rzucanie czarów*
Poziom: Cz6, I10, K6, MŻ10 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: 4 **Autor:** Luke Davis

Wyzwalacz czarów pozwala powstrzymać zadziałanie czaru do momentu wystąpienia określonej sytuacji. Rozwinięcie to może być wykorzystane tylko do czarów, których czas działania jest większy niż 1 runda. Mag rzucając czar otrzymuje 4 punkty wyczerpania. Deklaruje, jakie działanie lub wydarzenie uruchomi czar i wykonuje drugi test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym trudności utknięcia wątku lub, jeśli czar jest rzucany na osobę, jej obronie magicznej.

Jeżeli w drugim teście osiągnięty zostanie co najmniej duży sukces, czar staje się czarem wyzwalanym. Czar taki zadziała tylko wtedy, gdy nastąpi zadeklarowane zdarzenie. Na przykład, Czarodziej może rzucić na przeciwnika *Pocisk zagłady* jako czar wyzwalany, z wyzwalczem „Rzucaj, gdy tylko on zaatakuje mnie lub moich przyjaciół”. W tym przypadku, czar ten zadziała tylko wtedy, gdy przeciwnik ów zaatakuje Czarodzieja bądź kogoś z jego przyjaciół w czasie działania tego czaru. Rozwinięcie to nie zwiększa czasu trwania czaru. Może ono być użyte w połączeniu z czarami Nazwanymi. W takim przypadku koszt nazwania czaru jest podwajany, albo jeśli stosowane są zasady opcjonalnych kosztów (MSB 5) należy traktować taki czar jak gdyby był z kręgu wyższego o jeden. Mag może wtedy zdecydować, czy wyzwalcza będzie wywoływał czar z normalnym efektem za każdym razem, gdy wystąpi określona sytuacja, czy też czar będzie wyzwalany tylko raz ze stałym efektem. *Wyzwalacz czarów* NIE pozwala na to, aby czary które normalnie nie mogą mieć stałego efektu działania, mogły go mieć.

ZAPAMIĘTANIE LEGENDY

Dyscyplina: Czarodziej **Talent:** *zapamiętanie tekstu*
Poziom: 5 **Koszt:** 100
Wyczerpanie: - **Autor:** Scott Rick

Rozwinięcie to stosowane jest przez Czarodziejów w celu zapamiętania oraz późniejszego zapisania legendy. By zapamiętać legendę, Czarodziej wykonuje test o stopniu trudności równym obronie magicznej opowiadającego. Test musi być wykonywany co 5 minut w czasie opowiadania legendy. Podobnie jak *zapamiętanie tekstu*, rozwinięcie to utrzymuje legendę w pamięci Czarodzieja tylko przez rok i jeden dzień, licząc od dnia zapamiętania. Do przypomnienia sobie słów legendy po upływie roku i dnia, można użyć *odtworzenia legendy*. Czarodziej może odtworzyć tyle legend, ile wynosi poziom jego talentu *zapamiętanie tekstu*. Zapamiętane legendy również wliczają się do maksymalnej ilości możliwych do zapamiętania ksiąg.



ZAPAMIĘTANIE OBRAZU

Dyscyplina: Czarodziej

Poziom: 6

Wyczerpanie: -

Talent: *zapamiętanie tekstu*

Koszt: 100

Autor: Robert Braddock

Czarodziej używający tego rozwinięcia, może dokładnie zapamiętać to, co w danej chwili widzi. Każdy zapamiętany obraz liczy się jak zapamiętana za pomocą talentu *zapamiętanie tekstu* strona. Jeśli Czarodziej szuka konkretnych szczegółów w zapamiętanym obrazie, musi wykonać test *zapamiętania tekstu* o stopniu trudności odpowiednim do ilości i wielkości wyszukiwanych detali. Twarz osoby stojącej obok będzie trywialna do zapamiętania, ale zapamiętanie liczby włosów w jego włosach może wymagać testu o stopniu trudności około 20.

ZAPAMIĘTANIE WIEDZY

Dyscyplina: Czarodziej

Poziom: 5

Wyczerpanie: 2

Talent: *zapamiętanie tekstu*

Koszt: 100

Autor: Keith Richmond

To rozwinięcie pozwala użyć *zapamiętania tekstu* na książkach pozwalających nauczyć się umiejętności związanych z wiedzą w celu zwiększenia poziomu tych umiejętności na czas *zapamiętania tekstu*. Wymaga to uzyskania dużego sukcesu w teście *zapamiętania tekstu*. Jeśli test powiedzie się, Czarodziej zyskuje +1 do poziomu stosownej umiejętności związanej z wiedzą, na czas *zapamiętania tekstu*. Jeśli w księdze zawarta jest obszerna wiedza, uzyskanie ogromnego sukcesu da +2 do poziomu. Jeśli tekst jest całkowitą rozprawą o danej wiedzy, to uzyskanie wyjątkowego sukcesu pozwoli dodać +3 do poziomu umiejętności.

ZASZCZEPIENIE MYŚLI

Dyscyplina: Iluzjonista

Poziom: 9

Wyczerpanie: -

Talent: *ukryta myśl*

Koszt: 300

Autor: Luke Davis

Zaszczepienie myśli pozwala Iluzjoniście ukryć prawdziwą myśl innej osoby i jednocześnie zastąpić ją inną myślą. Rozwinięcie to może zostać użyte na kimś, kto sobie tego nie życzy, ale Iluzjonista musi tę osobę dotykać. Czuje ona dziwny dreszcz, gdy myśl jest zaszczepiana. Iluzjonista wykonuje test *ukrytej myśli*. Jeśli uzyska co najmniej ogromny sukces, myśl zostaje zaszczepiona. Każdy, kto próbuje sondować myśli ofiary, musi uzyskać rezultat większy niż wynik testu *ukrytej myśli*, by dowiedzieć się, co naprawdę myśli ofiara. Jeśli wynik ten będzie mniejszy, sondujący odczyta to, co zaszczepił Iluzjonista.

ZAWSZE GÓTÓW

Dyscyplina: Łucznik

Poziom: 7

Wyczerpanie: 1

Talent: *przywołanie strzały*

Koszt: 200

Autor: Jason A. Goode

Rozwinięcie to pozwala Łucznikowi przywołać do siebie swoją ulubioną broń, do której wcześniej się dostroił.

Łucznik sięga mentalnie do łuku podążając ku niemu za wątkiem i przyciąga go do siebie przez przestrzeń astralną. Łuk znika ze starego miejsca i pojawia się w oczekującej dłoni Łucznika. Odległość jest nieistotna, ale Łucznik musi wykonać test *przywołania strzały* o stopniu trudności równym wyższej z obron magicznych broni lub osoby, która ją dzierży i uzyskać w tym teście duży sukces.

Do mnie, mój łuku - Osok Vatheriel, elfi Łucznik.

ZŁOWIESZCZA WYPÓWIEDŹ

Dyscyplina: Czarodziej

Talent: *złowieszcze mamrotanie*

Poziom: 7

Koszt: 100

Wyczerpanie: 2

Autor: Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala na użycie *złowieszczego mamrotania*, poprzez wykonanie jednej *złowieszczej wypowiedzi* (zabierającej jedną akcję w rundzie), a nie ciągle mamrotanie (w następnych rundach - przyp. red.). Działa dokładnie tak jak *złowieszcze mamrotanie*, wymaga dużego sukcesu i trwa poziom rund.

ZJEDNOCZENIE Z ZIEMIĄ

Dyscyplina: Mistrz Żywiołów

Talent: *wrośnięcie w ziemię*

Poziom: 7

Koszt: 200

Wyczerpanie: 2/rundę

Autor: Keith Richmond

Dzięki temu rozszerzeniu adept może być pod wpływem *wrośnięcia w ziemię* i poruszać się. Może przenikać przez kamienny mur, przechodzić przez zbocze stoku, czy zagłębiać się w grunt. W ciągu rundy Mistrz Żywiołów może pokonać poziom metrów. By rozpocząć działanie rozszerzenia, mag wykonuje test talentu wobec obrony magicznej ziemi (2). Jeśli wkroczy na obszar o wyższej obronie magicznej (np. mur objęty zaklęciem ochronnym) musi ponownie wykonać test talentu.

ZŁOKALIZOWANIE HORRORA

Dyscyplina: Zabójca Horrorów

Talent: *oparcie się mocy znamienia*

Poziom: 7

Koszt: 100

Wyczerpanie: 5

Autor: Keith Richmond

Rozwinięcie to pozwala Zabójcy Horrorów wykryć Horror posiadający moc **znamię Horroru**. Musi on użyć swojej zdolności astralnej flary. Po użyciu tej zdolności, wykonywany jest test *oparcia się mocy znamienia* o stopniu trudności równym obronie magicznej wszystkich Horrorów posiadających moc **znamię Horroru** i znajdujących się w odległości nie większej niż mila na poziom. Zabójca Horrorów poznaje kierunek i przybliżoną odległość do każdego Horroru, którego obrona magiczna jest mniejsza od wyniku tego testu. Astralny rozbłysk umożliwia Horrorom naznaczenie Zabójcy i mogą one zechcieć to uczynić.



ZNIKAJĄCY KILWATER

Dyscyplina: Marynarz

Poziom: 5

Wyczerpanie: 2

Talent: czytanie rzeki

Koszt: 100

Autor: Attila Hatvágner

Doświadczony Marynarz może użyć swojej wiedzy o rzece i magii, aby uczynić trudniejszym podążanie za śladem jego statku. Użycie tego rozwinięcia powoduje otrzymanie 2 obrażeń i wymaga uzyskania ogromnego sukcesu w teście o stopniu trudności 7. Jeśli te wymagania zostaną spełnione, potencjalni prześladowcy, którzy chcą płynąć za statkiem Marynarza, muszą wykonać test *czytania rzeki* o stopniu trudności równym trudności bazowej + poziom *czytania rzeki* Marynarza. Za każde udane użycie tego rozwinięcia prześladowca musi wykonać oddzielny test.

„Pięćset srebra! Zapłacę pięćset sztuk srebra temu, który jako pierwszy wskaże mi, gdzie zniknął Radzzer!”

ZNISZCZENIE STRZAŁY

Dyscyplina: Łucznik

Poziom: 5

Wyczerpanie: 1

Talent: stworzenie strzały

Koszt: 300

Autor: Jason A. Goode

Zniszczenie strzały po prostu niszczy strzałę. A mówiąc bardziej precyzyjnie, nie całkiem niszczy strzałę, belt, czy inne pociski, ale powoduje, że są one niezdatne do użycia. Strzały, belty i strzałki do dmuchawki powyginają się, porzuciągają lub po prostu rozpadną na kawałki. Aby użyć tego rozwinięcia, Łucznik wykonuje test *stworzenia strzały* na pocisk lub grupę pocisków w zasięgu wzroku, otrzymując przy tym dodatkowo 2 punkty wyczerpania więcej niż to wymagane przy teście *stworzenia strzały*. Jeśli Łucznik przekroczy stopień trudności, zniszczy tyle pocisków, ile wynosi poziom jego talentu *stworzenia strzały*. Stopień trudności jest równy obronie magicznej właściciela strzał, jeśli strzały są w jego bezpośrednim sąsiedztwie, lub 2 jeśli strzały są dalej od właściciela.

„Zadziwia mnie to, jak często inni zapominają, że to co można stworzyć, można również zniszczyć. Nie będziesz już tego więcej potrzebował.” - Osok Vatheriel, elfi Łucznik

ZRÓWNOWAŻONY UNIK

Dyscyplina: Banita, Powietrzny

Talent: unik

Poziom: 5

Wyczerpanie: -

Koszt: 100

Autor: Robert Braddock

Rozwinięcie to pozwala adeptowi na używanie *uniku* bez ryzyka upadku, ale aby udało mu się uniknąć ciosu, musi uzyskać duży sukces w teście *uniku*.

ŻAR SKÓRY

Dyscyplina: Powietrzny Łupieżca

Poziom: 5

Wyczerpanie: 3

Talent: ognista krew

Koszt: 100

Autor: Attila Hatvágner

Podczas używania tego rozwinięcia skóra Powietrznego

Łupieżcy staje się czerwona i gorąca. Mimo, iż skóra nie jest tak gorąca, by podpalić jego ubranie, ciepło koncentruje się na każdym, kto dotknie Łupieżcę. Efekt działa zbyt wolno by miał wpływ na ciosy i kopnięcia, ale jest bardzo efektywny przeciw próbom pochwycenia. Gdy rozwinięcie to jest używane, każdy kto zaatakuje Łupieżcę gołymi dłońmi, będzie otrzymywał obrażenia o stopniu równym poziomowi *ognistej krwi*, przez cały czas trwania fizycznego kontaktu. Rozwinięcie to może zostać użyte tylko raz w rundzie, a jego efekt utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi *ognistej krwi* (każde jego użycie liczy się jako akcja). Przed tymi obrażeniami chroni pancerz fizyczny.

ŻĄDŁO

Dyscyplina: Władca Zwierząt

Poziom: 5

Wyczerpanie: 1

Talent: pazury

Koszt: 200

Autor: Scott Rick

Rozwinięcie to pozwala t'skrangowi Władcy Zwierząt używającemu talentu *pazury* (zauważ, że tylko skrzydlate t'skrangi (k'stulaami) mogą zostać Władcami Zwierząt), zamienić swój ogon w tak śmiertelnością broń jak jego ręce. Kosztem jednego punktu wyczerpania, t'skrang może zamienić koniec swego ogona w groźnie wyglądające żądło. Gdy t'skrang zada jakieś obrażenia ogonem, żądło zniknie. Żądło to nie jest trujące. K'stulaami używa dość często tego rozwinięcia do pikowania na ofiarę.

ŻELAZNA AURA *

Dyscyplina: Kawalerzysta

Poziom: 7

Wyczerpanie: -

Talent: opancerzenie wierzchowca

Koszt: 300

Autor: Luke Davis

Rozwinięcie to pozwala Kawalerzyscie zwiększyć pancerz duchowy swojego wierzchowca. Adept otrzymuje 3 punkty wyczerpania i wykonuje test talentu. Jeśli zakończy się on sukcesem, można dodać część lub wszystkie poziomy talentu *opancerzenie wierzchowca* do pancerza duchowego, zamiast do pancerza fizycznego swojego wierzchowca. Czas trwania tego rozwinięcia to liczba rund równa poziomowi talentu *opancerzenie wierzchowca*.

ŻMIJOWY MANEWR

Dyscyplina: Feczmistrz

Poziom: 5

Wyczerpanie: 2

Talent: manewr

Koszt: 100

Autor: Simon Withers

Kosztem 2 obrażeń Feczmistrz może użyć *manewru* do zwiększenia swojej inicjatywy w następnej rundzie zamiast stopnia obrażeń.



ŻYJĄCY HAFT

Dyscyplina: magowie

Poziom: 7

Wyczerpanie: -

Talent: *tkanie wątków*

Koszt: 100

Autor: Attila Hatvágner

Rozwinięcie to umożliwia magom stworzenie dla siebie imponujących szat. Adept nie używa tylko zwykłych umiejętności, ale także tka magiczne wątki, aby stworzyć wzór na szacie. Często są do tego używane dodatkowe materiały, takie jak esencje żywiołów lub żywe kryształy. Wynik testu ma wpływ na wartość artystyczną szaty. Typowe wzory to animowane motywy przedstawiające wyjątkowe miejsca, jak Morze Śmierci, lub zmieniające się figury geometryczne. Tworzenie *żyjącego haftu* nie jest krótkim procesem, zajmuje przynajmniej tydzień. Tworząc haft adept musi wykonać test *tkania wątków* o stopniu trudności 20. Jeśli używa w tym procesie esencje żywiołów, żywy kryształ, orichalk lub inne materiały tego typu, obniżają one stopień trudności tak, jak jest to opisane w tabeli modyfikatorów trudności umagiczniania, na str. 49 MKWT.

Jeśli test powiódł się, *żyjący haft* jest liczony jak użycie umiejętności artystycznej. Jeśli szata jest tworzona po to, by stać się magicznym przedmiotem, np. do przechowywania matrycy, użyte magiczne materiały zmniejszają również stopień trudności testu umagiczniania. *Żyjący haft* może być przydatny przy testach oddziaływania, noszenie takich mistrzowsko wykonanych szat, może w pewnych sytuacjach wywołać całkiem imponujące wrażenie. Poziom sukcesu osiągnięty przy teście *tkania wątków* określa premię do testów oddziaływania, którą uzyska adept, gdy nosi tę szatę.

Przeciętny sukces + 2

Duży sukces + 3

Ogromny sukces + 4

Wyjątkowy sukces + 5

Premie te to maksymalne wartości. Jednak do MG należy ostateczna decyzja, czy w danej sytuacji bohater może skorzystać z pełnej premii, czy z nieco mniejszej, czy też w ogóle nie może.





ŚCIEŻKA SZAMANA

Opis ten przebył trudną drogę by trafić do Biblioteki. Cytowane fragmenty są częściami dziennika młodego krasnoludzkiego Mistrza Żywiołów, Mandaila Poskramiacza Ognia z Wishon, który zginął w zasadzce na patrol K'tenshin w pobliżu Jeziora Pyros. Biblioteka pragnie podziękować jego towarzyszowi, Thyllennowi z P'shestis, który przywiózł szczątki Mandaila do jego domu. Rozprawa ta zawiera wyjątkowo interesujące spojrzenie na ścieżki tej często niedocenianej Dyscypliny.

- Do wiadomości czytelnika przygotowane przed Derrata, Czarodzieja z Miasta Yistaine, 1514 TH

Sądzę, że szczerze mogę powiedzieć, iż ostatnie miesiące otwarły mi oczy na pewne rzeczy. Nigdy na przykład nie myślałem, że na świecie może istnieć tyle deszczu. Dowiedziałem się także, że opowieści o niebezpieczeństwach dżungli nie były wyolbrzymione, a przeciwnie - ubogie w porównaniu z rzeczywistością. Wartościowym było też poznanie, że mieszkańcy tego miejsca nie są spragnionymi krwi, prymitywnymi kanibalami, ale pomocnym i gościnnym ludem, nawet w porównaniu do krasnoludów - jeśli oczywiście potrafi się przełknąć fakt, że rzeczywistość są kanibalami.

Jednakże chyba najbardziej interesujące i owocne było spotkanie z Szamanami tamtejszego plemienia t'skrangów. Wcześniej uważałem podążających ścieżką tej dyscypliny za nieco zwariowanych, zacofanych magików z głuszy, wciąż nie rozumiejących idei astralnych matryc. Dopiero po osobistym poznaniu kilku z nich zrozumiałem, że taki obraz nie jest zgodny z prawdą. T'rrsa, główny Szaman plemienia, okazał się być wesołym i rozmownym mężczyzną, nawet jeśli wciąż bawiły go moje wysiłki robienia notatek z naszych rozmów. W rzeczywistości pomysł notowania niesamowicie go zadziwił, tak samo jak mój pogląd na duchy i magię.

Korzystając z okazji próbowałem zebrać najważniejsze informacje dotyczące jego Dyscypliny. Szczęście mi dopisywało, gdyż w trakcie mojego pobytu w dżungli, niewielka grupa Katanich odwiedziła plemię. Miło było dowiedzieć się, że przybycie Theran zjednoczyło mieszkańców dżungli, ale dla mnie najważniejsza była możliwość skonfrontowania mojej dotychczasowej wiedzy z punktem widzenia katarskiego Szamana.

Poniższy tekst to głównie słowa T'rrsy z moimi krótkimi notatkami.

♀ ŚWIAT-DRZEWIE

Świat-Drzewo, czy jak nazywają to Katani, Bóg Drzewa, istniało zanim cokolwiek innego pojawiło się na świecie. Przodkowie wszystkich żywych istot narodzili się z jego nasion, gdyż wszystkie te nasiona są częściami ducha Drzewa. Potężne korzenie Drzewa wryły się w glebę tak głęboko, że sięgają duchów przeszłości. Jego pień jest tak gruby, że całe dni zajmuje obejście go i tak wysoki, że ledwie widać najniższe konary. Jego korona wspiera niebo.

W jego pniu jest dziupla, większa od innych leż. Jeśli zatrzymasz się u jej wejścia i wyłożysz słuch, będziesz mógł usłyszeć szept zmarłych. Jeśli jesteś wystarczająco odważny by wkroczyć do środka, możesz tamtędy dotrzeć aż do siedziby Śmierci.

Legendy mówią, że w dawnych czasach nasz lud nie miał niczego do obrony przed drapieżnikami dżungli. Drżeliśmy bezradnie na dźwięk wycia drapieżcy. Nie wiedzieliśmy, które owoce możemy jeść, jak zbudować schronienie i nie potrafiliśmy zrobić nic innego, tylko uciekać, by przeżyć.

Jednak pewnego dnia matka złożyła niezwykle jajo. Na pierwszy rzut oka nie wyglądało inaczej, lecz tej nocy głośny śpiew dał się słyszeć z wylęgarni. Nikt nie wiedział, skąd on dochodzi, ale wszyscy obawiali się, że zwabi pobliskie drapieżniki. O dziwo noc była cicha jak gdyby żadne niebezpieczeństwo nie czaiło się w zaroślach.

Następnego dnia plemię przeszukało wylęgarnię i znalazło jajo. Tym razem nie było słyhać żadnego śpiewu, lecz jajo trzęsło się od uderzeń wewnątrz. Zaskoczeni ludzie próbowali je rozbić, ale skorupa była twardsza niż kora drzewa clematha. Kiedy nastał zmrok, z głośnym trzaskiem wykluło się pisklę. Istota, która wyszła ze skorupy, nie była właściwie pisklciem lecz dojrzałym t'skrangiem, dawno po kaissa. Plemię nazwało go S'ahtae, Śpiewający Głośno.

Nocą, drugiego dnia, S'ahtae zobaczył swe plemię, tulące się bezradnie wśród ciemnej, zimnej nocy, czekając na niepewny los. Nie mógł tego zaakceptować, wstał więc i poszedł w ciemność w poszukiwaniu czegoś, co pomogłoby jego plemieniu. O dziwo, dzikie zwierzęta wydawały się go omijać i po długim marszu, o brzasku, trafił na potężne drzewo. S'ahtae natychmiast rozpoznał Świat-Drzewo. Wszedł w otwór i słuchał szemrania zmarłych. Nie dowiedział się od nich niczego, co mogłoby pomóc jego wiosce, gdyż każdy z nich umarł w ten sam sposób: biernie i bezbrinnie.

Więc S'ahtae przyłożył ucho do drzewa i zaczął słuchać. Duch Drzewa powiedział mu co można znaleźć wśród gałęzi. Natychmiast więc zaczął wspinać się z całych sił. Był w około połowie drogi kiedy zauważył, że Władca Węży schodzi w dół aby go powstrzymać i sprowadzić z powrotem na ziemię. S'ahtae zezłościło zazdrosne zachowanie potężnego węża i kiedy ten dopadł do niego, t'skrang schwycił długie pazury bestii wydzierając je z ciała. Po czym pchnął potwora na ziemię i Władca Węży zniknął w poszyciu. Od tego dnia wszystkie węże pozbawione są długich, zabójczych pazurów oraz silnych nóg i muszą pęłzać na brzuchach.



S'ahtae kontynuował wspinaczkę posuwając się teraz dwa razy szybciej dzięki wężowym pazurom. Wkrótce sięgnął konarów i ku swemu zdziwieniu zobaczył, że Świat-Drzewo ma liście tak wielkie, że na każdym mógłby zmieścić się taki świat jak ten, z którego przyszedł. Kusilo go aby odwiedzić przynajmniej jeden z nich lecz zmusił się do skupienia uwagi na swym zadaniu. Po długiej i ciężkiej wspinaczce dotarł do korony Drzewa, w miejsce, w którym stykała się ona z niebem. Nie zastanawiając się długo, znalazł rozdarcie zrobione w połaci nieba przez gałąź, po czym wspiął się do niego.

Opowieść ta rzuca nowe światło na spekulacje o wierzeniach plemion z dżungli. Zgromadzone do tej pory przypuszczenia dotyczące ich czci dla Jasree jako Boga Drzewa nie są może tak bliskie prawdę, jak myśleliśmy.
- Merrox

W tym samym czasie plemię przygotowywało się do następnej nocy. Niektórzy smutnie oczekiwali powrotu Sa'htae, lecz większość uważała, że ten już nie żyje. Jakież było ich zaskoczenie, gdy w środku nocy kiedy głodni drapieżcy już byli gotowi do sięgnięcia po zdobycz, pojawił się S'ahtae trzymając w dłoni pochodnię. Bestie stały zaskoczone

widokiem ognia, który S'ahtae wziął z nieba, lecz wkrótce znów były gotowe do ataku. S'ahtae wyciągnął ze swego worka mały bębenek i zaczął w niego uderzać. Kiedy zwierzęta usłyszały dźwięk, uciekły w popłochu i plemię mogło po raz pierwszy spać spokojnie.

Nad ranem S'ahtae wydobyl z worka inne przedmioty: broń do polowania, narzędzia do pracy, ubrania do noszenia. Nauczył nas jak budować chaty i łodzie, jak łapać ryby i polować. Od tego dnia żyjemy tak jak dziś i od tego dnia mamy pośród nas Szamanów.

♀ LEŚNYCH DUCHACH

Jeśli się rozejrzysz, z łatwością zauważysz, że z pewnością nie brak nam drzew. Uczący się o nich wiedzą, które z nich rodzą jadalne owoce, które są najlepsze do wyrobu włócznie i w których krążą soki pozwalające uleczyć gorączkę. To adepci, którzy poprzez instynkt stali się jednością z dżunglą. Zdają się oddychać dżunglą, poruszać się między drzewami jak cienie, czytać opowieść ze śladów poprzedniego dnia lub pokazać innym jak przetrwać w najtrudniejszych warunkach.

Ci z nas, którzy obrali ścieżkę Szamana, wybrali inną drogę. Nie chcemy stać się częścią dżungli tak jak Zwiaadowcy. Chcemy zrozumieć jej działanie przez długie, intensywne badania i przez kontakty z jej najliczniejszymi mieszkańcami, leśnymi duchami. Ci, którzy nauczają się do nich odpowiednio podchodzić, mogą pozyskać ich długo zbieraną wiedzę. Leśne duchy lubią mówić, a duchy Serwos często mają wiele do powiedzenia. Ich wiedza nie ogranicza się jedynie do samej dżungli - te istoty istnieją znacznie dłużej niż ty czy ja i mądrze wykorzystały ten czas. Wiatr i deszcz przebywają długą drogę przed dotarciem do dżungli szepcząc plotki z odległych krain.

Mogę zaświadczyć o prawdziwości tego oświadczenia. Plemię, mimo zapewnienia, że nikt z nich nigdy nie opuszczał dżungli, jest zdumiewająco dobrze poinformowane o najświeższych wydarzeniach w Barsawii. Wiedzą na przykład, że „wielkie plemię pod skałami” straciło ostatnio swojego przywódcę, mimo, iż nie wiedzą gdzie to miejsce się znajduje, ani jakie jest jego Imię. Na własne oczy widziałem członków grupy Katani, którzy przybyli do portu, w którym się zatrzymałem, aby handlować futrami i rzadkimi roślinami. Uciekali w pośpiechu, nie sprzedawszy większości towarów, mówiąc o nadchodzących dniach burzy, a było to przed przybyciem Triumfa. Niektórzy z Szamanów do mistrzostwa opanowali czytanie z żywiołów, a drzewa w dżungli zdają się mieć świadomość wydarzeń dziejących się na świecie. - Mandail

Słuchanie ich nie daje natychmiastowych odpowiedzi. W rzeczywistości większość odpowiedzi na pierwszy rzut oka zdaje się nie mieć sensu. Ale chyba nie muszę ci tego tłumaczyć. Nawet mentalność innych Dawców Imion może być czasem niejasna, więc wyobraź sobie sytuację, gdy słyszysz duchy mówiące o rzeczach, których w życiu nie widziałeś. Trzeba wylawiać szczegóły, które się rozumie, a z reszty budować większy obraz. Może to czasem powodować ogromne nieporozumienia. Dlatego nie powinno dziwić, że Szamani zwykle zatrzymują większość swej wiedzy dla siebie, dopóki nie upewnią się, że jest ona prawdziwa w każdym szczególe.

Oczywiście zawsze trzeba zdecydować, jak głęboko chce się zatopić w rozumienie poglądów ducha. Nie jesteś pomocny wiosce, jeśli całe życie spędzasz w oddaleniu od innych Dawców szepcząc w uszy duchów i nie jesteś Szamanem, jeśli trzymasz się wizji świata jedynie z perspektywy Dawców.

♀ STAWIANIU SIĘ SZAMANEM

Nasza ścieżka jest trudna i pełna odpowiedzialności - nie każdy potrafi się otworzyć i poznać sekrety świata z ukrytych wskazówek. Jeszcze mniej jest tych, którzy chcą się w pełni poświęcić swemu plemieniu. Każdy Szaman uważnie wybiera swych uczniów i w zwyczaju jest nie branie więcej niż jednego lub dwóch w ciągu życia. Uczyliśmy się na błędach przeszłości.

Starą tradycją jest także wizyta Szamana u każdego nowonarodzonego dziecka w poszukiwaniu znaków przydatności na naszej ścieżce. Oczy o innych kolorach, więcej palców u rąk czy stóp, dziwne ubarwienie łusek lub znamion zawsze zapowiadały obiecujący potencjał. Od czasów Długiej Nocy ta praktyka zmieniła się, gdyż z reguły takie znaki zdradzają niebezpieczne i złe wpływy z którymi musimy się obchodzić ostrożnie. Większość Szamanów poczuwa się obecnie do obowiązku szukania tych znaków, ale jeśli któryś coś odkryje, to przeważnie zatrzymuje to dla siebie i ujawnia tylko w potrzebie. W końcu los można zmienić jeśli się tylko wystarczająco ciężko i długo nad tym pracuje.

Przebywając w wiosce byłem świadkiem takiej wizyty. Wydawa-



to mi się, że T'rrsa interesował się nie tylko przyszłością pisklęcia, ale także jego zdrowiem. Jak dowiedziałem się w późniejszej rozmowie, Szamani są często najsprawniejszymi uzdrowicielami w osadzie. - Mandail

Każdy Szaman szukający potencjalnych uczniów powinien zwrócić szczególną uwagę na dziecko w trakcie kaissa. Niektóre z młodych t'skrangów popadają w sen mogący się ciągnąć dniami. W tym czasie doświadczają wyraźnych wizji: podarków i prób od duchów, które widzą młodych jako prawdopodobnych kandydatów do ścieżki. Nie każdy okazuje się być odpowiednim wyborem. Większość budzi się wcześniej bez znaków akceptacji przez duchy. Bardzo niewielu umiera podczas tego procesu, lecz ci co pozostają, są tymi, którzy postawią swe pierwsze kroki na naszej ścieżce.

Kiedy rozmawiałem o tym z kobietą z plemienia Katani, powiedziała mi, że część ich ludu przechodzi ten proces w wieku dorosłym. Dowiedziałem się też, że nikt nie pamięta szczegółów tych snów, ale wszystkim ukazał się motyw wspinaczki na potężne drzewo. - Mandail

Wielu z nas nie daje jednak żadnych znaków tej właściwości podczas narodzin ani kaissy. Właściwe poglądy często przychodzą wraz z mądrością podeszłego wieku i widziałem już Szamanów, którzy wstąpili na ścieżkę dopiero po wyjątkowo ciężkich przeżyciach.

Rozmawiając z członkami plemienia dowiedziałem się, że T'rrsa był niegdyś wioskowym Wojownikiem, który ledwie przeżył wyjątkowo okrutną wojnę z Katani wiele lat temu. Powszechnie uważa się, że długi okres powrotu do zdrowia i żalu za straconymi przyjaciółmi stały się czynnikami, które pchnęły go na tę ścieżkę. Ludzie opowiedzieli mi także historię o „orku spadającym z góry” (prawdopodobnie Powietrznym Żeglarzu lub Łupieżcy), którego uratowano i który później stał się Szamanem. - Mandail

Trudności nie kończą się wraz z wkroczeniem na ścieżkę. Duchy są cierpliwymi nauczycielami, nawet zbyt cierpliwymi dla tych, którzy nie mają setek lat na naukę. Spędzając dni i tygodnie w samotności, z dala od innych Dawców, próbując rozszyfrować ich informacje, łącząc małe fragmenty wiedzy, często łapałem się na tym, że wołałbym zamiast tego wspiąć się na Świat-Drzewo.

♀ ROLI SZAMANA

Szaman musi być jak najwyższe drzewo w lesie. Najsilniejszy, który chroni plemię przed burzami życia, swymi potężnymi korzeniami trzymając źródła przeszłości. Oczywiście to tylko mój punkt widzenia. Znam innych, którzy twierdzą, że najwyższe drzewo zawdzięcza swój rozmiar temu, że nie troszczyło się o tych, którzy zostawiali z tyłu, w ciemnej dżungli poniżej. Znam też Katańskiego Szamana, który powiedział mi, że najmądrzejsze drzewo nigdy nie rośnie zbyt wysoko, gdyż zawsze najwyżsi zostają dostrzeżeni pierwsi. Jeszcze inni podają przykład drapieżnych roślin. Jedno jest dla mnie jasne: nasz dom

pełen jest niebezpieczeństw i jeden fałszywy krok wystarczy aby stać się ofiarą - przetrwamy tylko jeśli będziemy trzymali się razem i uważali na siebie. Moim zadaniem jest zabezpieczać przeszłość, teraźniejszość i przyszłość plemienia za wszelką cenę. Nawet najwyższe drzewo chętnie oddaje życie, gdy plemię jest w potrzebie - dlaczego ja nie miałbym tego zrobić?

Dzierżymy klucz do przeszłości naszego plemienia. Pomagamy utrzymać w ludziach pewność, że należą do jednej społeczności. Że mają historię i ich działania zostaną zapamiętane przez potomków. Nie są tylko kolejną zdobyczą jak inne zwierzęta, które po strawieniu zostaną zapomniane. Lahala ma wspomnienia pokoleń, a my możemy dać ludziom szansę rozmowy z ich przodkami. Adeptci i wojownicy plemienia będą walczyli, jeśli zajdzie potrzeba, ale to my mamy ostatnie słowo w decyzji czy należy iść na wojnę czy nie, a jeśli tak, to jak walczyć.

Nasza wiedza i przewidująca mądrość pomogła nam przetrwać Mroczny Wiek, kiedy włócznie nawet najdzielniejszych Wojowników nie potrafiły powstrzymać szturmów Horrorów. Duchy ostrzegły nas przed nadchodzącym niebezpieczeństwem, mieliśmy jednak niewiele czasu na przygotowanie. Horrorzy nadeszły jak szarańcza zżerająca świat. Musieliśmy się ukryć w nadziei, że w końcu znikną i będziemy mogli wyjść jak duch z korzeni zwałonego drzewa.

♀ CZASIE POGROMU

Ten temat okazał się być tak delikatny, że ani T'rrsa ani inni Szamani czy lahala niechętnie o tym rozmawiali. Z fragmentów wiedzy, jakie udało mi się zebrać dowiedziałem się, że plemiona Serwos rzeczywiście przetrwały Pogrom bez theriańskich Rytuałów Ochrony i Przetrwania. W porównaniu do innych nacji, które podołały temu zadaniu, muszę przyznać, że poradziły sobie świetnie. Wprawdzie musiało to strasznie wpłynąć na ich życie i kulturę, ale porównując do trolli jaskiniowych lub koszmarów Krwawej Puszczy zadziwiające jest, że w ogóle przetrwali.

Starożytne ruiny w dżungli, gdzie t'skrangi zaprowadziły mnie i innych uciekinierów, zdawały się być częścią przedpogromowej osady dawno opuszczonej przez swych mieszkańców i opustoszałej z życia, jeśli nie liczyć ogromu porastających wszystko pnączy. Nawet dzikie zwierzęta z nieznanymi powodów zdawały się omijać to miejsce, więc dla nas było idealne. Tajemnicą pozostaje dla mnie dlaczego żadne z plemion nie obróciło sobie tego miejsca za dom. Odpowiedzi na to pytanie były niejasne i pokrętne.

Ściany na całej powierzchni wyglądały jak zbudowane przez rzeźmiśników mogących rywalizować z tymi w Throalu i, jeśli ufać moim szacunkom, mogły istnieć wieki przed Pogromem. Wiele dni spędziłem na badaniach tego miejsca, lecz ku swemu rozczarowaniu nie znalazłem niemal nic, co mogłoby informować o pochodzeniu od dawna nieobecnych tu mieszkańców. Kilka małych rzeźb i obrazków, które odstłoniłem swoją magią, ukazywały dobrze odzianych t'skrangów, ludzi i innych Dawców Imion najwyraźniej żyjących obok siebie. Wątpię, żeby ta cywilizacja przetrwała do czasów Pogromu, a moja - choć oczywiście



niezbyt duża - wiedza historyczna nie wspomina takiego miejsca utrzymującego kontakt z Throalem. W dodatku jeśli istniałoby tuż przed Pogromem, przyjęłoby prawdopodobnie jakąś pomoc od Theran.

Podczas małej wyprawy z innymi adeptami, zaledwie pół dnia od naszego schronienia, odkryliśmy wejście do bardzo dużej, naturalnej jaskini, która naszym zdaniem służyła jako kaer otoczony i ukryty przez kilka ogromnych drzew. Już samo wejście przez ciasne i niemal pionowe zejście było trudne, ale prawdziwie nieprzyjazne było wnętrze. Badanie nie było łatwe, gdyż wlewający się deszcz sięgał do pasa i nawet chodzenie było utrudnione z powodu grubej warstwy błota. Nasz Ksenomanta, Thylenn z P'shestis, twierdził, że do stworzenia prymitywnych zabezpieczeń użyto zaskakującej ilości Magii Krwi. Mogę się tylko zgodzić z tym zdaniem mimo małego doświadczenia w tej dziedzinie. Zabezpieczenia wyglądały na wzmacniane niezliczoną ilość razy i praktycznie wpalone w skałę. Czuję na sobie presję tego miejsca i mimo, że większość życia spędziłem pod ziemią, chciałem się jak najszybciej stamtąd wydostać. Zdziwiałem, że niektóre z zabezpieczeń w tunelu biegnącym do wewnątrz wciąż były aktywne.

Zdecydowaliśmy nie sprawdzać co chroniły czy trzymały w środku. - Mandail

¿ ZACHOWANIU DUCHA PRZODKÓW

Ścieżka Szamana stała się dość popularna w niektórych wędrownych plemionach, głównie pośród orków. Ich podejście różni się nieco od opisanego tutaj, lecz moim zdaniem to oczywiste. Życie na równinach bardzo różni się od życia w dżungli. Mimo to te dwie ścieżki zdają się mieć wiele cech wspólnych. Orkowi Szamani często tworzą symboliczne Świat-Drzewo - wysokie, bogato zdobione tyczki z drewna, kamienia lub kości - na świętej ziemi plemienia i często przychodzą do nich, aby porozmawiać z podobno żyjącymi wewnątrz nich duchami.

- Ored z Duszy Słońca.

Podobno w nich żyjącymi? Ośmieliłbyś się powiedzieć mi to w twarz zarożumiałym głupcze?

- Zordak Złamana Ręka, Ksenomanta z plemienia Złamanych Kłów.

Jest zbyt wiele do nauczenia i zbyt mało czasu na to. Jeśli dobrze pracujesz, po przeminięciu twego czasu wciąż będzie wioska do ochrony i to, że ktoś pójdzie w twoje ślady jest małą pociechą. Szamani są upartą grupą. Czas nauki i czas służby dla niektórych z nas nigdy się nie kończy.

Niektórzy naprawdę potężni Szamani decydują się na połączenie swojej duszy z mocniejszym i wytrzymalszym ciałem - domem wystarczającym gościnnego leśnego ducha. Oczywiście nie wszyscy Szamani dostępują honoru obdarowania taką magią przez duchy. Znalezienie i przekonanie ducha, aby stał się gospodarzem, też nie jest prostym zadaniem. Nieliczni, którym się to udaje i którzy przeszli wystarczająco wiele, by odnaleźć odpowiednią dla tego kroku magię, mogą połączyć się na zawsze z leśnym duchem. Z możliwością

wydłużenia swego życia w celu dalszej nauki i... No i proszę, patrzę na uśmiech na twojej twarzy i widzę, że mi nie

wierzysz.

Muszę przyznać, że myślałem, iż to kolejny żart T'rrsy, podobnie jak ten gdy kazał mi przyłożyć ucho do wioskowego bębna (po czym o mało nie ogłuszył mnie uderzeniem w instrument) lub gdy udawał, że pyta o radę jakiegoś kolorowego ptaka. Nie forsował tematu. Uwzględniłem ten fragment dlatego, że dzień przed naszym wyjazdem zaprowadził mnie przed wysokie drzewo, niedaleko obozu i kazał mi rozmawiać z duchem. Ku mojemu zdumieniu duch odpowiedział na moje pozdrowienie w typowy dla t'skrangów sposób, po czym więcej już się nie odezwał. Badając je astralnie przez chwilę zobaczyłem jego wzorzec, który zawierał t'skrango-podobną istotę. Wszystkie pytania, które później zadałem na ten temat T'rrsa kwitował uśmiechem.

- Mandail

¿ SZAMANACH I ŚWIECIE POZA DŻUNGŁĄ

Dlaczego ktoś miałby opuszczać to miejsce? Dla ciebie to może niebezpieczny i obcy świat. Dla mnie to dom, którego nie chcę wymieniać na podobnie niebezpieczny i obcy świat, który ty nazywasz domem. Co prawda pokusa jest czasem duża, kiedy pozna się jakąś wyjątkowo interesującą i fascynującą plotkę, której nie potrafi się w pełni zrozumieć bez zobaczenia jej na własne oczy w innej części świata.

Są między nami tacy, którzy opuścili dom dla zewnętrznego świata. Niektórzy zrobili to chętnie, niektórych zaciągnięto jako niewolników. Czy ich życie pełne było doświadczeń, czy znaleźli nowy dom - i tak wracali tu raz po raz, gdyż nie ma miejsca, w którym mogliby uzyskać radę duchów tak potężnych, jak w Serwos.

Czasem wracają z własnymi uczniami, którzy nigdy wcześniej nie widzieli dżungli i mimo to zdają się posiadać pewne rozumienie naszej ścieżki. Mogę tylko podziwiać ich upór i umiejętności w wyławianiu słabych głosów duchów na ich ubogich ziemiach, lecz z drugiej strony często są z początku zdezorientowani „kakofonią” Serwos, jak to jeden z nich nazwał.

Poskramiacze z Dżungli Liaj również warci są uwagi. Niektórzy z nich też podążają ścieżką Szamana. Kiedy zły los pchnął mnie w to przeklęte miejsce usłyszałem podobną do tej o Świat-Drzewie historię od jednego z tubylców. Główną różnicą było wspomnienie „obozu potężnego pana” na szczycie drzewa, gdzie bohater musi walczyć o sekrety przetrwania. Dodając do tego fakt, że Usun ma pewnie pełną kontrolę nad tym zapomnianym przez Pasję lasem, włączając tamtejsze duchy, nie trzeba być geniuszem, by domyśleć się, jakie to szeptu słyszą tamtejsi Szamani.

- Gorad, Mistrz Żywiolów z Jerris



♀ SPLUGAWIONEJ NATURZE KRWAWYCH ELFÓW

Mało wiem o t'skragach z dżungli, ale widziałem kiedyś paru Katańskich Szamanów niezwykle brutalnie reagujących na mojego towarzysza, krwawego elfa. Ich plemię napadło nas zaledwie dzień od wejścia w Serwos, wszystkie drzewa i krzewy ożyły rozszarpując biednego Therrosa na strzępy w ułamku sekundy. Ledwo uszliśmy z życiem, ale ja uważam, że przetrwaliliśmy, bo pozwolili nam żyć.

-Laxay z Urupy

Co prawda, nie zawsze reagują tak skrajnie. Dowiedziałem się, że plemiona z dżungli traktują krwawe elfy w najlepszym przypadku z obrzydzeniem i brakiem zaufania. Niezbyt mnie to dziwi, ponieważ Szamani mają silny wpływ na plemię.

Oczywiście nie mogę powiedzieć, żebym nie podzielał ich zdania.

- Evryl z Kratas

Większość leśnych duchów także czuje silną niechęć do krwawych elfów. Zastanawia mnie, czy Szamani bezwiednie przejęli od nich tę postawę.

- Mogal, Mistrz Żywiołów z Wielkiego Targu

Co prawda duchy rzadko o tym mówią, słyszałem o lesie zatopionym w krwi i bólu. Znam Katańską Szamankę, która twierdzi, że widziała to na własne oczy. Złapanej i sprzedanej przez łowców niewolników K'tenshin udało się jej uciec i wrócić do domu. Nie dałem wiary jej historii dopóki lata później nie spotkałem dwóch elfów pokrytych kolcami. Ich żalosna egzystencja zdawała się być tak splugawionym i zatartym obrazem naszej ścieżki, że odmówiłem nawet rozmowy z nimi. Odprowadziliśmy ich w nadziei, że nigdy nie powrócą. Pamiętam wiele bezsennych nocy po tym wydarzeniu, kiedy nie wiedziałem, czy inne części opowieści ludu plemienia także były prawdą czy tylko wyolbrzymieniem. Wspominając myślę czasem, że było to zbyt pochopne działanie. Chciałbym choć raz porozmawiać z nimi, próbować zrozumieć dlaczego, kto im to zrobił i po poznaniu ich prawdziwej natury zdecydować czy pomóc im, czy po prostu zabić.

INFORMACJE DOTYCZĄCE GRY

(Zauważ, że te zasady nie są takie same jak te przedstawione w podręczniku Magia: Księga Wiedzy Tajemnej. Z tego powodu nowe zaklęcia i rozwinięcia talentów dla Dyscypliny Szamana zostały umieszczone tutaj, a nie w poprzednim rozdziale, gdyż zgodnie z oryginalnymi zasadami byłyby bezużyteczne)

DYSCYPLINA SZAMANA

Ważne cechy: Percepcja i Siła Woli

Ograniczenia Rasowe: Krwawy elf

Rytuał Karmiczny: Aby rozpocząć rytuał karmiczny Szaman musi być pod gołym niebem, oddalony przynajmniej o 100 metrów od najbliższego budynku czy innej konstrukcji będącej dziełem Dawców Imion. Jeśli to możliwe, Szaman przeprowadza rytuał w lesie lub dżungli. Przed rozpoczęciem rytuału Szaman bierze najbliższy liść, łożyskę czy żywego insekta jako symbol natury w rytuale. Potem siada w ciszy i koncentruje myśli. Skupia swoje rozważania na symbolu natury, który trzyma w dłoniach i zgłębia związek między magią i naturą. Po pół godzinie Szaman zjada symbol, tym gestem łącząc się z naturą.

Umiejętności artystyczne: rzeźbienie w drewnie, rzeźbienie w kamieniu

Krąg Pierwszy

Talenty

Fetysz

Fetysz

Poznanie wzorca czaru*

Rzucanie czarów*

Rytuał karmiczny

Stworzenie fetysza*

Tkanie wątków (Szamanizm)*

Krąg Drugi

Talenty

Fetysz

Spojrzenie astralne*

Wytrzymałość (5/4)

Krąg Trzeci

Talenty

Broń biała

Unik

Krąg Czwarty

Obrona magiczna: Obrona magiczna zwiększa się o 1

Talenty

Fetysz

Wspaniała roślina*

Krąg Piąty

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna zwiększa się o 1

Talenty

Moc woli

Skupiona uwaga

Krąg Szósty

Karma: Szaman może wydawać punkty karmy na działania oparte na samej Charyzmie

Talenty

Fetysz

Rozmowa z Duchami



Krąg Siódmy

Obrona społeczna: Obrona społeczna zwiększa się o 1

Talenty

Widzenie życia*

Wyczucie trucizny*

Krąg Ósmy

Test zdrowienia: Szaman ma prawo wykonać dodatkowy test zdrowienia dziennie

Talenty

Bezpieczna ścieżka

Ulepszony fetysz

Krąg Dziewiąty

Karma: Szaman może wydawać punkty karmy na działania oparte na samej Percepcji

Talenty

Kontakt z duchami

Ulepszony fetysz

Krąg Dziesiąty

Obrona magiczna: Obrona magiczna zwiększa się o 2

Talenty

Cios w Matrycę

Ulepszony Fetysz

Krąg Jedenasty

Karma: Szaman może wydawać punkty karmy na działania oparte na samej Sile Woli i *mocy woli*

Talenty

Pancerny fetysz

Test życia

Krąg Dwunasty

Duchowy tatuaż: Kosztem 4 stałych punktów obrażeń Szaman może stworzyć Duchowy tatuaż na swojej twarzy. Tatuaż jest u każdego Szamana inny, ale zwykle daje adeptowi niemal straszny wygląd.

W kontaktach z bytami astralnymi jak duchy czy Horrory Szaman może wydać punkt wyczerpania za każdym razem kiedy wykonuje test oddziaływania zyskując dzięki temu premię 2 stopni do tego testu.

Od Mistrza Gry będzie zależało, czy premię tę będzie można także uzyskać w stosunku do innych istot, które rozpoznają znaczenia tatuażu (inni szamani, mieszkańcy obszaru, itp.)

Talenty

Astralny Spacer

Pancerny Fetysz

SZAMANIZM

Szamanizm jest wyjątkową dyscypliną magowską, praktykowaną głównie przez członków prymitywnych barswiańskich plemion takich jak Katani, t'skrangi z dżungli, wietrzniki z Serwos i plemiona Poskramiaczy z Liaj. Adeptci Szamani poznają zaklęcia poprzez studiowanie natury, a nie zakurczonych tomów czy zwojów. Zyskują magiczne zdolności dzięki obserwacjom jak oddziaływa-

ją ze sobą żywioły natury i siły magii. Dzięki temu wiele zaklęć i umiejętności Szamanów jest mocno związanych ze światem przyrody. Adeptci szamanizmu mogą także używać innych zaklęć nauczanych zwykle w innych Dyscyplinach, szczególnie Ksenomanty i Czarodzieja.

Podczas używania swych umiejętności Szamani często korzystają z magii krwi.

WSKAZÓWKI DLA GRACZA

Szamanów często postrzega się jako dziwną kombinację Mistrzów Żywiołów, Ksenomatów i Czarodziejów. Bez przeszkód komunikują się z duchami, a w wiedzy na temat świata czują się przynajmniej tak samo dobrzy jak Czarodzieje. Jednak większość Szamanów ma praktyczniejsze od magów książkowych poglądy, uwzględniające problemy codziennego życia, zwłaszcza Katani, którym instynkt przetrwania dyktuje sposób na życie.

Ochrona wobec plemienia postawa jest częstą cechą Szamanów. Ceremonialne przysięgi krwi oznaczające ich oddanie, są częstym rytuałem przeprowadzanym zwykle po osiągnięciu Kręgu Czwartego. Ci, którzy nie żyją z plemieniem, zamieniają je na grupę poszukiwaczy przygód, ale pozostają nieufni wobec obcych.

Niewielu Szamanów opuszcza dżunglę, a ci którzy to robią, odnajdują się nagle w obcym świecie. Pojęcia pieniądza czy własności prywatnej są im czasem zupełnie nieznane i mimo, że szybko zdają sobie sprawę z ich roli w świecie zewnętrznym często uważają je za zadziwiającą głupotę. W przeciwieństwie do innych magowskich dyscyplin Szamani nie potrzebują ksiąg, a gdy jakiś fetysz zostaje zniszczony szybko tworzą w jego miejsce nowy. „Nic nie ginie w przyrodzie” jest powszechną wśród nich zasadą. Niektórzy z Szamanów obejmują nią także Dawców Imion, włączając w to siebie.

ŁĄCZENIE DISCYPLIN

Łączone dyscypliny nie są powszechne w tradycji plemion z dżungli. Kombinacje Zwiadowcy lub Władcy Zwierząt z Szamanem są prawdopodobnie najłatwiejszymi do opanowania. Adeptci Wojownicy także stosunkowo łatwo pojmują zasady Szamanów. Szamani, którzy opuścili dżunglę często uważają ścieżkę Trubadura za podobną w pewnych punktach do ich własnej.

Z powodu innego podejścia do magii inne dyscypliny magowskie źle łączą się z Szamanem. Mistrz Gry powinien pomyśleć o równowadze gry zanim pozwoli na grę z taką kombinacją dyscyplin.

TESTY NISKIEJ MAGII

Szamani używają testów niskiej magii w celu identyfikowania roślin, rozpoznawania tropów pozostawionych w dziczy przez zwierzęta lub Dawców Imion. Mogą także używać ich jak umiejętności **sztuka przetrwania**.

Szamani mogą używać bazujących na Charyzmie testów niskiej magii do rozmów z duchami drzew jak przy zaklęciu *Mowa roślin*. Tego uczy się Szamanów w trakcie inicja-



cji. Ważne jest, że duchy drzew są zwykle bardziej otwarte i skore do rozmowy względem Szamanów niż innych dyscyplin, włącznie w Mistrzem Żywiółów. W realiach gry odzwierciedla się to przynajmniej jednopoziomową premią do postawy wobec Szamana.

Na kręgu czwartym Szamani uczą się opartej na Percepcji niskiej magii, która umożliwia im tworzenie Tatuaży krwi (MSB 69). Zasady tworzenia amuletów krwi można znaleźć na stronie 50 MKWT.

RYTUAŁY AWANSU

Szamani nie mają ustalonego rytuału awansu. Mimo iż w zwyczaju jest, że przynajmniej jeden starszy (zwykle nauczyciel adepta) obserwuje i prowadzi rytuał, ostatnie słowo należy zawsze do duchów, które decydują czy Szaman posiada wystarczającą wiedzę aby osiągnąć następny krąg. Dlatego rytuał musi być przeprowadzony w miejscu gdzie jest wiele duchów, co zwykle oznacza obszar któregoś z barsawiańskich dżungli. Rytuały rzadko są prywatne, zwłaszcza na kręgach nowicjusza i podróżnika i zwykle przeprowadzane są przed plemieniem Szamana.

Rytuał duchowego mistrza: Szamani nie mogą wezwać duchowego mistrza aby ich uczył. Nie potrzebują go, gdyż swych zaklęć uczą się z przyrody. Jednakże, jeśli trzeba, muszą zwrócić się o pomoc do wysokokręgowych Szamanów, którzy wykonali na sobie *Ostateczne zjednoczenie*. Szaman musi znać miejsce gdzie żyje taki mistrz, udać się tam i przed rozpoczęciem medytacji włożyć w szczelinę w drzewie monetę orichalkową. Stopień trudności rytuału nie jest równy obronie magicznej mistrza, ale 10 i ponieważ Szaman nie przyzywa nikogo z przestrzeni astralnej nie ma ryzyka, że zostanie zaatakowany przez coś w przypadku nieudanego rytuału.

NAUKA ZAKLĘĆ SZAMAŃSKICH

Aby nauczyć się zaklęcia, Szaman musi wykonać test talentu *poznanie wzorca czaru* przeciw trudności nauczania się zaklęcia, którego chce się nauczyć. Jeśli uczy się zaklęcia od Szamana wyższego kręgu wpraw nauczyciel wykonuje taki test i jeśli jest on udany Szaman dodaje poziom *tkania wątków* nauczyciela do wyniku swego testu. Szaman może wykonać tylko jeden taki test dziennie.

Jeśli test się powiedzie Szaman wykonuje test talentu *stworzenie fetysza* przeciw temu samemu stopniowi trudności. Jeśli i ten test się powiedzie, to znaczy że Szaman stworzył fetysza, który będzie gromadził wzorce zaklęć. Kiedy Szaman zna już zaklęcie i stworzył dla niego fetysza może rzucać zaklęcie według normalnych zasad.

Szamani nie mogą uczyć się zaklęć innych dyscyplin ani uczyć ich swoich. Metody, dzięki którym Szamani poznają zaklęcia, są unikalne i uniemożliwiają udane połączenie dyscyplin. Dodatkowo Szamani nie mogą poznawać zaklęć z kręgów wyższych niż ich własny. Ponieważ sposób rzucania czarów tak się różni od innych dyscyplin nie mogą również używać matryc do swoich zaklęć. Zaklęcia z innych dyscyplin rzucane przez Szamanów zwykle wyglądają nieco inaczej niż ich oryginalne odpowiedniki i

zwykle zawierają motywy roślinne. Różnice te są kosmetyczne, lecz inne dla każdego Szamana.

RYTUALNA MAGIA SZAMANÓW

Kilka zaklęć szamańskich ma charakter rytualny. Zwykle wymagają one wielu godzin do rzucenia, trwają bardzo długo i większość Szamanów odmawia rzucenia ich (a przynajmniej tych o pozytywnym efekcie) na osoby nie będące członkami plemienia. Zaklęcia te zwykle dają ogromną przewagę na polu przetrwania i Szamani nie lubią gdy ktoś spoza plemienia chociażby domyśla się jaką magią rozporządzają.

Te rytualne zaklęcia różnią się od innych używanych przez Szamanów. Jak inne wymagają fetyszy i niektóre z nich, po rzuceniu, napełniają mocą zwykle przedmioty (tzw. foci). Jeśli zaklęcie rzucane jest na więcej niż jeden cel wtedy prawdopodobnie każdy z nich otrzyma własne foci. Działają one jak proste magiczne przedmioty, lecz swe niezwykle właściwości mają tylko podczas trwania zaklęcia. Kiedy jego czas się kończy lub tracą kontakt z ich właścicielem, wracają do swego zwykłego stanu. Przedmioty te z reguły uzyskują próg życia i pancerz fizyczny jak fetysz, lub zachowują własny współczynnik, jeśli przed rzuceniem zaklęcia był on większy.

Zaklęcia rytualne są także trwalsze niż zwykle. Trudność rozproszenia jest o 5 większa w porównaniu do zaklęć tego samego kręgu. Jeśli zaklęcie natchnie mocą więcej przedmiotów, to udane rozproszenie magii na jednym z nich nie narusza pozostałych.

TALENTY SZAMANA

Kontakt z Duchami

Stopień: Poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** patrz opis

Dyscyplinarny: nie

Ograniczenia dyscyplinarne: tylko Szaman

Talent ten umożliwia Szamanowi kontakt z każdym rodzajem duchów, jakiego sobie zażyczy, włącznie z duchami sprzymierzonymi, duchami żywiołów oraz żyjącymi Dawcami Imion niezależnie od dzielącej odległości.

Szaman może wcześniej wybrać cel działania talentu. Aby to zrobić dotyka jego czoła (lub najbliższego jego odpowiednika), wydaje 2 punkty wyczerpania i wykonuje test talentu przeciw obronie magicznej celu. Jeśli test się powiedzie, pomiędzy Szamanem a jego celem zostaje utworzone połączenie umożliwiające komunikację. Maksymalna ilość aktywnych połączeń jest równa poziomowi talentu *kontakt z duchami*, ale Szaman może w dowolnej chwili takie połączenie zerwać. Wyczerpanie spowodowane połączeniem jest stałe i nie może być uleczone póki połączenie istnieje.

Tylko Szaman może zainicjować kontakt z celem. Aby to zrobić musi medytować przez pół godziny i wykonać, obarczony trzema punktami wyczerpania, test talentu. Komunikacja jest ściśle werbalna, nie może zostać wy-



korzystana do przekazania informacji za pomocą innych zmysłów. Połączenie takie trwa tyle, ile chce Szaman lecz musi on wydać na nie odpowiednią ilość punktów wyczerpania: po pierwszej minucie trzeba wydać dodatkowe 6 punktów, po drugiej minucie 12 i tak dalej. Jeśli Szaman chce się skontaktować z żywym celem musi on spać, inaczej talent nie zadziała. Jeśli cel śpi Szaman wnika w jego sen i tam rozpoczyna rozmowę. Dawcy przebywający w przestrzeni astralnej (na przykład dzięki talentowi *astralny spacer*) traktowani są jak duchy. Dzięki temu Szaman może na przykład nawiązać kontakt z osobą, która wkroczyła w przestrzeń astralną i pomóc jej wrócić, jeżeli tam zabłądziła.

Szaman może użyć talentu na osobach, których wcześniej nie spotkał lub z którymi nie przygotowywał kontaktu. Wymaga to od Szamana wplecenia wątku w przedmiot wzorca celu. Aby ustanowić takie połączenie wymagany jest też wyjątkowy sukces w teście przeciw obronie magicznej celu, ale w tym wypadku do stopnia talentu można dodać poziom wpleczonego wątku.

Poznanie wzorca czaru

Stopień: Poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Dyscyplinarny: Szaman

Ograniczenia dyscyplinarne: tylko Szaman

Poznanie wzorca czaru pozwala Szamanowi uczyć się zaklęć obserwując przyrodę, rozmawiając z duchami nauczycieli, wychytując wzorce z ich szerokiej wiedzy o świecie. Używając tego talentu, Szaman wykonuje test jego stopnia przeciw trudności nauczania zaklęcia, którego pragnie się nauczyć. Jeśli test się powiedzie Szaman pozna zaklęcie. Można wykonać tylko jeden test tego talentu dziennie. Talent ten umożliwia jedynie naukę nowych zaklęć, nie pozwoli Szamanowi odczytać magicznych run czy perłogaminów.

Skupiona Uwaga

Stopień: Poziom

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2 (patrz opis)

Dyscyplinarny: nie

Ograniczenia dyscyplinarne: tylko Szaman

Talent *skupiona uwaga* umożliwia Szamanowi zwiększenie szansy na osiągnięcie sukcesu w dowolnym teście poprzez skupianie całej jego koncentracji na wykonywanym zadaniu. Oznacza to, że może dodać premię nie większą niż poziom *skupionej uwagi* do dowolnego stopnia testu jaki wykonuje w rundzie, w której skorzystał z tego talentu. Ważne jest, że nie oznacza to, iż Szaman może stać się świetny w każdej dziedzinie po prostu używając tego talentu. Premia dotyczy jedynie akcji opartych na samych cechach, talentach i umiejętnościach posiadanych przez postać lub posiadających cechy domyślne. Użycie *skupionej uwagi* na jednym teście oznacza także ujemne modyfikatory wielkości uzyskanej premii do wszystkich innych testów w tej samej i następnej rundzie

od użycia talentu. Jest to spowodowane koncentracją na tylko jednej czynności. Jeśli Szaman nie chce utrzymywać niekorzystnej modyfikacji w drugiej rundzie musi wydać dodatkowe 2 punkty wyczerpania aby otrząsnąć się z transu.

Stworzenie Fetysza

Stopień: Poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Dyscyplinarny: Szaman

Ograniczenia dyscyplinarne: tylko Szaman

Talent *stworzenie fetysza* pozwala Szamanowi tworzyć fetysze dla zaklęć, których się nauczył. Aby stworzyć fetysza Szaman musi najpierw spędzić przynajmniej godzinę konstruując fizyczny kształt fetysza. Następnie łączy wzorzec zaklęcia z fetyszem, wykonując test *stworzenia fetysza* przeciw trudności nauczania się czaru. Jeśli test się powiedzie, fetysz zawiera wzorzec zaklęcia i Szaman może dostroić jeden ze swoich talentów *fetysz* do zaklęcia aby móc je rzucić. Jeśli zaklęcie się nie powiedzie, Szaman może ponownie próbować po 24 godzinach.

Fizyczny kształt fetysza z reguły ukazuje zaklęcie lub jego intencje. Na przykład fetysz zaklęcia *Strzaskanie kości* może być zrobiony z jakiejś złamanej kości. Fetysz zaklęcia *Odstraszenie zwierząt* może być małym bębenkiem, którego dźwięk trzyma zwierzęta z daleka. Fizyczna forma fetysza musi być zaakceptowana przez mistrza gry.

Szamani zwykle robią fetysze z drewna, kości, skóry, piór, czasami kory, trawy i liści. Fizycznie fetysze są raczej delikatne, ich próg zniszczenia przeciw atakom fizycznym wynosi tyle, ile powiększony o 10 krąg zaklęcia, które przechowują. Na przykład fetysz zaklęcia z pierwszego kręgu ma próg zniszczenia równy 11, natomiast dla zaklęcia z kręgu ósmego będzie to już 18. Fetysze mają także pancerz fizyczny o wartości powiększonego o 5 kręgu zaklęcia. Pancerz ten nie może być przebity. (zobacz Bariery i budowę PZ 209)

Kiedy fetysz zostaje zniszczony, Szaman nie może rzucić zawartego w nim zaklęcia (chyba, że z pomocą surowej magii) dopóki nie stworzy dla niego nowego fetysza. Aby trafić fetysz w dłoni Szamana trzeba osiągnąć przynajmniej duży sukces w precyzyjnym ataku (PZ 200).

Charakterystyka astralna wzorca zaklęcia utrzymanego w fetyszu jest taka sama, jak matrycy tego samego typu (por. Rodzaje matryc: PZ 153). Na przykład *ulepszony fetysz* ma próg życia równy 15. Wzorce zaklęć z fetyszy mogą być zaatakowane w przestrzeni astralnej tylko kiedy Szaman dostraja je do jednego ze swych talentów *fetysz*. Uszkodzone fetysze nie regenerują się tak, jak matryce.

d



Wspaniała roślina

Stopień: Poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 2

Dyscyplinarny: Szaman

Ograniczenia dyscyplinarne: tylko Szaman

Talent ten umożliwia Szamanowi zwiększenie efektywności każdego lekarstwa ziołowego. Szaman do jednej dłoni bierze lekarstwo a drugą dotyka pacjenta jednocześnie koncentrując się na prośbie do duchów, które żyły w roślinie, aby wzmocniły siłę leczącą, którą pozostawiły w swym domu. Poziom trudności testu dla talentu określa się tak samo jak dla umiejętności **leczenie** (PZ 129) w celu diagnozy urazu lub choroby, która ma być leczona. Zależnie od poziomu sukcesu lekarstwo czy odtrutka zyskują premię do testu efektu: przeciętny sukces oznacza 1 stopień premii, duży sukces 2 stopnie, ogromny 4, a wyjątkowy sukces 5 stopni premii. Zwykły, nieudany test nie daje żadnego efektu, ale jeśli test był porażką, lekarstwo traci swe właściwości leczące. Jeśli był porażką krytyczną, lekarstwo w zależności od decyzji Mistrza Gry może stać się trujące lub niebezpieczne. Lekarstwo, które zostaje poddane mocy talentu, musi zostać natychmiast użyte na chorym lub straci swe nowe właściwości.

Talentu można używać na roślinach, które nie mają właściwości leczniczych. W takim przypadku Szaman musi użyć talentu zanim zerwie roślinę i zrobi z niej wywar, maść itp. jak zrobiłby to z rośliną leczącą. Takie użycie talentu kosztuje Szamana 2 punkty wyczerpania i stopień trudności rośnie o 5, gdyż niełatwo jest przyzwać głęboko ukryte lecznicze właściwości rośliny. Krytyczna porażka zawsze daje w rezultacie szkodliwy specyfik. Zauważ, że jeśli roślina posiada już jakieś właściwości medyczne talent wzmocni właśnie je, a nie te, których życzy sobie Szaman.

ZAKŁĘCIA SZAMANA

Pierwszy Krąg

Astralna włócznia

Grzmot

Kopuła powietrza

Kryształowe pociski

Księżycowy blask

Leczący dym

Lina z wody

Maskowanie

Oczyszczenie wody

Oczyszczenie ziemi

Odstraszanie owadów

Ognisty atak

Pojedynek woli

Poznanie aury

Upiorny dotyk

Drugi Krąg

Gież

Bujny wzrost

Krąg życia

Mały zabójca

Odstraszanie zwierząt

Odżywcze owoce

Pnącza

Podgrzanie pożywienia

Powrotna droga

Rozproszenie magii

Taniec kości

Wrzątek

Wykrycie ożywieńców

Oplatające pnącza

Zmysł astralny

Zmysł myśliwego

Usunięcie zapachu

Trzeci Krąg

Błyskawica

Głęboka kałuża

Forsowny marsz

Nieprzenikniona ciemność

Obejmujące schronienie

Ochronna mgła

Powietrzna sieć

Powiew

Roślinna uczta

Słoneczny blask

Szał bitewny

Tratwa

Uderzenie w aurę

Ujarmienie dzikiej bestii

Wędrujący wodny wąż

Złanie z poszyciem

Czwarty Krąg

Ból

Chmura pyłu

Drewniana włócznia

Dryfowanie

Krąg dobrego Samopoczucia

Magiczne więzy

Maski grozy

Obronny wiatr

Ognista włócznia

Oręż wojny

Powietrzna włócznia

Pułapka z korzeni

Rozpoznanie magii

Ściana cierni

Tarcza błyskawic

Ulepszony zmysł astralny

Wielkie lepkie pnącza

Wodna włócznia

Wstrząsy

Ziemna włócznia

Złe oko



Piąty Krąg

Bezgłośnie bębny
Gwiezdny prysznic
Kamienna klatka
Krąg ochrony astralnej
Kula ognia
Odpoczynek
Odporność na truciznę
Odporność na żywioły
Oko prawdy
Przewidywanie
Spowolnienie
Wigor
Wizjer
Wyczucie horroru
Ziemny kostur
Życiodajna ziemia
Wyrwanie ducha

Szósty Krąg

Błogosławione światło
Eksplodująca ziemia
Ekstremalna temperatura
Leczenie
Mur ciemności
Odcięcie karmy
Odór
Połączenie z drzewem
Uśpienie
Utrata krwi
W proch się obrócisz
Wybrana ścieżka
Wygodna ścieżka
Źródło powietrza
Żywy mur

Siódmy Krąg

Burza błyskawic
Duchowy piorun
Grzmot pioruna
Mistyczna sieć
Płynne oczy
Przejście przez cień
Przyzwanie chmury
Strzaskanie kości
Śmiertelne opary
Unieruchomienie istoty
Wrząca krew
Zmiażdżenie serca

Ósmy Krąg

Astralny koszmara
Astralny żołądek
Kontrola
Mur z kości
Narzucenie pokoju
Obszarowy alarm
Powietrzny wir
Skaczące jaszczurki
Spętanie cienia

Ściana ziemi

Unieruchomienie horroru

Dziewiąty Krąg

Mroczny Miecz
Obronna Kula
Przyzwanie Horroru
Świetlisty Rój
Ukierunkowanie Surowej Magii
Zdzieranie Skóry

Dziesiąty Krąg

Przywrócenie życia
Rada lasu
Skamienienie
Smoczy oddech
Uwięzienie duszy
Zmiana pogody

Jedenasty Krąg

Burza duchów
Drewniane ostrze
Ostateczne zjednoczenie
Przejęcie karmy horroru

NOWE ZAKŁĘCIA, TYLKO DLA SZAMANA

KRĄG: I

Leczący dym

Liczba wątków: 3

Trudność utkania: 6/13

Zasięg: dotyk

Czas działania: natychmiastowy

Effekt: patrz opis

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Leczący dym jest rytualnym zaklęciem, którego każdy wątek zabiera 10 minut na utkanie. Szaman przed rzuceniem zaklęcia zbiera garść świeżych owoców, jagód i kielków. Cel zaklęcia musi wdychać ostry dym. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, istota zyskuje test zdrowienia, który musi natychmiast wykorzystać. Jeżeli w teście osiągnięty zostanie duży sukces otrzymuje także premię +3 do testu zdrowienia.

Można ten czar rzucać wiele razy pod rząd na tę samą osobę, lecz każda, nawet nieudana próba użycia tego zaklęcia w tym samym dniu zwiększa poziom trudności rzucenia o +2.



KRĄG: 2

Odżywcze owoce

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 6/10
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom dni
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: 4

Tego zaklęcia użyć można na każdym, świeżo zebranym warzywie czy owocu. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie pożywienie pozostanie świeże przez cały czas trwania zaklęcia i będzie miało dwa razy większą wartość odżywczą niż normalnie. Oznacza to, że zebrane pożywienie dla 3 osób na jeden dzień, pod wpływem zaklęcia będzie mogło wystarczyć dla 6 osób na dzień, lub 3 osób na dwa dni.

To zaklęcia można rzucić na konkretne pożywienie tylko raz, kolejne próby (nawet po zakończeniu trwania zaklęcia) nie dadzą żadnego efektu. Maksymalna ilość pożywienia, jaką może objąć zaklęcie, to ilość potrzebna dla poziom osób na jeden dzień.

Zaklęcie można też rzucić na suchy prowiant jak racje podróżne czy krasnoludzkie. Trudność rzucenia wzrasta jednak wtedy do 10.

Oplatające pnącza

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/11
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 3 rundy
Efekt: *moc woli* + 5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Szaman wskazuje cel fetyszem, a wtedy poszycie wokół celu ożywa i stara się go oplatać. Ofiara może uwolnić się przecinając rośliny. W tym celu musi im zadać przynajmniej tyle obrażeń, ile Szaman uzyskał w teście efektu. Obrona fizyczna i magiczna roślin wynosi 7.

Będący pod wpływem zaklęcia otrzymuje modyfikatory: -10/-5 do szybkości pełnej/w walce na każdy poziom *rzucania czarów* Szamana. Każdy talent wymagający ruchu (*powietrzny taniec, manewr, szarża* itp.) także otrzymuje ujemny modyfikator równy poziomowi *rzucania czarów* Szamana.

Ofiara nie może uciec przed zaklęciem przemieszczając się, rośliny będą ożywały wokół niego gdziekolwiek podąży, dopóki nie zada im odpowiednio wysokich obrażeń lub zaklęcie dobiegnie końca.

KRĄG: 3

Obejmujące schronienie

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom +4 godzin
Efekt: *moc woli* + 5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Do rzucenia zaklęcia Szamanowi potrzebny jest wystarczająco duży krzew lub drzewo takie, w którego konarach, liściach czy lianach jest wystarczająco miejsca, aby

cel mógł się schronić. Kiedy Szaman rzuca zaklęcie, rośliną obejmuje wyznaczoną osobę dając tym samym idealne miejsce do ukrycia i odpoczynku. Cel zaklęcia może opuścić schronienie kiedy tylko chce, ale kończy to działanie czaru. Trudność odkrycia osoby ukrytej tym zaklęciem jest równa wynikowi testu efektu.

Złanie z poszyciem

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 8/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Osobę będącą pod wpływem tego zaklęcia trudno jest zauważyć. Dodaj wynik testu efektu do trudności wykrycia za pomocą wzroku czy słuchu. Premia ta dotyczy tylko celów nieruchomych lub poruszających się bardzo wolno, w przeciwnym wypadku wynosi ona połowę (z zaokrągleniem w górę). Jeśli cel wykonuje nagłe ruchy (jak atak) przed obserwatorami, traci premię aż do momentu, gdy zniknie z pola widzenia i przestanie się poruszać. Pomimo nazwy zaklęcia nie musi być ono rzucane w otoczeniu roślinnym, aby zadziało.

KRĄG: 4

Maski grozy

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 9/12
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 4 godziny
Efekt: *moc woli* + 5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Opowieści często mówią o nieznanach potworach i niewypowiedzianych niebezpieczeństwach czyhających na nieświadomych obcych. Właśnie to zaklęcie jest inspiracją tych opowieści. Szaman medytuje tkając wątki w towarzystwie osób, na które rzucał będzie zaklęcie. Proces trwa przynajmniej 40 minut (10 minut na każdy wątek), w tym czasie osoby te tworzą swoje maski wojenne, które będą obiektem działania zaklęcia. Szaman wykonuje test *rzucania czarów* przeciw najwyższej z obron magicznych zgromadzonych osób.

Kiedy zaklęcie działa, maski ożywają powodując strach w każdym, w kim zażyczy sobie osoba nosząca maskę. Oznacza to, że właściciel wykonuje test efektu (z użyciem stopnia Szamana) przeciw obronie społecznej przeciwnika. Przy przeciętnym lub dużym sukcesie przeciwnik będzie przerażony widokiem maski i będzie walczył tak, jak gdyby był osaczony. Przy ogromnym lub lepszym sukcesie przeciwnik będzie uciekał z pola walki przez poziom rund.

Wszystkim przeciwnikom co rundę przysługuje, liczony jako akcja, test Siły Woli przeciw wynikowi testu efektu. Jeśli się powiedzie, taka osoba uodporni się na działanie zaklęcia do końca jego trwania.



Oręż wojny

Liczba wątków: 3

Trudność utkania: 8/20

Zasięg: dotyk

Czas działania: poziom+4 godzin

Efekt: +4 stopnie do testu obrażeń broni

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie wymaga poświęcenia 10 minut każdemu wątkowi. W tym czasie nie więcej niż poziom postaci wykonuje rytuał przygotowania do walki, tańcząc, zakładając zbroje i oręż. Szaman rzuca zaklęcie przeciw najwyższej obronie magicznej powiększonej o jeden za każdą kolejną osobę. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, każda postać otrzymuje premię +4 to testów obrażeń zadanych wybranym orężem na czas trwania zaklęcia. Premia ta dotyczy tylko konkretnego egzemplarza broni użytego w trakcie rytuału.

KRĄG: 5

Bezgłośnie bębny

Liczba wątków: 3

Trudność utkania: 11/15

Zasięg: 8 kilometrów

Czas działania: poziom miesięcy

Efekt: patrz opis

Trudność rzucenia: 15

Plemiona z dżungli komunikują się na duże odległości za pomocą bębnow. Metoda jest szybka i prosta ale ma swoje wady, gdyż każdy może usłyszeć wiadomość i nawet jeśli jej nie zrozumie, może wykorzystać fakt, że nastąpiła wymiana wiadomości. Szamani rozwiązywali problem tym zaklęciem.

Szaman musi rzucić zaklęcie na dwa lub więcej (maksymalnie Poziom) bębnow, które muszą być wykonane z tego samego drzewa. Jeśli zaklęcie się powiedzie, każdy będzie mógł uderzyć w bęben, a on nie wyda żadnego głosu. Tylko inne bębny, poddane działaniu tego samego zaklęcia wydadzą z siebie dźwięk. Jest on słaby, nie głośniejszy niż normalna mowa, więc jeśli w pobliżu nie ma nikogo, wiadomość może zostać przekazana dyskretnie. Jeśli któryś z bębnow zostanie zabrany na odległość większą niż działanie zaklęcia, kontakt z tym instrumentem nie będzie możliwy. Dopiero jeśli przywróci się wymaganą odległość, będzie można wznowić komunikację. Kiedy zaklęcie się zakończy, każdy z bębnow znów normalnie wydaje dźwięk.

KRĄG: 11

Ostateczne zjednoczenie

Liczba wątków: 7

Trudność utkania: 16/22

Zasięg: osobisty

Czas działania: patrz opis

Efekt: łączy Szamana z leśnym duchem

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Jak sugeruje nazwa, rzucenie tego zaklęcia oznacza ostateczną i nieodwracalną decyzję pozwalającą Szamanowi połączyć swój umysł z leśnym duchem. Niewiele duchów zgadza się na to. Te, które to robią, uczą swego wybrańca tego czaru.

Ponieważ wzorzec zaklęcia zawsze jest dopasowany do Szamana i ducha, nie istnieje jedna forma zaklęcia.

Przekonanie ducha do współpracy może zająć lata i często wymaga od Szamana wykonania pewnych zadań, od ochrony obszaru na którym znajduje się duch przed szkodliwymi siłami, do podróży na koniec świata aby zdobyć informacje, które duch uznał za interesujące. Pamiętaj, że Szamani, którzy osiągnęli ten krąg i potrafią rzucić to zaklęcie to wielka rzadkość, a tych którzy decydują się je rzucić jest jeszcze mniej.

Rzucenie zaklęcia wymaga tygodnia na każdy z wątków. Czas ten Szaman spędza na medytacji w pobliżu ducha. Kiedy skończy tkąć i rzuci zaklęcie, jego ciało zjednoczy się z drzewem, które zamieszkuje duch.

Połączenie się z duchem oznacza automatyczne przekształcenie postaci w bohatera Mistrza Gry, głównie dlatego, że nowa istota będzie bardziej żywiołkiem (potężną formą ducha żywiołu) niż Dawcą Imion. Krąg postaci w dyscyplinie Szamana dodany zostaje do Siły ducha (patrz: MKWT 78-79), a wartości jego cech do wartości cech ducha. Nowa istota posiada wszystkie talenty, zaklęcia i umiejętności ducha i Szamana i w przeciwieństwie do normalnych leśnych duchów ich ciało nie rozpada się, kiedy pojawiają się w materialnej postaci i mogą powrócić do swego drzewnego kształtu, kiedy tylko zechcą.

Istnieją poszlaki, że tuż przed Pogromem istniało niskokręgowe zaklęcie podobne do tego, lecz bardziej niebezpieczne, używane do stworzenia czegoś pomiędzy ludźmi starającymi ukryć się w pospiesznie zbudowanych kacherach, a Horrorami. Historie, o plemionach składających Dawców Imion w ofierze jakimś dziwnym, mięsożernym drzewom wskazują, że wysiłki nie do końca się powiodły, lub przyniosły niespodziewane konsekwencje.

ROZWINIĘCIA TALENTÓW SZAMANA

OSZCZĘDZANIE FETYSZY

Dyscyplina: Szaman

Talent: stworzenie fetysza

Poziom: 4

Koszt: 100

Wyczerpanie: 2

Używając tego rozwinięcia Szaman może stworzyć dla zaklęcia dodatkowe fetysze na wypadek, gdy któryś zostanie zniszczony. Robi to w trakcie tworzenia normalnego fetysza. Trudność nauczania dla talentu *stworzenie fetysza* wzrasta o 1 dla każdego dodatkowego fetysza. Kopie nie działają dopóki oryginał pozostaje cały, Szaman musi je aktywować jeśli chce ich używać. Aktywacja wymaga testu rozwinięcia przeciw poziomowi trudności 6 powiększonym o 1 za każdą rundę, jaka minęła od czasu zniszczenia oryginału. Jeśli test się powiedzie, kopia zaczyna działać identycznie jak oryginał. Maksymalna liczba zapasowych fetyszy, jaką może w danej chwili posiadać Szaman, jest równa poziomowi talentu *stworzenie fetysza*.



TRUJĄCA ROŚLINA

Dyscyplina: Szaman

Poziom: 5

Wyczerpanie: 1

Talent: *doskonała roślina*

Koszt: 100

To rozwinięcie może być użyte w celu wzmocnienia działania roślinnych trucizn. Szaman musi wykonać test rozwinięcia przeciw wyższemu spośród stopnia efektu i obrony magicznej trucizny. Jeśli osiągnie przynajmniej duży sukces, stopień efektu trucizny wzrośnie o 2. Ogromny sukces powiększy stopień efektu o 3, a wyjątkowy o 4. Jeśli test okaże się być porażką, trucizna staje się bezużyteczna.

Rozwinięcia tego można używać jedynie na roślinnych truciznach (nie zadziała na przykład na jad żmii), nie można go także użyć, aby nieszkodliwe rośliny uczynić trującymi. Poddana działaniu rozwinięcia trucizna musi być użyta w ciągu godziny lub straci wszystkie właściwości włącznie z naturalnymi.

WYBUCHOWY FETYSZ

Dyscyplina: Szaman

Poziom: 5

Wyczerpanie: 1

Talent: *stworzenie fetysza*

Koszt: 100

Przy pomocy tego rozwinięcia Szaman może stworzyć fetysz, który będzie ranił próbujących go zniszczyć napastników. Tego rozwinięcia używa się zamiast talentu Stworzenie fetysza. Szaman musi uzyskać przynajmniej duży sukces przeciw trudności nauczania zaklęcia. W trakcie tworzenia fetysza, Szaman umieszcza w jego wnętrzu mały kawałek żywego węgla, który rozpływa się w fetyszu, jeśli test się powiedzie.

Fetysza używa się normalnie, ale za każdym razem, gdy ktoś go uszkodzi (nawet niechcący), Szaman wykonuje test *rzucania czarów* przeciw obronie magicznej nieszczęśnika. Jeśli się powiedzie, atakujący otrzymuje obrażenia od ognia o stopniu 5. Jeśli atak zniszczy fetysz, z fetysza nagle tryskają płomienie, a napastnik otrzymuje dodatkowe *moc woli* + 5 + krąg zaklęcia obrażeń. Pancerz duchowy zmniejsza te obrażenia.

Zaklęcia, broń rzucana i strzelecka nie powodują takiego efektu, oprócz ostatecznego wybuchu, który nie robi nikomu krzywdy.

L



DODATEK A: STRONY WSPÓŁPRACOWNIKÓW

Poniżej jest lista stron, z których użyczyliśmy część zawartości. Jeśli podobają ci się ich materiały, możesz śmiało na nie zajrzeć, jako że z pewnością mogą zaoferować coś więcej. Hej, możesz nawet podziękować im za ich pracę.

College of Vine

Znajduje się tam kolekcja rozwinięć i zaklęć, a także jest to doskonałe źródło nowych przedmiotów, magii krwi i pomocy dla MG. Autorem College of the Vine jest Luke Davis. Został on nagrodzony nagrodą Star of Auryle przez Lady Saria, moderatorkę grupy dyskusyjnej Earthdawn Legends.

<http://www.fortunecity.com/millennium/bluepeter/1228/index.htm>

Earthdawn Data Cache (EDDC) *(strona nieaktywna)*

Można tu znaleźć głównie zasady domowe, zaklęcia i rozwinięcia, ale według informacji na stronie planowane jest dodanie nowej porcji materiału. Może przyspieszysz ten proces wysyłając słowa zachęty...

<http://www.eddc.dhs.org/>

Earthdawn Publishing Trust (EDPT)

Głównym zadaniem EDPT jest dostarczanie każdemu fanowi ED „warsztatu pisarza” po to, by pomóc mu w tworzeniu własnych materiałów. Możecie tu także znaleźć nasz fanzin zatytułowany Book of Tomorrow.

<http://www.earthdawn.com/edpt>

Fletch's Kaer *(strona nieaktywna)*

Można tu znaleźć nowe dyscypliny, zaklęcia, stwory oraz przedmioty, a także tabele i inne przydatne materiały dla MG. <http://www.geocities.com/fletchkaer>

Peladon: Earthdawn *(strona nieaktywna)*

Strona z kilkoma doskonałymi zaklęciami i magicznymi przedmiotami. Znajduje się tam również sekcja dla graczy zainteresowanych DUNGEONS & DRAGONS i STAR TREK: THE NEXT GENERATION. Twórcą strony jest Michael „Mykal” Sawyer.

<http://www.zyght.mtx.net/ed.html>

Scott's Page o'Earthdawn stuff

Strona Scotta Ricka, jednego z asystentów projektu Codex Arcanus. Jest to doskonałe źródło zaklęć, horrorów, stworzeń, legend itd. Są tam również pomoce przeznaczone do innych systemów, w które grywa Scott.

<http://members.aol.com/thermog/earthdawn/index.html>

Tapestry of Legend

Strona Melissy Kuhnell i Roberta Braddocka zawiera tony rozwinięć talentów, zasad domowych i magicznych przedmiotów. To wspaniałe miejsce naprawdę warte sprawdzenia.

<http://www.concordant-thought.com/personal/robert/earthdawn/index.html>

The Gray Eminence's Earthdawn

Strona ta była ostatnio aktualizowana bardzo dawno temu, ale może się to zmienić jeśli wyślecie kilka maili.

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/3519/em.htm>

Uzrivoy's Masters

Znajdują się tu dzienniki graczy oraz pomysły na przygody i nowe zaklęcia.

<http://uzrivoymasters.tripod.com>

Web Earthdawn Resource Guide (WERG)

Największą zaletą WERG jest ich wspaniałe, ciągle aktywne forum (które masz natychmiast odwiedzić i wypróbować!). Znajdują się tu również nowe stwory, dyscypliny oraz inne materiały źródłowe.

<http://www.werg.net>

Dziękuję ludziska !



DODATEK B:

PRZYSYLANIE WŁASNYCH MATERIAŁÓW

Zgodnie z naszymi planami *Codex Arcanus* będzie systematycznie uzupełniany nowymi materiałami, co najmniej co 6 miesięcy. Oczywiście w końcu skończą nam się pomysły, więc jeśli masz coś, co możesz nam wysłać to nie zwlekaj i daj nam znać. Doceniamy również wsparcie. Daj nam znać jeśli zauważysz w *Codexie* coś, co wymaga wyjaśnienia, przepisanie bądź jakiejś poprawy. Co możemy zaoferować w zamian za twoją pracę? No cóż znajdziesz się w stopce, otrzymasz od nas gorące podziękowania, poczujesz satysfakcję dobrze wykonanej pracy. Możesz również darmowo ściągnąć *Codex*. Inni również mogą go ściągnąć, ale gdy ściągasz coś co stworzyłeś uczucie jest szczególne. Wierz nam, warto spróbować.

Kilka uwag na temat przysyłanych materiałów:

Najważniejszą rzeczą jest to, aby wszystkie nadesłane przez Ciebie materiały były stworzone przez Ciebie. Jeśli są one własnością kogoś innego powinieneś mieć zgodę autora na ich opublikowanie. Jeśli znajdziesz w *Codex Arcanus* coś co napisałeś, a nie dałeś (i nie chcesz dać) zgody na opublikowanie tego, to prosimy napisz nam o tym, a my usuniemy to z kolekcji. Jeśli masz jedynie pomysł na artykuł, ale nie wiesz jak stworzyć szczegóły (takie jak potencjalne problemy ze zbalansowaniem, koszty w punktach legend, itd.), dołącz do listy dyskusyjnej EDPT i omów swój pomysł z nami.

Język i gramatyka: Preferowanym językiem jest angielski, ale jeśli to dla Ciebie problem poradzimy sobie z niemieckim, węgierskim oraz być może nawet z francuskim i japońskim.

Format artykułów: Mimo, że poradzimy sobie z wieloma różnymi formatami, preferujemy zwykły tekst lub tekst sformatowany RTF. Jeśli twój artykuł zawiera grafikę, to prosimy o przysłanie jej oddzielnie, najlepiej skompresowaną w formacie TIFF. Jeśli chcesz wysłać nam przez email duży załącznik (większy niż 150k), prosimy o kontakt przed wysłaniem. Nie używaj dziwnego formatowania tekstu ani egzotycznych czcionek, jeśli nie jest to absolutnie konieczne, bo i tak są one prawie zawsze usuwane podczas ostatecznej edycji artykułu.

Zasady: *Codex Arcanus* korzysta z zasad pierwszej edycji Przebudzenia ziemi. Druga edycja niewiele różni się od pierwszej, ale by utrzymać zgodność materiałów preferujemy artykuły zgodne z pierwszą edycją. Możliwe że będzie wersja *Codexu* dla drugiej edycji, ale nie wstrzymujcie oddechu do czasu jej ukazania się. Większość tego materiału może być używana na potrzeby drugiej edycji bez żadnych zmian.

Zachowanie balansu: Wiadomo, że każda gra może mieć inny „power level”, ale prosimy o zbalansowanie nowych zaklęć / rozwinięć / przedmiotów. Nie przysyłajcie więc zaklęć bojowych, przy których czar *Ból* jest niczym, a także broni potężniejszych niż łuk Nioku. Gdyby ktoś znalazł takowe w naszej kolekcji, to prosimy nam o tym powiedzieć, a my postaramy się to jak najszybciej poprawić.

Garść dokładniejszych informacji i planowane rozdziały w następnych edycjach:

Zaklęcia i rozwinięcia talentów: Prosimy o przysyłanie tylko i wyłącznie kompletnych zaklęć i rozwinięć ze wszystkimi szczegółami (trudność utkania, zasięg, koszt, itd.). Zabawny opis lub wypowiedź zawsze działa na plus. Jak zapewne zdążyłeś zauważyć mamy mnóstwo zaklęć Mistrza Żywiołów oraz rozwinięć dla Łucznika i Wojownika, więc teraz najprawdopodobniej skupimy się na innych dyscyplinach. Jeśli potrzebujesz pomocy przy projektowaniu, to może ci się przydać Generator zaklęć do PZ Tima Olkera, do ściągnięcia ze strony: www.geocities.com/merrox.

Magiczne przedmioty: Pierwsza aktualizacja *Codexu* będzie zawierała ten nowy rozdział, ale nie napiszemy go sami. Zwykle magiczne przedmioty, amulety krwi, przedmioty wążkowe, legendarne bronie - czekamy na to wszystko. Nie wystarczą jednak same statystyki, opisy dodadzą tym przedmiotom ducha. Wymagane będzie chociaż kilka zdań na temat historii przedmiotu bądź jego używania, ale najmilej widziana byłaby pełna legenda dołączona do statystyk. Podczas tworzenia przedmiotu skonsultuj się z przewodnikiem dotyczącym przedmiotów wążkowych znajdującym się w fanzinie B'jados. Nie zapomnij dodać ceny przedmiotu, jego obrony magicznej oraz kosztów w punktach legend.

Eseje: Do tej kategorii zaliczają się wszystkie dłuższe artykuły o tematyce Przebudzenia ziemi oraz magii. Pozwól pływać swojej wyobraźni po przeróżnych tematach: snach, metodach przepowiadania, zaświatach, tekstach na temat dyscyplin rasowych w stylu Ścieżek Adeptów, egzotycznych chowańcach, nowych tajnych stowarzyszeniach, magicznych księgach, nowych mocach głosicieli, opcjonalnych regułach, itd.

Nowe dyscypliny: Zasadniczo nie jesteśmy zwolennikami nowych dyscyplin w Barsawii, ale jeśli masz doskonały pomysł na jakąś dyscyplinę spoza Barsawii (na przykład z obszarów opisanych w Therańskim Imperium), lub z innego okresu (może Druga Era?), to nie wahaj się go przysłać. Taka dyscyplina poza współczynnikami (talenty, ograniczenia rasowe, używanie niskiej magii, itd.) powinna posiadać ładny opis. Nie oczekujemy artykułów w stylu tych ze Ścieżek Adeptów - na pewno nie będziemy się takowym sprzeciwiać - ale powinna być chociaż jedna strona z historią dyscypliny i jej umiejscowieniem w świecie.

Na koniec adresy kontaktowe:

Materiały prosimy przysyłać na adres:

Codex_arcanus@yahoo.com

Jeśli chcesz omówić swoje pomysły na liście dyskusyjnej EDPT:

Subskrypcja: edpt-l-subscribe@yahoo.com

Wiadomości wysyłaj na adres: edpt-l@yahoogroups.com



DODATEK C: INDEKS ZAKŁĘĆ

Skróty: PZ, KW, MKWT, MSB

Poniżej przedstawiamy Wam pełną listę zaklęć, które ukazały się we wszystkich polskich podręcznikach do Earthdawn.

Alarm	I3 PZ 168	Droga wolna	Cz7 PZ 163
Ani kroku	I4 PZ 169	Dryfowanie	Cz4 MSB 8
Antymagia	Cz5 PZ 162	Duch mgły	K2 PZ 174
Astralna klinga	K8 MSB 35	Duchowe przewodnictwo	K5 MSB 30
Astralna poświata	K7 MSB 33	Duchowe wrota	K7 PZ 180
Astralna tarcza	Cz2 PZ 159	Duchowy piorun	K7 MSB 34
Astralna włócznia	K1 MSB 26	Duchowy sługa	K4 PZ 177
Astralne cięcie	K10 MSB 37	Duchowy sobowtór	K3 PZ 176
Astralne połączenie	K5 PZ 178	Duchy Morza Śmierci	Mż4 MSB 43
Astralne żądło	K1 MSB 26	Dumna postawa	I5 PZ 170
Astralny cień	I6 MSB 22	Duszająca maź	Mż4 PZ 185
Astralny dar	Cz7 MSB 11	Duszek strażniczy	K2 PZ 175
Astralny Horror	K5 PZ 178	Duszenie	I3 PZ 168
Astralny koszmar	I8 PZ 172	Efemeryczny pocisk	I2 PZ 167
Astralny rozbłysk	K4 PZ 177	Eksplodująca ziemia	Mż6 PZ 187
Astralny rumak	K5 MSB 28	Ekstremalna temperatura	Mż6 PZ 187
Astralny szept	K5 MSB 29	Fala ognia	Mż6 MSB 47
Astralny żołądek	K7 MSB 33	Fala pustki	K9 MSB 36
Aura	I4 MSB19	Falujący płaszcz	Mż2 MSB 40
Badanie aury	Cz1 PZ 158	Fałszywa aura	Cz3 MSB 6
Balony mgły	Mż5 MSB 45	Fałszywa pogoda	I3 PZ 168
Bankiet Dis	K7 MSB 33	Fałszywa skóra	2 PZ 167
Bezpieczne otwarcie	Cz8 PZ 164	Fałszywe umagicznienie	I7 PZ 171
Biblioteka umysłu	Cz6 MSB 10	Forsowny marsz	Cz3 PZ 160
Bieg maratoński	K7 MSB 33	Giez	K2 MSB 26
Bielmo	I4 PZ 169	Głęboka kałuża	Mż3 PZ 184
Blokada magii	Cz11 MSB 14	Głód	I4 MSB19
Blokada talentu	Cz/K 12 MKWT 131	Gnicie	K1 PZ 173
Błogosławione światło	K6 PZ 179	Gołoledź	Mż2 PZ 183
Błyskawica	Mż3 MSB 41	Gradobicie	Mż4 PZ 186
Ból	K3 PZ 176	Grobowe przesłanie	K3 PZ 176
Brama	K10 KW 80	Grzmot pioruna	Mż7 MSB 48
Bujny wzrost	Mż3 MSB 41	Gwiezdny prysznic	K5 MSB 30
Bunt kończyny	I7 PZ 171	Hart ducha	K6 PZ 179
Burza błyskawic	Cz7 PZ 163	I wtedy się obudziłem	I3 MSB18
Burza duchów	K10 MSB 37	Iluzja	I5 MKWT 131
Burzowe kajdany	Mż7 PZ 188	Iluzyjne pociski	I6 PZ 170
Chmura dymu	Mż3 MSB 41	Iluzyjne zaklęcie	I8 MSB 23
Chmura pyłu	Cz4 PZ 161	Inne miejsce	I8 PZ 172
Chodzenie po ścianach	Cz1 PZ 158	Inwentaryzacja	Cz4 PZ 161
Chudnięcie	K8 MSB 35	Jazda na ziemnej fali	Mż7 MSB 48
Chwytająca ręka ziemi	Mż7 MSB 48	Jeden z wielu	I9 KW 76
Cicha ciemność	K9 MSB 36	Kamienna klatka	Mż5 PZ 186
Cicha rozmowa	Cz1 MSB 6	Kamienny deszcz	Mż6 MSB 47
Cienisty łowca	K5 MSB 29	Katakлизм	I2 MSB16
Ćwiartowanie	Cz10 MSB 14	Kłębek nici	Cz4 PZ 161
Darcie ciała	Cz10 KW 74	Koci chód	Cz3 MSB 6
Demaskacja	I4 MSB19	Kocia kołyska	Cz8 PZ 164
Deszcz śmierci	Mż7 PZ 188	Kocie oczy	I1 MSB16
Dobra mina	I1 PZ 164	Konserwacja	K3 MSB 26
Dodatkowy atak	Cz8 PZ 164	Kontrola	K8 PZ 181
Doświadczenie śmierci	K1 PZ 173	Kontrola nad liną	I1 PZ 165
Dotyk kuglarza	Cz4 MSB 8	Kostucha	I9 KW 76
Drabina sznurowa	Cz2 PZ 159	Kościana marionetka	K6 MSB 31
Drewniane ostrze	Mż11 MSB 51	Kościany budyń	K7 MSB 34



Kościany krąg	K2 PZ 175	Nikogo tu nie ma	I3 PZ 168
Kościolaz	K6 MSB 32	Niszczycielski kamień	Mż5 MSB 46
Kradzież siły	K7 MSB 34	Oblicze śmierci	K3 PZ 176
Kraina snu	I/K9 MKWT 131	Obronna kula	Cz9 KW 73
Krawiec	I2 PZ 167	Obronny wiatr	Mż3 MSB 41
Krąg dobrego samopoczucia	I4 PZ 169	Obszarowy alarm	Mż8 PZ 189
Krąg ochrony astralnej	K5 PZ 178	Ochronna maska	Cz8 PZ 164
Krąg światła	I6 PZ 170	Ochronna mgła	K2 PZ 176
Krąg zimna	K1 PZ 173	Oczyszczenie	Cz2 PZ 159
Krąg życia	K2 PZ 175	Oczyszczenie lasu	Mż15 MSB 52
Krok błyskawicy	Mż4 MSB 43	Oczyszczenie przedmiotu	Mż2 PZ 183
Krok pijanego	I7 MSB 22	Oczyszczenie przestrzeni astralnej	Cz13 MSB 15
Krwawiące ostrze	I4 MSB19	Oczyszczenie wody	Mż1 PZ 182
Kryształowe pociski	Mż1 PZ 182	Oczyszczenie ziemi	Mż1 MSB 40
Księżycowy blask	Mż1 MSB 40	Odciążenie	Mż4 PZ 186
Księżycowy cień	Mż9 KW 81	Odcięcie karmy	Cz6 PZ 162
Kula ciszy	K8 MSB 35	Odór	I6 MSB 22
Kula ognia	Mż5 PZ 187	Odpoczynek	Cz4 PZ 161
Latający dywan	I5 PZ 170	Odporność na ogień	Mż1 PZ 182
Latanie	Cz5 PZ 162	Odporność na truciznę	Mż5 MSB 46
Leczenie	K6 PZ 179	Odporność na zimno	Mż1 PZ 183
Lecznicy sen	Cz3 MSB 7	Odstraszanie owadów	K1 PZ 173
Lewitacja	Cz3 PZ 160	Odstraszanie zwierząt	K2 PZ 176
Lodowa włócznia	Mż2 PZ 183	Odwiedziny śmierci	K8 MSB 35
Lodowe palce	Cz4 MSB 8	Odwrócenie emocji	I7 MSB 23
Lodowy łańcuch	Mż3 PZ 184	Odwrócenie uschnięcia	K7 PZ 180
Lustrzane odbicie	I1 PZ 165	Ogień i woda	Mż10 KW 83
Łzy pogromu	K5 MSB 30	Ogniste ogary	Mż7 MSB 48
Magia cieni	I8 MSB 24	Ogniste żądła	Mż7 MSB 49
Magiczna klatka	Cz7 PZ 163	Ognisty atak	Cz1 PZ 158
Magiczna mina	I6 PZ 171	Ognisty bicz	Mż4 MSB 44
Magiczne przejście	I7 PZ 171	Ognisty kupiec	Mż10 KW 83
Magiczne więzy	Cz4 MSB 8	Ognisty rydwan	Mż6 PZ 187
Magiczny pancerz	Cz5 PZ 162	Ohydne oblicze	I9 KW 77
Magnetyczny dotyk	Mż4 MSB 43	Oko prawdy	I5 MSB 20
Mały zabójca	Mż2 MSB 40	Oko za oko	I9 MSB 24
Maskowanie	Mż1 PZ 182	Olbrzymi wzrost	Cz5 MSB 9
Materializacja	I10 KW 77	Opary grozy	K3 PZ 176
Metalowe skrzydła	Mż5 PZ 187	Opętanie przedmiotu	K5 PZ 178
Miasto w butelce	Cz15 MSB 15	Oslabienie karmy	I3 PZ 168
Miażdżąca ręka ziemi	Mż8 MSB 49	Oslabienie wzorca	K10 KW 80
Miażdżąca strefa	Cz8 PZ 164	Ostatnia szansa	K4 MSB 28
Miażdżąca wola	Cz1 PZ 158	Ostrze furii	Mż8 PZ 189
Mistyczna sieć	Cz7 MSB 11	Oślepiający błysk	I3 MSB18
Mistyczne naczynie	K9 MSB 36	Oślepienie	K5 MSB 31
Mistyczne porażenie	Cz5 MSB 9	Ożywienie umarłego	K10 MKWT 132
Mowa roślin	Mż1 PZ 182	Pakowanie	K3 PZ 177
Mroczny miecz	K9 KW 78	Palce wiatru	Mż3 MSB 42
Mroczny posłanie	K3 MSB 26	Pałac cieni	I14 MSB 25
Mroczny szpieg	K4 MSB 27	Pisanie w pamięci	I6 MSB 22
Mur ciemności	K6 MSB 32	Plaszcz czarodzieja	Cz4 MSB 8
Mur z kości	K8 MSB 35	Plaszcz nocnego zwierzęcia	K4 MSB 28
Namierzanie	Cz1 MSB 6	Plaszcz sokoła	Mż4 MSB 44
Naprawa	Mż3 PZ 184	Plaszcz wygody	I2 PZ 167
Narzucenie pokoju	Cz8 MSB 12	Plomienne ostrze	Mż1 PZ 183
Nawiedzony dom	I10 KW 77	Plomienne pięści gniewu	I1 MSB16
Nawiedzony las	K/Mż8 MKWT 132	Plonąca woda	Mż9 MSB 50
Nieożywiony świadek	Cz9 KW 73	Płynna strzała	Mż4 MSB 44
Nieprzenikniony mrok	K2 PZ 175	Płynne oczy	Cz7 MSB 11
Nierozwiązywalny węzeł	I2 MSB17	Pnąca	Cz2 PZ 160
Niewinna czynność	I2 PZ 167	Pobudka	Cz2 PZ 160



Pochłonięcie (żywiół)	Mż7 MSB 49	Rozproszenie chmur	Mż9 KW 81
Pocisk zagłady	Cz6 PZ 162	Rozproszenie magii	Cz1 PZ 158
Podgrzanie wody	Mż1 PZ 183	Rozproszenie magii [dyscyplina]	I/K/Mż5 MKWT 133
Podmuch powietrza	Mż4 PZ 186	Rozproszenie wątków	Cz7 PZ 163
Podskoki	Cz3 PZ 160	Rozrzutnik	Cz2 PZ 160
Pojedynek woli	K1 PZ 173	Rykoszet	Mż6 PZ 188
Połączenie karmy	Cz4 MSB 8	Rzeźbienie w ciemności	K5 MSB 30
Połączenie z drzewem	Mż6 MSB 47	Sakiewka biedaka	I1 PZ 165
Połączenie zaklęć	Cz10 MSB 14	Samopodpalenie	Mż5 MSB 46
Pomieszanie języków	I7 PZ 172	Sąd ostateczny	I10 KW 78
Popłoch	I7 MSB 23	Schronienie	Cz5 MSB 9
Porwanie zaklęcia	Cz8 MSB 12	Schwytanie zaklęcia	Cz8 MSB 12
Potężna broń	I4 MSB 20	Skaczące jaszczurki	I8 PZ 172
Powielenie pocisku	I4 PZ 169	Skamienienie	Mż10 MSB 51
Powietrzna forteca	Mż10 KW 84	Skrzela	Mż2 PZ 184
Powietrzna sieć	Mż3 PZ 185	Słoneczny blask	Mż3 MSB 42
Powietrzna zbroja	Mż1 MSB 40	Słowotok	K5 MSB 30
Powietrzny materac	Mż2 MSB 41	Sługa z krwi	K4 MSB 28
Powietrzny tron	Mż3 PZ 185	Smoczy oddech	Mż9 KW 82
Powietrzny wir	Mż7 PZ 188	Spętanie cienia	K8 PZ 181
Powrotna droga	Mż2 PZ 183	Spowolnienie	Cz5 PZ 162
Pozbawienie talentu	K9 KW 79	Spowolnienie metalowej broni	Mż2 PZ 184
Pozory życia	K11 MSB 37	Sprytny przyjaciel	K7 PZ 180
Pożeracz ciała	I5 MSB 20	Srebrzysty cień	Mż8 PZ 189
Pożyczenie zaklęcia	Cz6 MSB 10	Struga wody	Mż8 MSB 50
Prawdziwe płomienne pięści gniewu	I1 MSB16	Strzała nocy	K3 MSB 27
Prawdziwy efem. pocisk	I2 PZ 167	Strzaskanie kości	K6 PZ 180
Proroczy koszmar	I4 MSB 20	Strzaskanie wzorca	K11 MKWT 133
Prowizoryczna broń	Cz6 PZ 163	Strzaskanie zamka	Cz3 PZ 160
Prowizoryczny pocisk	Cz5 PZ 162	Stworzenie kościotrupa	K4 PZ 177
Przebieranka	I2 MSB17	Stworzenie kukiel	K12 MSB 38
Przebudzenie	I5 MSB 21	Stworzenie życia	K9 KW 79
Przechowanie zaklęcia	Cz6 MSB 10	Sucho lub mokro	K1 PZ 174
Przejęcie karmy Horrora	K10 KW 80	Symbol strażniczy	K5 PZ 179
Przejście przez cień	K7 MSB 34	Szalone włosy	Cz4 MSB 9
Przekazanie obrażeń	K7 MSB 34	Szał bitewny	Cz3 PZ 161
Przemiana metalu	I1 PZ 165	Szept cienia	K2 MSB 26
Przemiana życia	K11 MKWT 133	Szept pośród nocy	K5 MSB 31
Przemieszczenie	Cz6 PZ 163	Ściana burzy	I9 KW 77
Przeniesienie obrażeń	K10 KW 81	Ściana cierni	Cz4 PZ 161
Przesunięcie ścian	I9 KW 77	Ściana iluzyjnego ognia	I5 PZ 170
Przewidywanie	I6 MSB 22	Ściana ognia	Mż9 KW 82
Przyjaciel czy wróg	K4 MSB 28	Ściana wody	Mż9 KW 82
Przyjazna ciemność	K6 PZ 179	Ściana ziemi	Mż8 PZ 189
Przyjemne wizje	I5 PZ 170	Ślepotą	I2 MSB17
Przytwardzenie kończyny	Cz9 KW 74	Śmierć roślin	Mż12 MSB 51
Przywołanie kościanego ducha	K3 MSB 27	Śmiertelna przysięga	Cz10 KW 75
Przywrócenie wzorca	I13 MSB 25	Śmiertelne opary	K6 PZ 180
Przywrócenie życia	Cz10 KW 75	Śmiertelny posiłek	K4 PZ 177
Przyzwanie chmury	Mż7 PZ 188	Śmiertelny trans	K3 MSB 27
Przyzwanie Horrora	K8 PZ 181	Światło	I1 PZ 165
Pułapka korzeni	Mż4 MSB 44	Świetlisty rój	Cz9 MSB 12
Rada lasu	Mż14 MSB 52	Tajemnicze głosy	I1 PZ 165
Rdza	Mż3 MSB 42	Taniec kości	K1 PZ 174
Roślinna uczta	Mż3 PZ 185	Tarcza błyskawic	Mż4 PZ 186
Rozgrzanie metalu	Cz5 MSB 9	Tłumacz	K8 PZ 181
Rozkazywanie zwierzętom nocy	K1 PZ 174	Tnąca sfera	Cz6 PZ 163
Rozniecenie ognia	Cz1 PZ 158	Tragarz	Mż3 PZ 185
Rozpoznanie magii	Cz4 MSB 9	Trzecie oko	Cz9 KW 74
Rozpoznanie zaklęcia	Cz3 MSB 7	Tylne oko	Mż3 PZ 185
Rozproszenie [dysc.] magii	I/K/Mż3 MKWT 133	Uciekający czas	I7 MSB 23



Uderzenie w aurę	Cz3 MSB 7	Wypaczenie przestrzeni astralne	Cz10 KW 76
Ujarzmienie dzikiej bestii	I3 MSB18	Wypaczenie uczuć	K12 MSB 38
Ujrzenie niewidocznego	I3 MSB18	Wzmocnienie karmy	I5 PZ 170
Ukierunkowanie surowej magii	Cz9 MSB 13	Wzmocnienie wzorca	K10 KW 81
Ulepszony alarm	I4 PZ 169	Wzmocnione pociski	I8 PZ 172
Ulotna magia	Cz/I8 MKWT 134	Zabawa drzwiami	I1 MSB16
Ułatwienie unika	Cz2 PZ 160	Zaćmienie	I10 KW 78
Umysłowy sztylet	Cz1 PZ 159	Zaćmienie umysłu	I3 PZ 169
Unieruchomieni istoty	K7 PZ 180	Zakłęcie powrotu	Mż4 PZ 186
Unieruchomienie Horrora	K8 PZ 181	Zamarznięta zatoka	Mż10 MSB 51
Upiorny dotyk	K1 PZ 174	Zamek nie do otwarcia	I3 PZ 169
Uschnięcie kończyny	K5 PZ 179	Zamrożenie	K7 MSB 34
Uspokajający dotyk	I1 PZ 166	Zaplombowanie	Cz2 MSB 6
Uspokojenie fal	Mż7 PZ 189	Zasilenie ognia	Mż3 MSB 42
Usunięcie cienia	I2 MSB17	Zaszyfrowanie	I2 MSB18
Usunięcie zaklęcia	Cz7 MSB 11	Zatarcie śladów	I4 MSB 20
Uśpienie	Cz6 PZ 163	Zaufanie	Cz4 PZ 162
Utrata krwi	Cz6 MSB 10	Zawrót głowy	I7 PZ 172
Utrzymanie wzorca	Cz10 KW 76	Zbadanie wątku	Cz5 MSB 9
Uwięzienie duszy	K10 MSB 37	Zdmuchnięcie ognia	Mż3 MSB 43
Uziemienie	Mż3 MSB 42	Zdumiewający popis logicznego myślenia	Cz1 MSB 6
W proch się obrócisz	K6 MSB 33	Zdzieranie skóry	K9 KW 79
Wejrzenie w sny	I7 MSB 23	Zesłanie snu	I8 MSB 24
Wejście i wyjście	I5 MSB 21	Zew rogu	I4 PZ 169
Wezwanie armii zgnilizny	K14 MSB 39	Ziemia i powietrze	Mż10 KW 84
Wezwanie wiru	Mż15 MSB 52	Ziemny kostur	Mż5 PZ 187
Wiadomość	Cz7 MSB 11	Ziemny q'wrl	Mż7 MSB 49
Widmowa kula ognia	I5 MSB 21	Zimny żar	Mż9 MSB 51
Widmowy wojownik	I3 MSB18	Zlepienie	Mż2 PZ 184
Widzenie przeszłości	Cz9 KW 74	Złe oko	K4 PZ 178
Wieczna młodość	K13 MSB 38	Zmiana formy	Cz12 MSB 14
Wieczny dzień	I10 KW 78	Zmiana pogody	Mż10 KW 84
Wielkie lepkie pnącza	Mż4 MSB 45	Zmiażdżenie serca	K7 PZ 181
Wierzbowa tarcza	Mż2 MSB 41	Zmowa milczenia	I5 MSB 21
Wigor	Cz5 PZ 162	Zmysł astralny	Cz1 PZ 159
Wirujący dysk	I6 PZ 171	Zmysł astralny [dyscyplina]	I/K/Mż3 MKWT 13
Wizje	I2 PZ 167	Zmysł myśliwego	Mż2 MSB 41
Wizje śmierci	K4 PZ 178	Znamię Czarodzieja	Cz3 MSB 7
Wizjer	K4 PZ 178	Zniknięcie ubrania	I5 MSB 21
Włócznie (żywiół)	Mż4 MSB 45	Zniszczenie magii	K9 MSB 36
Wodne skrzydła	Cz3 MSB 7	Zwielokrotniony umysłowy sztylet	Cz6 MKWT 135
Wrzask	I1 MSB16	Zwierzokształt	Mż7 MSB 49
Wrzask metalu	Mż5 PZ 187	Żelazna dłoń	Cz1 PZ 159
Wrząca krew	Cz7 PZ 164	Żelazne drewno	Mż5 MSB 47
Wrzątek	Mż2 PZ 184	Życiodajna ziemia	Mż5 MSB 47
Wspinaczka	Mż1 PZ 183	Żywy mur	Mż6 MSB 48
Wstrząsy	Mż4 PZ 186	Żywy trup	K9 KW 79
Wtopienie w cień	K3 MSB 27		
Wybrana ścieżka	I6 PZ 171		
Wycelowanie	Cz3 PZ 161		
Wyciszenie	Cz3 PZ 161		
Wyciszenie metalu	Mż8 PZ 189		
Wyczucie Horrora	K5 MSB 31		
Wyczyszczenie matrycy	Cz9 MSB 13		
Wyginająca tarcza	Mż4 MSB 45		
Wygodna ścieżka	Mż6 PZ 188		
Wykrycie magii [dyscypliny]	K/Mż2 MKWT 134		
Wykrycie ożywieńców	K1 PZ 174		
Wymazanie znamienia Horrora	K13 MSB 38		
Wymiana	I5 MSB 21		
Wymiana kształtu	I8 PZ 172		



DODATEK D:

INDEKS ROZWINIĘĆ TALENTÓW

Indeks ten zawiera listę wszystkich oficjalnie opublikowanych rozwinień talentów do Earthdawn w Polsce, wraz z ich lokalizacją.

Astralna strzała	MKWT21	Podwójna broń	MSB59
Astralne tropienie	MSB53	Popis fechtmistrza	MSB59
Astralny szpieg	MSB53	Postawa	MSB59
Błyskawiczny rzut	MSB53	Potężny rzut	MSB59
Błysk w oku	MSB54	Powietrzny wierzchowiec	MKWT21
Cięcie strzały	MKWT20	Powstrzymanie choroby	MKWT22
Cięty język	MSB54	Poznanie horroru	MSB59
Cios głową	MSB54	Pożądanie przedmiotu	MKWT23
Diagnoza	MKWT20	Przebicie pancerza	MSB59
Druga riposta	MSB54	Przekaz niewerbalny	MSB59
Drugi ogon	MSB54	Przekucie strzały	MSB60
Epika	MSB54	Przygnięcie	MSB60
Improwizowana broń	MSB54	Przyszpilenie	MSB60
Improwizowane pociski	MSB55	Rozległa rana	MKWT21
Indywidualne zaklęcie	MSB55	Rozpaczliwy chwyt	MSB60
Inspirująca pieśń	MKWT23	Rozplecenie	MKWT28
Interes	MSB55	Splatanie wątków	MKWT29
Izolacja	MSB55	Stan ziemi	MSB60
Kamienny pancerz	MSB55	Struganie broni	MSB61
Kiepski łucznik	MSB55	Strzał w plecy	MKWT22
Kiepski towar	MSB55	Stworzenie pułapki mechanicznej	MSB61
Kocia zručność	MSB55	Szczątki stworzenia	MSB61
Kopnięcie w locie	MSB56	Szept powietrza	MSB61
Krążący strażnik	MSB56	Szybka nauka	MSB61
Krzycząca broń	MKWT23	Szybowanie	MSB61
Krzyk miecza	MKWT20	Śledzenie strzałą kierunku	MSB61
Leczenie innych	MKWT22	Tworzenie zaklęć	MKWT29
Leczenie ran	MSB56	Tworzenie zaklęć	MKWT32
Łączenie czarów	MKWT32	Ukrycie w cieniu	MKWT24
Łączenie talentów	MKWT26	Uniknięcie zaklęcia	MSB62
Maskowanie wątków	MKWT28	Uspokajanie tłumu	MSB62
Mierzony strzał	MSB56	Utrzymanie wątków czaru	MKWT34
Mistyczny celny strzał	MSB56	Widzenie śmierci	MSB62
Mowa na odległość	MSB56	Widzenie wątków	MKWT29
Nadnaturalna tarcza	MSB56	Wodny wierzchowiec	MKWT21
Najlepszy przyjaciel adepta	MSB57	Wspólna rana	MSB62
Narzędzie z pazurów	MKWT23	Wybuchowa strzała ognista	MKWT22
Naśladowanie muzyki	MSB57	Wyczucie kłutwy	MKWT23
Nazwanie zaklęcia	MSB57	Wyglądzenie pancerza	MSB62
Niewidzialny znak	MKWT21	Wymiana zmysłów	MSB62
Nie zrównany szermierz	MSB57	Wymuszone rzucanie czarów	MKWT31
Niszczycielski wzrok	MSB57	Wypalanie ran	MSB62
Odbicie	MSB57	Wytrącenie broni	MSB63
Odbicie czaru	MKWT21	Zakotwiczenie czaru	MKWT34
Opowiadanie historii	MSB57	Zapamiętanie rozmowy	MSB63
Ostrzelanie	MSB58	Zatrzymanie strzały	MKWT22
Parowanie ciosu	MSB58	Zdjęcie kłutwy	MKWT23
Pionowy skok	MSB58	Złowieszcze kłutwy	MSB63
Płomienna strzała	MKWT22	Zmniejszenie czujności	MSB63
Podprogowe mamrotanie	MSB58	Zwierzęca riposta	MSB63
Powietrzne nogi	MSB58	Zwiększenie trudności rozproszenia	MKWT34
Podejście do abordażu	MSB58	Zwiększenie zasięgu	MSB63
Podtrzymanie kilku wątków	MSB58		



DODATEK E - INDEKS ANGIELSKO-POLSKI

Dla ludzi korzystających z wersji oryginalnej Codex Arcanusa zapewne dużym ułatwieniem będzie poniższy indeks.

Zaklęcia Mistrza Żywiółów

Dancing Flame - Tańczący Płomień
Dome of Air - Kopuła Powietrza
Flame bolt - Płomienny Pocisk
Long-Life Candle - Długowieczna Świeca
Running Flamespirit - Biegący Duch Ognia
Thunderclap - Grzmot
Water Rope - Lina z Wody
Bless of Thorns - Błogosławieństwo Cierni
[Elemental] Sight - Wzrok [Żywiółu]
Foxfire - Błędne Ogniki
Freeze - Zamrożenie
Frosty Keg - Mroźna Beczka
Ice Storm - Lodowa Burza
Lamplighter - Zapalniczka
Makeshift True Element Case - Zastępczy pojemnik na esencje żywiołów
Wandering Watersnake - Wędrujący wodny wąż
Wood Raft - Tratwa
Divine Water - Zlokalizowanie wody
Great Slayer - Wielki Zabójca
Room Temperature - Temperatura pokojowa
Thorn Storm - Burza Cierni
Triad of Water - Triada Wody
Walls Fall Down - A mury runą
[Elemental] weapon - Broń z [żywiołu]
Liquefy - Stapianie
Resist Elements - Odporność na żywioły
Thorns of pain - Ciernie Bólu
Air Source - Źródło Powietrza
Inferno - Słup ognia
White Heat Way - Biała Gorąca Droga
Flitter Flash - Migotliwa chmara
Hailstorm - Burza gradowa
Water's Embrace - Wodne zaślubiny
Waterspout Burst - Trąba wodna
Lava Burst - Struga lawy
To Hell and Back - Do piekła i z powrotem
Elemental Hell - Piekło żywiołów
Call Forth the Wild Hunt - Zwołanie dzikich łowów

Zaklęcia Iluzjonisty

Astendar's Vengeful Fire - Ogień zemsty Astendara
Mirror - Lustro
Taste the Infinite - Nieograniczony Smak
False Light - Fałszywe światło
Garble Speech - Przekręcone słowa
Mynbrue's Hammer - Młot Mynbrue
Suppress Scent - Usunięcie Zapachu
Askrtruth's Pace - Krok Askrtrutha
Bottom's Head - Absurdalny wygląd
Invisibility - Niewidzialność
Nasty Lookin' Weapon - Groźnie wyglądająca broń
Volubility - Potok słów
Doubt Attack - Atak Wątpliwości

Identical Faces - Identyczne Twarze
Mystic Armor - Pancerz Magiczny [Iluzjonisty]
Siren's Call - Śpiew Syreny
Slim Fast - Szcupły - szybki
Brain Shake - Wstrząs mózgu
Cat's Out of the Bag - Odkrycie sekretów
Disguise Astral Imprint - Maskowanie Odbicia Astralnego
Illusory Wounds - Iluzoryczne Rany
Wounds Gone - Ukrycie Ran
False Wounds - Fałszywe Rany

Zaklęcia Ksenomanty

Can't Hide In Shadows - Nie schowasz się w cieniu
No More Shadow for You - Nie masz cienia!
Identify Remains - Identyfikacja szczątków
Infestation - Rój robactwa
Radiant Death - Promienie Śmierci
Tai'ler's Rest - Odpoczynek Tai'lera
Control Consciousness - Kontrola przytomności
Detect [Spirit] Magic - Wykrycie magii [duchów]
Scum of the Earth - Astralna zaraza
Sense Pregnancy - Wykrycie Ciąży
Spirit Spear - Duchowa Włócznia
Spirit Taker - Astralny złodziejasek
Toke's Ghostly Vestments - Widmowa zbroja
Transfer Circle - Odtworzenie Kościanego Kręgu
Dark Sight - Widzenie w ciemnościach
Mystic Armor - Pancerz Magiczny [Ksenomanty]
Call Out That Spirit - Wyrwanie ducha
Dispel [Spirit] Magic - Rozproszenie Magii [Ducha]
Neverparted Limb - Oddzielenie ciała
Skin Deep - Zdjęcie skóry
Flame Of Netherworldry Light - Płomienie Światła Ksenomancji
Decapitate - Dekapitacja
Expose Astral Beings - Ujawnienie bytów astralnych
Spirit Slice - Rozpłatanie ducha
Circle Connection - Krąg połączenia

Zaklęcia Czarodzieja

Air Cushion - Poduszka powietrzna
Magic Missiles - Magiczne pociski
The Advertency of the Well-Equipped Mind - Pełne skupienie umysłu
Mightily Enhanced Sense of Smell - Bardzo wyczulony zmysł węchu
Mind Spear - Umysłowa włócznia
Mind Sword - Umysłowy miecz
Rest in Peace - Spoczywaj w pokoju
The Reassuring Foundation of Collected Thoughts - Uspokajające działanie zebranych myśli
Improved Astral Sense - Ulepszony zmysł astralny
Life Missile - Pocisk życia
Mystic Armor - Wzmocnienie duchowego pancerza
Gust - Powiew



Personal Magnetism - Wdzięk i powab
Sense Pregnancy - Wykrycie ciąży
Astral Overcharge - Astralne przeciążenie
Astral Toughness - Astralna wytrzymałość
Aura of Dispelling - Aura rozpraszania
Stretch - Rozciągnięcie
Pattern Surge - Falujący wzorzec
Karmic Debt - Pożyczenie Karmy
Clone - Klonowanie

Rozwinięcia Talentów

Accept Blow - Przyjęcie ciosu
Air Deafen - Powietrzne ogłuszenie
Always Ready - Zawsze gotów
Ambush Initiative - Uniknięcie Zasadzki
Animal Friendship - Przyjaźń ze zwierzęciem
Anticipate Counter - Przewidywanie kontry
Arcane Statement - Złowieszca wypowiedź
Arrow Catching - Łapanie strzał
Assert Control - Utrzymanie kontroli
Avoid Witticism - Uniknięcie dowcipu
Balanced Dodge - Zrównoważony unik
Beast Transformation - Przemiana w zwierzę
Blood Boost - Przyspieszenie krwią
Boatman's Breakfast - Śniadanie marynarza
Body Reading - Czytanie z ruchu ciała
Burnin' Bright - Płonąca jasność
Call Beast - Przywołanie zwierzęcia
Cathay Lights - Kitajskie światła
Claw Whirlwind - Wirujące pazury
Clean Strike - Czysty cios
Cloak Weapon - Broń z płaszcza
Coerce Entity - Krąg przymuszenia
Come Glide With Me - Poszybuj wraz ze mną
Compass Arrow - Strzała kompasu
Consciousness Check - Test przytomności
Deathgrip - Śmiertelny chwyt
Definitive Creature Analysis - Dogłębne poznanie stworzenia
Destroy Arrow - Zniszczenie strzały
Disable Joint - Unieruchomienie stawu
Disguise Other - Ucharakteryzowanie
Dispelling Contract - Warunkowe rozproszenie
Dreadful Banter - Wystraszenie
Eagle Evaluation - Sokole spojrzenie
Earth Merge - Zjednoczenie z ziemią
Echoes of Confusion - Mylące odgłosy
Emotional Plea - Argument emocji
Enthralling Song - Fascynująca pieśń
Field of Silence - Pole ciszy
Fight On!, Weary Warriors - Walcz! Zmęczony wojownik
Fighting Stance - Waleczne powstanie
Footprint-Free Tracking - Swobodne tropienie
Forced Manifestation - Wymuszenie manifestacji
Forward Strike - Cios w przód
Gliding Spring - Powietrzny skok
Glowing Skin - Żar skóry
Great Throw - Wielki rzut
Gruesome Death - Makabryczna śmierć
Heat Purify - Wypalenie trucizny

Heavy Hand * - Ciężka ręka *
Hold Casting Pattern - Podtrzymanie wzorca rzucania zaklęcia
Hold Effect Pattern - Podtrzymanie wzorca efektu
Hold Other's Thread - Podtrzymanie cudzego wątku
Hold Range Pattern - Podtrzymanie wzorca zasięgu
Hold Target - Przytrzymanie znaku
Illusionary Race - Iluzyjna rasa
Immobilizing Lock - Unieruchamiający chwyt
Implant Thought - Zaszczepienie myśli
Improve Missiles - Ulepszenie pocisku
Infuse Mount - Ulepszenie wierzchowca
Ingrained Knowledge - Wrodzona wiedza
Intercept Blow - Przechwycenie ciosu
Iron Aura * - Żelazna aura *
Last Check - Ostatni test
Launch Arrow - Wystrzelenie strzał
Leafy Haven - Liściasta ostoja
Legend Memory - Zapamiętanie legendy
Legend Recall - Odtworzenie legendy
Living Embroidery - Żyjący Haft
Loan Sense - Wypożyczenie zmysłu
Locate Horror - Zlokalizowanie horroru
Magic Arrow - Magiczna Strzała
Message Arrow - Strzała z wiadomością
Mount Thread - Wątek wierzchowca
Named Spirit Mount - Przywołanie nazwanego rumaka
One-Man Choir - Jednoosobowy chór
Paralyzing Venom - Paraliżujący Jad
Pitch Fire Arrow - Strzała smolistego ognia
Position - Pozycja
Re-Weaving - Przetkanie
Read Opponent - Czytanie przeciwnika
Remember Sense - Przypomnienie odczuć
Resist Extreme Temperature - Odporność na ekstremalną temperaturę
Resist Taunter - Chłodny Umysł
Reverse Grapple - Odwrócenie pochwycenia
Sacrifice Strike - Poświęcenie
Sap Attack - Ogłuszenie
Scene Memory - Zapamiętanie obrazu
Scramble the lines of river - Znikający kilwater
Seeking Arrow - Szukająca strzała
Sense Disease - Wyczucie choroby
Set Up - Wystawienie
Shadowmant's Tail - Ogon cieniopłaszczki
Shake Your Foundations - Wstrząśnij podłożem
Shield Blow - Odrzucenie tarczą
Shield Crush - Przyszpilenie tarczą
Show Tracks - Ukazanie ścieżki
Signal Arrow - Flara
Skill Memory - Zapamiętanie wiedzy
Spell Trigger - Wyzwalacz czaru
Spirit Probe - Posłuszny szpieg
Split Sense - Rozdzielenie zmysłów
Spot Aura Flaw - Wypatrzenie wady pancerza duchowego
Spot Emotion Flaw - Wypatrzenie słabego punktu
Steel Hand * - Stalowa dłoń *
Stone Bones * - Kamienne kości *
Stone Form * - Kamienna forma *
Stranglehold - Przyduszenie



Strength of the Earth - Siła Ziemi
Strike of the Serpent - Żmijowy manewr
Strike with No Thought - Przeciw-tempo
Stunning Shot - Kapitalny strzał (pchnięcie)
Swift Charge - Szybka szarża
Swirling Cloak - Wirujący płaszcz
Tail Claw - Żądło
Thunder Crusher - Kruszący Grzmot
Thunderclap Charge - Piorunująca Szarża
Torch Light - Pochodnia
Torturous Banter - Dręcząca gadka
Trace Not - Uniknięcie wypatrzenia
Up Strike - Cios w powietrze
Ventriloquism - Bruchomówstwo
Wall Walking * - Chodzenie po ścianach *
Waylay Mechanical Trap - Powstrzymanie pułapki mechanicznej

Szaman

Talenty

Create Fetish - Stworzenie Fetysza
Focused Concentration - Skupiona Uwaga
Learn Spell Pattern - Poznanie Wzorca Czaru
Spirit Contact - Kontakt z Duchami
Virtuous Plant - Wspaniała Roślina

Nowe zaklęcia Szamana

Healing Smoke - Leczący dym
Clinging Vines - Oplatające pnącza
Nourishing Fruits - Odżywcze owoce
Embracing Shelter - Obejmujące schronienie
Blend With the Bushes - Zlanie z poszyciem
Masks of Terror - Maski grozy
Weapons of War - Oręż wojny
Soundless Drums - Bezgłośnie bębny
Final Merge - Ostateczne zjednoczenie

Rozwinięcia talentów Szamana:

Exploding Fetish - Wybuchowy fetysz
Poisonous Plant - Trująca roślina
Spare Fetish - Oszczędzanie fetyszy

O