

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Magia. Księga Wiedzy Tajemnej



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: Amala
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 147
Rozdzielczość...: 2300x3310
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1999
Data release'u...: 2007.09.09

Opis:

Podręcznik dodatkowy do systemu Earthdawn. Zanim udasz się w pogoń za tym Horrorem, powinieneś przyzwać ducha ognia i uwięzić go w swoim mieczu. To da staremu robaczywcowi trochę do myślenia... Oczywiście, że to możliwe...

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

MAGIA

KSIEGA WIEDZY TAJEMNEJ



WMP
S. C.

EARTHDAWN™

FASA
CORPORATION

NOWE ZASADY DOTYCZĄCE MAGII I NIE TYLKO

Magia

KSIĘGA WIEDZY TAJEMNEJ



FASA CORPORATION / IMP



SPIS TREŚCI

WSTĘP	5	Utrzymanie wątków czaru	34
MAGIA KRWI	6	Zakotwiczenie czaru	34
Historia	6	Zwiększenie trudności rozproszenia	34
Rozpowszechnienie	6	Zaklęcia łączonych dyscyplin	35
Badania	6	Zaklęcia nazwane	36
Ochrona	8	Rzucanie nazwanych zaklęć	36
Rodzaje magii krwi	8	Rozpraszanie nazwanych zaklęć	36
Natura i zastosowania magii krwi	8	Zaklęcia wysokich kręgów	37
Decyzje Mistrza Gry	9	Zaklęcia w przestrzeni astralnej	37
Czary, talenty i ich rozwinięcia	9	Astralne cele zaklęć	38
Tworzenie amuletów krwi i żywych zbroi	9	Obiekty zawierające matryce	38
Rytualna magia krwi	9	Korzystanie z obiektów zawierających matryce	38
Przekraczanie możliwości talentów i zdolności	9	Opcjonalne zasady korzystania z surowej magii	39
Przysięgi krwi	10	Opcjonalne efekty spaczenia	40
Magia poświęceń	14	Surowa magia a znamię horroru	41
Magia krwi a świetliści	15	Wyjaśnienia do rzucania czarów	41
Magia śmierci	15	Ulepszona matryca	41
Filtry surowej magii	16	Matryce a magowie łączonych dyscyplin	41
Zwiększenie karmy	17	Człowiek, wszechstronność i rzucanie czarów	41
Przekazanie obrażeń	17	Umiejętność rzucania czarów	42
MAGIA ADEPTÓW	18	Magowie i książki magiczne	42
Rozszerzanie talentów	18	Rozproszenie magii	43
Tworzenie rozwinięć talentów	18	Tworzenie magicznych przedmiotów	44
Nauka rozwinięć talentów	18	Proces umagiczniania	44
Używanie rozwinięć talentów	20	Metody umagiczniania	44
Opisy rozwinięć talentów	20	Wplatanie esencji żywiołów	46
Niska magia	24	Nazywanie	47
Testy niskiej magii	24	Trwałe wzorce czarów	47
Specjalne zastosowania	24	Chwytywanie duchów	47
MAGIA WĄTKÓW	25	Test umagicznienia	48
Natura wątków	25	Rodzaje magicznych przedmiotów	49
Wątki a punkty legend	25	Przedmioty typowe	50
Wykrywanie wątków	25	Amulety krwi	50
Rozwinięcia talentu tkanie wątków	26	Żywe zbroje	50
Łączenie talentów	26	Obiekty zawierające matryce	51
Maskowanie wątków	28	Przedmioty wątków	51
Rozplecenie	28	Przedmioty legendarne	52
Splatanie wątków	29	Esencje żywiołów	53
Tworzenie zaklęć	29	Właściwości esencji żywiołów	54
Widzenie wątków	29	Zbieranie i wydobywanie esencji żywiołów	54
Wymuszone rzucanie czarów	31	Orichalk	56
Zasady opcjonalne	31	Alchemia	58
Rozplatanie wątków	31	PRZESTRZEŃ ASTRALNA	60
Tkanie wątków przez magów	31	Czym jest przestrzeń astralna	60
MAGIA ZAKLĘĆ	32	Geografia przestrzeni astralnej	60
Rozwinięcia talentu rzucanie czarów	32	Formy astralne i formy fizyczne	60
Łączenie czarów	32	Badanie przestrzeni astralnej	63
Tworzenie zaklęć	32	Wchodzenie do przestrzeni astralnej	63





Dawcy imion w przestrzeni astralnej	64	Korzyści z posiadania chowańca	100
Mieszkańcy przestrzeni astralnej	66	Przepowiadanie przyszłości	101
Obszary astralne	67	Bibliomancja	101
Przewodnik po przestrzeni astralnej	68	Rzucanie kości	101
Astralne miejsca nazwane	68	Czytanie z żywiołu	102
Zaświaty	69	Elfickie karty ścieżek	102
Płaszczyzny żywiołów	72	Obsydiańska wyrocznia snu	102
Płaszczyzna drewna	72	Czytanie z metalu	102
Płaszczyzna ognia	72	Wizje	102
Płaszczyzna powietrza	73	Łoś i przeznaczenie w Przebudzeniu Ziemi	103
Płaszczyzna wody	73	Pasje i magia	103
Płaszczyzna ziemi	73	Szamanizm	103
Astralne odczuwanie	73	TWORZENIE ZAKŁĘĆ	108
Korzystanie z astralnego odczuwania	73	Tworzenie zaklęć w skrócie	108
Sposoby astralnego odczuwania	75	Podstawowe schematy tworzenia zaklęć	110
PRYZYWIJANIE DUCHÓW	78	Terminy używane przy tworzeniu zaklęć	110
Czym są duchy	78	Złożoność	110
Motywy, poglądy i osobowość	78	Efekt zaklęcia	110
Wartość siły ducha	78	Ofiary zaklęć	111
Moce duchów	80	Efekty czarów a dyscyplina maga	113
Duchy służebne	83	Efekt i mechanizm zaklęcia	114
Przyzywanie duchów służebnych	84	Ograniczenia w tworzeniu zaklęć	115
Duchy żywiołów i żywiołaki	84	Szczegóły tworzenia zaklęć	115
Duchy drewna	84	Krok pierwszy: wybór celu i efektu czaru	115
Duchy ognia	85	Krok drugi: określenie kręgu zaklęcia	117
Duchy powietrza	86	Krok trzeci: utknięcie właściwości czaru	119
Duchy wody	86	Krok czwarty: wykonanie testu rzucania zaklęć	123
Duchy ziemi	87	Krok piąty: nadanie mocy wzorcowi	123
Duchy żywiołów wielkiej postaci	88	Zaawansowane tworzenie zaklęć	127
Przyzywanie duchów żywiołów	88	Jak obejść ograniczenia kręgu	127
Duchy sprzymierzone	88	Tworzenie zaklęć przez magów	
Przyzywanie duchów sprzymierzonych	88	Łączonych dyscyplin	128
Duchy nazwane	89	Czary o zmiennej liczbie wątków	129
Rodzaje nazwanych duchów	90	Grupowe badania	130
Kontrolowanie nazwanych duchów	91	Nowe zaklęcia	131
Przyzywanie nazwanych duchów	91	Blokada talentu	131
Przyzywanie w przebudzeniu ziemi	91	Iluzja	131
Przyzywanie za pomocą czarów	91	Kraina snu	131
Przyzwania za pomocą talentów	92	Nawiedzony las	132
Przyzywanie w oparciu o niską magię	93	Ożywienie umarłego	132
Jak działa przyzywanie	93	Przemiana życia	133
Przyzywanie wielokrotne	94	Rozproszenie [dyscypliny] magii	133
Niebezpieczeństwa przyzywania	94	Rozproszenie magii [dyscyplina]	133
Odsyłanie	95	Strzaskanie wzorca	133
Przyzywanie duchów a magia krwi	96	Ulotna magia	134
INNE RODZAJE MAGII	97	Wykrycie magii [dyscypliny]	134
Magia rytualna	97	Zmysł astralny [dyscyplina]	135
Podstawy magii rytualnej	97	Zwielokrotniony umysłowy sztylet	135
Rytualna magia zaklęć	98	TABELE TWORZENIA ZAKŁĘĆ	136
Rytualne przyzywanie i odsyłanie	98	INDEKS	139
Rytualne umagicznianie	98	KARTA TWORZENIA ZAKŁĘĆ	143
Rytualna magia wątków	98		
Chowańce	100		
Zdobywanie chowańca	100		





Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.
 Barsaive™ (Barsawia) is trademark of FASA Corp.
 Magic: A Manual of Mystic Secrets™ (Magia: Księga wiedzy tajemnej)
 is trademark of FASA Corp.
 Copyright © 1996 FASA Corp.
 All right reserved.
 Used under licence.

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

ISBN 83-87968-40-4

WERSJA ORYGINALNA

Tekst

Louis J. Prosperi, Steve Kenson, Loren Coleman

Dodatkowy materiał

Angel Leigh McCoy

Redaktor linii *Earthdawn*

Louis J. Prosperi

Zespół wydawniczy

Kierownik

Donna Ippolito

Zastępca kierownika

Sharon Turner Mulvihill

Asystenci

Diane Piron-Gelman, Rob Cruz

Zespół produkcyjny

Kierownik produkcji

Jim Nelson

Asystenci

Joel Biske

Ilustracja na okładce

John Zeleznik

Projekt okładki

Mark Ernst

Ilustracje czarno-białe

Janet Aulisio, Tom Baxa, Joel Biske,

Kent Burles, Jon Dollar, Mike Nielsen, R. K. Post

Projekt typograficzny

Mark Ernst, Steve Bryant

Testowanie

Steve Kenson, Rich Tomasso, Craig Wright, David R. Henry,
 Jim Frederick, Keith Graham, Craig Boas, Graeme Lindsell,
 Dean Bailey i reszta *Earthdawn Mailing List*

WERSJA POLSKA

Przekład

Katarzyna Kolwas

Redakcja

Andrzej Miskurka

Korekta

Urszula Okrzeja

Redaktor linii

Tomek Kreczmar

Opracowanie grafiki

Jarosław Musiał

Skład komputerowy

Tomek Laisar Fruń

Produkcja

IMP s.c. i Wydawnictwo MAG
 ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa
 tel./fax (0-22) 6424545, (0-22) 6428285
 e-mail: krzaku@mag.com.pl
 WWW: www.mag.com.pl





WSTĘP

Magia: księga wiedzy tajemnej zawiera rozszerzenia zasad do gry w **Przebudzenie Ziemi**.

Magia jest sercem świata gry **Earthdawn**, ma związek z każdym aspektem życia bohatera. Powołała do życia Horrory, ocalała przed Pogromem mieszkańców Barsawii, służy jako źródło mocy talentów i zdolności adeptów. Niniejsza książka zawiera dodatkowe informacje o znanych sposobach jej używania oraz całkiem nowe zasady stosowania magii na nieznane dotąd sposoby. Wy tłumaczono w niej, jak korzystać z potęgi magii krwi, magii wątków i magii zaklęć. Znajdziecie tu także zasady przyzywania duchów oraz tworzenia magicznych przedmiotów; sposoby podróżowania w przestrzeni astralnej i opis ksenoświatów. Książka zawiera także system, pozwalający graczom tworzyć nowe zaklęcia.

Magia: księga wiedzy tajemnej podejmuje dyskusje o sztuce magicznej w miejscach, w których została ona przerwana w podstawowym podręczniku do **Przebudzenia Ziemi**. Z rozdziału **Magia krwi** gracze mogą się dowiedzieć, w jaki sposób korzystają z tego rodzaju magii mieszkańcy Barsawii i Therańskiego Imperium. Część ta zawiera również wskazówki dotyczące nowych zastosowań magii krwi przez postaci graczy i bohaterów niezależnych. W **Magii adeptów** przedstawiono nowe aspekty sztuki magicznej nazywane rozszerzeniami talentów. Rozdział **Magia wątków** zawiera opis nowych zastosowań tego rodzaju magii i talentu *tkania wątków*. Znaleźć tu można także nowe informacje o naturze magicznych wątków. W **Magii zaklęć** znajdziecie wiele rozszerzeń talentu rzucania czarów, dwa nowe rodzaje zaklęć, zasady korzystania z przedmiotów zawierających matryce, reguły dotyczące surowej magii oraz wyjaśnienia roli rzucania czarów w grze. Z rozdziału **Tworzenie magicznych przedmiotów** można się dowiedzieć, jak wiele rodzajów magicznych obiektów tworzy się w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Znajdują się w nim także zasady kreowania przedmiotów codziennego użytku i potężnych, legendarnych obiektów. W rozdziale **Przestrzeń astralna** opisane zostały rozległe i tajemnicze krainy przestrzeni astralnej oraz zaświatów. **Przyzywanie duchów** zawiera opis metod pozwalających adeptowi przywoływać duchy. Część **Inne rodzaje magii** zaczyna się od dyskusji grupowej magii rytualnej, dalej zawiera wskazówki dla adeptów pragnących pozyskać chowańca, opisy wielu sposobów przepowiadania przyszłości oraz wyjaśnienia relacji pomiędzy magią a Pasjami. Rozdział ten zawiera opis nowej dyscypliny – Szamana. W części zatytułowanej **Tworzenie zaklęć** umieszczono system, dzięki któremu gracze będą mogli tworzyć własne czary. Znaleźć tu można także wiele nowych zaklęć.

Aby móc bez trudności korzystać z tej książki, Mistrzowie Gry i gracze będą potrzebować podstawowego podręcznika **Przebudzenia Ziemi** (PZ) i **Księgi wiedzy** (KW). Przed wprowadzeniem do gry zasad z **Magii: księgi wiedzy tajemnej** powinni oni przeczytać rozdziały **Działanie magii** i **Magia zaklęć** z podręcznika podstawowego.





MAGIA KRWI

Magia krwi jest jedną z wielu form magii pojawiającej się w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Postać, która chce skorzystać z jej potęgi musi poświęcić trochę swojej krwi. Zwykle wystarczy ledwie kilka kropel. Najważniejszy jest bowiem fakt, że energię potrzebną do rzucenia czaru mag czerpie z własnej siły życiowej.

Magia krwi wciąż przypomina ludziom o cierpieniu, którego doświadczyli w dniach przed Pogromem i w trakcie jego trwania. Barsawianie nie chcą pamiętać strasznych czasów walk z Horrorami. Większość Dawców Imion ze wszystkich sił stara się wymazać z umysłu wszelkie związane z nimi wspomnienia. Zwykli obywatele Barsawii wolą odrzucić wszystko, co wiąże się z magią krwi, nawet jeśli wspiera ona tych, którzy wciąż toczą wojnę o lepszy świat. Adeptci, zgłębiający ten rodzaj wiedzy tajemnej nie cieszą się dużym zaufaniem. Dawcy Imion, akceptujący magię krwi jako konieczny środek do zniszczenia Horrorów, nazywają ją teraz „magią życia”, pragnąc podkreślić jej pozytywny aspekt i zyskać u społeczeństwa choć odrobinę zrozumienia dla zajmujących się nią magów.

Niniejszy rozdział zawiera historię magii krwi oraz opis jej początków i rozpowszechnienia się w świecie. Znajdują się tu informacje o naturze i sposobach korzystania z tej formy magii w Barsawii i Therańskim Imperium. Mistrzowie Gry i gracze znajdą tu wskazówki, które pomogą im wprowadzić magię krwi do własnych rozgrywek. Część przedstawionych tu informacji pojawiła się również w artykułach w **Magii i Mieczu**.

HISTORIA

Magia krwi powstała w magicznych laboratoriach tych mężczyzn i kobiet, którzy pewnego dnia założyli Imperium Therańskie.

Z upływem czasu przywódcy Nehr'esham („ośrodek umysłu”, który później stał się Wieczną Biblioteką Thery) zaczęli się obawiać, że wkrótce nie zdołają utrzymać kontroli nad rozrastającą się wciąż populacją. Zdecydowali się zatem na wprowadzenie obrzędu inicjacji dla wszystkich, którzy pragnęli przylączyć się do Wielkiego Projektu. Jeden z rytuałów polegał na złożeniu przywódcom Nehr'esham przysięgi krwi. W jej słowach nowicjusz ślubił poświęcenie życie Wielkiemu Projektowi i wzbogacaniu Wiecznej Biblioteki.

Przysięga przypieczętowana krwią szybko stała się tradycją pośród uczonych Nehr'esham, którzy wkrótce zaczęli

wykorzystywać ją także do innych celów. Dawni wrogowie używali jej, ślubując wieczny pokój, również małżeństwa były często pieczętowane podobną przysięgą. Podobne praktyki sprawiły, że magiczne energie świata zaczęły układać się we wzorce i nasycać przysięgi krwi magiczną energią. W dawniejszych czasach Dawca Imion, który ją złamał mógł spotkać się jedynie z potępieniem u reszty społeczności. Teraz magia zawarta w przysiędze w widoczny sposób naznacza jej zdrajcę. Na ciele wiarołomcy, w miejscach, z których wytoczył krew potrzebną przy rytuale pojawiają się runiczne blizny, niemożliwe do wyleczenia nawet za pomocą czarów.

RÓZPOWSZECHNIENIE

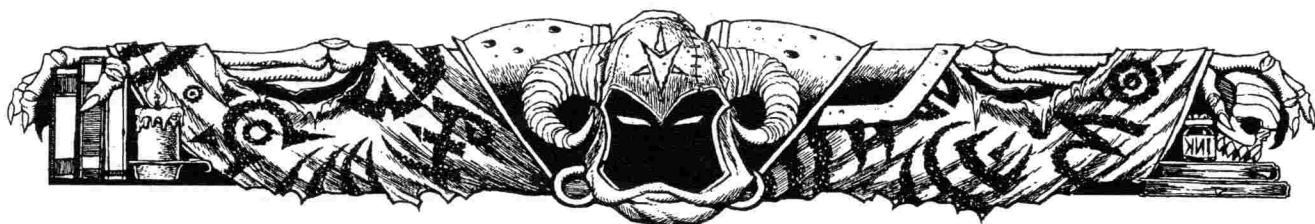
Przywódcy Nehr'esham w ciągłym poszukiwaniu dla Wiecznej Biblioteki wysyłali w świat awanturników, oni zaś, podróżując, rozprzestrzeniaли ideę i praktykę przysięgi krwi. Krwią często pieczętowano umowy handlowe, deklaracje lojalności i przyjaźni oraz inne ważne obietnice. Ludzie w różnych częściach świata coraz częściej korzystali z podobnych rytuałów, przyczyniając się tym samym do wzrostu ich mocy. A silniejszy związek przysięg z działającą w świecie magią sprawiał, że chętniej ich używano.

BADANIA

Inne rytuały magii krwi miały równie prozaiczne początki. Czarodzieje i Ksenomanci, uznawszy moc przysięg krwi, zapragnęli lepiej zrozumieć ten rodzaj magii. Szukali dla niej innych zastosowań niż tylko do pieczętowania obietnic i umów, chcąc w pełni wykorzystać jej wielką moc. Zaczęli eksperymentować, poświęcając krew w celu uzyskania potężnych artefaktów. W ten sposób zostały odkryte metody tworzenia magicznych przedmiotów, których działanie całkowicie opiera się na magii krwi. Należą do nich amulety krwi i żyjące broje, zapewniające posiadaczowi ochronę oraz wiele innych korzyści.

W latach, w których uczeni prowadzili eksperymenty, poszukiwacze przygód odkryli (niektórzy mówią, że wynaleźli) inne zastosowania tego rodzaju magii. Bohaterowie przekonali się, że poświęcając swą krew, mogą ulepszać posiadane talenty i magiczne zdolności, wykraczając poza ich rasowe, fizyczne i mentalne ograniczenia. Za pomocą podobnych rytuałów magowie mogli przedłużyć czas działania zaklęć, adepci innych dyscyplin wzbogacali zaś możliwości swych magicznych talentów. Moc magii krwi







rosła wraz z jej popularnością, co powodowało, że objawiała się na coraz więcej sposobów. Niestety, działało się to już w czasach, gdy lud Barsawii z rozpaczą oczekiwał zbliżającego się z każdym dniem Pogromu.

OCRONA

W czasie wojen orichalkowych Thermanie przekazali mieszkańcom Barsawii tajemnicę odnalezionych Rytuałów Ochrony i Przetrwania. Zanim to jednak nastąpiło, ludzie na własną rękę poszukiwali zabezpieczeń przed nadchodzącym Pogromem. Wielu eksperymentowało z magią krwi, również wtedy, gdy kaery i cytadele zostały już zamknięte. Ich działania przynosiły często efekty bardziej przerażające od samego Pogromu. Słyszając opowieści o straszliwej mocy Horrorów lub samemu jej doświadczając, Barsawianie żyli w strachu przed tym, że nawet bariery Therman mogą okazać się nieskuteczne. Korzystając z wypróbowanej potęgi magii krwi, chcieli zapewnić sobie dodatkową ochronę. Wierzyli, iż moc jej rytuałów zdoła powstrzymać nawet te Horrore, którym uda się przełamać zaklęcia Therman.

Najbardziej przerażające z legend mówią o wspólnotach poświęcających istnienia ludzkie w czasie krwawych obrzędów, chcąc ochronić potomnych przed trwającym wieki Pogromem. W niektórych społecznościach ofiary wyłaniano drogą losowania. Wybrany nieszczęśnik musiał zaakceptować swe smutne przeznaczenie, w przeciwnym bowiem wypadku wyrzucano go na powierzchnię ziemi.

Są to jedne przypadki ekstremalne. Większość Barsawian nie dopuszcza do siebie myśli o takim stosowaniu magii krwi. Korzystają oni z tradycyjnych, używanych przez wieki rytuałów, przy składaniu przysięg i obietnic, okazjonalnie do tworzenia amuletów krwi i zaklęć.

Gdy skończył się Pogrom, otwarto kaery i cytadele. Magia krwi straciła wtedy bardzo na popularności. Jedną z wielu przyczyn takiego stanu była niewątpliwie reakcja na efekt mrocznego rytuału odprawionego przez elfy ze Smoczjej Puszczy. Zbyt dumne, by przyjąć Therańską ochronę, elfy zwróciły się ku magii krwi, gdy zawiodły ich własne metody zabezpieczeń. Mieszkańcy lasu zwanego teraz Krwawą Puszczą stanowią makabryczną pamiątkę użycia magii krwi w akcie rozpacz. Barsawianie widząc straszliwe efekty rytuału, z obrzydzeniem i strachem odsunęli się od tych, którzy akceptują taki rodzaj magii.

RÓDZAJE MAGII KRWI

Magia krwi wykształciła się z dwóch głównych nurtów. Większość adeptów i magów korzysta z rytuałów opartych na niewielkich ofiarach składanych z własnej energii życiowej. Ta forma magii nazywana jest magią życia. Pomimo

że korzystanie z jej potęgi zostawia trwałe ślady na ciele i w psychice, uznana została za względnie bezpieczną.

Termin magia krwi dotyczy teraz prawie wyłącznie magii, której moc pochodzi z energii życiowej zniewolonych ofiar. Nikt w Barsawii nie korzysta już z jej rytuałów, plotki jednak głoszą, że Thermanie ciągle ich używają. Wiele osób przypisuje trwający wieki prymat Imperium w sztukach magicznych wciąż żywym praktykom składania krwawych ofiar.

Jedna z grup uczonych uważa, że magia krwi nie niesie ze sobą żadnych zagrożeń, jeśli wykorzystywana jest do tworzenia amuletów, zawierania przysięg i tym podobnych. Twierdzą oni, iż będąc jedynie uzupełnieniem podstawowych dogmatów magii, nie jest dla adeptów bardziej niebezpieczna niż używanie wzorców i wątków.

Druga frakcja twierdzi, że magia krwi powstała wraz z nadejściem Horrorów. Należący do niej uczeni głoszą, że każde jej użycie zbliża moment przejęcia adepta przez któregoś z tych stworów, a ci, którzy ją praktykują, już zostali skażeni.

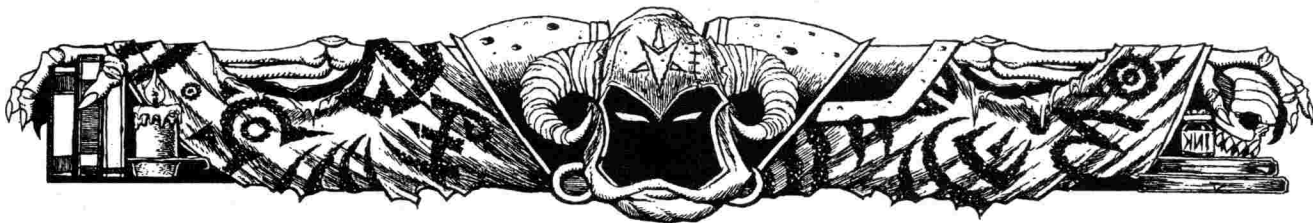
Oprócz dwóch wyżej wymienionych istnieje jeszcze trzecia grupa magów, dostrzegająca w magii krwi zarówno dobre, jak i złe strony. Nie zapominają o jej przerażającym działaniu na elfy z Krwawej Puszczy, potrafią jednak czerpać korzyści z magii życia, nie doświadczając żadnych przykrych efektów. Osoby te dostrzegają ogromną moc magii krwi, podkreślają jednak, że dostęp do niej wymaga wielkiej odpowiedzialności od tych, którzy pragną go uzyskać.

NATURA I ZASTOSOWANIA MAGII KRWI

Postaci w grze **Earthdawn** mogą używać magii krwi na wiele różnych sposobów. Z jej pomocą możliwe jest podwyższanie stopnia umiejętności, rozwijanie talentów (patrz **Rozwijanie talentów**, str. 18), przedłużanie działania zaklęć, tworzenie amuletów krwi i żyjących zbroi. Postaci korzystają z magii krwi przy odprawianiu opartych na jej potędze rytuałów oraz zawieraniu przysięg. Magia poświęceń pozwala im dokonywać bohaterskich czynów, przekląć wrogie osoby lub miejsca, tworzyć wzorce i składać przysięgi posiadające ogromną moc. Z każdym użyciem magii krwi postać ponosi ofiarę w postaci wyczerpania, trwałych obrażeń, poważnych ran lub nawet poświęcenia życia. Po otrzymaniu rany bohater nie musi wykonywać testu równowagi. Bardziej konkretne informacje o wymaganych ofiarach pojawiają się przy opisach poszczególnych zastosowań.

Przed wprowadzeniem magii krwi do gry Mistrz powinien zapoznać się z poniższymi wskazówkami.





DECYZJE MISTRZA GRY

Jako prowadzący określisz, które aspekty magii krwi pojawiają się w twoim świecie **Przebudzenia Ziemi**. Czy będzie źródłem pozytywnej energii, czy z jej możliwości skorzystają tylko istoty złe i skażone? Czy przysięgi krwi będą sposobem zawiązywania porozumień, czy jedynie powodem do obaw? Czy amulety krwi dostępne są w większości miast i miasteczek Barsawii, czy też tylko na czarnym rynku? Być może w twojej kampanii magia krwi w ogóle się nie pojawi. Być może w wykreowanym przez ciebie świecie korzystanie z tego rodzaju magii zostało zabronione po zakończeniu Pogromu. Jeśli taki będzie twój wybór, po prostu zignoruj wszelkie odniesienia do magii krwi w podręcznikach do gry **Earthdawn**.

W materiałach publikowanych przez FASA i wydawanych w Polsce przez IMPa/MAGa magia krwi przedstawiana jest tak jak w rozdziale o jej historii. Gracze mają dostęp jedynie do magii życia, wymagającej od postaci poświęcenia odrobiny własnej krwi. Jedynym odstępstwem od tej reguły może być przypadek znalezienia innego, dobrowolnego dawcy (patrz opisana dalej **Rytualna magia krwi**). Bohaterowie niezależni skażeni przez Horrory mogą korzystać z negatywnego aspektu magii krwi (patrz **Magia śmierci**, str. 17). Wierzmy, że taki podział będzie inspiracją do tworzenia ciekawych postaci i scenariuszy. Od Mistrza Gry zależy, czy się z nami zgodzi.

Poniższe wskazówki powinny pomóc przy podjęciu decyzji o sposobie wprowadzenia magii krwi do gry.

1. Potęga magii krwi stanowić może istotny czynnik dla stworzenia odpowiedniego klimatu i atmosfery przygody. Pamiętaj, że dzięki magii życia postaci graczy zyskają wiele nowych możliwości.

2. Twoi gracze powinni zapisywać liczbę punktów obrażeń od używania magii życia w odpowiednim miejscu na karcie postaci. To pozwoli im odróżnić je od tymczasowych, otrzymanych w walce.

Większość obrażeń od magii życia ma trwały charakter. Istnieją również takie, które można wyleczyć, gdy minie efekt działania konkretnego rytuału. Przykładowo: jeśli Czarodziej używa magii życia do wydłużenia czasu działania czaru, obrażenia mogą zostać uleczone po jego wygaśnięciu.

Obrażenia spowodowane korzystaniem z mocy amuletów krwi utrzymują się przez czas używania amuletu, lub przez rok i jeden dzień.

3. Jeśli decydujesz się na wprowadzenie magii krwi do gry, uczyni ją jednym z bardziej niepokojących elementów świata. Powinna służyć jako pamiątka okropieństw, które ścigały na siebie mieszkańcy Barsawii w próbie ochrony przed Pogromem. Magia krwi jest jeszcze jedną z blizn,

powstałą na obliczu świata, nie stworzyły jej jednak Horrory, a Dawcy Imion.

Korzystanie z magii życia nie powinno być dla graczy łatwe. Świat **Przebudzenia Ziemi** próbuje podnieść się po strasznym kataklizmie, jego mieszkańcy chcą wyzwolić się od przerażających wspomnień walki z Horrorami. Gracze powinni pamiętać, że nawet jeśli wysiłki podejmowane przez ich postaci służą szlachetnym celom, te nie zawsze mogą usprawiedliwić środki użyte do ich osiągnięcia. Wybór związanej z magią życia potęgi może mieć bardzo niepokojące konsekwencje. Bohaterowie powinni dobrze zastanowić się nad powodem, dla którego decydują się na praktyki wymagane przez ten rodzaj magii.

CZARY, TALENTY I ICH ROZWINIĘCIA

Moc magii krwi konieczna jest do uaktywnienia wielu talentów i czarów. Specjalne wymagania zostały przedstawione w ich szczegółowym opisie. Użycie magii krwi jest także potrzebne przy korzystaniu z niektórych rozwinięć talentów.

Skutek niewielkiej straty energii życiowej potrzebnej do powyższych zastosowań magii życia jest odczuwany przez postać jako wyczerpanie. Może być ono leczone tak samo jak obrażenia otrzymane w walce.

TWORZENIE AMULETÓW KRWI I ŻYWYCH ZBRÓI

Magia krwi używana jest również przy tworzeniu amuletów krwi i określonych typów żywych zbroi. Korzystanie z nich powoduje zwykle trwałe obrażenia, które nie mogą być wyleczone dopóki przedmiot pozostaje w użyciu (patrz **PZ**, str. 255-59).

RYTUALNA MAGIA KRWI

Jest to rzadko spotykana odmiana magii, w której postać czerpie magiczną energię z krwi ofiarodawcy. Służy raczej do uzyskiwania nowych efektów niż wzmacniania znanych. Przykładami zastosowań rytualnej magii krwi są ksenomanckie czary *Stworzenie życia* i *Przemiana życia*.

PRZEKRACZANIE MOŻLIWOŚCI TALENTÓW I ZDOLNOŚCI

W Barsawii adepci muszą często dokonywać aktów bohaterstwa przekraczających ich i tak niezwykle zdolności. W takich wypadkach możliwe jest tymczasowe ulepszenie tych ostatnich z pomocą magicznej energii czerpanej z własnej siły życiowej. Postać dodaje 1 do stopnia talentu lub magicznej zdolności po otrzymaniu ilości punktów wyczerpania równej progowi ran. Nie musi wykonywać testu równowagi. Rana i obrażenia wynikające z wyczerpania mogą być leczone w zwykły sposób. Stopień talentu lub





ich talentów czy awansowaniu na wyższy krąg. Mogą być leczone w taki sam sposób jak rany od przysięg krwi (patrz str. 11).

Postać otrzymuje obrażenia natychmiast po tym, jak wykona test na tymczasowe zwiększenie talentu lub zdolności. Pamiętaj, że może ona cierpieć z powodu wielu ran jednocześnie i nawet umrzeć, jeśli weźmie na siebie zbyt wiele.

Postać nie może po raz drugi przekroczyć w ten sposób swoich możliwości, dopóki nie wyleczy wszystkich odniesionych poprzednio obrażeń (ale nie ran).

Takie wykorzystanie magii krwi bohater może łączyć z ostatnim aktem bohaterstwa. (patrz **Magia poświęceń**, str. 14).

PRZYSIĘGI KRWI

Jednym z najbardziej powszechnych zastosowań magii krwi w świecie **Przebudzenia Ziemi** są przysięgi krwi. Porozumienie przypieczętowane krwią może zostać zawarte między postacią gracza a bohaterem niezależnym o nastawieniu nieprzyjawnym lub lepszym. Dwóch graczy może złożyć tego rodzaju przysięgę za pozwoleniem Mistrza Gry. Porozumienie zawierane jest pomiędzy dwiema osobami. Gdy więcej ich pragnie mieć w nim udział, np. dwie postaci prowadzone przez graczy i trzech bohaterów niezależnych – krasnoludów, postaci odbędą rytuał trzykrotnie, za każdym razem z innym krasnoludem. Jedyne odstępstwo od tej reguły stanowi grupa adeptów, którzy zawierają pokój krwi jako część ceremonii, mającej na celu stworzenie wzorca ich zbiorowości.

Przysięga krwi musi być zawierana dobrowolnie. Postać, która złoży ją, będąc pod wpływem magicznego uroku, czaru lub środka odurzającego (włączając w to mocny alkohol), traktowana jest tak, jakby czyniła to świadomie i z własnej woli. Przysięgi krwi mają wielką moc – magia wiąże tych, którzy je składają, niezależnie od ich intencji czy okoliczności.

Postaci biorące udział w rytuale, składają zwykle obietnicę dzielenia się wiedzą, umiejętnościami, ślubują przyjaźń lub dokonanie konkretnych czynów. Przysięgi krwi mogą również służyć do pieczętowania innych ważnych umów. Legendy wspominają o niegodziwcach, którzy w nieczyny sposób nakłonili kogoś do zawarcia takiego porozumienia, by wykorzystać go następnie do realizacji własnych celów.



zdolności zostaje zwiększony tylko na czas wykonania pojedynczego testu.

Postać może zwiększyć o 3 stopień każdego talentu czy zdolności przez dokonanie samoookaleczenia w celu wytoczenia krwi (np. zacinając się nożem). Wzrost wartości stopnia liczy się tylko na czas wykonania pojedynczego testu. Wszystkie tymczasowe obrażenia powstałe na skutek zranienia mogą być leczone w normalny sposób. Sama rana zagoi się dopiero po upływie roku i jednego dnia, pozostawiając widoczną bliznę. Przykład: Powietrzny Łupieżca decyduje się na użycie tej formy magii krwi i zacina się wielkim nożem. Jego próg ran ma wysokość 12, otrzymuje zatem 12 punktów obrażeń. W normalnych warunkach może leczyć je w zwykły sposób, rana jednak pozostanie nie zagojona przez rok i jeden dzień. Rany tego rodzaju nie przeszkadzają bohaterom w zwiększaniu





Takie postępowanie ma zwykle smutny koniec, magia krwi bowiem zawsze karze tych, którzy używają jej w nieuczciwy sposób.

Moc przysięgi krwi trwa rok i jeden dzień. Gdy czas ten przeminie, można ją odnowić, składając przyrzeczenie ponownie.

Rany od przysięg krwi

Wszystkie rodzaje przysięg krwi – pokój krwi, obietnice krwi i braterstwo krwi powodują rany, które postać może wyleczyć tylko po upływie roku i jednego dnia. Ich liczba zależy od typu przysięgi. Adept, który celowo lub przypadkiem złamie przyrzeczenie, oprócz obrażeń otrzymuje ranę gojącą się jedynie po wypiciu magicznego eliksiru leczenia. Gracz musi dodatkowo wykonać test zdrowienia. Jego trudność równa jest obronie magicznej mającej wartość 24. W celu przeprowadzenia testu dodaj 8 do stopnia Żywotności postaci. Jeśli wynik będzie pozytywny, rana zagoi się pozostawiając runiczną bliznę. Każdy mag z talentem *czytanie / pisanie znaków magicznych* rozpozna ją jako imię postaci, która została zdradzona. Udany test zdrowienia nie leczy obrażeń spowodowanych złamaniem przysięgi. Gdy test się nie powiedzie rana zostaje, postać leczy jednak liczbę punktów obrażeń równą jego rezultatowi. Bohater może wyleczyć obrażenia powstałe w wyniku złamania przysięgi jedynie wtedy, gdy zagojone zostaną wszystkie inne rany (np. te otrzymane w walce). Jedna porcja eliksiru leczenia goi tylko jedną ranę.

Legendy mówią, że głosiciele potrafią uleczyć rany spowodowane złamaniem przysięgi krwi. Nie istnieją jednak żadne, wiarygodne relacje, które potwierdzałyby te przypuszczenia.

Pokój krwi

Pokój krwi pieczętuje przymierze między dwiema postaciami i może zostać zawarty przez przedstawicieli dowolnej rasy Dawców Imion.

Aby to zrobić, każda z osób musi wytoczyć krew z części ciała najbardziej przydatnej się w boju (w przypadku t'skrangów jest nią ogon). Obie postaci dostają po 2 punkty obrażeń, które gracze zapisują na karcie w rubryce Magia Krewi. Obrażeń tych nie można wyleczyć dopóki trwa przymierze. W przypadku złamania przysięgi stają się one trwałymi.

Każda postać dotyka swoją bronią rany drugiej osoby. W czasie, gdy krew wysycha, wypowiedane są słowa przysięgi. Jej treść zmienia się w zależności od miejsca i zwyczaju ras, jednak wszystkie wersje zawierają elementy przedstawione w poniższym przykładzie.

„Tak jak słońce oświeśla Ziemię, tak niech jasność opromieni me czyny. Niech wszyscy ludzie zobaczą, iż nie pragnę krzywdy [imię postaci]. Nie uczynię nic, co obróciłoby się przeciw niemu / niej lub przeciw tym, którzy z jego / jej krwi pochodzą. Nie pozwolę również, aby [imię postaci] stała się krzywdą przez moje zaniedbanie, ani nikomu z krwi jego / jej.

Tak jak księżyc oświeśla Ziemię, tak niech jasność opromieni moje zamierzenia. Niechaj wszyscy się przekonają, że dotrzymuję swych przysięg.”

Obie postaci obiecują, że nigdy nie będą działać na szkodę tej drugiej osoby i nie pozwolą, by z innych przyczyn stała się jej krzywda. Bohater, który złamie przysięgę, celowo lub przypadkiem, zwalnia z niej drugą osobę. Dodatkowo otrzymuje magiczną ranę, pojawiającą się w miejscu, z którego wytoczył krew. Rana nie zagoi się w naturalny sposób, dopóki nie upłynie rok i jeden dzień. Postać może próbować wyleczyć ją za pomocą magicznych eliksirów (patrz: **Rany od magii krwi**). Zagojona w taki sposób rana pozostawia runiczną bliznę, która na zawsze naznaczy postać jako zdrajcę. Można próbować ją ukryć pod ubraniem, iluzją lub makijażem.

Jeśli obie postaci dotrzymają swych przyrzeczeń przez rok i jeden dzień, miejsce, z którego wytoczyły krew, staje się złote, srebrne, rubinowe lub szmaragdowe. Można wtedy wyleczyć punkty obrażeń otrzymane na skutek zawarcia przysięgi. Jeśli obydwie postaci będą przestrzegać warunków przymierza również po tym czasie, próg życia każdej z nich wzrośnie o 1 (jeżeli kiedykolwiek pokój zostanie zerwany, stracą go, ale nie otrzymują już obrażeń).

Postaci mogą również chcieć odnowić pokój krwi po czasie roku i jednego dnia. Nie powoduje to dodatkowych obrażeń, próg życia każdej z nich pozostaje jednak bez zmian. Takie rozwiązanie wydaje się być mniej korzystne od tego opisanego powyżej, tworzy jednak silniejszy związek między postaciami, użyta zaś przy nim magia posiada większą moc. Przysięgę można odnawiać dowolną ilość razy.

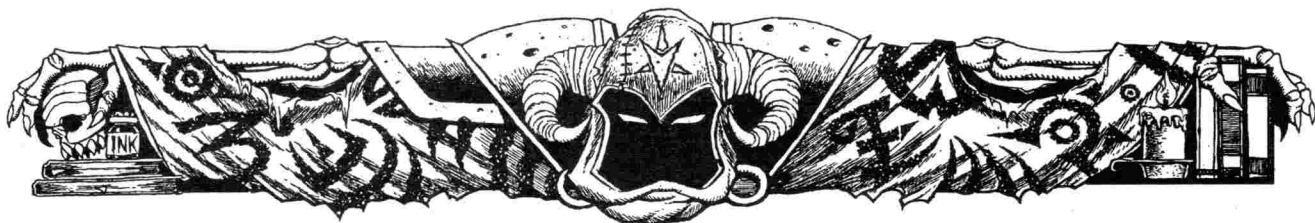
Postaci graczy mogą zawierać pokój krwi z tyloma osobami, z iloma tylko chcą. Jedynym limitem są punkty obrażeń.

Obietnica krwi

Postać składająca obietnicę krwi deklaruje drugiej dokonanie określonego, niebezpiecznego lub bohaterskiego czynu. Taką przysięgę może złożyć para przedstawicieli dowolnej rasy Dawców Imion, nastawionych wobec siebie nieprzyjaźnie lub lepiej.

Aby tego dokonać, każda z postaci musi zrobić nacięcie na piersi w miejscu nad sercem i na czole, wytaczając krew. Obie osoby otrzymują po 4 punkty obrażeń, których nie





można wyleczyć przed upływem roku i jednego dnia. Jeśli postaciom nie uda się wypełnić przyrzeczenia, obrażenia stają się trwałe.

Następnie każda z postaci ociera krew z czoła lewą ręką, a z piersi prawą. Stają naprzeciw siebie, złączając dłonie, by ich krew mogła się zmieszać. W czasie, gdy krew wysycha postaci wypowiadają swe imiona i recytują treść przysięgi. Czyny, których obiecują dokonać, powinny być opisane szczegółowo i wypełniane jak najdokładniej. Określony musi zostać czas, w trakcie którego postaci wywiążą się ze zobowiązania. Nie może być on dłuższy niż rok i jeden dzień. W trakcie składania przysięgi określone zostają umiejętności bądź talenty, które zostaną użyte przy realizacji opisanego zadania. Obie postaci muszą zgodzić się spotkać po wypełnieniu obiecanego czynu w rok i jeden dzień po złożeniu przysięgi.

Zdarzyło się, że Delthrien, elfi łucznik prowadził negocjacje z wietrznikiem Flitchem, złodziejem o kiepskiej reputacji. Delthrien poszukiwał Zimowej Furii, magicznej strzały ukrytej w którejś z jaskiń należących do smoka Lodoskrzydłego. Flitch pragnął zdobyć liście trzech magicznych roślin – oczka olis, trzciny księżycowej i pływającej palmy, rosnących podobno na Mglistych Bagnach. Flitch zna sekrety jaskiń Lodoskrzydłego, nie chce jednak sprzedać swej wiedzy, ani poprowadzić tam drużyny. Nie zamierza również wysłuchiwać prośb i narzekań w czasie marszu, zawiera więc z elfem układ. Bohaterowie składają obietnicę krwi, wypowiadając poniższe formuły:

„Ja, Delthrien, elfi Łucznik, obiecuję udać się na Mgliste Bagna. Tam zdobędę liście z trzech magicznych roślin: oczka olis, trzciny księżycowej i pływającej palmy. Będę pilny w swych poczynaniach. Będę walczyć z groźnymi bestiami i zabijał je moim celnym strzałem. Powstrzymam się od dokonywania wszelkich innych czynów, dopóki nie zdobędę tych liści. Znajdę je przed nadejściem pory zimowej. Powrócę z nimi do tej gospody i dam je Flitchowi, złodziejowi. Z krwią Flitcha mieszam moją krew w obietnicy”.

„Ja, Flitch, wietrznicki Złodziej, obiecuję udać się do jaskiń smoka Lodoskrzydłego. Użyję mojego skradania się, aby poruszać się w nich ciszej niż śnieg padający w spokojną noc. Tam odnajdę strzałę Zimowa Furia. Będę pilny w swych poczynaniach. Powstrzymam się od dokonywania wszelkich innych czynów, dopóki nie zdobędę strzały Zimowa Furia. Znajdę ją przed nadejściem pory zimowej. Powrócę z nią do tej gospody



JHNET FULSIO 1996.

i dam ją Delthrienowi, elfowi Łucznikowi. Z krwią Delthriena mieszam moją krew w obietnicy”.

Mocą magii krwi zostaje zwiększony o 1 każdy stopień każdej zdolności wymienionej przy składaniu obietnicy. W powyższym przykładzie Delthrien doda 1 do stopnia talentu celny strzał, a Flitch do talentu skradanie się. Pozostaną one zwiększone przez rok i jeden dzień lub do czasu złamania przysięgi. Aby jej dotrzymać postać musi wypełnić obietnicę w uzgodnionym czasie.

Osoba, która nie dotrzyma obietnicy krwi, otrzymuje dwie magiczne rany, jedną na czole, drugą na piersi. Rany te nie zagoją się w naturalny sposób przez rok i jeden dzień od chwili złamania przysięgi. Postać może próbować leczyć je z pomocą eliksiru leczenia, po jednej porcji dla każdej z ran (patrz: **Rany od magii krwi**). Zagojona w taki sposób rana pozostawia runiczną bliznę, która na zawsze naznaczy postać jako krzywoprzysięcę. Można próbować ją ukryć pod ubraniem, iluzją lub makijażem.

Jeśli obie postaci dotrzymają przysięgi, niewielka powierzchnia ciała (łuski, kamienia – zależnie od rasy bohatera) przybierze kolor topazu, rubinu, szafiru lub szmaragdu. Gdy spotkają się po wypełnieniu zobowiązania, automatycznie leczą po 4 punkty obrażeń, które otrzymali





przy składaniu przysięgi. Zamiast tego postaci mogą ustalić, że wyleczą tylko 2 punkty, w zamian zaś stopnie wymienionych w obietnicy talentów zostaną zwiększone na trwałe. Pozostałe dwa punkty obrażeń nigdy nie zostaną uleczone, należy zatem zmniejszyć o dwa próg życia i próg przytomności. Taka jest cena korzystania z potęgi magii krwi.

Postać może być w danym czasie związana tylko jedną obietnicą krwi.

Braterstwo krwi

Największą moc pośród wszystkich przysięg krwi posiada braterstwo krwi. Zawrzeć je mogą postaci względem siebie lojalne. Przyjaźń i oddanie muszą najpierw zostać doświadczone przez czyny. Obie postaci powinny przynajmniej trzy razy znaleźć się w sytuacji, w której ryzykowałyby zdrowie, a nawet życie dla drugiej osoby, lub w inny sposób trzykrotnie udowodnić swą lojalność. (patrz również **PZ**, str. 228, rozdział **Prowadzenie gry**). Zanim bohaterowie będą mogli zawrzeć braterstwo krwi, muszą upłynąć przynajmniej trzy lata od pierwszego takiego czynu. Przysięga obejmować może tylko dwie osoby.

Postaci rozpoczynają rytuał przez nacięcie miejsca na piersi tuż powyżej serca oraz na czole. Każda z osób otrzymuje 4 punkty trwałych obrażeń, które nigdy nie zostaną wyleczone. U obydwu postaci obniża się o 4 punkty próg życia i próg przytomności.

Recytując pierwszą część przysięgi, jedna z osób lewą dłonią ociera krew z czoła, dotykając nią następnie rany na czole drugiej postaci, która w chwilę potem czyni to samo. Pierwsza osoba ociera teraz prawą dłonią krew z piersi i delikatnie przyciska ją do rany na piersi drugiej postaci. Czyniąc to, recytuje pozostałą część przysięgi. Gdy nadejdzie jej kolej, druga z osób postępuje tak samo.

Tekst przysięgi zmienia się w zależności od miejsca i zwyczajów poszczególnych ras, zwykle jednak zawiera elementy wspólne z poniższym przykładem.

Pierwsza Przysięga

„Będę myśleć o Tobie każdego dnia, gdy wzejdzie słońce. Każdej nocy, gdy rozbrzysną gwiazdy, moje myśli mknąć będą do Ciebie. Jak noc następuje po dniu, tak my będziemy dzielić nasze odrębne istnienia. Poznam Cię tak dokładnie, jak Ty poznasz mnie. Przysięgam, że tak się stanie”.

Druga Przysięga

„Jak krew mego serca dotyka Twojej, tak ją dotknę Twoich uczuć. Jak Twoje serce bije przy mej dłoni, tak Ty dotkniesz moich. Twoją będzie moja lojalność.

Twoją będzie moja odwaga. W Twoich żyłach będzie płynąć ma siła. W potrzebie będę silny/silna za nas oboje. Przysięgam, że tak się stanie. Zawarliśmy braterstwo krwi”.

Moc braterstwa krwi trwa przez całe życie. Zaprzysiężone postaci muszą być względem siebie lojalne, chronić się nawzajem i pomagać sobie do końca swych dni. Mistrz Gry decyduje, czy dobrze wypełniają przyrzeczenie. Jeśli zawiodą, każda z osób otrzyma 7 ran wywołanych mocą magii krwi. Rany te nie zagoją się przez trzy lata i trzy dni. Po tym czasie 6 z nich można wyleczyć w zwyczajny sposób. Jedna z ran, zazwyczaj ta nad sercem, pozostanie nie zagojona. Żaden z lekarzy, magów ani adeptów nie zdoła jej uleczyć.

Postać może starać się leczyć pozostałe 6 ran za pomocą eliksirów leczenia. Blizny po nich na zawsze naznaczą krzywoprzysięzcę, choć może on starać się ukryć znaki pod ubraniem, iluzją czy makijażem.

Osoby, które pozostały wierne przysiędze, zostaną nagrodzone za swoją lojalność.

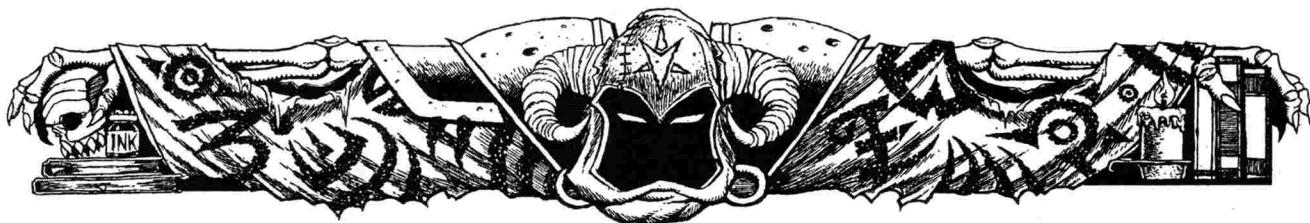
Po pierwsze, każda z nich może podwyższyć wartość jednej cechy o 2 punkty i drugiej o 1. Żadną z nich nie może być Żywotność. Po drugie, każda z postaci otrzymuje pierwszy poziom talentu *wspólna krew* (**PZ**, str. 117), nawet jeśli nie jest adeptem. Z pomocą tego talentu zaprzysiężone osoby otrzymane obrażenia dzielą między sobą, nie zaś ze swym wierzchowcem. Jeśli postać posiada już *wspólną krew*, dodaje 1 do jej poziomu. Postać może wykupywać następne poziomy otrzymanego w ten sposób talentu, jednak nie liczą się one przy awansowaniu na wyższe kręgi. (Patrz **PZ**, str. 218, rozdział **Narodziny legendy**).

Wspólna krew braci krwi posiada większą moc niż zwykły talent. Pozwala bowiem postaci na wskrzeszenie przyjaciela. Poziom talentu postaci powinien być większy lub równy liczbie dni, która upłynęła od jego śmierci, w przeciwnym razie operacja się nie powiedzie. Jednorazowe użycie talentu musi zmniejszyć liczbę punktów obrażeń do progu życia lub bardziej. Próbować można tylko raz. Korzystanie ze *wspólnej krwi* do wskrzeszenia przyjaciela powoduje trwałe obniżenie progu życia obu zaprzysiężonych postaci o 1 punkt.

Osoby, które zawarły braterstwo krwi, dodają również 1 do poziomu talentu *umysłowa więź* (**Księga wiedzy**, str. 37) wtedy, gdy z jego pomocą komunikują się między sobą. Odległość między nimi nie może być większa niż 100 metrów.

Każda z postaci dodaje 1 do poziomu talentu *empatia*. Aby obliczyć dopuszczalną odległość (w kilometrach) pomiędzy używającymi go osobami, dodaj 3 do poziomu talentu.





Jeśli postać nie posiada *umysłowej wieży* lub *empatii*, automatycznie otrzymuje każdy z tych talentów na poziomie pierwszym. Nie może jednak wykupywać dalszych ani też używać tych dwóch talentów do komunikacji z kimś innym niż brat krwi.

MAGIA POŚWIĘCEŃ

Jest to najbardziej drastyczna z dostępnych dla graczy form magii krwi. Osoba, która chce skorzystać z jej mocy, musi ofiarować w zamian swoje życie. Stworzone za pomocą tego rodzaju magii zaklęcie pochłonie całą energię życiową postaci. Osoba, która poniesie śmierć, korzystając z magii poświęceń, nie może zostać wskrzeszona za pomocą żadnego ze znanych sposobów. Nawet środki magiczne chroniące zwykle przed utratą życia, takie jak eliksiry ostatniej szansy czy amulety oszukania śmierci, będą w tym przypadku bezużyteczne.

Niektóre możliwe zastosowania magii poświęceń opisane zostały w poniższym tekście. Jak zawsze, ostateczny kształt rytuałów i sposób ich działania zależy od Mistrza Gry. Może on dowolnie modyfikować przedstawione tutaj efekty.

Ostatni akt bohaterstwa

Magia poświęceń może swoją potęgą wspomóc ostatni akt bohaterstwa postaci. Osoba, która pragnie go dokonać, musi być przytomna i zdolna do podejmowania działań. Postać wyraża pragnienie użycia magii poświęceń w ostatnim akcie bohaterstwa i opisuje, na czym ma on polegać. Jego dokonanie będzie następną akcją postaci. W czasie jej trwania wykonany zostaje pojedynczy test, w trakcie którego bohater może wykorzystać wszystkie dostępne punkty karmy. Postać rzuca kostkami akcji jak zwykle, a następnie jedną kostką karmy za każdy jej punkt. Gdy ostatni akt zostanie dokonany, bohater umiera.

Po wykonaniu testu ostatniego aktu bohaterstwa postać nie może się już wycofać. Umiera niezależnie od jego wyniku. Jeśli postać wyrazi pragnienie dokonania ostatniego aktu, lecz rozmyśli się przed rozpoczęciem testu, natychmiast otrzymuje 3 rany, które pozostaną nie zagojone przez rok i jeden dzień. Osoba ta może również doświadczyć kryzysu talentów (patrz *Ścieżki adeptów*, str. 108).

Podczas dokonywania ostatniego aktu bohaterstwa postać może przekraczać możliwości talentów lub umiejętności (patrz *Przekraczanie możliwości talentów i umiejętności*, str. 10).

Ostatnia kłątwa

Z pomocą magii poświęceń postać może rzucić ostatnią kławę na wroga, miejsce lub przedmiot. Każda taka kłątwa powinna być traktowana jak silna (patrz *PZ*, str. 211).

Jej stopień równy jest stopniowi *tkania wątków* lub *Percepcji* rzucającego, zależnie od tego, który z nich jest większy.

Przykładowe efekty ostatniej kławy to zmniejszenie cechy, umiejętności lub talentu, naznaczenie wybranej osoby bądź fizyczne jej zniekształcenie, zniszczenie obszaru ziemi, odebranie mocy broni albo innemu magicznemu przedmiotowi. Ostatnia kłątwa może również odciąć konkretne miejsce (zazwyczaj to, w którym umarła rzucająca ją postać) od reszty świata, w taki sam sposób jak magiczna pułapka lub bariera. W ostatnim przypadku trudność jej wykrycia lub inne potrzebne przy konkretnym teście współczynniki równe są stopniowi *tkania wątków* osoby, która ją rzuciła (patrz *PZ*, str. 209-210). Działanie kławy nie musi być natychmiastowe. Jej efekty mogą objawić się dopiero po wielu latach lub nawet dekadach od chwili, w której została rzucona. Gracz wypowiadający słowa przekleństwa oraz Mistrz Gry powinni razem wymyślić taki sposób zadziałania kławy, z którego obydwaj będą zadowoleni (za punkt odniesienia mogą posłużyć opisy kław ze stron 211-212 *PZ*).

Po wypowiedzeniu słów ostatniej kławy rzucający ją bohater umiera.

Ostatnie dziedzictwo

W czasie tego rytuału postać używa magii poświęceń do stworzenia prawdziwego wzorca należącego do jakiegokolwiek przedmiotu czy miejsca (zwykle tego, w którym umarła). Zazwyczaj postać czyni z wybranego obiektu przedmiot legendarny (patrz *Przedmioty legendarne*, str. 53 w rozdziale *Tworzenie magicznych przedmiotów*).

By stworzyć ostatnie dziedzictwo, postać musi po prostu wyrazić takie pragnienie i opisać, jak ma ono wyglądać. Prawdziwy wzorec formułuje się w chwili śmierci bohatera. Towarzyszące mu tajniki i czyny są zawsze związane z postacią oraz rodzajem jej śmierci. Przykład: śmiertelnie raniony przez Horrora bohater z pomocą ostatniego dziedzictwa tworzy prawdziwy wzorec swego miecza. Jednym z czynów przypisanych broni zostanie zabicie Horrora, tajnik zaś zawierał będzie jego Imię.

Postać ma możliwość nadania tym sposobem prawdziwego wzorca także określone miejsce. Musi być ono jak najbliższe związane z bohaterem. Może to być na przykład miejsce, w którym się urodził, umarł bądź po prostu mieszkał. Postać, która nauczy się odpowiednich tajników, ma możliwość dostrojenia do niego wątków (więcej informacji na temat dostrajania wątków do miejsc znaleźć można w *Księdze wiedzy* na str. 49).

Ostatnie przyrzeczenie

Umierająca postać może również skorzystać z mocy magii poświęceń w celu otrzymania od drugiej osoby ostatniego





przysięgi. W ten sposób zobowiązuje ją do realizacji nieukończonych przez siebie zadań, może też uzyskać obietnicę pomszczenia swej śmierci. Ostatnie przyrzeczenie zobowiązuje tego, kto je składa, do dokonania czynów opisanych przez umierającego. Moc magii poświęceń pomaga postaci w przedsięwzięciach związanych z wypełnieniem przysięgi.

Bohater otrzymuje niewykorzystane punkty karmy umierającej postaci. Gracz powinien zapisać je w oddzielnym miejscu karty. Uzyskane w ten sposób punkty karmy mogą zostać zużyte przy jakimkolwiek teście związanym z realizacją opisanych w ostatnim przyrzeczeniu zadań, nawet jeśli zasady zwykle na to nie pozwalają. Punkty te nie mogą zostać odzyskane po tym, jak postać je wykorzysta.

Bohater, któremu nie uda się dotrzymać ostatniego przyrzeczenia, traci otrzymane na jego mocy dodatkowe punkty karmy. Nie może również odnawiać własnych punktów przez rok i jeden dzień.

MAGIA KRWI A ŚWIETLIŚCI

Przed przejściem inicjacji Świetliści muszą przysiąc, że nigdy nie będą korzystać z potęgi magii krwi. W dalszym ciągu mogą jednak używać talentów i czarów, które powodują wyczerpanie. Również magia poświęceń jest nadal dla nich dostępna. Świetlistym nie wolno używać żadnych pozostałych form magii krwi w tym także amuletów krwi, zbroi z krwawych kamieni oraz żywych kryształów i rytualnej magii krwi.

MAGIA ŚMIERCI

Tylko bohaterowie **niezależni** mogą korzystać z tej formy magii krwi. Mag pragnący rzucić zaklęcie za pomocą magii śmierci wysysa energię życiową z innego przedstawiciela rasy Dawców Imion. W Throalu i prawie wszystkich miastach Barsawii korzystanie z tej formy magii zostało zakazane, gdyż zbyt wiazała się ona z bolesnymi, przerażającymi wspomnieniami czasów Pogromu. Każde jej użycie może zwrócić na maga uwagę Horrorów, dlatego działają oni w głębokiej tajemnicy.

Magowie Thery wciąż korzystają z mocy magii śmierci, poświęcając przy tym życie niewolników. Stanowi to kolejny powód, dla którego Throal przeciwstawia się rządowi Theran w Barsawii. Magowie





JANEI AULKIO 1996.

They nie chcą rezygnować z potęgi magii śmierci, jednak nawet oni muszą ciężko pracować nad tym, by nie stać się przedmiotem zainteresowania Horrorów.

FILTRY SUROWEJ MAGII

Magowie They posługują się magią śmierci przy tworzeniu filtrów surowej magii. Używają żywego wzorca ofiary, by filtrować astralne energie i otrzymywać magiczną energię w najczystszej postaci. Jest to proces podobny do oczyszczania astralnych energii przez filtr z matrycy. Mag może korzystać z „oczyszczonej” w ten sposób energii, nie ryzykując, że stanie mu się jakakolwiek krzywda.

Pierwszym krokiem w tworzeniu filtra jest uzyskanie fizycznego kontaktu z ofiarą. Nie chcąc dopuścić, by osoba, której wzorec pragnie wykorzystać, stawiała mu opór lub próbowała walczyć, mag zazwyczaj związuje ją czarem bądź usypia. W następnym kroku „dostrojony”

musi zostać wzorzec ofiary. Mag wykonuje test *tkania wątków* o trudności równej obronie magicznej postaci i jeśli mu się powiedzie, może używać nieszczęśnika jako filtr surowej magii. Wzorec ofiary pozostanie dostrojony przez tyle minut, ile wynosi poziom *tkania wątków* maga. Musi on w tym czasie pozostawać w fizycznym kontakcie z postacią.

Mag może teraz rzucać czary w oparciu o surową magię według normalnych zasad, jednak rezultaty testu spacznienia odnoszą się raczej do jego ofiary. Horrorzy mogą łatwo wykryć powyższe zastosowanie magii śmierci (jak również jakiegokolwiek inne), dlatego przy tworzeniu podobnych filtrów należy dodać 3 stopnie do testu znamienia Horroru. Jako stopnia trudności użyj obrony magicznej ofiary. Jeśli test znamienia wypadnie pozytywnie, Horror naznacza nieszczęśnika i może wykorzystywać go przeciwko magowi, który posłużył się jego wzorcem.





ZWIĘKSZENIE KARMY

Magowie prowadzeni przez Mistrza Gry wysysając energię życiową ofiary, mogą również zwiększyć własną karmę. To zastosowanie magii śmierci bardzo przypomina moc Horrorów – wyssanie energii. Wielu uczonych uważa, że pierwsi magowie nauczyli się tej techniki właśnie od Horrorów lub też wynaleźli ją sami, w próbie naśladowania ich umiejętności.

Mag musi się znajdować w odległości nie większej niż na wyciągnięcie ręki od ofiary, aby móc skorzystać z mocy magii krwi w celu zwiększenia karmy. Po pomyślnym wyniku testu *tkania wątków* czarującego o trudności równej obronie magicznej nieszczęsnego Dawcy Imion następuje dostrojenie jego wzorca, który pozostaje takim przez tyle minut, ile wynosi poziom talentu *tkania wątków* maga. Następnie adept rani ofiarę, używając materialnej broni bądź czaru. Otrzymuje 1 punkt karmy za każdy z ataków. (Mag, będąc bohaterem niezależnym, nie musi wykonywać żadnych testów określających, czy atak zakończył się sukcesem. Ponieważ tylko postaci prowadzone przez Mistrza Gry mogą w taki sposób używać magii śmierci przyjmuje się zasadę, iż każda próba zranienia w celu zwiększenia własnej karmy udaje się automatycznie.

Dzięki tej regule zachowany zostanie dramatyzm sytuacji). Mag może wielokrotnie ranić ofiarę, dopóki nie osiągnie maksymalnej dla siebie liczby punktów karmy.

Uzyskaną w ten sposób karmę można wydawać według zwykłych zasad.

PRZEKAZANIE OBRAŹEŃ

Magowie będący bohaterami niezależnymi mogą używać magii śmierci by uzupełnić straty siły życiowej powstałe na skutek korzystania np. z potężnej rytualnej magii krwi lub innych jej zastosowań. Aby próba przekazania obrażeń zakończyła się sukcesem, czarująca postać powinna dostroić najpierw wzorzec ofiary, przechodząc pomyślnie test *tkania wątków* o trudności równej jej obronie magicznej. Wzorzec pozostaje dostrojony przez tyle minut, ile wynosi poziom talentu *tkania wątków* maga. W tym czasie czarujący może wysysać z ofiary punkty obrażeń, nie doświadczając samemu skutków odprawiania rytuałów magii krwi (takich jak rany czy wyczerpanie) lub innych zastosowań tego rodzaju magii. Jeśli mag prowadzony przez Mistrza Gry korzysta z magii krwi w celu związania z postacią zaklęcia magicznego przedmiotu, musi ona otrzymać przynajmniej 1 punkt wyczerpania.





MAGIA ADEPTÓW

Wszyscy bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** są adeptami, podążającymi przez życie zgodnie z nakazami i tradycją swych dyscyplin. Ten rozdział opisuje dwa rodzaje magii używanej przez adeptów: mowa tu o rozszerzaniu talentów oraz niskiej magii (przedstawionej również w **Ścieżkach adeptów**).

Więcej informacji o adeptach i ich dyscyplinach zawiera podstawowy podręcznik do **Przebudzenia Ziemi** oraz **Ścieżki adeptów**.

ROZSZERZANIE TALENTÓW

Rozszerzanie talentów pozwoli adeptom wykorzystać swe umiejętności w nowy sposób. Dzięki nim postaci graczy staną się niepowtarzalne. Bohater ma możliwość rozwinięcia każdego z posiadanych przez siebie talentów, jeśli tylko pozwala mu na to jego dyscyplina. Te najbardziej rozpowszechnione rozszerzenia związane są z *tkaniem wątków* i *rzucaniem czarów*, ale nie jest to reguła. Przykładowo, zarówno Wojownik, jak i Łucznik, mogą korzystać z *broni strzeleckiej*, jednak tylko ten drugi będzie mógł rozwinać się w tej dyscyplinie (ponieważ *broń strzelecka* jest jego talentem dyscyplinarnym).

Każdy z talentów może zostać rozszerzony na kilka sposobów. Od dyscypliny adepta zależy, z którego rozwinięcia będzie mógł skorzystać. Na przykład Fechtmistrz umiejący używać *broni białej* może nauczyć się także *trzasku miecza*, które będzie naturalnym następstwem stosowania taktyki mającej na celu zastraszenie przeciwnika. Powietrzny Łupieżca natomiast rozszerzy ten sam talent za pomocą *krzyczącej broni* – kontynuacji talentów *wrask bojowy* i *okrzyk bojowy*.

W dalszej części tego rozdziału znaleźć można wskazówki dotyczące tworzenia, uczenia się i używania rozwinięć oraz ich przykłady przypisane poszczególnym dyscyplinom. Postaci będące ludźmi nie mogą kupować rozwinięć talentów za pomocą *wszechstronności*.

TWORZENIE ROZWINIĘĆ TALENTÓW

Rozwinięcia odzwierciedlają odmienne sposoby korzystania z tego samego talentu przez różnych bohaterów. Nie istnieje żadna zamknięta lista rozwinięć – Mistrzowie Gry i gracze mają tu wolną rękę. Mogą wymyślać dowolne zastosowania talentu używanego przez prowadzone postaci. Jak zwykle ostatnie słowo należy do Mistrza Gry. To on wyraża zgodę na wprowadzenie danego rozwinięcia i określa

jego specyfikę. Poniższe wskazówki pozwolą wam się upewnić, czy stworzone rozwinięcia talentów nie zakłóca harmonii rozgrywki, pomogą także zrozumieć, jak my tworzyliśmy swoje.

Istnieją dwie główne zasady tworzenia rozwinięć talentów. Po pierwsze, rozszerzać można jedynie talenty dyscyplinarne. Pozwoli to ograniczyć liczbę rozwinięć posiadanych przez postać. Po drugie, powinny one umożliwiać korzystanie z talentu w nowy, specyficzny sposób. Nie mogą powtarzać efektów innych talentów.

By stworzyć rozwinięcie, gracz musi zdecydować, jak ono działa, na którym poziomie talentu postać będzie mogła je poznać, czy jego użycie powoduje obrażenia z wyczerpania, czy wymaga tylko osiągnięcia określonego sukcesu.

Żałujemy, że gracz pragnie stworzyć rozwinięcie talentu *drewniana skóra* postaci będącej Wojownikiem. Postanawia, że raz na 24 godziny działania talentu bohater będzie mógł dodać poziom *drewnianej skóry* do wartości progu ran. Mistrz Gry zgadza się na to, ogranicza tylko czas trwania efektu do liczby minut równej poziomowi podstawowego talentu postaci. Rozszerzenia z zasady nie powinny być dostępne adeptom z poziomem niższym niż 3. i bardzo niewielu osobom przed poziomem 5. Zachęci to bohaterów do doskonalenia podstawowego talentu. Mistrz Gry i gracz decydują wspólnie, że rozwinięcia *drewnianej skóry* będzie można się uczyć na poziomie 5.

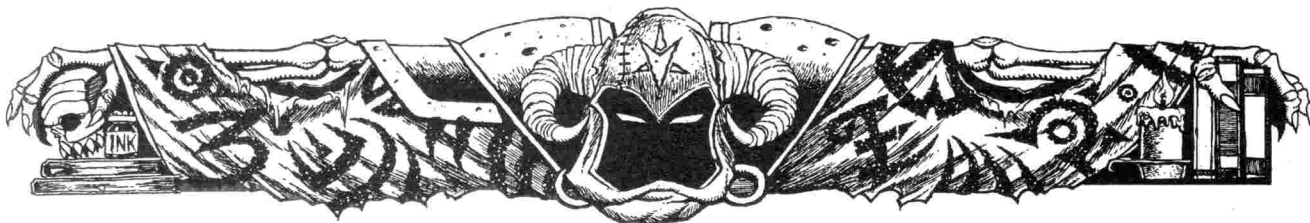
Trzeba teraz określić, czy użycie rozwinięcia wymagać będzie osiągnięcia określonego sukcesu lub/i powodować wyczerpanie. Jeśli podstawowy talent nie wymaga wykonania testu, postać może otrzymywać punkty obrażeń (wyczerpanie), gdy będzie chciała skorzystać z jego rozwinięcia. W przeciwnym wypadku Mistrz Gry może ustalić wymagania odnośnie zarówno wyczerpania, jak i określonego sukcesu (najczęściej wymagany jest sukces przynajmniej duży). Koszt w punktach wyczerpania i poziom sukcesu powinien zależeć od przydatności i mocy rozwinięcia. Przykłady odpowiednich wymagań znaleźć można w opisach rozwinięć talentów z tego rozdziału (oraz z rozdziałów **Magia zaklęć** i **Magia wątków**). Użycie *drewnianej skóry* nie wymaga wykonania testu. Mistrz Gry postanawia, że korzystanie z jej rozwinięć będzie kosztować postać 2 punkty wyczerpania.

NAUKA ROZWINIĘĆ TALENTÓW

Postać może uczyć się rozwinięć talentów tylko od instruktorów podczas treningu na wyższy krąg. Nie może







poznać ich na własną rękę. Rozwinięcia nie mają poziomów, bohater zna je albo nie. Wykupić każde z nich można zatem, wydając jednorazowo liczbę punktów legend zgodną z tabelą kosztu rozwinięcia talentu. Od tej pory postać będzie mogła korzystać z nich za każdym razem, gdy będzie wymagała tego sytuacja.

Rozwinięcia stają się dostępne dla postaci po osiągnięciu przez nią określonego (przez Mistrza Gry) poziomu podstawowego talentu. Przykład: rozwinięcie *rzucania czarów* pozwalające magowi utrzymywać wątki zaklęcia może być dla niego dostępne na poziomie 5. Znaczy to, że osiągnąwszy piąty poziom *rzucania czarów*, mag może nauczyć się rozwinięcia podczas treningu na następny krąg dyscypliny.

Koszt rozwinięcia talentu

Za rozwinięcie talentu postać płaci punktami legend. Koszt zależy od kręgu, na którym adept danej dyscypliny uczy się rozwinięcia. Jest on taki sam jak koszt pierwszego poziomu podstawowego talentu, co zostało przedstawione w tabeli. Przykład: mag uczy się talentu *rzucania czarów* na pierwszym kręgu. Znaczy to, że może wydać 100 punktów legend, aby go rozszerzyć. Wojownik poznaje talent *atak kobry* na ósmym kręgu, za jego rozwinięcia zapłaci więc 200 punktów legend.

UŻYWANIE ROZWINIĘĆ TALENTÓW

Po wykupieniu przez gracza rozwinięcia postać może używać go za każdym razem, gdy korzysta z podstawowego talentu. Gracz musi po prostu zadeklarować, że jego bohater tak właśnie czyni. Na przykład Ksenomanta, który nauczył się rozwinięcia talentu *rzucania czarów* o nazwie *utrzymanie wątków czaru*, może korzystać z niego za każdym razem, gdy rzuca zaklęcia wymagające utknięcia wątków (patrz **Utrzymanie wątków czaru** w rozdziale **Magia zaklęć**, str. 35).

W niektórych przypadkach zarówno podstawowy talent, jak i jego rozwinięcia, powodują u adepta wyczerpanie. Punkty tego rodzaju obrażeń zwykle się sumują, czasem jednak wyczerpanie spowodowane użyciem rozwinięcia zastępuje obrażenia będące kosztem korzystania z talentu.

OPISY ROZWINIĘĆ TALENTÓW

W opisach rozszerzeń pojawia się nazwa dyscypliny, dla której dostępny jest podstawowy talent, jego nazwa, koszt rozwinięcia oraz minimalny poziom, który musi posiadać postać, by mogła się go nauczyć. Koszt określa liczbę punktów legend, którą adept musi wydać, nabywając rozwinięcie.

W niektórych opisach pojawia się więcej niż jedna dyscyplina i poziom. W takim wypadku pierwszy z nich odnosi

KOSZT ROZWINIĘCIA TALENTU

Krąg talentu	Punkty legend
1-4	100
5-8	200
9-12	300
13-15	500

się do pierwszej wymienionej dyscypliny, drugi zaś do drugiej. Rozwinięcia talentu może nauczyć się adept praktykujący którąkolwiek z nich. Dyscypliny w opisach rozwinięć zostały podane w porządku alfabetycznym.

Informacje dotyczące definicji oraz zasad korzystania z talentów wymienionych przy opisie rozwinięć znajdują się na stronach 95-121 podstawowego podręcznika **Przebudzenie Ziemi**.

Adepci wielu dyscyplin mogą uczyć się *rzucania czarów* lub *tkania wątków*. Talenty te posiadają dużo rozwinięć dostępnych niemal dla wszystkich. Ich opisy znajdują się odpowiednio w rozdziałach **Magia zaklęć** (str. 32-43) oraz **Magia wątków** (str. 25-31).

DIAGNOZA

Dyscyplina: Czarodziej

Talent: wzrok astralny

Poziom: 5

Koszt: 100

Dzięki *diagnozie* Czarodziej może rozpoznać chorobę lub rodzaj wewnętrznych obrażeń, jak również zbadać ogólny stan zdrowia wybranej osoby. By skorzystać z tego rozwinięcia, Czarodziej musi wykonać test *spojrzenia astralnego* o trudności równej obronie magicznej postaci. Jeśli osiągnie w nim duży lub większy sukces, uda mu się wykryć wszystkie zranienia, choroby, działanie trucizn lub inne dolegliwości, na które cierpi wybrana osoba. Użycie *diagnozy* kosztuje Czarodzieja 1 dodatkowy punkt wyczerpania.

CIĘCIE STRZAŁY

Dyscyplina: Fechtmistrz

Talent: riposta

Poziom: 9

Koszt: 100

Cięcie strzały pozwala Fechtmistrowi użyć talentu *riposta* w celu odbicia pocisków takich jak strzały czy rzucane noże. Zauważ, że to rozwinięcie umożliwia jedynie odbicie pocisku, NIE kieruje go w stronę atakującego. *Cięcie strzały* kosztuje Fechtmistra dodatkowe 3 punkty wyczerpania.

KRZYK MIECZA

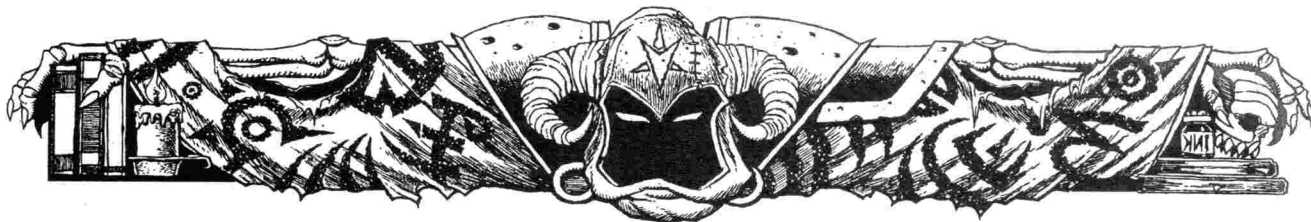
Dyscyplina: Fechtmistrz

Talent: broń biała

Poziom: 6

Koszt: 100





Jeśli próba użycia *krzyku miecza* powiedzie się, broń Fechtmistrza wyda głośny odgłos przypominający trzask. Pozwoli to adeptowi na wykonanie testu oddziaływania. By skorzystać z tego rozwinięcia, Fechtmistrz otrzymuje 2 punkty wyczerpania i wykonuje test ataku według zwykłych zasad. Jeśli osiągnie duży lub większy sukces, może natychmiast wykonać test oddziaływania, bez potrzeby przeznaczania na to dodatkowej akcji.

ODBICIE CZARU

Dyscyplina: Fechtmistrz **Talent:** *riposta*
Poziom: 11 **Koszt:** 100

Dzięki temu rozwinięciu Fechtmistrz może użyć talentu *riposta* w celu odbicia czaru na rzucającego. *Odbicie czaru* działa tylko na zaklęcia bojowe wycelowane w Fechtmistrza. Użycie rozwinięcia kosztuje adepta dodatkowe 4 punkty wyczerpania.

ROZŁĘGŁA RANA

Dyscyplina: Iluzjonista/Ksenomanta
Talent: *rzucanie czarów*
Poziom: 6/7 **Koszt:** 100

Rozległa rana pozwala Iluzjoniście i Ksenomancie stworzyć iluzję rany dużo poważniejszej niż rzeczywiście otrzymana. To rozwinięcie może być użyte tylko z zaklęciami opartymi na *mocy woli* czarującego, które powodują obrażenia. By móc z niego skorzystać, adept otrzymuje 2 punkty obrażeń (wyczerpanie) i wykonuje test *rzucania czarów* według zwykłych zasad. Jeśli zaklęcie zada postaci ranę, będzie ona wyglądać na bardzo poważną, wręcz dziwną. Mag może wykonać natychmiastowo test zastraszenia (PZ, str. 238). Jeśli jednak zaklęcie spowoduje jedynie obrażenia, czarujący otrzyma 2 punkty wyczerpania za skorzystanie z rozwinięcia, nie uzyskując żadnego efektu.

POWIETRZNY WIERZCHOWIEC

Dyscyplina: Kawalerzysta
Talent: *przywołanie wierzchowca*
Poziom: 11 **Koszt:** 100

Dzięki temu rozwinięciu Kawalerzysta może przywołać potrafiącego latać wierzchowca. Podróżuje on z tą samą szybkością co po powierzchni ziemi. Adept używający *powietrznego wierzchowca* otrzymuje co rundę 2 punkty wyczerpania.

WODNY WIERZCHOWIEC

Dyscyplina: Kawalerzysta
Talent: *przywołanie wierzchowca*
Poziom: 9 **Koszt:** 100

Wodny wierzchowiec umożliwia Kawalerzyście przywołanie wierzchowca, na którego grzbiecie porusza się po



powierzchni wody z tą samą szybkością, co na lądzie. Adept, używający tego rozwinięcia otrzymuje co rundę 1 punkt wyczerpania.

ASTRALNA STRZAŁA

Dyscyplina: Łucznik **Talent:** *ognista strzała*
Poziom: 5 **Koszt:** 100

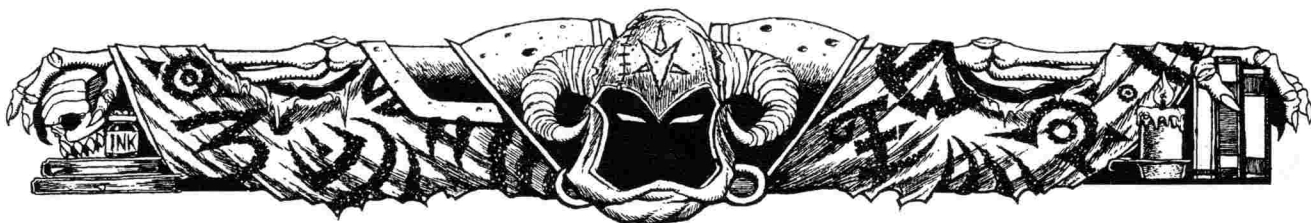
Astralna strzała pozwala Łucznikowi przebić fizyczną zbroję za pomocą *ognistej strzały*. Jeśli osiągnie on w teście ataku przynajmniej duży sukces, osoba będąca celem może próbować uniknąć obrażeń, korzystając z duchowego pancerza, nie zaś z istniejących fizycznie zbroi. Gdy Łucznik trafi przeciwnika, osiągając sukces mniejszy niż wymieniony, do obrony przed atakiem wystarczy fizyczna zbroja. Użycie tego rozwinięcia kosztuje adepta 2 dodatkowe punkty wyczerpania.

NIEWIDZIALNY ZNAK

Dyscyplina: Łucznik **Talent:** *mistyczny znak*
Poziom: 5 **Koszt:** 100

Dzięki temu rozwinięciu Łucznik może stworzyć znak widoczny tylko dla oczu adepta, używającego zdolności astralnego wykrywania. Użycie *niewidzialnego znaku* kosztuje 2 dodatkowe punkty wyczerpania.





PLÓMIENNA STRZAŁA

Dyscyplina: Łucznik
Poziom: 3

Talent: ognista strzała
Koszt: 100

Plómienna strzała pozwala Łucznikowi stworzyć płomień na grocie strzały, co zwiększa o 2 stopień zadawanych przez nią obrażeń. Adept używający tego rozwinięcia otrzymuje tylko 1 punkt wyczerpania zamiast zwykłej ich liczby powodowanej korzystaniem z talentu *ognista strzała*.

STRZAŁ W PLECY

Dyscyplina: Łucznik
Poziom: 5

Talent: rykoszet
Koszt: 200

Strzał w plecy pozwala Łucznikowi odbić rykoszetem strzałę tak, by trafiła wroga w plecy. By użyć tego rozwinięcia, adept wykonuje test *rykoszetu*, dodając 2 do jego stopnia. Jeśli uzyska pomyślny wynik, strzała trafi w plecy przeciwnika (nie odnosi on żadnych korzyści z trzymanej tarczy). Użycie tego rozwinięcia kosztuje Łucznika 2 punkty wyczerpania, które dodaje do punktów powodowanych korzystaniem z talentu *rykoszet*.

WYBUCHOWA STRZAŁA OGNISTA

Dyscyplina: Łucznik
Poziom: 7

Talent: ognista strzała
Koszt: 100

Dzięki temu rozwinięciu Łucznik może stworzyć za pomocą talentu *ognista strzała* kulę ognia, która wybucha w momencie osiągnięcia przez strzałę wybranego celu. Używając *wybuchowej strzały ognistej*, Łucznik otrzymuje 4 dodatkowe punkty wyczerpania i wykonuje test ataku. Jeśli uzyska pomyślny wynik, strzała eksploduje na skutek uderzenia. Promień wybuchu będzie miał długość (w metrach) równą poziomowi *ognistej strzały* adepta. Łucznik wykonuje następnie test efektu. Wszyscy, którzy znaleźli się w zasięgu eksplozji, otrzymują liczbę punktów obrażeń równą wynikowi tego testu.

ZATRZYMANIE STRZAŁY

Dyscyplina: Łucznik
Poziom: 5

Talent: broń strzelecka
Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Łucznikowi zatrzymać wystrzeloną przez siebie strzałę w chwili, w której osiąga ona cel, by zdumieć wybraną osobę swymi umiejętnościami. Żeby go użyć, adept musi wykonać test *broni strzeleckiej*. Jeśli uda mu się przebić pancerz, otrzymuje 2 punkty wyczerpania i zatrzymuje strzałę, która tylko nieznacznie kaleczy cel, powodując 1 punkt obrażeń. Jeśli Łucznikowi powiedzie się *zatrzymanie strzały*, może wykonać test oddziaływania i spróbować wywrzeć wrażenie na osobie będącej celem.



POWSTRZYMANIE CHOROBY

Dyscyplina: Mistrz Żywiółów
Poziom: 5

Talent: zamrożenie trucizny
Koszt: 200

Powstrzymanie choroby pozwala Mistrzowi Żywiółów na użycie talentu *zamrożenie trucizny*, by wpłynąć na szybkość działania trucizny lub choroby. By udało mu się powstrzymać rozwój wybranej choroby, musi osiągnąć przynajmniej duży sukces w teście *zamrożenie trucizny*, którego trudność stanowi jej stopień. Użycie tego rozwinięcia kosztuje Mistrza Żywiółów 2 punkty wyczerpania.

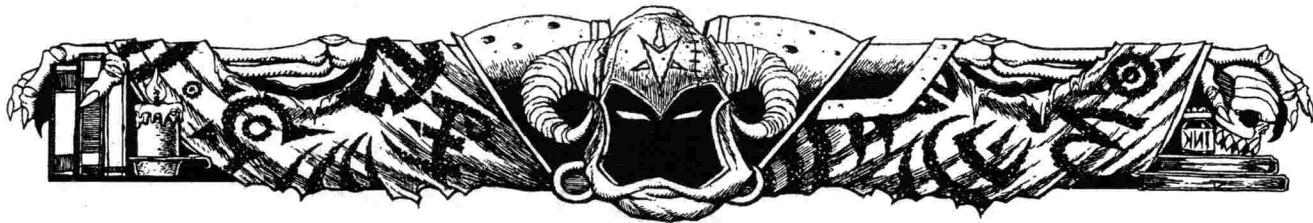
LECZENIE INNYCH

Dyscyplina: Mistrz Żywiółów
Poziom: 5

Talent: uzdrawiający ogień
Koszt: 100

Dzięki *leczeniu innych*, Mistrz Żywiółów może używać talentu *uzdrawiający ogień* w celu uzyskania dla innej postaci dodatkowego testu zdrowienia. Zasady korzystania z tego rozwinięcia są takie same jak dla talentu, adept musi jednakże osiągnąć przynajmniej duży sukces w teście *uzdrawiającego ognia*. Użycie *leczenia innych* kosztuje





Mistrza Żywiołów tyle punktów wyczerpania, ile ma uleżyć dodatkowy test zdrowienia.

KRZYCZĄCA BROŃ

Dyscyplina: Powietrzny Łupieżca **Talent:** broń biała
Poziom: 6 **Koszt:** 100

Broń Powietrznego Łupieżcy używającego tego rozwinięcia wydaje głośny krzyk za każdym razem, gdy uda mu się w walce zadać cios przebijający pancerz przeciwnika. By z niego skorzystać, adept otrzymuje 2 punkty wyczerpania i wykonuje test ataku według zwykłych zasad. Jeśli uda mu się osiągnąć ogromny lub większy sukces, zadaje cios przebijający pancerz, a z jego broni dobywa się przypominający wycie krzyk. Jeśli próba użycia rozwinięcia powiedzie się, Powietrzny Łupieżca może natychmiast wykonać test *okrzyku bojowego*, nawet jeśli testował już ten talent bądź talent *wrzask bojowy* w bieżącej rundzie.

INSPIRUJĄCA PIEŚŃ

Dyscyplina: Trubadur **Talent:** pieśń uczuć
Poziom: 5 **Koszt:** 100

Dzięki temu rozwinięciu Trubadur zyskuje możliwość użycia talentu *pieśń uczuć* w celu zwiększenia zdolności towarzyszących mu przyjaciół. Może skorzystać z niego w dowolnej chwili, również podczas walki. Osoby towarzyszące adeptowi natychmiast odczuwają korzyści płynące z inspiracji.

By móc użyć tego rozwinięcia, Trubadur musi najpierw napisać wiele inspirujących pieśni, z których każda powinna pasować do okazji, przy jakiej zostanie odśpiewana. W ten sposób może zwiększyć, na przykład, posiadane przez towarzyszy zdolności używane przy ataku, określeniu inicjatywy, wykonywaniu testu obrażeń czy nawet testu zdrowienia.

By skorzystać z *inspirującej pieśni*, Trubadur wykonuje test *pieśni uczuć*, którego stopniem trudności jest najwyższa wartość obrony społecznej przyjaciół. Nie może zainspirować tylko części swych towarzyszy – jego pieśń działa na wszystkich albo na nikogo. Niepomyślny wynik testu oznacza, że próba użycia rozwinięcia zakończyła się porażką. Jeśli jednak rezultat będzie pozytywny, wszystkie towarzyszące Trubadurowi osoby mogą zwiększyć stopień danego testu o premię równą liczbie punktów wyczerpania, jaką zechce otrzymać śpiewak. Na przykład, gdy wykona on udany test *pieśni uczuć* i zdecyduje, że będzie go to kosztować 3 punkty wyczerpania, każda zainspirowana przez niego postać otrzyma 3 punkty premii do odpowiedniego testu.

NARZĘDZIE Z PAZURÓW

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** pazury
Poziom: 4 **Koszt:** 100

Narzędzie z pazurów pozwala Władcy Zwierząt na używanie *pazurów* przy przecinaniu lin, rzeźbieniu drewna, wspinaczce i do innych niezwiązanych z walką zadań. Korzystający z tego rozwinięcia adept dodaje 2 stopnie do testu wspinaczki (jeśli używa go do tego właśnie celu). Władca Zwierząt może w dowolnej chwili przywrócić dłoniom normalny wygląd. Otrzymuje 2 punkty wyczerpania za każdą minutę używania rozwinięcia.

ZDJĘCIE KLĄTWY

Dyscyplina: Zbrojmistrz **Talent:** osłabienie klątwy
Poziom: 11 **Koszt:** 100

Użycie tego rozwinięcia daje Zbrojmistrzowi jedną szansę na trwałe zdjęcie klątwy z broni lub zbroi. Musi on wykonać test *osłabienia klątwy* o trudności równej obronie magicznej przedmiotu lub stopniowi klątwy w zależności od tego, która wartość jest wyższa. Jeśli Zbrojmistrzowi uda się osiągnąć ogromny lub większy sukces, przedsięwzięcie powiedzie się. W przeciwnym przypadku *osłabienie klątwy* zadziała według zwykłych zasad. To rozwinięcie może być używane do zdejmowania klątw tylko z broni i zbroi. Jego użycie powoduje 4 punkty wyczerpania, które należy dodać do punktów będących kosztem *osłabienia klątwy*.

WYCZUCIE KLĄTWY

Dyscyplina: Zbrojmistrz **Talent:** osłabienie klątwy
Poziom: 7 **Koszt:** 100

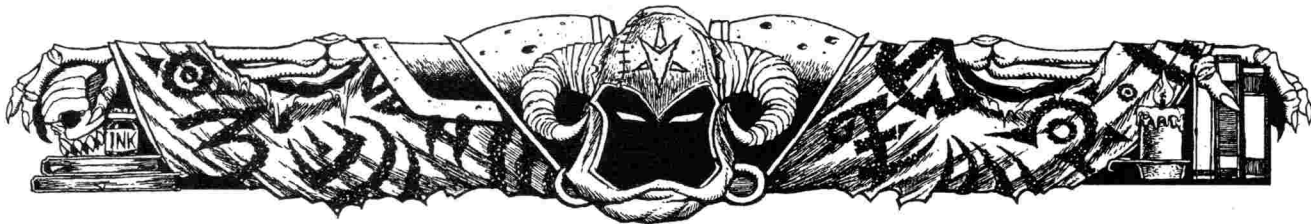
Wyczucie klątwy pozwala Zbrojmistrzowi sprawdzić, czy wybrany przedmiot został przeklęty, bez potrzeby wchodzenia z nim w kontakt fizyczny. By użyć tego rozwinięcia, adept musi znaleźć się w odległości nie większej niż 3 metry od obiektu i wykonać test *osłabienia klątwy* według zwykłych zasad. Jeśli osiągnie duży lub większy sukces, uda mu się określić rodzaj klątwy rzuconej na przedmiot. W razie porażki nie może on ponownie próbować skorzystać z tego rozwinięcia. Użycie *wyczucia klątwy* kosztuje Zbrojmistrza 2 dodatkowe punkty wyczerpania.

POŻĄDANIE PRZEDMIOTU

Dyscyplina: Złodziej **Talent:** paserstwo
Poziom: 5 **Koszt:** 100

Pożądanie przedmiotu pozwala Złodziejowi na utwierdzenie wybranej osoby w przekonaniu, iż pragnie koniecznie stać się posiadaczem określonego obiektu. Złodziej używa tego rozwinięcia podczas pierwszego wykonywanego testu paserstwa. Trudność testu stanowi obrona społeczna obranej za cel postaci. Jeśli jego wynikiem będzie duży lub wyższy sukces, osoba ta mocno zapragnie stać się posiadaczem przedmiotu. Każdy uzyskany w kolejnych testach paserstwa sukces podniesie wysokość akceptowanej przez nią





ceny o 10 procent. Użycie tego rozwinięcia kosztuje Złodzieja dodatkowe 2 punkty wyczerpania.

UKRYCIE W CIENIU

Dyscyplina: Zwiadowca/Złodziej **Talent:** skradanie się
Poziom: 5/3 **Koszt:** 100

To rozwinięcie pozwala Zwiadowcy lub Złodziejowi skryć się w cieniu lub innym miejscu utrudniającym widzenie. By z niego skorzystać, adept otrzymuje 2 punkty wyczerpania i wykonuje test *skradania się*. Jego wynik określa stopień trudności odkrycia bohatera przez inną postać.

NISKA MAGIA

Podstawowy podręcznik do **Przebudzenia Ziemi** zawiera zasady opisujące jak traktować te umiejętności, które nie wymagają od postaci pełnego wykorzystania mocy magii adeptów. Przedstawiony tam system zawodzi jednakże w chwili, gdy trzeba określić wiedzę, jaką powinny posiadać dwie postaci praktykujące tę samą dyscyplinę, ale będące na różnych jej kręgach. Opcjonalne zasady niskiej magii zostały stworzone w celu naprawienia tych niedociągnięć. Dotyczą one między innymi sposobów wykonywania broni, sztuki przetrwania, oraz znajomości legend i wiedzy z zakresu konkretnej dyscypliny. (Adepci uczą się chociażby o życiu i czynach bohaterów praktykujących ich dyscyplinę, takich jak Łucznik Nioku, Wojownicza Venna czy jakiegokolwiek inne wybitne postaci, które Mistrz Gry zdecyduje się umieścić w świecie **Przebudzenia Ziemi**).

Zasady te pomogą Mistrzowi Gry zdecydować, czy adeptowi udało się wykonanie zadania wymagającego bardziej praktycznych umiejętności. Przykład: Mistrz Żywiółów może posiadać wiedzę z różnych dziedzin, dotyczącą na przykład Horrorów czy życia w czasach przed Pogromem, jednakże powinien oprócz tego znać się na ziołach, pogodzie, skałach, pływach mórz i innych związanych z pięcioma żywiołami zagadnieniach. Wraz z upływem czasu będzie wiedzieć o nich coraz więcej, zyskując wciąż nowe doświadczenia. Jest to wiedza charakterystyczna dla tej dyscypliny, nie opisują jej jednak żadne konkretne talenty. Związana z nimi

wiedza została zatem włączona do królestwa niskiej magii. I tak, gdy przykładowy Mistrz Żywiółów zapragnie zidentyfikować roślinę, Mistrz Gry może poprosić prowadzącego go gracza o wykonanie testu niskiej magii.

TESTY NISKIEJ MAGII

By gracz mógł wykonać taki test, Mistrz Gry musi najpierw określić stopień niskiej magii postaci. Jest on równy kręgowi bohatera podzielonemu przez 2, zaokrąglając w górę. Stopień niskiej magii postaci pierwszego i drugiego kręgu będzie wynosił 2, trzeciego i czwartego 2, i tak dalej. Mistrz Gry wybiera następnie cechę najbardziej przydatną przy wykonywaniu opisanej przez gracza czynności. Może oczywiście skorzystać przy tym z sugestii osoby prowadzącej postać, jednak ostatnie słowo należy zawsze do niego. Stopień testu niskiej magii stanowi sumę stopnia tej ostatniej i stopnia wybranej cechy. Wykonując go, postać może wydać tylko 1 punkt karmy.

Niska magia powinna wypełnić lukę pomiędzy talentami a umiejętnościami. Jej zakres obejmuje wiedzę powszechną, którą adept lub adeptka może zdobyć w ramach swej dyscypliny. Nie zastąpi ona jednak żadnego z uprzednio poznanych talentów czy umiejętności. Nigdy nie należy wykonywać testu niskiej magii zamiast testu talentu. Im wyższy jest krąg praktykowanej przez adepta dyscypliny, tym większa jest jego wiedza z zakresu niskiej magii.

SPECJALNE ZASTOSOWANIA

Adepci określonych dyscyplin mogą nabywać specjalne zdolności wchodzące w zakres niskiej magii, takie jak umagicznianie przedmiotów czy przyzywanie duchów. Magowie mogą uczyć się ich po osiągnięciu określonego kręgu swej dyscypliny (jest on inny dla każdej z nich). Bardziej szczegółowe opisy specjalnych zastosowań niskiej magii zawierają rozdziały **Tworzenie magicznych przedmiotów** i **Przyzywanie duchów**.





MAGIA WĄTKÓW

Ten rodzaj magii pozwala adeptom na łączenie za pomocą magicznych wątków wzorców dwóch lub więcej osób, miejsc lub rzeczy. W niniejszym rozdziale zawarto nowe zastosowania talentu *tkania wątków*, przykłady jego rozwinięć, rozważania na temat natury wątków oraz wskazówki dotyczące wykrywania ich w przestrzeni astralnej.

Bardziej szczegółowe informacje na temat magii wątków można znaleźć w podstawowym podręczniku **Przebudzenie Ziemi** oraz w **Księdze wiedzy**. Mistrzowie Gry i gracze powinni przeczytać je ponownie, zanim wprowadzą do gry nowe zasady z tego rozdziału.

NATURA WĄTKÓW

Magia wątków pozwala adeptowi manipulować włókna magicznej energii nazywanymi wątkami. Adepti mogą tworzyć je za pomocą talentu zwanego *tkaniem wątków*. Istnieją dwa rodzaje wątków: wątki czarów i wątki wzorców, z których każdy posiada określone cechy. Wątki czarów stanowią kompletne włókna energii magicznej, które wykorzystuje się do rzucania konkretnych zaklęć. Zgodnie z tym, co napisano w rozdziale **Magia zaklęć** w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**, większość wzorców czarów jest zbyt skomplikowana, by zmieścić je w całości w matrycy. W takich przypadkach magowie muszą dopełnić wzorzec czaru, zanim będą mogli go rzucić. Czyli to, wplatając w niego konieczne wątki. Wszystkie spośród wątków czarów dostarczają zawsze taką samą ilość i rodzaj magicznej energii, niezależni od kręgu maga lub stopnia *tkania wątków*.

Za pomocą wątków wzorców adepci łączą magiczne wzorce dwóch lub więcej osób, miejsc albo rzeczy. Istnieją ich dwa rodzaje: wątki tymczasowe i trwałe. W **Przebudzeniu Ziemi** zostały przedstawione jedynie zasady dotyczące używania wątków trwałych, czyli takich, które powstają, gdy postać dostraja się do magicznego skarbu lub przedmiotu wątków. Ich tkanie kosztuje adepta określoną liczbę punktów legend. Jej wielkość zależy od rodzaju przedmiotu i poziomu danego wątku.

Tkanie tymczasowych wątków wzorców jest aktem woli adepta, doświadczającym po nim skutków wyczerpania. Zazwyczaj używa się ich w połączeniu z rozwinięciem talentu *tkanie wątków*, których pełniejszy opis znajduje się na stronie 26 w **Rozwinięciach talentu** *tkanie wątków*.

WĄTKI A PUNKTY LEGEND

Adepci pragnący korzystać z trwałych wątków wzorców powinni najpierw zastanowić się poważnie, czy rzeczywiście chcą wydać na to swoje punkty legend. Pozbywając się ich w taki sposób, zmniejszą liczbę tych, za które mogliby wykupić kolejne poziomy talentu i zwiększyć swój krąg. Punktów legend wydanych przy tkaniu trwałych wątków nie da się już odzyskać, nawet jeśli te zostaną zniszczone. To prawda, że mogą one dostarczyć wielu znaczących korzyści, jednak nie jest wykluczone, że adepta straci swe punkty, nie zyskując niczego w zamian.

WYKRYWANIE WĄTKÓW

Jak wszystkie magiczne zjawiska, wątki wplecione we wzorce ludzi, miejsc i przedmiotów są widoczne w przestrzeni astralnej. Wykrycie ich obecności wymaga użycia czaru *Zmysł astralny*, zdolności *spojrzenie astralne* bądź talentu o tej samej nazwie.

Wątki mogą zostać wykryte celowo lub przez przypadek. To drugie ma miejsce na przykład wtedy, gdy adepta ogromny sukces w jakimkolwiek teście badania wzorca wybranego obiektu. W ten sposób można dowiedzieć się jedynie o tym, że we wzorcu obecny jest wątek. W celu uzyskania o nim dalszych informacji adepta musi wykonać test astralnego odczuwania.

Lynthis, wietrzniacka Czarodziejka, za pomocą astralnego wzroku ogląda astralny wizerunek wybranego adepta. Wykonuje test Percepcji o trudności równej jego obronie magicznej w wysokości 9, uzyskując wynik 19, czyli ogromny sukces. Nie miała zamiaru wykrywania wątków, mimo tego udało jej się zauważyć, że jeden z nich wpleciony został we wzorzec adepta. Lynthis postanowiła przyjrzeć mu się dokładniej, wykonując ponownie test Percepcji dla astralnego wzroku.

Zauważ, że powyższe reguły dotyczą wykrywania wątków nieaktywnych. Jeśli na przykład postać, która dostroiła się do magicznego miecza, korzysta z jego mocy, łączący ich wątek staje się aktywny. Magiczna energia płynąca przezeń powoduje, że w przestrzeni astralnej wydaje się on świecić, przez co jest dużo łatwiejszy do wykrycia. By się zorientować, iż jest przyłączony do badanego astralnie wzorca, adepta musi osiągnąć duży sukces.





Trochę trudniejsze jest celowe wykrywanie wątków. Adept, który wie lub podejrzewa, że do danego wzorca wpleciony został wątek i chce czegoś się o nim dowiedzieć, musi najpierw dostrzec sam wzorec. By to z kolei było możliwe, konieczne jest uzyskanie pomyślnego rezultatu testu astralnego odczuwania o trudności równej obronie magicznej osoby, miejsca bądź przedmiotu, do którego należy wzorec z przyłączonym wątkiem. Bardziej szczegółowe warunki testu określa się na podstawie opisu konkretnego talentu lub zdolności związanej z odczuwaniem astralnym. Jeśli adeptowi uda się osiągnąć ogromny sukces, wykrywa wątek od razu, bez żadnych dodatkowych testów.

W przypadku, gdy test astralnego odczuwania zakończy się sukcesem, lecz będzie on mniejszy od ogromnego, bohater musi wykonać jeszcze jeden, tym razem o trudności równej obronie magicznej istoty (adepta, smoka, Horra itp.), która wplotła wątek we wzorec obiektu. Jeśli uzyska pomyślny wynik, postaci uda się wykryć obecność wątku. By móc określić jego naturę, adept musi osiągnąć duży sukces, a w niektórych przypadkach nawet ogromny lub większy. Więcej informacji na temat identyfikacji wątków znajdziesz w poniższej części **Tkanie wątków w przestrzeni astralnej**.

Tkanie wątków w przestrzeni astralnej

Wygląd wątku zależy od osoby, która go utkała. Większość z nich przypomina niewielkie kawałki sznurka, owinięte wokół części wzorca obiektu. Ich kolor, faktura i kształt mogą jednakże różnić się między sobą w zależności od natury istoty, która je utkała. Po uważnym przyjrzeniu się wątkowi utkanemu na przykład przez smoka można zauważyć, że kształtem przypomina on tę właśnie istotę, uciepioną w jakiś sposób wzorca obiektu. Tak duże podobieństwo nie jest jednak zjawiskiem częstym. Wygląd tkanych przez graczy trwałych wątków wzorców zależy tylko od ich wyobraźni.

Proponujemy, by uznać, że każda postać tka trwałe wątki wzorców w charakterystyczny dla siebie sposób. Takie widzenie sprawy pozwoli Mistrzowi Gry wykorzystywać je w kampaniach i przygodach jako wskazówki dla graczy lub by skierować ich na właściwy (albo nie) trop. Informacji, którą postać uzyska, uważnie badając trwały wątek wzorca, nie powinna móc wykorzystać do identyfikacji innych adeptów, chyba że prowadzący uzna to za niezbędne dla odpowiedniego rozwoju wydarzeń.

Trzeba pamiętać o tym, że wątki nie tworzą astralnych „wieżów” pomiędzy adeptem a wzorcem obiektu. Tkając wątek, bohater przekazuje mu odrobinę własnej duchowej energii. Nie powstają jednak żadne łączące ich linie, które można by było dostrzec w przestrzeni astralnej.

Wygląd wątków tkanych przez bohaterów niezależnych określa Mistrz Gry w sposób, który uzna za najbardziej odpowiadający ich naturze. Może na przykład zdecydować, że wątki tkane przez Władcę Zwierząt, smoka czy gadopodobnego Horra będą miały zielony kolor i chropowatą powierzchnię. Ta metoda opisywania wątków najlepiej sprawdza się wtedy, gdy bohaterowie spotkali wcześniej osobę, która je utkała, i są w stanie ją zidentyfikować. Odnalezienie wątku o dziwnym kolorze lub kształcie może stanowić zapowiedź spotkania z jakąś ważną osobą, bądź organizacją.

W celu zbadania wybranego wątku adept musi wykonać test astralnego odczuwania. Jego wynik określa jak szczegółowe są czynione przez postać obserwacje. Przeciętny sukces pozwoli dostrzec jedynie kolor badanego wątku. Ogromny sukces odsłoni astralnym oczom adepta oprócz barwy także rozmiar, fakturę i kształt. O tym, ile informacji pozwala uzyskać określony wynik testu, decyduje Mistrz Gry w zależności od potrzeb przygody lub kampanii.

ROZWINIĘCIA TALENTU TKANIE WĄTKÓW

Rozwinięcia talentu *tkania wątków* (z wyjątkiem *tworzenia zaklęć*, które zarezerwowane jest dla osób czarujących) mogą być używane przez adeptów wszystkich dyscyplin. Korzysta się z nich najczęściej w czasie dostrajania się do magicznych przedmiotów, przedmiotów wzorca lub wzorców grupowych. Niektóre mogą jednak posłużyć do innych celów, takich jak badanie magicznych wzorców lub łączenie talentów dwóch bądź większej liczby adeptów tej samej dyscypliny. Co najważniejsze, za pomocą rozwinięć *tkania wątków* adepci będą mogli korzystać z tego talentu na nieznane dotąd, bardziej efektywne sposoby. Opis każdego rozwinięcia zawiera poziom, na którym bohater może się go nauczyć, i liczbę punktów legend stanowiącą koszt wykupienia.

ŁĄCZENIE TALENTÓW

Poziom: 5

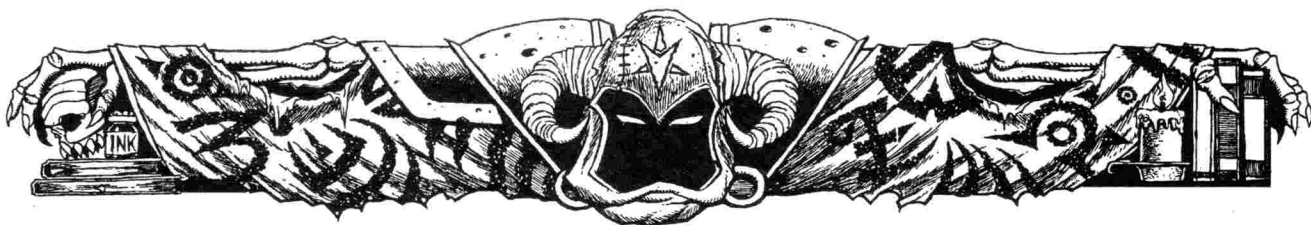
Koszt: 100

Łączenie talentów pozwala kilku adeptom (maksymalnie trzem) „połączyć” swe talenty i zwiększyć w ten sposób jego stopień u innego bohatera. Podczas używania tego rozwinięcia postać tka tymczasowy wątek przyłączony do wzorca drugiej osoby, podwyższając stopień jednego z posiadanych przez nią talentów.

By skorzystać z *łączenia talentów*, postać będąca dawcą musi wykonać test *tkania wątków* o trudności równej







poziomowi talentu, który chce zwiększyć u wybranej osoby. Jeśli uzyska pomyślny wynik, uda jej się dostroić do wzorca tymczasowy wątek. Nawiązanie tego połączenia kosztuje dawcę 2 punkty wyczerpania.

Liczba, o jaką adept może podwyższyć stopień wybranego talentu, zależy od uzyskanego w teście sukcesu. Przeciętny sukces zwiększa go o 1, duży o 2, i tak dalej. Jeśli łączenia talentów używa jednocześnie kilku bohaterów, należy dodać do siebie premie pochodzące z sukcesu każdego z nich. Dawca może utrzymywać wątek, jak długo chce, jednak kosztuje go to w każdej rundzie dodatkowy 1 punkt wyczerpania.

Oprócz wykonania testu *tkania wątków* każdy z dawców traci akcję w każdej rundzie utrzymywania wątku. Jeśli w *łączeniu talentów* bierze udział więcej niż trzy osoby, ważne są trzy najwyższe spośród uzyskanych przez nie wyników testu. Wszystkie postaci muszą widzieć się nawzajem.

W dżungli Liaj na trzech Władców Zwierząt natknął się pewien bardzo głodny skeorx. Wiedząc, że stwór posiada naturalną odporność na talent zapanowanie nad zwierzęciem bohaterowie postanowili za pomocą łączenia talentów zwiększyć jego stopień u jednego z nich. Wybrali Loaka, najbardziej doświadczonego, w nadziei że może jemu uda się zapanować nad stworem.

Dwóch pozostałych Władców Zwierząt wykonało test tkania wątków o trudności równej stopniowi talentu zapanowania nad zwierzęciem Loaka, w wysokości 12. Pierwszy z bohaterów uzyskał duży sukces, drugi zaś przeciętny. W sumie pozwoliło to Loakowi zwiększyć talent o 3 stopnie. Każdy z dawców otrzymał 2 punkty wyczerpania.

Jeśli Władcy Zwierząt będący dawcami zechcą utrzymać utkany wątek przez następną rundę, otrzymają po 1 dodatkowym punkcie wyczerpania. Będą musieli również poświęcić na to akcję, co oznacza, że żaden z nich nie będzie mógł w tej rundzie używać swoich talentów.

Z rozwinięcia *łączenie talentów* korzystają najczęściej członkowie gildii adeptów jednej dyscypliny. Może to czynić także grupa postaci odprawiających magiczne rytuały (patrz **Inne rodzaje magii**, str. 97) wymaga to jednak dodatkowo użycia magii krwi. Każdy z dawców otrzymuje wtedy 5 punktów obrażeń z powodu wyczerpania, tworząc połączenie, które utrzymuje się przy wzorcu wybranej osoby przez rok i jeden dzień. Dopiero po upływie tego czasu obrażenia te mogą zostać wyleczone. Adeptci otrzymują po 2 dodatkowe punkty wyczerpania za każdym

razem, gdy korzystają ze stworzonego połączenia. Te obrażenia mogą być leczone na zwykłych zasadach.

Z takim zastosowaniem *łączenia talentów* nie spotyka się raczej poza granicami Imperium Therańskiego. Krążą jednak plotki, że w podobny sposób używają tego rozwinięcia także niektóre gildie Ksenomantów i kultu Horrorów w Barsawii.

MASKOWANIE WĄTKÓW

Poziom: 6

Koszt: 100

Maskowanie wątków pozwala adeptowi na ukrycie utkanych przez siebie wątków, co zwiększa trudność ich wykrycia i identyfikacji. Dzięki temu rozwinięciu bohater może wpleść ostrożnie swoje wątki w naturalny układ włókien przestrzeni astralnej. Otaczająca go energia ukryje wątek przed wzrokiem istot widzących niewidzialne.

By użyć *maskowania wątków* adept musi wykonać test *tkania wątków* o trudności utkania (patrz **PZ**, str. 146). Otrzymuje również 2 punkty wyczerpania. Jeśli uzyska co najmniej duży sukces, utkany przez niego wątek zostanie zamaskowany.

Maskowanie wątków podnosi o jeden poziom wymagany do ich wykrycia sukces. Zazwyczaj po osiągnięciu ogromnego sukcesu w teście astralnego odczuwania wykonanego w celu zbadania, na przykład wzorca przedmiotu, postać jest w stanie dostrzec dostrojony do niego wątek. W przypadku, gdy został on zamaskowany, adept musi osiągnąć sukces co najmniej wyjątkowy. Określenie natury wykrytego uprzednio wątku umożliwia zwykle duży bądź ogromny sukces. Jeśli jednak jest on zamaskowany, adept powinien uzyskać sukces ogromny lub wyjątkowy. Więcej informacji na ten temat znaleźć można w części **Wykrywanie wątków** na stronie 25.

Ksenomanta Mordrinn znalazł się w posiadaniu przedmiotu wzorca należącego do Wojownika Daraluksa. Pragnie posłużyć się nim w celu dostrojenia wątku 1 poziomu do prawdziwego wzorca tego bohatera. By uczynić swój wątek trudniejszym do wykrycia, Ksenomanta postanawia go zamaskować. W tym celu wykonuje test tkania wątków na trudności utkania 8, uzyskując wynik 14 – duży sukces. By wykryć utkany przez niego wątek, postać musi uzyskać duży sukces w teście o trudności równej obronie magicznej Mordrinna. Tylko wyjątkowy sukces pozwoli odkryć jego obecność osobie badającej wzorzec przedmiotu.

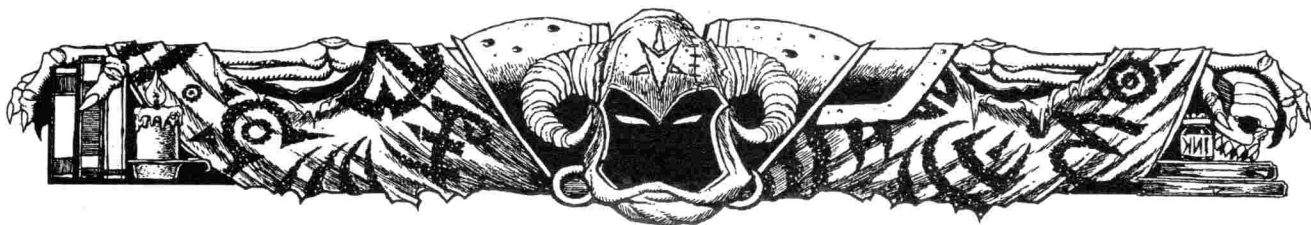
ROZPLECENIE

Poziom: 7

Koszt: 100

Dzięki rozpleceniu adept może odłączyć wątek od wzorca czaru, rozrywając go i niszcząc zaklęcie. Wątki czarów





mogą zostać w ten sposób rozplecione, ponieważ są kruche i bardzo delikatne. Silniejsze i bardziej stabilne wątki prawdziwych wzorców mogą zostać zniszczone jedynie mocą potężnych talentów i czarów takich jak *Pojedynek umysłów* czy *Strzaskanie wzorca*.

To rozwinięcie jest często używane przez czarujące postaci, które nie mogą korzystać z zaklęcia *Rozproszenie magii*. Posługują się nim również adepci mający często do czynienia z wrogimi czarami lub magią (należą do nich na przykład Złodzieje i Zbrojmistrzowie).

By rozpleść wzorec czaru, postać musi wyraźnie go widzieć (korzystając z rozwinięcia *widzenie wątków* lub innej formy astralnego postrzegania). Adept wykonuje test *tkania wątków* o trudności utkania (patrz **PZ**, str. 157) każdego z wątków koniecznych do rzucenia czaru. (Jeśli nie wymaga on powstania żadnego, zignoruj powyższy krok). Każdy z testów, niezależnie od wyniku, kosztuje postać 2 punkty wyczerpania.

Jeśli adeptowi udało się rozpleść wątek czaru, musi wykonać jeszcze jeden, rozstrzygający test *tkania wątków* o trudności rozproszenia, otrzymując przy nim kolejne 2 punkty wyczerpania. Jeśli wypadnie on pomyślnie, czar zostanie zdjęty i rozproszony. W przeciwnym razie zaklęcie działa dalej. Adept, który poniesie kompletną porażkę, starając się rozpleść wątek, nie może próbować uczynić tego ponownie, dopóki nie zwiększy poziomu talentu *tkania wątków*.

Rozplecenie może być użyte tylko na skończone wzorce czarów, nie zaś na te, które są dopiero tworzone. Adept nie ma możliwości rozplecenia wątku utkanego przez maga podczas rzucania czaru. Działanie tego rozwinięcia obejmuje jedynie Nazwane zaklęcia, których prawdziwe wzorce zostały uprzednio zbadane przez postać (patrz *Rozpraszenie Nazwanych zaklęć*, str. 37).

SPLATANIE WĄTKÓW

Poziom: 5

Koszt: 100

We wszystkie przedmioty, do których dostrojone są wątki (na przykład magiczne skarby, broń, zbroje, biżuteria), można wpleść określoną ich liczbę. Jeśli zostanie do nich nadprogramowy wątek, zastąpi po prostu ten o najniższym poziomie spośród wątków już dostrojonych (**PZ**, str. 273).

Rozwinięcie *splatanie wątków* pozwoli adeptowi obejść te ograniczenia, „splatając” ze sobą wiele wątków, które może dostroić do przedmiotu jako wątek pojedynczy. Jeśli w grupie poszukiwaczy przygód jest dwóch Wojowników, a Fechtmistrz znajdzie, na przykład, jednowątkowy magiczny miecz, dzięki użyciu *splatania wątków* z mocy broni będzie mogło korzystać wszystkich trzech adeptów.

By utkać spleciony wątek, wszystkie postaci chcące dostroić się do przedmiotu muszą posiadać niniejsze rozwinięcie i wiedzę o wzorcu obiektu (**PZ**, str. 270). Nie muszą zdobywać jej jako grupa, wystarczy, że jeden adept podzieli się posiadanymi informacjami z innymi.

Każda z postaci, która chce posłużyć się tym rozwinięciem, wykonuje test *tkania wątków* o trudności utkania charakterystycznej dla przedmiotu (patrz **PZ**, str. 146). Bohater zwiększa o 1 stopień trudności za każdego pozostałego adepta, biorącego udział w próbie. Na przykład, 3 postaci starające się spleść wątek zwiększą o 2 stopnie trudności testu. Wszystkie wątki muszą posiadać ten sam poziom. Każdy bohater wydaje odpowiednią liczbę punktów legend, otrzymując dodatkowo 2 punkty wyczerpania.

Gotowy spleciony wątek działa dokładnie tak, jakby był wątkiem pojedynczym. Liczy się jako 1 do maksymalnej liczby wątków, pozwala jednak korzystać z mocy przedmiotu wszystkim dostrojonym do niego adeptom. Jeśli zostanie zastąpiony przez inny wątek, wszystkie te postaci stracą połączenie z obiektem.

Żeby dostroić do przedmiotu spleciony wątek o wyższym poziomie, muszą go utkać wszyscy adepci, którzy czynili to poprzednio, powtarzając po prostu opisaną wyżej procedurę. Jeśli nowy wątek wymaga dokonania czynu, w przedsięwzięciu tym również biorą udział wszyscy bohaterowie. W przypadku, gdy dokonają czynu jako grupa, Mistrz Gry podzieli między nich punkty legend będące nagrodą.

TWORZENIE ZAKŁĘĆ

Poziom: 5

Koszt: 100

Tworzenie zaklęć pozwala magowi tkać wątki zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale *Tworzenie zaklęć* na stronie 108. Rozwinięcie to posiada inną wersję dla każdej spośród czterech czarujących dyscyplin: Czarodzieja, Iluzjonisty, Ksenomanty i Mistrza Żywiółów. Używanie *tworzenia zaklęć* nie powoduje u adepta Wyczerpania.

Tego rozwinięcia mogą się uczyć jedynie magowie.

WIDZENIE WĄTKÓW

Poziom: 3

Koszt: 100

Rozwinięcie to daje możliwość zgłębienia tajników magicznego przedmiotu adeptom, badającym jego prawdziwy wzorec za pomocą talentu *tkania wątków*. Działanie *widzenia wątków* opiera się częściowo na mocy spojrzenia astralnego, które umożliwia talent *tkania wątków*, jest jednak bardziej precyzyjne i szczegółowe. Pozwala jednak oglądać jedynie prawdziwe wzorce przedmiotów. Nie stanowi formy astralnego odczuwania, nie może również zastąpić talentu *spojrzenie astralne* czy czaru *Zmysł astralny*.





By skorzystać z tego rozwinięcia, adept musi trzymać wybrany przedmiot lub go dotykać. Wykonuje test tkania wątków o trudności równej jego obronie magicznej. Jeśli zakończy się on sukcesem, bohaterowi udało się dostroić tymczasowy wątek do wzorca obiektu. Powoduje to u adepta 3 punkty wyczerpania.

Teraz bohater może badać prawdziwy wzorec wybranego przedmiotu, wykonując test o trudności równej jego obronie magicznej. Magowie następnie odbywają testy niskiej magii opartej na Percepcji, a adepci innych dyscyplin testy samej Percepcji. Każdy z nich kosztuje bohatera 1 dodatkowy punkt wyczerpania. Uzyskany w teście sukces pozwala adeptowi poznać jeden z tajników przedmiotu. By móc dowiedzieć się o reszcie, bohater musi ponownie użyć *widzenia wątków*. Niezależnie od liczby wykonywanych testów jedno użycie tego rozwinięcia odsłoni bowiem przed adeptem najwyżej jeden tajnik.

Wzmocnione *widzeniem wątków* połączenie adepta ze wzorcem przedmiotu sprawia, że jest on podatny na działanie różnego rodzaju magicznych pułapek i barier zawartych we wzorcu przedmiotu. Zasady ich działania są takie jak zwykłych pułapek (PZ, str. 209-210), z wyjątkiem używania przez adeptów Percepcji (lub związanej z nią niskiej magii w przypadku magów). Postaci posiadające talent *wykrywanie pułapek* i/lub *unieszkodliwienie magicznej pułapki* mogą użyć w teście ich stopnia, zamiast stopnia Percepcji. Każdy z testów wykonanych w próbie wykrycia bądź uniknięcia pułapki kosztuje adepta 1 punkt wyczerpania.





WYMUSZONE RZUCANIE CZARÓW

Poziom: C6, I6, K7, M7

Koszt: 100

Wymuszone rzucanie czarów pozwala magowi rzucać zaklęcia znacznie szybciej niż zwykle, zajmuje to jednak zawsze przynajmniej 2 rundy w przypadku czarów, które mają więcej niż jeden wątek (albo jednowątkowych zaklęć, znajdujących się w zwykłej matrycy). Rozwinięcie to może być użyte przy rzucaniu czarów z matrycy i w oparciu o surową magię. Nie można z niego korzystać podczas rzucania zaklęć z ksiąg lub czarów rytualnych, takich jak *Stworzenie życia*.

Jeśli mag zacznie rzucać zaklęcie korzystając z tego rozwinięcia musi dokończyć je również w taki sposób lub z niego zrezygnować. Możliwe jest za to rozpoczęcie rzucania czaru według zwykłych zasad i skończenie go w sposób wymuszony.

Korzystający z tego rozwinięcia mag w czasie jednej rundy kondensuje w matrycę lub wzorec wszystkie potrzebne do rzucenia zaklęcia wątki. Jeżeli otrzyma w ten sposób więcej punktów wyczerpania niż wynosi jego próg ran, na jego ciele pojawi się rana.

Wymuszone rzucanie czarów może być używane w połączeniu z rozwinięciem *łączenie czarów*.

Wymuszone rzucanie czarów z matrycy

Rzucając zaklęcia w wymuszony sposób, mag może skondensować wszystkie potrzebne wątki w matrycy.

Bohater, który się na to zdecydował, otrzymuje po prostu 3 punkty wyczerpania za każdy wątek. Jeśli pozostał po tym żywy i przytomny może rzucić czar według zwykłych zasad.

W przypadku, kiedy mag postanawia skondensować tylko niektóre spośród potrzebnych do rzucenia czaru wątków musi najpierw wykonać dla pozostałych test *tkania wątków* według zwykłych zasad. (Może próbować utkać wiele wątków podczas pojedynczego testu (patrz **PZ**, str. 152). Po uzyskaniu co najmniej ogromnego sukcesu uda mu się utkać jeden dodatkowy i wpleść go w zaklęcie w tej samej rundzie). Następnie kondensuje wybrane wątki, otrzymując za każdy 3 punkty wyczerpania. Jako że test *tkania wątków* jest akcją, mag może wykonać test rzucania czarów dopiero w następnej rundzie.

Wymuszone rzucanie czarów w oparciu o surową magię

Rzucając zaklęcia surowej magii w wymuszony sposób, bohater może wpleść skondensowane wątki we wzorec. Za każdy z nich otrzymuje 2 punkty wyczerpania. Test *rzucania czarów* wykonuje według zwykłych zasad. Jeśli uzyska w nim pomyślny wynik, Mistrz Gry wykonuje test *spaczenia i znamienia Horroru* dodając 3 do poziomu każdego

z nich (patrz **PZ**, str. 155-56). (Jest to konieczne nawet podczas korzystania z opcjonalnych zasad opisanych na str. 40, w części **Surowa magia a Znamie Horroru**).

ZASADY OPCJONALNE

Przedstawione poniżej zasady wprowadzają ogromne zmiany w uporządkowanym systemie działania magii z podstawowego podręcznika **Przebudzeniu Ziemi**. Zanim Mistrzowie Gry zdecydują się z nich skorzystać, powinni się zastanowić, jak wpłynie to na obraz wykreowanego przez nich świata. Prowadzący najlepiej znają styl gry swoich drużyn i to oni powinni ustalić, jakie rozwiązania będą dla graczy najbardziej odpowiednie.

ROZPLATANIE WĄTKÓW

Adepci mogą z różnych przyczyn chcieć usunąć bądź „rozpleść” utkane przez siebie wątki. Zdarza się to na przykład wtedy, gdy postać nieświadomie dostroi wątek do przedmiotu, który został przeklęty bądź naznaczony przez Horroru. Prowadząc życie pełne przygód, adept może również utkać taką liczbę wątków, że nie będzie w stanie stworzyć ani jednego więcej. Zamiast zwiększać stopień talentu *tkania wątków* czy zastąpić nowym jeden z istniejących, może się zdecydować na rozplecenie któregoś z nich.

Zgodnie z nowymi zasadami może to uczynić, otrzymując 5 punktów wyczerpania, po uzyskaniu przynajmniej ogromnego sukcesu w teście *tkania wątków* o trudności równej sumie własnej obrony magicznej i poziomu wątku. Jeśli na przykład Czarodziej o obronie magicznej równej 11 chce rozpleść wątek 5 poziomu, trudność testu wyniesie 16.

Adepci nie mogą w tym wypadku obniżyć wartości obrony magicznej, nie są również w stanie rozpleść wątków utkanych przez inną postać. Rozplatając wątek, nie można odzyskać punktów legend wydanych przy jego tkaniu. Są one stracone na zawsze.

TKANIE WĄTKÓW PRZES MAGÓW

Niektórzy gracze i Mistrzowie Gry mogą uważać, że magowie posiadają niezasłużoną przewagę nad resztą adeptów, ponieważ już na pierwszym kręgu dyscyplin mogą dostrajać się do magicznych przedmiotów.

By temu zaradzić, Mistrz Gry może zdecydować się ograniczyć możliwości magów, wprowadzając następujące zasady: ucząc się na pierwszym kręgu talentu *tkania wątków*, będą oni zyskiwać możliwość tworzenia jedynie wątków czarów. Możliwość nauki *tkania wątków* wzorców zyskają dopiero na czwartym kręgu – wtedy, kiedy adepci pozostałych dyscyplin.





MAGIA ZAKŁEĆ

Z mocy magii zaklęć korzystają Czarodzieje, Iluzjoniści, Ksenomanci i Mistrz Żywiołów. Ten rodzaj magii pozwala adeptom tworzyć wzorce z czystej energii magicznej, których różnorodność jest niemal nieskończona, jak również całą wielość efektów niemożliwych do uzyskania za pomocą znanych talentów czy umiejętności.

W niniejszym rozdziale opisane zostały rozwinięcia talentu *rzucania czarów*, zaklęcia łączonych dyscyplin oraz czary Nazwane. Zawiera on dodatkowo informacje o działaniu zaklęć w przestrzeni astralnej, używaniu obiektów zawierających matryce, opcjonalne zasady korzystania z mocy surowej magii i objaśnienia do zasad już publikowanych.

Rozdział **Magia zaklęć** w podstawowym podręczniku **Przebudzenia Ziemi** bardziej szczegółowo opisuje zasady nauki i rzucania czarów. Dobrze by było, żeby Mistrzowie Gry i gracze przypomnieli je sobie przed wprowadzeniem do rozgrywki poniższych rozwiązań.

ROZWINIĘCIA TALENTU RZUCANIE CZARÓW

Ucząc się rozwinięć talentu *rzucania czarów*, adepci zyskują możliwość używania go w nieznany dotąd sposób, na przykład w celu zwiększenia trudności rozproszenia czarów lub łączenia ich, w celu uzyskania nowych, ciekawych efektów. Z tego rozwinięcia mogą korzystać przedstawiciele wszystkich czterech dyscyplin magów. (Adepci mają możliwość rozwijania tylko tych talentów, które są związane z ich dyscypliną. Mimo że bohaterowie nie będący magami mogą nauczyć się *rzucania czarów*, rozwinięcia tego talentu są dla nich niedostępne).

W opisie każdego z rozwinięć pojawia się liczba punktów legend, stanowiąca koszt jego wykupienia, oraz poziom talentu, na którym jest ono dostępne. Ponieważ ten ostatni będzie różny dla adeptów poszczególnych dyscyplin, został zakodowany za pomocą litery, określającej dyscypliny i cyfry, stanowiącej poziom talentu. K3 na przykład oznacza Ksenomantę i trzeci poziom *rzucania czarów*.

Zauważ, że Czarodzieje i Iluzjoniści mogą się uczyć określonych rozwinięć na niższych poziomach niż Ksenomanci i Mistrzowie Żywiołów. Dzieje się tak dlatego, że ci ostatni poznają również magię przyzwań, przez co nie mogą tak szybko doskonalić trudnej sztuki *rzucania czarów*.

Użycie wielu z poniższych rozwinięć wymaga uzyskania przez adepta określonego sukcesu w teście *rzucania czarów*. Tabela wyników testów (patrz **PZ**, str. 246) rozpoczyna się od stopnia trudności równego 3; poniższe wyniki odnoszą się do czarów o trudności rzucenia równej 2:

Porażka	Przeciętny sukces	Duży sukces	Ogromny sukces	Wyjątkowy sukces
1	2	5	7	9

ŁĄCZENIE CZARÓW

Poziom: C5, I5, K5, M5

Koszt: 100

Rozwinięcie to pozwala magowi rzucić na wybrany obiekt kilka zaklęć jednocześnie. Nie mogą to być czary tego samego typu (na przykład 3 *Umysłowe sztylety*).

Rozważmy najpierw sytuację, w której wzorce wszystkich wybranych czarów umieszczone są w matrycach. W pierwszym kroku mag musi utkać potrzebne wątki, potem zaś wykonuje pojedynczy test *rzucania czarów* (bierze się pod uwagę najwyższy stopień trudności ze wszystkich rzucanych zaklęć). Bohater otrzymuje 2 punkty wyczerpania za każdy czar, który pragnie „przyłączyć” do pierwszego. Znaczy to, że mag rzucający na przykład 4 zaklęcia jednocześnie otrzyma 6 punktów wyczerpania.

By postać mogła rzucić wszystkie zaklęcia naraz, musi osiągnąć przynajmniej duży sukces w teście *rzucania czarów*. Jeśli jej się powiedzie, każdy z czarów będzie działał w zwyczajny dla siebie sposób. Dla każdego z nich mag wykonuje oddzielny test efektu. Jeśli któryś z nich zakończy się porażką, nie zadziała żadne z rzucanych zaklęć. Mag odczuwa skutki wyczerpania niezależnie od uzyskanych rezultatów.

Jeśli adept pragnie połączyć czary, których wątki nie są przechowywane w matrycy, rzuca je tak, jak w oparciu o surową magię (**PZ**, str. 154-55). W tym jednak przypadku Mistrz Gry wykonując pojedynczy test spaczenia i znamienia Horrora dodaje do siebie kregi wszystkich czarów, określając w ten sposób efektywny krag testu.

Rozwinięcie *łączenie czarów* może być używane w połączeniu z *wymuszonym rzucaniem czarów*.

TWORZENIE ZAKŁEĆ

Poziom: C5, I5, K5, M5

Koszt: 100

Za pomocą tego rozwinięcia mag może tworzyć nowe, nieznane dotąd czary. Używanie *tworzenia zaklęć* nie







powoduje obrażeń z wyczerpania. Nie wymaga również uzyskania określonego sukcesu w teście *rzucania czarów*. Umożliwia po prostu magowi tworzenie wzorców zaklęć według zasad opisanych w rozdziale **Tworzenie zaklęć**, str.108.

UTRZYMANIE WĄTKÓW CZARU

Poziom: C5, I5, K7, M7

Koszt: 100

Zwykle mag musi utkać wszystkie potrzebne wątki i w następnej rundzie rzucić oparte na nich zaklęcie (str. 151, **PZ**). Podtrzymywanie wątków czarów pozwoli bohaterowi zachować je w matrycy przez dłuższy czas, dopóki nie zdecyduje się na rzucenie czaru.

W każdej rundzie korzystania z tego rozwinięcia mag otrzymuje tyle punktów wyczerpania ile wynosi liczba podtrzymywanych wątków. Przykład: Mistrz Żywiołów tka 3 wątki konieczne do rzucenia czaru *Duszenie*, decyduje się jednak rzucić zaklęcie dopiero za 2 rundy. W sumie otrzymuje 6 punktów wyczerpania.

Magowie najczęściej korzystają z tego rozwinięcia wtedy, gdy liczba wątków koniecznych do rzucenia zaklęcia nie jest zbyt duża. Podtrzymują je zazwyczaj tylko przez jedną lub dwie rundy. Czarodzieje używają *utrzymania wątków czaru* dopóki nie nauczą się talentu *podtrzymywanie wątku*.

ZAKOTWICZENIE CZARU

Poziom: C5, I9, K5, M9

Koszt: 100

Zakotwiczenie czaru pozwala magowi „przyczepić” zaklęcie do muru bądź innej przeszkody w celu stworzenia tymczasowej bariery.

Mag używający tego rozwinięcia przyłącza wzorzec czaru do muru, drzwi lub innego obiektu. Jeśli ktoś będzie przechodził w odległości 3 metrów od zakotwiczonego czaru, tymczasowa bariera będzie mogła go wykryć i uruchomić zaklęcie, które po zadziałaniu rozwieje się bez śladu.

Mag musi najpierw utkać wszystkie konieczne wątki i wykonać test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej obiektu, do którego ma zostać zakotwiczone zaklęcie. Jeśli nie uzyska przynajmniej ogromnego sukcesu, całe przedsięwzięcie zakończy się niepowodzeniem, a czar zostanie zmarnowany. Następnie mag nadaje moc zaklęciu, otrzymując liczbę punktów wyczerpania równą jego progowi ran (otrzymując w ten sposób ranę). Obrażenia te nie dadzą się leczyć przez rok i jeden dzień, lub póki czar nie zostanie rozproszony bądź w inny sposób nie skończy się jego działanie.

Zaklęcie pozostaje zakotwiczone w wybranym miejscu przez rok i jeden dzień, jeżeli nikt wcześniej go nie uaktywni.

Każda postać przechodząca w odległości mniejszej niż 3 metry może spowodować jego zadziałanie. Mag ma możliwość rozproszenia zakotwiczonego przez siebie zaklęcia wykonując test *rzucania czarów* o trudności 2.

Zakotwiczone czary stworzone za pomocą tego rozwinięcia działają tak jak bariery (patrz **PZ**, str. 209-10). Mechanizmy barier zależą od zdolności maga i możliwości zaklęcia (patrz poniżej).

Bariera zakotwiczonego czaru

Trudność wykrycia: Taka jak stopień talentu *rzucanie czarów* jej twórcy

Obrona magiczna: Taka jak jej twórcy

Trudność unieszkodliwienia: Taka jak trudność rozproszenia zakotwiczonego czaru

Warunki uruchomienia: Mistrz Gry wykonuje dla bariery test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej każdej postaci przechodzącej w odległości mniejszej niż 3 metry. Stopień takiego testu równy jest stopniowi talentu *rzucanie czarów* twórcy. Jeśli jego wynik będzie pomyślny, czar zostanie uruchomiony. Magowie mogą zakotwiczyć zaklęcie w taki sposób, by po wypowiedzeniu wymyślnego przez nich hasła (bądź wykonaniu gestu) można było bezpiecznie minąć barierę.

Inicjatywa: 10 + stopień talentu *rzucania czarów* twórcy.

Działanie: Takie jak zakotwiczonego czaru. Stopień efektu jest równy stopniowi talentu *rzucanie czarów* twórcy.

ZWIĘKSZENIE TRUDNOŚCI ROZPROSZENIA

Poziom: C5, I5, K7, M7

Koszt: 100

Za pomocą tego rozwinięcia mag może zwiększyć trudność rozproszenia rzuconego przez siebie czaru.

By z niego skorzystać, bohater musi osiągnąć przynajmniej duży sukces w teście *rzucania czarów*. Dodatkowo otrzymuje on tyle punktów wyczerpania, ile wynosi różnica między kręgiem zaklęcia a jego własnym. Przykład: Czarodziej piątego kręgu pragnie użyć tego rozwinięcia w celu zwiększenia trudności rozproszenia czaru *Żelazna dłoń*. Trudność ta dla zaklęć pierwszego kręgu wynosi 7, dla piątego zaś 13. (Patrz **PZ**, str. 156 tabela rozpraszania magii). By zwiększyć do 13 trudność rozproszenia rzuconego zaklęcia mag musi zatem otrzymać 4 punkty wyczerpania.

Każdy poziom sukcesu powyżej dużego obniża o 2 liczbę punktów wyczerpania, do minimalnej wartości równej 2. Jeśli Czarodziej z powyższego przykładu osiągnie ogromny sukces na teście *rzucania czarów*, otrzyma tylko 2 punkty wyczerpania.





ZAKŁĘCIA ŁĄCZONYCH DYSCYPLIN

Znakomita większość czarów w **Przebudzeniu Ziemi** została stworzona przez magów praktykujących jedną, określoną dyscyplinę, w procesie tworzenia zaklęć. Naturalnym tego następstwem jest podział czarów na zaklęcia Czardzieja, Iluzjonisty, Ksenomanty i Mistrza Żywiołów. Magowie inspirowali się czasem pracami kolegów po fachu, jednak czary przez nich tworzone pozostają charakterystyczne dla ich dyscypliny.

Nie wszyscy jednakże postępują w podobny, tradycyjny sposób. Adept ci praktykujący więcej niż jedną dyscyplinę oraz magowie będący ludźmi (ci, którzy posiadają talent *wszechstronność*) mogą się nauczyć talentu *tkania wątków* różnych dyscyplin. Dzięki temu mają możliwość korzystania z czarów im przypisywanych, jak również tworzenia zaklęć dyscyplin łączonych.

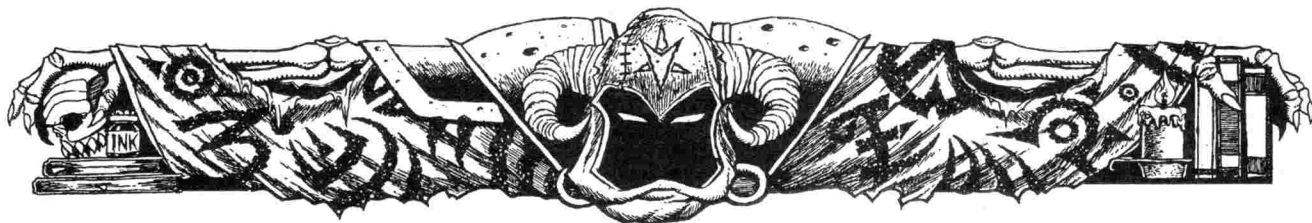
Czar łączonych dyscyplin zawiera w sobie działanie kilku zaklęć pochodzących z różnych szkół magii. Adept będący jednocześnie Iluzjonistą i Ksenomantą może tworzyć czary iluzorycznego przyzwania łączące działanie przyzwań charakterystycznych dla obu dyscyplin. Mag praktykujący jedną dyscyplinę może tworzyć zaklęcia używane zazwyczaj przez innych czarujących, wiąże się z tym jednak pewne komplikacje. Adeptowi wielu dyscyplin uzyskanie podobnego efektu przychodzi łatwiej i z większą szansą na sukces.

Mag pragnący rzucić czar łączonych dyscyplin musi dla każdej z nich wykonać osobny test *tkania wątków*.

Następnie testuje talent *rzucania czarów* według zwykłych zasad. Przy tworzeniu czaru łączonych dyscyplin konieczne jest utkanie przynajmniej po jednym wątku dla każdej z nich. Osoba rzucająca zaklęcie musi zatem wykonać przynajmniej dwa testy *tkania wątków*.

Z powodu swej złożoności zaklęcia tego rodzaju są dość trudne do stworzenia, a przez to raczej rzadko spotykane. Wielu magów decyduje się mimo to poświęcić im swój czas





i wysiłek, w ciągłym poszukiwaniu nowych, niepowtarzalnych efektów. Przykłady czarów łączonych dyscyplin zawiera rozdział **Tworzenie zaklęć** na stronach 133-35.

ZAKŁĘCIA NAZWANE

Na jednej z pierwszych lekcji udzielanej mu przez mistrza, młody mag dowiadyuje się podstawowej prawdy o mocy magii zaklęć. Przekonuje się mianowicie, że jest ona bardzo nietrwała. Za pomocą czarów mag może czerpać energię z przestrzeni astralnej i kształtować ją wedle swej woli, jednak efekty nawet najpotężniejszych zaklęć trwają tylko przez krótki czas. Czary wywołują na kilka chwil niewielką zmianę w ogromnym mechanizmie wszechświata, po czym wraca on do poprzedniego stanu. Magia krwi pomaga wydłużyć czas działania zaklęć nawet do kilku lat, lecz i tak jest to zaledwie moment w historii życia Ziemi.

Nazywając czar, mag nadaje mu prawdziwy wzorec, czyniąc efekt takiego zaklęcia permanentnym. Dzięki temu jest w stanie rzucać długotrwale klątwy lub błogosławieństwa, tworzyć magiczne przedmioty (patrz **Tworzenie magicznych przedmiotów**, str. 49) i niespotykane, potężne zaklęcia.

Nazwane mogą zostać jedynie czary, których działanie jest dłuższe niż jedna runda. Nie jest to możliwe w przypadku zaklęć, które niszczą bądź trawią swój cel, takich jak *Tnąca sfera* lub *Ból*. Ich działanie jest tymczasowe z definicji, kończy się bowiem, gdy obiekt przestaje istnieć. Magowie mogą jednakże Nazywać bariery lub czary defensywne, takie jak *Tarcza błyskawic* czy *Symbol strażniczy*, gdyż zniszczenie celu nie jest ich priorytetem. Powyższe wskazówki pomogą rozstrzygnąć każdemu Mistrzowi Gry, które zaklęcia mogą zostać Nazwane w wykreowanym przez niego świecie.

RZUCANIE NAZWANYCH ZAKŁĘĆ

Najważniejszym krokiem w procesie tworzenia zaklęcia o trwałym efekcie, jest Nazwanie go przez maga. Imię czaru jest zwykle w jakiś sposób związane z okolicznościami jego powstania. Może ono np. zawierać nazwę umagicznionego za pomocą zaklęcia przedmiotu, imię twórcy bądź osoby będącej celem czaru. Przykład: Iluzjonista Enitharmon rzuca czar *Bielmo* i postanawia uczynić jego efekt trwałym. W tym celu nadaje mu Imię – *Klątwa Ślepoty Enitharmona*. Mag nie może Nazwać w ten sam sposób dwóch różnych zaklęć. Każde z imion powinno być niepowtarzalne.

By rzucić Nazwane zaklęcie, mag wykonuje test *rzucania czarów* według zwykłych zasad. Jeśli uzyska pomyślny wynik, testuje ten talent ponownie, tym razem o trudności

rzucenia czaru otrzymując liczbę punktów wyczerpania równą kregowi zaklęcia. W razie gdy przekroczony zostanie próg ran maga, obrażenia pojawiają się na jego ciele w postaci rany. Próba rzucenia Nazwanego zaklęcia może zakończyć się sukcesem nawet jeśli na skutek wyczerpania adept straci przytomność (ale nie umrze). Mag doznaje skutków wyczerpania niezależnie od wyników testu. Jeśli zakończy się on porażką, rzucone zaklęcie nie będzie miało trwałych skutków.

Jeżeli adeptowi uda się uzyskać przynajmniej duży sukces w drugim teście rzucania czarów (i nie umrze na skutek wyczerpania), może on sprawić, iż rzucone przez niego zaklęcie będzie miało trwały efekt. Musi wydać w tym celu liczbę punktów legend równą kregowi czaru pomnożonemu przez 100. Jeśli nie przeznaczy na to wymaganej ich ilości, niemożliwe będzie doprowadzenie magicznej energii koniecznej do stworzenia prawdziwego wzorca, i zaklęcie nie stanie się trwałe.

Przed próbą rzucenia Nazwanego czaru mag musi zadeklarować swój zamiar. Po wykonaniu pierwszego testu *rzucania czarów* może jednakże odstąpić od swego zamiaru. W takim przypadku odczuwa mimo wszystko skutki wyczerpania, nie musi jednak wydawać punktów legend.

Nazwany czar o trwałym działaniu jest niezależnym od swego stwórcy astralnym obiektem. Mag, który go rzucił, nie może przerwać na życzenie jego działania, musi rozproszyc je lub zniszczyć według zwykłych zasad.

Przedłużone efekty określonych czarów, takich jak *Falszywa skóra* i *Ochronna mgła*, mogą się okazać bardzo niewygodne, ale jeśli gracz będzie nalegał, Mistrz Gry powinien pozwolić mu je Nazwać i na własnej skórze doświadczyć wszystkich spowodowanych przez nie kłopotów.

RÓZPRASZANIE NAZWANYCH ZAKŁĘĆ

Jedynym sposobem na zniszczenie Nazwanego zaklęcia jest użycie *rozplecenia*, będącego rozwinięciem talentu *tkania wątków* lub zaklęcia *Rozproszenie magii*. By móc skorzystać z któregoś z nich, mag musi poznać tajniki Nazwanego czaru. Ich liczba zależy od kręgu danego zaklęcia, zgodnie z tabelą. Tajniki bywają różne, przeważnie jednak zawierają imię twórcy zaklęcia, powód rzucenia go oraz inne tego rodzaju informacje. Mistrz Gry może tworzyć je według potrzeb, dołączając nawet czyn, jeśli uważa, że zyska na tym atrakcyjność przygody.

Tajniki zaklęcia można poznać w taki sam sposób jak w przypadku przedmiotów legendarnych. Mag znający tajniki Nazwanego czaru ma możliwość zniszczenia go za pomocą rozwinięcia talentu *tkania wątków* o nazwie *rozplecenie* lub zaklęciem *Rozproszenie magii* według zwykłych zasad.





ZAKŁĘCIA WYSOKICH KRĘGÓW

By rzucić zaklęcie kręgu 13 lub wyższego, nie wystarczy proste wypowiedzenie formuły. Każdy taki czar jest niepowtarzalny i wyjątkowy. Zaklęcia wysokich kręgów są niezwykle potężnymi rytuałami, odprowadzającymi w celu uzyskania efektów o wielkiej wadze i ogromnym zasięgu. Opowiada o nich wiele barsawiańskich legend.

Wszystkie zaklęcia kręgów wyższych niż dwunasty są czarami unikalnymi, Nazwanymi, trudnymi do nauki i rzucania.

Każde z takich zaklęć posiada jedno konkretne zastosowanie. Znaczy to, że powyżej dwunastego kręgu nie istnieją czary bojowe, za pomocą których mag może zniszczyć dowolny, wybrany przez siebie cel. Ma on jednakże możliwość stworzenia czaru na przykład trzynastego kręgu w celu sprowadzenia na określone miasto jakiejś straszliwej plagi. Zarówno Mistrzowie Gry jak i gracze powinni zdawać sobie sprawę z tego, iż rzucenie tak potężnego zaklęcia będzie wydarzeniem o wielkim znaczeniu dla całej kampanii.

Wszystkie czary wysokich kręgów posiadają prawdziwe wzorce powstałe na skutek nadania im Imion. Imię zaklęcia określa jego cele i/lub sposób, jakimi je osiąga. Na przykład czar, który spowodował powstanie krwawych elfów nosił nazwę Rytuału Cierni. Stworzenie i rzucenie takiego zaklęcia było znaczącym wydarzeniem w historii Smoczjej Puszczy. Rytuał ten prawdopodobnie nigdy nie zostanie ponownie odprowadzony, lecz gdyby tak się stało, mógłby mieć równie silny wpływ na dzieje Barsawii.

Przy tworzeniu czarów kręgu wyższych niż 12 (patrz **Tworzenie zaklęć**, str. 118) mag powinien pamiętać o dwóch ważnych rzeczach. Po pierwsze, jego projekt powinien odzwierciedlać cel, w jakim zaklęcie zostało stworzone. Mag powinien szczegółowo opisać spodziewany efekt czaru, jak również dokładnie określić osoby, przedmioty bądź miejsca, które zostaną nim objęte. Zaklęciem wysokiego kręgu może być na przykład rytuał, który spowoduje, że wszyscy mężczyźni w Travarze zachorują lub umrą, bądź czar pozwalający magowi zmienić w lód wody jeziora Ban. Zaklęcia kręgów wyższych niż 12 mogą mieć więcej niż jeden efekt, obejmują działaniem rozległe obszary i duże odległości.

Po drugie, zaklęcia tego rodzaju muszą być tworzone jako czary rytualne (patrz **Inne rodzaje magii**, str. 97). Nad jednym zaklęciem musi zazwyczaj pracować wielu adeptów, łączących swoją moc, korzystając z rozwinięcia *łączenie talentów* (str. 28). Przykładem takiej współpracy jest Rytuał Cierni, w którym uczestniczyli wszyscy magowie Krwawej Puszczy.

Zaklęcia wysokich kręgów posiadają ogromną moc, dlatego powinny być trudne do nauki i rzucenia. Są tak skom-

TABELA TAJNIKÓW NAZWANYCH ZAKŁĘĆ

Krąg czaru	Liczba tajników
1-4	1
5-8	2
9-12	3
13+	4

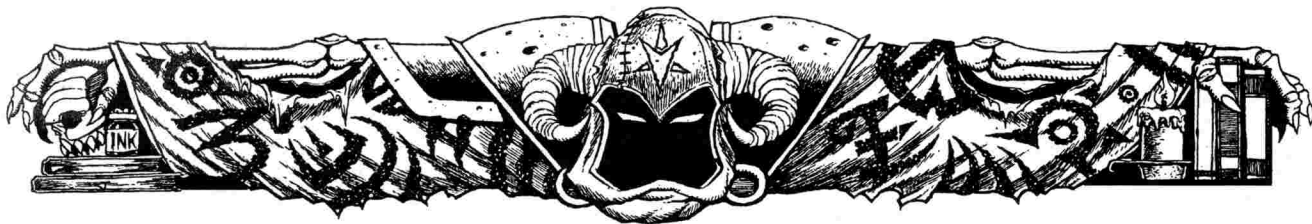
plikowane, że tylko mag o wysokich umiejętnościach i wielkiej wiedzy będzie mógł żywić nadzieję, że uda mu się zaprojektować i rzucić podobny czar. Zaklęcia wysokich kręgów stanowią jeden z największych sekretów wiedzy tajemnej. Praca nad jednym z nich może zająć całe lata. Gotowe czary strzeżone są równie pilnie jak najcenniejsze skarby. Magowie rzadko kiedy dzielą się nimi z kimkolwiek i równie rzadko z nich korzystają. Zaklęcia kręgów od trzynastego wzwyż mają moc pozwalającą im wpłynąć na przebieg całej kampanii, dlatego Mistrzowie Gry powinni dobrze przemyśleć konsekwencje użycia któregoś z nich, zanim udostępnią je graczom.

ZAKŁĘCIA W PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Rzucone zaklęcia wędrują ośrodkiem nazywanym przestrzenią astralną. Zgromadzona przez maga energia przeskakuje jak elektryczna iskra z przestrzeni astralnej, uderzając w wybrany cel. Można powiedzieć, że rzucający zaklęcie używa siły swej woli i znajomości przestrzeni astralnej, by zebrać energię i utkać z niej wzorec określonego zaklęcia. Ma on postać delikatnego tworu z energii na płaszczyźnie astralnej, utrzymywanego mocą woli maga. Można go porównać do strzały, która zwolniona przez maga zdąża ku wybranemu celowi, płynąc przez astralną przestrzeń. Jej ruchu nie hamuje jednak żadna siła.

Obserwator w materialnym świecie widzi jedynie maga, który koncentruje się, by wypowiedzieć kilka słów i wykonać parę prostych gestów, rzucając czar. W przestrzeni astralnej widoczny jest wzorec zaklęcia, formujący się wokół czarującego, w miarę jak zbiera on wątki magicznej energii i wplata je we wzorec czaru. Niektóre proste zaklęcia powstają w kilka chwil, inne zaś, bardziej skomplikowane, wymagają utkania większej liczby wątków. Astralny obserwator śledzący proces rzucania czaru mógłby ujrzeć magiczną energię budującą stopniowo wzorec zaklęcia w miarę ich tkania.





Postać posiadająca którąś ze zdolności astralnego odczuwania (z wyjątkiem zaklęcia *Zmysł astralny*), obserwując maga rzucającego czar, jest w stanie to wszystko zobaczyć. Jeśli zna dane zaklęcie bądź już kiedyś widziała, jak ktoś je rzucał, może rozpoznać czar, uzyskując pomyślny wynik w teście Percepcji lub *spojrzenia astralnego* o trudności nauczania się zaklęcia (PZ, str. 151). Poczynione w przestrzeni astralnej obserwacje mogą pozwolić postaci zorientować się w zamiarach maga, jednak zazwyczaj bohater i tak nie zdąży powstrzymać go przed rzuceniem czaru.

Zaklęcie płynące przez przestrzeń astralną porusza się zbyt szybko, by obserwująca je postać mogła jakoś zareagować. Horrory potrafią jednakże zniszczyć je, używając różnych umiejętności. Materialne przeszkody nie są w stanie powstrzymać zaklęcia, chyba że zasłonią magowi obiekt będący jego celem.

ASTRALNE CELE ZAKŁĘĆ

Większość zaklęć może zastać rzucona tylko na obiekty widoczne dla maga. Aby czarować w przestrzeni astralnej, musi on posiadać zdolność astralnego postrzegania bądź być w niej fizycznie obecnym.

Jeśli postać posiada jakąkolwiek zdolność astralnego widzenia (wyłączając czar *Zmysł astralny*) może rzucać zaklęcia na mieszkańców astralnej płaszczyzny. Dotyczy to jednak jedynie czarów o działaniu mentalnym. Przykład: Czarodziej używający *astralnego spojrzenia* może rzucić *Umysłowy sztylet* na ducha krążącego gdzieś blisko w przestrzeni astralnej. Nie może jednak uczynić go celem *Ognistego ataku*, gdyż działanie tego zaklęcia ma charakter czysto fizyczny i nie wyrządzi żadnej krzywdy istocie niematerialnej.

Magowie przebywający w przestrzeni astralnej mogą rzucać zaklęcia na obiekty astralne tak, jakby zarówno jedni, jak i drudzy, istnieli w materialnym świecie. Czarodziej, który przeszedł przez duchowe wrota do przestrzeni astralnej ma możliwość rzucenia *Ognistego ataku* na obiekt astralny. Magowie przebywający w przestrzeni astralnej nie są jednak w stanie rzucać czarów na cele w świecie fizycznym. (Więcej informacji na ten temat zawiera rozdział *Przestrzeń astralna*, str. 60-77).

OBIEKTY ZAWIERAJĄCE MATRYCE

Początkowo magowie tworzyli zaklęcia w oparciu o surową magię, przelewając magiczną energię przez własne wzorce i kształtując ją w czary. W latach poprzedzających Pogrom odkryli, że ta tradycyjna metoda powoduje rozbłysk w przestrzeni astralnej, który łatwo może zostać zauważony przez przebywającego w pobliżu Horrora. Zaklęcia, które

miały chronić magów oraz inne osoby, zamiast tego przyczyniły się do ich zniszczenia. Zanim odkryto przyczyny tego zjawiska i podjęto kroki zaradcze, wielu czarujących zginęło w męczarniach.

Magowie musieli znaleźć sposób ukrycia skutków swych działań w przestrzeni astralnej. Konieczne było również znalezienie metody filtrowania skażonej w coraz większym stopniu astralnej energii. Czarujący musieli być pewni, że ich zaklęcia będą działać prawidłowo. Magowie przypuszczali, że odpowiednim filtrem mógłby zostać magiczny wzorec umieszczony pomiędzy nimi a przestrzenią astralną. Dzięki niemu czarujący mógłby tworzyć zaklęcia bezpiecznie i niepostrzeżenie.

W końcu kilku magom udało się skonstruować taki filtr. Użyli oni talentu *tkania wątków*, by zmienić odpowiednio wzorce materialnych obiektów. Były to najczęściej przedmioty, które czarujący nosili przy sobie od zawsze, takie jak łaśki, pierścienie i znane w każdym zakątku świata szaty magowskie. „Obdarzone” magicznymi wzorcami stroje, mogły zostać wykorzystywane jako matryce mieszczące kilka zaklęć. Magowie rzucający czary za pomocą takich przedmiotów nie bali się, że ściągają na siebie uwagę Horrora. Mogli również bez ryzyka korzystać ze skażonej astralnej energii. Wszystko było w porządku, dopóki mag nie zgubił przedmiotu z matrycą bądź nie został on zniszczony, pozostawiając czarującego bez możliwości bezpiecznego rzucenia zaklęcia.

Niedługo po zakończeniu Pogromu Ksenomanci odkryli sposób tworzenia filtrów bezpośrednio z magicznych wątków dostrojonych do prawdziwego wzorca maga. Ta technika rozwinęła się w talent *matryca*, używany obecnie na całym terytorium Barsawii i Imperium Therańskiego. Dysponując osobistymi, towarzyszącymi im wszędzie matrycami, magowie rzadko korzystają za pomocy „magicznych szat” i innych tego typu przedmiotów.

Nie znaczy to jednak, że takie obiekty całkowicie już wyszły z użycia. Mimo swych wad, pozwalają magowi przechowywać dużą ilość gotowych do rzucenia czarów. Wielu Czarodziejów – tradycjonalistów wciąż nosi szaty zawierające matryce, których reprezentację w materialnym świecie stanowią fantazyjne, kolorowe wzory.

KORZYSTANIE Z OBIEKTÓW ZAWIERAJĄCYCH MATRYCE

Mag pragnący posłużyć się obiektem zawierającym matrycę musi najpierw się do niego dostroić, tkając wątek. Przedmioty tego rodzaju mogą mieć wpleciony tylko jeden wątek naraz. Jeśli adept dostraja się do obiektu należącego do kogoś innego, stare połączenie zostaje zerwane, a wszystkie zawarte w przedmiocie matryce wyczyszczone.





W przeciwieństwie do większości magicznych przedmiotów obiekty tego rodzaju nie posiadają tajników. Magowie mogą w nie wplatać wątki z różnych poziomów.

Od poziomu wątku zależy krąg czarów przechowywanych w matrycy. Jeśli do obiektu matrycy dostrojony zostanie na przykład wątek trzeciego poziomu, może w niej zostać zawarte zaklęcie najwyżej trzeciego kręgu.

Właściciel ma również możliwość podzielenia matrycy i przechowywania w niej kilku zaklęć niższych kręgów. W powyższym przykładzie mogą to być trzy zaklęcia pierwszego kręgu. Podział matrycy jest trwały. Podwyższając poziom wplecionego w obiekt wątku, mag musi zdecydować, na którą z matryc będzie to miało wpływ.

Mistrz Żywiołów Edaro dostroił wątek 6 poziomu do obiektu matrycy, którym jest laska. Decyduje się podzielić wątek pomiędzy matryce poziomu 3, 2 i 1. Od tego czasu laska będzie zawierać co najmniej trzy matryce. Jeśli Edaro podwyższy poziom wątku do 7, będzie musiał wybrać matrycę, której wartość zostanie zwiększona.

By dostroić się do przedmiotu zawierającego matrycę, mag musi przejść pomyślnie test *tkania wątków* na odpowiednią trudność utkania (patrz **PZ**, str. 146). Utkanie jednego wątku pierwszego poziomu kosztuje 100 punktów legend. Cena zwiększenia jego poziomu jest taka sama jak zwiększenia poziomu talentu pierwszego ranku (patrz **PZ**, str. 221). Posiadanie matrycy w przedmiocie nie liczy się jako talent przy awansowaniu na następny krąg. Wątek wpleciony w przedmiot zmniejsza maksymalną liczbę wątków utrzymywanych przez bohatera.

Z matryc zawartych w obiektach korzysta się według zwykłych zasad (patrz **PZ**, str. 116). Żaden przedmiot nie może zawierać matrycy ulepszonej, dzielonej bądź pancernej, ponieważ talenty te zostały odkryte po zakazaniu rozpowszechniania tego rodzaju obiektów.

Mag może rzucać czary z matrycy umieszczonej w przedmiocie, którego dotyka lub nosi na sobie. Jeśli straci z nim

kontakt fizyczny w czasie rzucania zaklęcia (może go na przykład upuścić) zostaje ono stracone.

Czar nie zadziała, chyba że mag dokończy go w oparciu o surową magię.

Matryce zawarte w obiektach mogą być atakowane i niszczone w przestrzeni astralnej według zwykłych zasad (patrz **PZ**, str. 153). Jeśli obiekt matrycy zostanie „zabity” w astralnej walce, zostaje zniszczony również fizycznie. Zawarta w nim matryca jest wówczas stracona. Nie wielkie fizyczne uszkodzenia dają się jednak zreperować mocą siły woli maga (patrz **PZ**, str. 154).



OPCJONALNE ZASADY KORZYSTANIA Z SUROWEJ MAGII

Korzystanie z surowej magii jest najbardziej niebezpieczną i najrzadziej używaną metodą rzucania czarów. Zasady zawarte w podstawowym podręczniku **Przebudzenia**

Ziemi opisują najczęściej spotykane skutki użycia surowej magii, takie jak obrażenia od astralnego spaczenia czy znamię Horroru. Zasady opcjonalnie rozszerzają zakres tych zjawisk. Przed wprowadzeniem ich do swej kampanii Mistrz Gry powinien dobrze rozważyć wszystkie konsekwencje takiego rozwiązania.



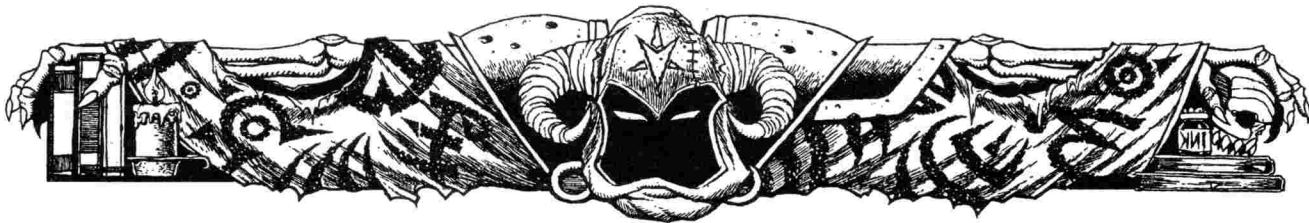


OPCJONALNE EFEKTY SPACZENIA

Za każdym razem, gdy mag rzuca zaklęcie w oparciu o surową magię, Mistrz Gry wykonuje test spaczenia o trudności równej jego obronie magicznej. Określa w ten sposób obrażenia, które otrzyma postać na skutek zetknięcia się ze splugawioną przestrzenią astralną (patrz **PZ**, str. 155). Mistrz Gry może również zdecydować, że pomyślny wynik testu będzie miał także inne, dodatkowe efekty wypaczające

samo zaklęcie. Czar leczący, na przykład, nieoczekiwanie zrani osobę będącą celem; zaklęcia, takie jak *Szał bitewny*, zamiast pomóc wybranej postaci, zadadzą jej obrażenia. Spaczone czary mogą również trafiać w cele inne niż wybrane przez maga. Przykład: *Strzaskanie kości* wymierzone we wroga może nieoczekiwanie uderzyć w przyjaciela z drużyny. Więcej przykładów efektów spaczenia zawierają opisy działań mocy spaczonej magii Horrorów.





SUROWA MAGIA A ZNAMIE HORRORA

Mag rzucający zaklęcie w oparciu o surową magię może dodatkowo zostać naznaczony przez Horrora (patrz **PZ**, str. 156).

Jeśli postać otrzyma znamie Horrora, Mistrz Gry może stworzyć stwora, który następnie pojawi się w kampanii, by torturować nieszczęsnego maga. W zależności od decyzji Mistrza Gry może to być Horror, który już pojawił się w rozgrywce lub taki, którego planował dopiero wprowadzić. Prowadzący, jeśli zechce, może poświęcić konkretnemu Horrorowi całą następną przygodę.

W każdym przypadku punktem kulminacyjnym scenariusza będzie śmierć Horrora i uwolnienie postaci od jego przerażających wpływów. Równie dobrze stwór może jednakże przeżyć i jeszcze długo nękać nieszczęśnika.

Mistrz Gry chcący wprowadzić do kampanii Horrora, wykorzystując w tym celu znamie, może skorzystać z poniższych opcjonalnych zasad. Zwiększą one w istotny sposób prawdopodobieństwo otrzymania znamienia Horrora przez bohatera rzucającego czary w oparciu o surową magię. Zakładają bowiem, że Horror wcześniej namierzył określonego maga a teraz po prostu przyciął się w przestrzeni astralnej, czekając na dogodną sposobność, żeby go naznaczyć.

Według zwykłych zasad stopień testu znamienia Horrora zależy od kręgu rzucanego w oparciu o surową magię zaklęcia, jak również od obszaru, w jakim zostało ono rzucone. Według zasad opcjonalnych obie te rzeczy określają premie, o jaką zostanie zwiększony stopień mocy znamie Horrora. Odpowiednie premie zawiera tabela Surowa magia a znamie Horrora.

SUROWA MAGIA A ZNAMIE HORRORA	
Rodzaj obszaru	Premia do stopnia Znamienia Horrora
Bezpieczny	nic
Otwarty	krąg
Skażony	krąg + 3
Splugawiony	krąg + 5

WYJAŚNIENIA DO RZUCANIA CZARÓW

Reakcje graczy nie pozostawiają wątpliwości co do tego, że część zasad dotyczących rzucania czarów w świecie **Przebudzenia Ziemi** jest nieco dwuznaczna. Poniższe przykłady mają na celu objaśnienie kwestii budzących u graczy więcej wątpliwości.

ULEPSZONA MATRYCA

Talent *ulepszona matryca* pozwala magowi na stworzenie matrycy, w której może przechowywać oprócz wzorca czaru również wątek wchodzący w skład zaklęcia (str. 105 i 153, **PZ**). W czasie dostrajania czaru mag ma możliwość umieszczenia w niej jednego z wątków zaklęcia. Utkany w ten sposób wątek pozostaje na stałe w matrycy, zmniejszając o jeden liczbę tych, które muszą zostać utkane w celu rzucenia czaru. Wątki można umieścić w pancernej matrycy, lecz jest to niewykonalne w przypadku matrycy dzielonej.

MATRYCE A MAGOWIE ŁĄCZONYCH DYSCYPLIN

W **Przebudzeniu Ziemi** postaci będące magami mogą uczyć się dodatkowych magowskich dyscyplin (str. 106-107). Mag nie ma jednak możliwości poznania talentów *matryca* innych dyscyplin niż swoja. Przechowując zaklęcia którejkolwiek z magowskich dyscyplin, musi używać wyłącznie talentu *matryca* swej pierwotnej szkoły.

Mag może nauczyć się talentów *ulepszona matryca*, *pancerna matryca* i *dzielona matryca* którejkolwiek z praktykowanych dyscyplin. Zasady określają dla każdej z nich krąg, na którym dostępny jest dla adeptów któryś z wymienionych talentów, jak również ilość matryc, jakie mogą oni posiadać. Na przykład Iluzjonista / Mistrz Żywiołów może nauczyć się talentu *ulepszona matryca* na szóstym kręgu jako Iluzjonista i na siódmym jako Mistrz Żywiołów. Obie dyscypliny pozwalają korzystać z dwóch takich matryc, dlatego postać będzie mogła zawsze posiadać tylko taką ich liczbę, niezależnie od tego, którą szkołę wybierze do nauki talentu.

CZŁOWIEK, WSZECHSTRONNOŚĆ I RZUCANIE CZARÓW

Talent *wszechstronność* pozwala przedstawicielom rasy ludzkiej nauczyć się talentu *tkanie wątków* wielu dyscyplin (str. 107, **Ścieżki adeptów**). Dzięki temu ludzcy magowie mogą rzucać czary innych dyscyplin niż własna.

Korzystając z matryc, magowie rzucają zaklęcia z kręgów niższych lub równych ich obecnemu. Człowiek rzucający w ten sposób czary dyscyplin innych niż własna może korzystać z zaklęć kręgów niższych bądź równych własnemu kręgowi lub poziomowi talentu *tkania wątków*, w zależności od tego, który z nich jest niższy. Przykład: człowiek Ksenomanta piątego kręgu używa *wszechstronności* w celu wykupienia czwartego kręgu magii żywiołów (odpowiednika talentu *tkania wątków* dla Mistrzów Żywiołów). Może on rzucać ksenomanckie zaklęcia kręgu najwyższego piątego oraz czary Mistrza żywiołów kręgu najwyższego czwartego. Drugie z ograniczeń nie dotyczy czarów rzucanych z ksiąg i w oparciu o surową magię.





Ludscy bohaterowie, pragnący uczyć się czarów innych dyscyplin niż własna mogą mieć kłopot ze znalezieniem nauczyciela. Niewielu bowiem magów zamieszkujących Barsawię zgodzi się zdradzić swe zaklęcia adeptom innej dyscypliny. Co więcej, dla większości z nich oznaczałoby to zdradę przekonani i obyczajów własnej tradycji. Tacy nauczyciele mogą żądać wynagrodzenia w srebrze (którego wysokość będzie być może równa kosztowi treningu, określonego na podstawie kręgu wybranego czaru) bądź wymagać od kandydata na ucznia wykonania jakiegoś zadania lub nawet złożenia przysięgi krwi. Stosując takie zasady, Mistrz Gry nie dopuści do tego, by ludscy magowie stali się zbyt potężni.

UMIĘTNOŚĆ RZUCANIA CZARÓW

Oprócz talentu *rzucanie czarów* istnieje umiejętność o tej samej nazwie, pozwalająca rzucać czary postaciom nie będącym magami. Używają jej najczęściej adepci korzystający z matryc umieszczanych w obiektach lub z innych magicznych przedmiotów. Umiejętność **rzucanie czarów** działa na tej samej zasadzie co talent: by z niej skorzystać, postać musi wykonać test **rzucania czarów** o trudności rzucenia zaklęcia.

Umiejętność ta umożliwia również adeptom rzucać w oparciu o surową magię, zaklęcia, których nauczyli się za pomocą talentów *czytanie/pisanie znaków magicznych*. Takie jej użycie wiąże się ze zwykłym ryzykiem korzystania z mocy surowej magii (PZ, str. 155-56).

Umiejętność **rzucania czarów** nie umożliwia postaci tkania potrzebnych do zaklęcia wątków. By móc je utkać, bohater musi posiadać odpowiedni talent *tkania wątków*. Postaci nie będące magami mogą za pomocą tej umiejętności rzucać tylko takie czary, które nie wymagają powstania wątków.

Korzystający z umiejętności **rzucanie czarów** bohater nie ma możliwości dostrajania matryc, czy uczenia się nowych zaklęć. By tego dokonać, musi posiadać odpowiedni talent *tkania wątków*, jak również talent *czytanie/pisanie znaków magicznych*. Adepci, którzy chcą za pomocą tej umiejętności rzucać czary z obiektów zawierających matryce muszą najpierw dostroić je dla zaklęć, z których pragną skorzystać.

MAGOWIE I KSIĘGI MAGICZNE

Mag uczący się zaklęcia za pomocą talentu *czytanie/pisanie znaków magicznych* zapisuje je w swojej księdze i w swej pamięci (PZ, str. 154). Od tego czasu nie może rzucić tego czaru z księgi, lecz tylko z matrycy lub w oparciu o surową magię.



Po co zatem magowie trzymają swe księgi? Istnieje kilka tego powodów. Księga jest dla maga czymś więcej niż tylko kolekcją poznanych przez niego czarów. Stanowi zapis jego rozwoju w ramach dyscypliny, od nowicjusza (kręgi od pierwszego do piątego) przez podróżnika (kręgi od piątego do dziewiątego) do opiekuna. Magowie często zapisują w księgach także inne informacje, dotyczące na przykład swych badań nad czarami czy runami, by powrócić do nich w przyszłości. Przechodząc na wyższy krąg, poznają oni sposoby tworzenia zaklęć o całkowicie





nowych efektach. By się ich nauczyć mag musi zapisać w księdze uzyskane o nich informacje.

Wielu magów przyjmując nowych uczniów, pragnie obejrzeć najpierw magiczną księgę kandydata. Dzięki temu mogą się przekonać jak dużą dysponuje on wiedzą w ramach swej dyscypliny i jakie już poznał zaklęcia. Zdarza się iż doświadczeni magowie odmawiają nauki osobom, które nie prowadzą ksiąg, uważają bowiem że świadczy to z ich strony o braku szacunku dla tradycji i sztuki rzucania zaklęć. Księgi pozwalają bohaterom dzielić się zaklęciami z innymi adeptami ich dyscypliny. Postać, która pragnie poznać nowe zaklęcie, musi być w stanie je przepisać. Widać zatem, że mag, który chce wymieniać się czarami z innymi, sprzedawać je bądź przyjmować uczniów, musi posiadać magiczną księgę.

Księga zaklęć prawie zawsze zostaje jednym z przedmiotów wzorca maga. Na początku zazwyczaj pomniejszym, po upływie czasu może stać się znaczącym lub nawet głównym. Troszcząc się o to, by mieć swą księgę zawsze przy sobie, mag zyskuje pewność, że przynajmniej jeden z jego przedmiotów wzorca nie zostanie użyty przeciwko niemu.

ROZPROSZENIE MAGII

W podstawowym podręczniku **Przebudzenia Ziemi** napisano, że zaklęcia *Rozproszenie magii* mogą się nauczyć tylko Czarodzieje (**PZ**, str. 158). W tej książce przedstawiono jednakże nowe wersje tego czaru, z których mogą korzystać

również magowie innych dyscyplin. Ich opis mieści się w części **Nowe zaklęcia** na stronie 131.

Zaklęcie *Rozproszenie magii* pozwala magowi przerwać magiczne działanie tych czarów, talentów i zdolności stworzeń, które mają określony czas trwania. Może on być określony w rundach, minutach, godzinach lub innych jednostkach. Na przykład, talent *drewniana skóra* pozwala postaci zwiększyć swój próg życia i przytomności na 24 godziny. W każdej chwili działania efekt ten może zostać przerwany za pomocą zaklęcia *Rozproszenie magii*. W podobny sposób można także rozproszyć działanie mocy określonych stworzeń lub zdolności dyscyplinarnych, takich jak *podział matrycy* czy *trójkąt mocy*.

Trudność rozproszenia mocy i zdolności Horrorów oraz innych stworzeń zależy od wysokości ich stopnia. W przypadku talentów – od ich poziomu. Stopnie trudności rozproszenia można określić na podstawie tabeli rozpraszenia magii (**PZ**, str. 156), przyjmując w miejsce kręgu poziom lub stopień. Jeśli moc czy zdolność Horroru lub innego stworzenia jest większa niż 15, do trudności rozproszenia należy dodać 1 za każdy jej stopień powyżej tej liczby. Na przykład, moc Horroru *Splugawienie w rzeczywistości* o stopniu 17 będzie posiadać trudność rozproszenia wysokości 28 ($26 + 2$).

Zaklęcie *Rozproszenie magii* nie może być użyte w celu powstrzymania celu od posłużenia się jedną z jego zdolności. Nie jest możliwe, na przykład, wykorzystanie go do rozproszenia talentu *rzucania czarów* innego maga.





TWORZENIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Niniejszy rozdział opisuje sztukę przekształcania używanych na co dzień przedmiotów w niezwykle, magiczne obiekty. Na uwagę zasługuje fakt, że ich tworzenie jest przejawem sztuki. Każdy przedmiot, nawet najprostszy musi, zostać ręcznie wykonany przez artystę-rzemieślnika, w którego rolę wcielają się zarówno magowie jak i inni poszukujący przygód adepci. Ani Throal, ani Wielki Targ, ani żadne inne miasto w Barsawii nie posiadają specjalnych warsztatów, które na życzenie dostarczałyby magicznych wyrobów.

Poszczególne przypadki umagiczniania nie podlegają żadnym ogólnym regułom ani ograniczeniom. Rozpatrzenie każdego z nich wymaga wspólnej pracy Mistrza Gry i gracza. Mistrz Gry powinien dodatkowo upewnić się, czy dany magiczny przedmiot będzie pasował do rozgrywki i czy nie zakłóci przebiegu całej kampanii.

Rozdział ten opisuje najbardziej powszechne metody umagiczniania, różne rodzaje magicznych przedmiotów, zawiera informacje na temat esencji żywiołów, orichalku i jego zastosowań oraz tworzenia magicznych wywarów i eliksirów.

PROCES UMAGICZNIANIA

Proces tworzenia magicznego przedmiotu można podzielić na trzy etapy: pozyskanie samego obiektu, nasycenie go magiczną energią i wykonanie testu umagicznienia, by na stałe związać ją z przedmiotem. Najłatwiejszym zadaniem jest pozyskanie obiektu umagicznienia. Czasem wystarczy kupić go po prostu w sklepie, może się jednak zdarzyć, że konieczne będzie wykonanie go własnymi rękami (na przykład samemu wykuwając ostrze). W wielu przypadkach wykonanie przedmiotu, mającego zostać obiektem umagicznienia, wymagać będzie użycia jednej lub kilku umiejętności rzemieślniczych (PZ, str. 132). Postaci często używają przy tym orichalku, gdyż metal ten najlepiej utrzymuje magiczną moc. Więcej informacji o orichalku można znaleźć w części **Orichalk**, strona 56.

Następnym krokiem jest nasycenie uzyskanego przedmiotu magiczną energią. Obiekt może zostać umagiczniony przez wplecenie w niego esencji żywiołu, Nazwanie bądź nadanie nowego Imienia, związanie z nim na stałe zaklęcia

lub uwięzienie w nim ducha. Wszystkie te sposoby opisane zostały poniżej w części **Metody umagiczniania**.

Ostatnią konieczną czynnością jest wykonanie testu umagicznienia. Jego trudność zależy od rodzaju przedmiotu, jaki postać pragnie uzyskać (patrz opisy przedmiotów magicznych w części **Rodzaje przedmiotów magicznych**, str. 49). Udany test oznacza, że obiekt został umagiczniony i jest gotowy do użycia.

METODY UMAGICZNIANIA

Najwięcej magicznych przedmiotów tworzą adepci posługujący się niską magią (patrz **Niska magia**, str. 24, w rozdziale **Magia adeptów**), jednak w odpowiednich okolicznościach mogą to czynić także inni. Największą biegłość w umagicznianiu posiadają Mistrzowie Żywiołów przez wzgląd na swą wiedzę o prawdziwych żywiołach i orichalku. Mogą oni postanowić specjalizować się w umagicznianiu (patrz **Ścieżki adeptów**, str. 55). Zbrojmistrzowie również posiadają talent do tego zajęcia, szczególnie do tworzenia magicznych broni i zbroi.

Adepci innych „magowskich” dyscyplin mają nieco mniejsze zdolności do umagiczniania. Po Mistrzach Żywiołów zajmują się tym najczęściej Czarodzieje, eksperymentując w celu lepszego zrozumienia rządzących magią praw. Ksenomanci korzystają z dwóch metod umagiczniania, odrzucanych przez resztę magów i innych Dawców Imion. Nieliczne magiczne przedmioty tworzą w oparciu o magię krwi lub zamykając w nich duchy. Iluzjoniści rzadko umagiczniają coś na stałe, jeśli już to przedmioty w wyjątkowy sposób związane z ich dyscypliną. Sztuka tworzenia nie leży w kręgu zainteresowań mistrzów ulotnych wrażeń.

Magowie świata **Przebudzenia Ziemi** umagiczniają przedmioty, korzystając przeważnie z czterech sposobów. Najczęściej używanym jest nasycanie obiektu esencją jednego z pięciu żywiołów (ziemi, powietrza, ognia, wody lub drewna), mimo że ich zgromadzenie i wplecenie w przedmiot jest trudne i wymaga od czarującego wysokich umiejętności. Tą metodą posługują się przeważnie Mistrzowie Żywiołów, czasem Zbrojmistrzowie.

Przez Nazwanie przedmiotu twórca obdarza go prawdziwym wzorcem, dzięki czemu obiekt nabiera magicznej mocy. Wszystkie przedmioty wątków, posiadające magiczne







połączenie z postacią, muszą zyskać Imię. Z tej metody korzystają mogą wszyscy magowie zajmujący się umagicznianiem.

Mag może również umagiczyć przedmiot, umieszczając w jego wzorcu Nazwany lub trwały wzorec

zaklęcia (patrz **Zaklęcia Nazwane**, str. 36). Nazwane czary służą tworzeniu pomniejszych magicznych przedmiotów, z których może skorzystać dowolna postać oraz zwiększaniu mocy przedmiotów wątków. Możliwość tworzenia trwałych wzorców czarów mają wszyscy magowie.

Magiczny przedmiot można także stworzyć, zamykając w jego wzorcu ducha. Zdarza się czasem, iż stwór zgadza się współpracować z magiem, najczęściej jednak jest więziony wbrew własnej woli. Z metody tej korzystają niekiedy Ksenomanci i Mistrzowie Żywiołów, ci ostatni jednakże wolą umagiczniać przedmioty, przesycając je energią esencji żywiołów.

WPLATANIE ESENCJI ŻYWIOŁÓW

Esencje żywiołów wplecione w przedmiot przekazują mu część swych właściwości. Sam proces wplatania polega na ostrożnym łączeniu różnych esencji i „zakorzenianiu” ich w strukturze materiału tak, że stają się jego częścią. Dzięki tej operacji będą bardziej stabilne, co pozwoli adeptowi łączyć w jednym przedmiocie esencję powietrza i esencję ognia lub esencję powietrza i esencję wody, choć są one sobie przeciwstawne. (Informacje na temat właściwości esencji żywiołów oraz ich gromadzenia zawiera część **Esencje żywiołów** na str. 53).

Na trzecim kręgu Mistrzowie Żywiołów uczą się umiejętności niskiej magii opartej na Percepcji, która pozwala im wplatać w przedmioty esencje żywiołów. Zbrojmistrzowie zyskują ją na ósmym kręgu. Adept musi wykonać test wplecenia żywiołu dla każdego ziarna esencji, które chce umieścić w przedmiocie. Wplecenie jednego z nich zajmuje godzinę w świecie gry. Nieudany test oznacza, iż czarująca postać straciła bezowocnie godzinę, jednak ani ziarno, ani przedmiot nie zostały przy próbie uszkodzone. W przypadku osiągnięcia zaledwie jednego sukcesu obiekt umagiczniania zostaje zniszczony, a esencja zmarnowana. Czarujący musi zacząć wszystko od nowa.

TABELA TRUDNOŚCI WPLECENIA ŻYWIOŁU

Esencja żywiołu	Materiał				
	Ubranie/skóra	Woda	Drewno	Kamień	Metal
Drewno	6	ND	6	ND	ND
Ogień	9	ND	10	13	15
Powietrze	6	8	9	11	13
Woda	8	6	9	11	ND
Ziemia	6	ND	8	6	7

Trudność testu wplecenia esencji żywiołu zależy zgodnie z tabelą od jej rodzaju i materiału, z którego zrobiony jest przedmiot. Niektóre połączenia są trudniejsze do uzyskania od innych. Esencja ognia, na przykład, z reguły pali i unicestwia

wszystko, czego dotknie. Dlatego wplecenie jej w większość przedmiotów jest niezwykle trudne. Niektóre żywioły w ogóle nie pasują do określonego tworzywa, a każda próba ich połączenia skończy się zniszczeniem obiektu. Takie przypadki zostały oznaczone w tabeli literami „ND”.

Przy wplataniu w przedmiot więcej niż jednej esencji trudność testu powinna być zwiększona o 1 za każdy dodatkowy żywioł. W przypadku, gdy efekty łączonych żywiołów z zasady się znoszą, trudność testu powinna zostać zwiększona o 2 za każdy z nich. (Patrz **Litania żywiołów** str. 54). Czarująca postać może obniżyć trudność wplecenia żywiołu, używając artystycznych umiejętności przy tworzeniu lub zmienianiu obiektu umagiczniania (**PZ**, str.135). By sprawdzić, czy mu się to udało, czarujący wykonuje po prostu test umiejętności artystycznych. Każdy sukces powyżej przeciętnego zmniejsza trudność o 1.

Stworzenie magicznego przedmiotu wymaga różnych ilości esencji żywiołu. Pojedyncze ziarno może być wystarczające do stworzenia prostego obiektu, lecz do konstrukcji czegoś tak skomplikowanego jak statek powietrzny potrzeba ich setek lub nawet tysięcy. Jako wskazówka przy określeniu liczby ziaren potrzebnych do umagicznienia przedmiotu może posłużyć jego koszt opisany w **Przebudzeniu Ziemi** lub innych produktach do gry Earthdawn. Każde 100 sztuk srebra wartości magicznego obiektu oznacza 1 ziarno esencji żywiołu, które zostało w niego wplecione.

Ardalon jest Mistrzem Żywiołów piątego kręgu, starającym się utkać ciepły płaszcz dla klienta, który udaje się na wyprawę w góry. Ciepły płaszcz kosztuje 300 sztuk srebra, Ardalon musi zatem wpleść w niego 3 ziarna esencji żywiołów – 1 ognia i 2 powietrza.

Korzystając z umiejętności artystycznych, wyszywa na brzegu płaszcza magiczne symbole i runy. W celu obniżenia trudności wplecenia esencji żywiołu Ardalon wykonuje test umiejętności artystycznych. Uzyskuje





w nim duży sukces, dzięki czemu może zmniejszyć stopień trudności 1. W ciągu pierwszej godziny wykonuje udany test wplecenia żywiołu o trudności 8 (podstawowa trudność połączenia prawdziwego powietrza i ubrania -1). Druga godzina przynosi pomyślny wynik testu wplecenia esencji żywiołów o trudności 6 (podstawowa trudność łączenia powietrza i ubrania +1 za dodatkową esencję -1 za sukces w teście umiejętności artystycznych). Trzecie, ostatnie ziarno wplata w materiał godzinę później. Płaszcz jest gotowy.

NAZYWANIE

W świecie **Przebudzenia Ziemi** Nazywanie przedmiotów bądź miejsc nadaje im prawdziwy wzorzec, z którym adepci mogą magicznie połączyć własne. Powoduje to również związanie prawdziwych wzorców miejsc i przedmiotów z Dawcą Imion, który je Nazwał. Dany obiekt staje się przedmiotem wzorca tej osoby (**PZ**, str. 142). Nazwanie wybranej rzeczy może w nieprzewidywalny sposób zmienić jej naturę. To wszystko sprawia, iż nadanie Imienia jest aktem wielkiej wagi i tak też powinien być traktowany przez postać.

Nazywanie jest jednym ze sposobów tworzenia magicznych przedmiotów. Obiekty zyskują moc wraz z magicznym wzorcem. Wszystkie przedmioty wątków posiadają Imię, co pozwala ich twórcy czerpać z nich magiczną energię przez magiczne połączenie. Legendarne przedmioty zostały Nazwane (lub powtórnie Nazwane) podczas powstawania, dzięki czemu zyskały unikalne wzorce.

Nazywanie jest najbardziej potężną i wygodną metodą umagiczniania przedmiotów. Do pewnego stopnia jest ona wykorzystywana przez wszystkich adeptów, którzy tworzą legendarne przedmioty (patrz **Tworzenie magicznych przedmiotów**, str. 49).

Ponowne Nazywanie przedmiotów

W niektórych przypadkach stworzenie magicznego przedmiotu (szczególnie legendarnego) wymaga ponownego Nazwania istniejącego już obiektu. Zmienia to nieodwołalnie jego prawdziwy wzorzec. Wszystkie związane z nim wątki zostają stracone, ponieważ wzorzec, do którego były dołączone, przestaje istnieć. Zmieniają się również tajniki i moce przedmiotu. Nowy prawdziwy wzorzec posiada z początku niewielką potęgę. Jego moc rośnie w miarę upływu czasu, z każdym legendarnym czynem dokonanym za pomocą przedmiotu.

Ponowne Nazwanie przedmiotu wymaga użycia znacznej magicznej mocy. Mistrz Gry powinien dobrze rozważyć wszystkie konsekwencje próby ponownego nadania Imienia wybranemu przez postać gracza obiektowi.

TRWAŁE WZORCE CZARÓW

Magowie mogą również umagiczniać przedmioty, rzucając na nie w sposób trwały zaklęcia, takie jak *Latający dywan*, *Tarcza błyskawicy* czy *Zaklęcie powrotu*. Metoda ta jest łatwa i dosyć szybka. Mag musi po prostu stworzyć trwały wzorzec czaru (str. 36) płacąc za niego odpowiednią liczbą punktów legend.

Ten sposób umagiczniania ma jednak swoje wady. Inni magowie mogą bowiem odkryć tajniki rzuconego na przedmiot czaru (patrz **Zaklęcia nazwane**, str. 36) i zniweczyć jego moc, używając *Rozproszenia magii* (str. 43) lub *rozplecenia* (str. 31).

CHWYTANIE DUCHÓW

Kolejną metodą umagiczniania jest zamknięcie we wzorcu przedmiotu wybranego ducha. Sposób ten, nazywany chwytaniem duchów, jest umiejętnością niskiej magii, opartą na Sile Woli czarującego. Mistrzowie Żywiołów i Ksenomanci uczą się jej na piątym kręgu.

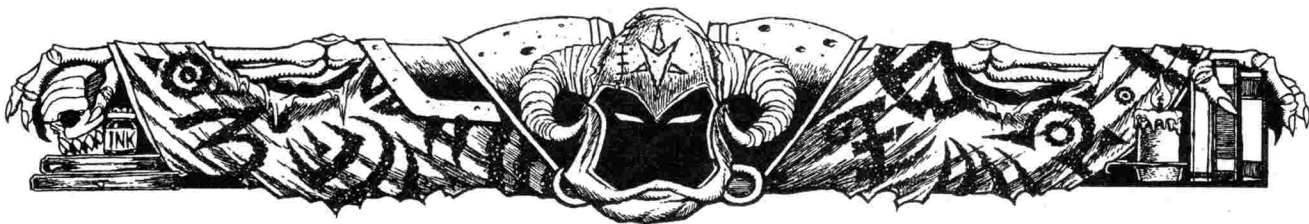
Magowie używający tej metody przy tworzeniu pomniejszych magicznych przedmiotów lub przygotowaniu do umagiczniania potężniejszych obiektów przyzywają zazwyczaj pomniejszego bądź służebnego ducha. Silniejsze duchy sprawiają, że przedmiot będący ich więzieniem zyskuje moc o większej potędze. Związując z magicznym obiektem ducha żywiołu bądź ducha sprzymierzonego, mag zyskuje ciągły dostęp do jego mocy i sprawia, że trudniej jest wykryć obecność towarzyszącej mu wszędzie istoty.

Przed schwytaniem wybranego ducha mag musi najpierw zdobyć przedmiot wykonany z orichalku lub innego magicznego tworzywa (patrz **Orichalk**, str. 56) bądź zrobić go samemu. Tylko taki obiekt powstrzyma istotę przed ucieczką. By związać z przedmiotem przywołanego ducha, adept musi odprawić rytuał niskiej magii. Zajmuje mu to pół godziny. Jeśli duch jest niechętny współpracy, mag musi zapanować nad nim na czas rytuału używając takich talentów, jak *powstrzymanie żywiołka*, *powstrzymanie ducha* czy *krąg przywołania* lub czarów, np. *Unieruchomienie istoty*.

Rytuał kończy się wykonaniem przez maga testu niskiej magii opartej na Sile Woli o trudności równej obronie magicznej ducha. Stopień trudności testu powinien zostać zmodyfikowany zależnie od technik umagiczniania przedmiotu (patrz **Modyfikatory trudności umagiczniania**, str. 49). Jeśli postać uzyska pomyślny wynik, duch zostanie związany z przedmiotem. Jego fizyczna reprezentacja (jeśli posiadał takową) znika, forma astralna (i świadomość) zostaje uwięziona we wzorcu przedmiotu.

Mag może komunikować się ze schwytanym duchem za pomocą talentu *rozmowa z duchami*. Musi przy tym





dotykać przedmiotu. Mając fizyczny kontakt z obiektem, postać może również korzystać z mocy i umiejętności zamkniętego w nim ducha. Na przykład mag, który uwięził w mieczu żywiołaka ognia, może korzystać z jego zdolności o nazwie *włócznia* (str. 83). Ściskając mocno broń w dłoni, używa stopni ducha w trakcie wykonywania wszystkich niezbędnych przy korzystaniu z tej mocy testów. Sam jednakże odczuwa skutki wyczerpania oraz

otrzymuje wszelkie inne obrażenia będące skutkiem używania danej mocy. Każda inna postać, która wejdzie w kontakt z umagicznionym w ten sposób przedmiotem może próbować porozumieć się z duchem za pomocą odpowiednich talentów (jeśli tylko je posiada). Wszystkie osoby, oprócz maga, który stworzył obiekt, chcąc skorzystać z mocy uwięzionego w nim ducha, muszą pokonać go w pojedynku woli (patrz **Pojedynek woli** w rozdziale **Przyzywania duchów**, str. 93).

Mag może również chwycić duchy Nazwane. Musi w tym celu znać Imię ducha i posiadać wątek dostrojony do jego prawdziwego wzorca. Używając talentu *przywołanie*, czarujący przywołuje go do *krąg przywołania*, próbując następnie związać go z przedmiotem zgodnie z opisaną wyżej procedurą.

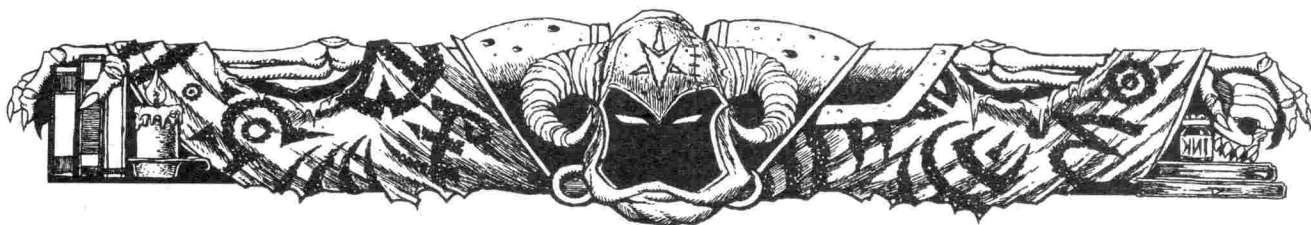
Duchy wszelkich rodzajów czują się wielce urażone tym, że ktoś je więzi i robią wszystko aby się uwolnić. Gdy któryś z nich wygra pojedynek woli z osobą mającą stać się jego panem, może starać się uciec, wykonując test *rzucania czarów* o trudności równej stopniowi niskiej magii maga, który go schwycił. Pomyślny wynik testu oznacza, że duchowi udało się uwolnić. Zyskuje on wolność również wtedy, gdy przedmiot, w którym był więziony ulegnie zniszczeniu.

TEST UMAGICZNIEŃIA

Nawet jeśli mag prawidłowo wykona wszystkie wstępne czynności, nie uda mu się stworzyć magicznego przedmiotu bez pomyślnego przejścia testu umagicznienia. Jest to test niskiej magii opartej na Percepcji. Magowie różnych dyscyplin uczą się jej na odmiennych kręgach. Od dyscypliny zależy również krąg, na którym adept pozna sposób tworzenia przedmiotów określonego rodzaju. Zostało to opisane w części **Rodzaje magicznych przedmiotów**, na stronach 49-53. Podczas wykonywania testu umagicznienia postać może wydać 1 punkt karmy.

W wielu przypadkach umagicznienie przedmiotu jest czynnością bardzo skomplikowaną, wymagającą skupienia i wielu godzin pracy. W terminach gry oznacza to trudność





większą niż 20. Postać może jednakże starać się ją obniżyć przez podjęcie w procesie umagiczniania określonych działań.

Modyfikatory trudności umagicznienia

Poniższe modyfikatory kumulują się, jednak trudność umagicznienia nigdy nie zostanie dzięki nim obniżona bardziej niż do połowy swej początkowej wartości.

Tworzywo przedmiotu: Rodzaj materiału, z jakiego został wykonany potencjalny obiekt umagicznienia może korzystnie wpłynąć na przebieg całego procesu. Trudność umagicznienia zmniejsza się o 1 dla każdego ziarna esencji żywiołu wplecionego w przedmiot (patrz **Esencje żywiołów**, str. 53). Jeśli został on wykonany z żywego kryształu, trudność umagicznienia zmniejsza się o 1. Spada ona również o 1 dla każdego 1000 sztuk srebra wartości zawartego w tworzywie obiektu orichalku.

Ręczne wykonanie: Własnoręcznie wykonany przedmiot jest łatwiejszy do umagicznienia. Jeśli czarujący własnoręcznie zebrał lub wytworzył potrzebne materiały, trudność testu zmniejsza się o 1. Tworząc lub zmieniając przedmiot, postać może użyć którejs z umiejętności artystycznych. W takim przypadku wykonuje ich test o trudności 9 lub na połowę trudności umagicznienia wybranego przedmiotu, w zależności od tego, która z liczb jest większa. Za każdy uzyskany sukces powyżej przeciętnego trudność umagicznienia zmniejsza się o 1. Jeśli test umagicznienia wykonuje Zbrojmistrz, tworząc magiczną zbroję lub broń, trudność spada o 1 za każdy sukces powyżej przeciętnego uzyskany w teście talentu *przekucia ostrza* lub *przekucia zbroi* użytego przy tworzeniu przedmiotu (patrz **Ścieżki adeptów**, str. 137-138). Ponieważ modyfikatory mogą być łączone, Zbrojmistrz ma możliwość użycia *przekucia broni* w celu wykonania miecza, a następnie skorzystać z umiejętności rycie run, by lepiej przygotować go do umagicznienia.

Elementy symboliczne: Postać ma możliwość zmniejszenia trudności umagicznienia także przez związanie z przedmiotem symbolicznych elementów, takich jak czyny lub bardziej materialne składniki. Postać może, na przykład, udekorować rękojeść miecza pazurami bądź kłami jakiegś groźnej bestii lub też wykuwać go na szczycie góry podczas burzy z piorunami. Symboliczny element stanowi zazwyczaj jakieś rzadkie i wartościowe tworzywo, trudne

TABELA MODYFIKATORÓW TRUDNOŚCI UMAGICZNIANIA

Technika	Modyfikacja trudności
Wpleciona esencja żywiołu	-1 za ziarno
Żywy kryształ	-1
Użyty orichalk	-1 za każde 1000 sztuk srebra wartości
Przygotowanie tworzywa	-1
Użycie umiejętności artystycznych	-1 za poziom sukcesu testu umiejętności
Użycie przekucia zbroi/ostrza	-1 za poziom sukcesu
Symboliczne elementy	-1 lub więcej
Uwięziony duch	-1
Dodatkowe przygotowania	-1 za tydzień

zadanie lub niebezpieczna przygoda. Każda wymieniona rzecz obniża o 1 trudność umagicznienia. Mistrz Gry może jednak zdecydować, że w nagrodę za szczególne dokonanie postaci (wypełnienie niezwykle trudnego zadania, zabicie potężnego potwora) jej stopień zmniejszy się bardziej.

Schwytanie ducha: Zamknięcie pomniejszego ducha we wzorcu przedmiotu sprawia, że łatwiej jest wpleść w niego któryś z prawdziwych żywiołów. Trudność umagicznienia obiektu zmniejsza się o 1.

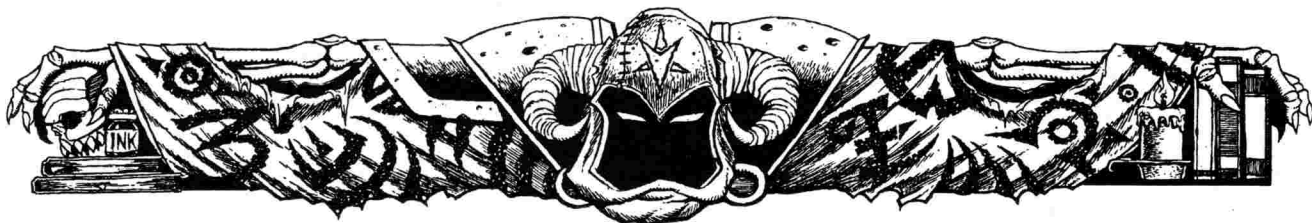
Dodatkowe przygotowania: Postać może obniżyć trudność umagicznienia, poświęcając więcej czasu na przygotowanie przedmiotu i odprawienie pomniejszych rytuałów, by nadać swej magii większą moc. Każdy dodatkowy tydzień przygotowań zmniejsza stopień trudności o 1.

RODZAJE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

W świecie **Przebudzenia Ziemi** istnieją dwie główne kategorie magicznych przedmiotów: przedmioty typowe i przedmioty wątków. Pierwsze z nich to magiczne obiekty, których użyć może każdy, kto wie, jak działają. Dostępne są na terenie całej Barsawii w postaci przedmiotów codziennego użytku, takich jak magiczne kociołki, lampy kwarcowe i ciepłe płaszcze. Należą do nich również rzadziej spotykane kryształowe zbroje, działa ogniowe i statki powietrzne.

Przedmioty wątków są dużo rzadsze, te mniej potężne można jednak kupić w wielu większych miastach Barsawii. Wszystkie posiadają Imiona, a dzięki nim także prawdziwe wzorce. Postaci posiadające talent *tkania wątków* mogą dostrajać się do nich i korzystać z ich magicznych mocy. Są





one potężniejsze niż przedmioty typowe, jednak dostęp do nich jest ograniczony.

PRZEDMIOTY TYPOWE

Wiele magicznych przedmiotów z barsawiańskich legend pełniło dość przyziemne funkcje w życiu codziennym. Ciepłe płaszcze i wodoodporne buty to tylko niektóre z typowych przedmiotów, które zostały umagicznione przez kowali, tkaczy lub innych rzemieślników w celu upiększenia ich oraz podniesienia wartości użytkowych. Służą głównie wygodzie podróżujących adeptów i przez nich są najczęściej używane.

Rzemieślnicy nadają im magiczne zdolności najczęściej przez wplatanie w ich wzorec esencji żywiołu podczas tworzenia przedmiotu. Opisy esencji żywiołów, posiadanych przez nich własności oraz ich zastosowania znaleźć można na str. 53, w części **Esencje żywiołów**.

Zdarza się, że magowie tworzą pomniejsze magiczne przedmioty, rzucając na nie trwałe, Nazwane zaklęcie. Obiekty powstałe w taki sposób znane są jako talizmany. Są one najczęściej własnością bogaczy i adeptów poszukujących przygód.

Ksenomanci potrafią tworzyć jedynie pomniejsze magiczne przedmioty, zamykając ducha we wzorcu obiektu.

Wszystkie testy umagicznienia typowych przedmiotów posiadają trudność 13. Może być ona zmniejszana za pomocą wszystkich dostępnych modyfikatorów. Cena materiałów, włączając w to ziarna esencji żywiołów wynosi zazwyczaj od ćwierci do połowy wartości skończonego typowego przedmiotu.

AMULETY KRWI

Wbrew pozorom amulety krwi nie powstają w oparciu o magię krwi. Są one pomniejszymi magicznymi przedmiotami, których właściciele muszą poświęcić niewielką ilość własnej krwi (siły życiowej), by uaktywnić ich moce. Niektóre amulety, takie jak oszukanie śmierci albo desperacki czyn, sprawiają, że osoba, która je nosi, nabywa tymczasowo nowe umiejętności. Inne, takie jak celne oko czy oko astralne czynią trwałe zmiany w ciele właściciela, z których czerpie on stałe korzyści. Rytuał magii krwi, który wiąże amulet z postacią, trwa ledwie parę chwil i nie wymaga wykonania żadnego testu. Adept otrzymuje po prostu odpowiednią liczbę punktów obrażeń (patrz **PZ**, str. 158).

Ksenomanci uczą się tworzyć amulety krwi na piątym kręgu w oparciu o niską magię. Pozostali magowie czynią to, korzystając z umiejętności alchemia (patrz **Alchemia**, str. 58). Tworzą oni amulety krwi, zanurzając na tydzień przedmiot wykonany z żywego kryształu w specjalnym alchemicznym roztworze. (Odczynniki konieczne do wytworzenia ilości

TRUDNOŚCI UMAGICZNIENIA AMULETÓW KRWI

Rodzaj amuletu	Trudność umagicznienia
Amulet ochrony przed Horrorami	12
Celne oko	15
Desperacki cios	14
Desperacki czar	14
Oko astralne	13
Oslabienie ciosu	11
Oszukanie śmierci	15

roztworu potrzebnej przy jednym amulecie kosztują 10 sztuk srebra). Zmienia on właściwości żywej matrycy kryształu tak, by mógł czerpać siłę życiową osoby, która go nosi, i przekształcać ją w magiczną energię potrzebną do działania amuletu.

Przy tworzeniu amuletów krwi jako test umagicznienia wykonywany jest test alchemii lub niskiej magii opartej na Percepcji. Jego trudność zależy od rodzaju amuletu, co zostało przedstawione w tabeli trudności umagicznienia amuletów krwi. Można stosować wszystkie opisane wcześniej modyfikatory (każdy amulet zostaje wykonany z żywego kryształu, fakt ten został już uwzględniony w tabeli trudności). Udany test oznacza, że amulet został umagiczniony. W przypadku, gdy zakończy się niepowodzeniem, postać zmarnuje tylko tworzywo i czas. Musi po prostu zacząć od nowa. Wynik 1 sukces znaczy, że mag popełnił błąd w trakcie samego procesu. Jego wynikiem może być stworzenie niebezpiecznego lub przeklętego amuletu – decyzję o tym podejmuje Mistrz Gry.

Alchemik może umagicznąć więcej niż jeden amulet naraz, zwiększając trudność testu o 3 za każdy dodatkowy obiekt.

Mistrz Gry może pozwolić postaci gracza posiadającej umiejętność **alchemia** na tworzenie amuletów o nieznanym dotąd działaniu. Trudność testu umagicznienia każdego z nich powinna być zbliżona do podanych w tabeli trudności umagicznienia istniejących amuletów działających podobnie. Należy ją dodatkowo zwiększyć o 3, nowe amulety są bowiem trudniejsze do wykonania.

ŻYWE ZBRÓJE

Żywe zbroje mogą być wykonane z pnaaczobroi lub żywego kryształu. Tylko Mistrzowie Żywiołów i postaci czarujące, które się w tym specjalizują, posiadają umiejętności pozwalające im przekształcać delikatne wzorce żywego





tworzywa w zbroję. Największe możliwości mają tu obydwa Mistrzowie Żywiołów ze względu na związek z żywiołem ziemi i wszystkim co żywe. Tworzenie żyjących zbroi jest umiejętnością niskiej magii opartej na Percepcji. Mistrzowie Żywiołów uczą się jej na piątym kręgu. Trudności umagicznienia różnych rodzajów zbroi przedstawiono w tabeli.

Pnączozbroje i liściotarcze wykonywane są ze specjalnie uprawianych roślin, których kształt jest magicznie modyfikowany w miarę jak rosną. Czarująca postać używa dodatkowo magii, by dopasować zbroję do wymiarów przyszłego właściciela. Rośliny wyrastają z nasion w trzy miesiące po zasianiu, wielu kupców jednakże sprzedaje je w postaci sadzonek po 1 sztuce srebra za 0,5 kilograma. Wytworzenie pnączozbroi z odpowiedniej ich ilości zajmuje tylko jeden dzień. Wymaga także wykonania udanego testu umagicznienia.

Krwawe kamienie są specjalnie umagicznionymi kawałkami żywego kryształu. Czarujący nadaje im żądany kształt, zanurza na tydzień w alchemicznym roztworze, na końcu zaś wykonuje test umagicznienia. Tylko Zbrojmistrz może założyć bądź usunąć zbroję tego rodzaju – proces ten zajmuje 8 godzin pracy. Założenie zbroi nie wymaga wykonania żadnego testu. Niektórzy Zbrojmistrzowie posiadają umiejętności artystyczne, pozwalające im ułożyć z krwawych kamieni kolorowe rysunki i wzory. Zbroje założone przez tych adeptów kosztują zwykle trzy razy więcej. Związując ze sobą zbroję z krwawych kamieni i uaktywniając drżącą w niej moc, właściciel otrzymuje 4 punkty obrażeń, których nie może wyleczyć dopóki ją nosi. Materiały potrzebne do wykonania zbroi kosztują 150 sztuk srebra, co stanowi połowę ceny gotowego przedmiotu.

By stworzyć zbroję z żywego kryształu, czarujący musi nadać mu zarysy żadanego kształtu, po czym zanurzyć w alchemicznym roztworze, dopracowując szczegóły w miarę wzrostu kryształów. Udany test umagicznienia oznacza, że zbroja jest ukończona. Proces jej tworzenia zajmuje miesiąc pracy. (Inne rodzaje zbroi z żywego kryształu, takie jak kryształowa kolczuga i kryształowa zbroja płytowa, tworzone są w odmienny sposób. Zbrojmistrzowie wykonują je według zwykłych zasad, które przedstawiono w **Ścieżkach adeptów**, w części **Wykuwanie nowej broni, pancerzy i tarcz**, str. 138). Tylko Zbrojmistrzowie i Mistrzowie Żywiołów mogą założyć bądź zdjąć postaci zbroję z żyjącego kryształu, co zajmuje im 3 dni pracy. Kosztuje to właściciela 5 punktów obrażeń, których nie może wyleczyć dopóki nosi zbroję. Obrażenia te aktywują magię krwi potrzebną do wytworzenia więzi pomiędzy zbroją a noszącym ją bohaterem, podtrzymują również jej zdolności wzrostu i regeneracji. Materiały potrzebne do

TRUDNOŚCI UMAGICZNIEŃ ŻYWYCH ZBROI

Rodzaj zbroi	Trudność umagicznienia
Krwawe kamienie	15
Liściotarcza	5
Pnączozbroja	10
Zbroja z żywego kryształu	16

wytworzenia zbroi z żywego kryształu kosztują 550 sztuk srebra, co stanowi połowę ceny gotowego przedmiotu.

OBIEKTY ZAWIERAJĄCE MATRYCE

Obiekty takie pozwalają magom przechowywać wzorce zaklęć w dodatkowych matrycach. Test umagicznienia jest taki sam dla wszystkich dyscyplin: testuje się niską magię opartą na Percepcji.

Wszystkie obiekty matrycy wykonywane są z materiałów, w które wplecione zostały esencje żywiołów i/lub orichalk (patrz **Wplatanie esencji żywiołów**, str. 46). By stworzyć taki przedmiot, mag musi wykonać udany test umagicznienia o trudności 12. Może korzystać ze wszystkich dostępnych modyfikatorów. Proces umagicznienia wymaga tygodnia niezakłóconej niczym pracy.

Obiekty zawierające matryce są w Barsawii rzadko wystawiane na sprzedaż. Magowie tworzą je zwykle sami, dla własnych potrzeb.

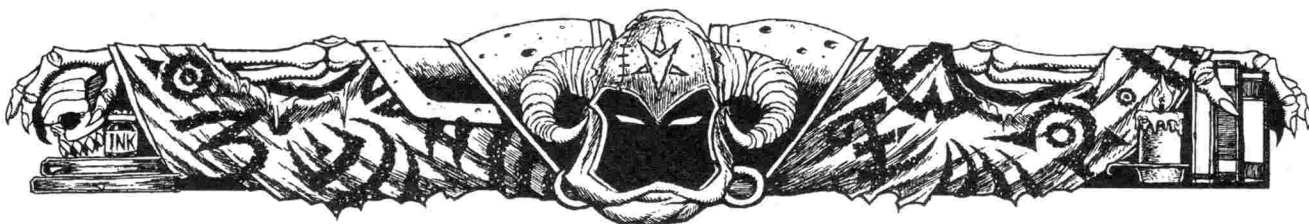
Informacje dotyczące używania przedmiotów tego rodzaju znajdują się w części **Obiekty zawierające matryce** rozdziału **Magia zaklęć**, str. 38.

PRZEDMIOTY WĄTKÓW

Przedmioty wątków są magicznymi obiektami posiadającymi prawdziwe wzorce. Dostrajając się do nich, postać stwarza połączenie między wzorcem własnym i przedmiotem. Z jego pomocą może użyć energii magicznej, by zwiększyć moc przedmiotu. Przedmioty wątków mają stosunkowo proste wzorce i posiadają jeden tylko tajnik, którym zwykle jest ich Imię. Więcej informacji na temat przedmiotów wątków i ich używania znajduje się w rozdziale **Przedmioty wątkowe**, na str. 54 **Księgi wiedzy**.

Mistrzowie Żywiołów, tworząc przedmioty wątków wykonują test niskiej magii oparty na Percepcji. Wymaganej przy nim umiejętności niskiej magii uczą się na trzecim kręgu. Ksenomanci i Czarodzieje poznają ją na kręgu piątym, tak samo jak Zbrojmistrzowie. Ci ostatni jednakże nie potrafią tworzyć przedmiotów wątków.





można określić w oparciu o przykładowe przedmioty watków; **Księga wiedzy**, str. 55-67. Dostępne są wszystkie standardowe modyfikatory.

Udany test umagicznienia oznacza, że przedmiot został ukończony i może być używany według zwykłych zasad.

W przypadku niepowodzenia przedmiot nie zyskuje magicznych własności, jednak czarująca postać może ponownie wykorzystać jego tworzywo w następnej próbie umagicznienia. Jeśli jednak w teście wypadnie tylko 1 sukces, Mistrz Gry zdecyduje o tym, czy materiały użyte podczas rytuału zostały bezpowrotnie stracone, czy może niefortunny adept stworzył przedmiot przeklęty lub wywołał inny magiczny efekt. Koszt materiałów (włącznie z ziarnami esencji żywiołów i orichalku) stanowi od ćwierci do połowy ceny gotowego przedmiotu.

PRZEDMIOTY LEGENDARNE

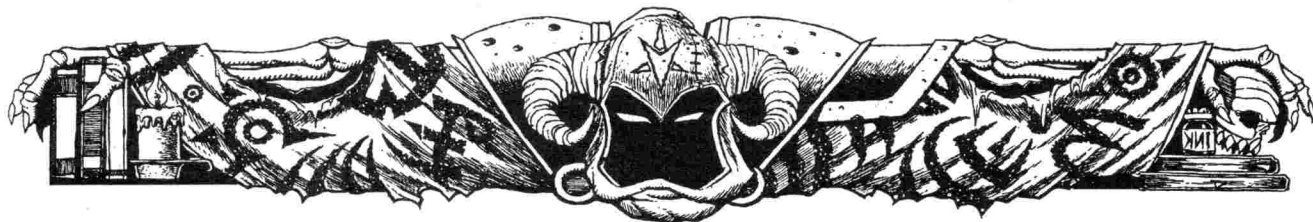
Legendarne przedmioty są najrzadszym i najcenniejszym rodzajem magicznych skarbów w świecie **Przebudzenia Ziemi**.

W przeciwieństwie do innych magicznych obiektów nie da się ich wytworzyć. Przedmiot zyskuje status legendarnego wtedy, gdy bohater dokonuje z jego pomocą legendarnego czynu. Sprawia on, że dana rzecz zmienia się w skarb godny bohatera. Czyn przekształca prawdziwy wzorzec przedmiotu tak, że staje się on częścią stworzonej przez siebie legendy i zyskuje ogromną moc.

Każdy przedmiot, magiczny lub nie, może stać się legendarny. Większość istniejących obiektów tego rodzaju stanowią jednak przedmioty watków, posiadają bowiem największy magiczny potencjał. Każda postać może przekształcić wybraną rzecz w legendarny przedmiot, używając jej do dokonania czynu nadającego moc –

Magiczny rytuał tworzenia przedmiotów watków trwa miesiąc. W tym czasie odprawiający go adept może wykonywać tylko najprostsze codzienne czynności, takie jak jedzenie, spanie, czytanie i rytuały karmiczne. Musi być również zdrowy (nie posiadać na ciele żadnych ran). Na zakończenie rytuału postać wykonuje pojedynczy test umagicznienia. Za jego trudność przyjmuje się obronę magiczną obiektu w sumie z maksymalną liczbą watków, jakie mogą być przechowywane w przedmiocie. Obie wartości





bohaterskiego aktu, który dostarcza magiczną iskrę potrzebną do zmiany prawdziwego wzorca i wplecenie go w legendę postaci.

O tym, jakie dokonanie może stać się czynem nadającym moc, jak zwykle decyduje Mistrz Gry. Wszystkie one powinny być wydarzeniami o imponującym rozmachu. Postać musi wykonać znaczną część zadania samotnie, posługując się przy tym uprzednio wybranym przedmiotem. Na przykład: bohater pragnący nadać moc maczudze przez zabicie ogniaka, który jest stworzeniem z pozoru niemożliwym do uśmiercenia, musi uczynić to za pomocą tej właśnie maczugi, nie zaś posługując się czarami czy innym rodzajem broni.

Określając rodzaj i trudność czynu, Mistrz Gry ma możliwość kontroli liczby pojawiających się w rozgrywce legendarnych przedmiotów. Jako wskazówka może posłużyć tutaj fakt, że tylko jeden na pięćdziesięciu bohaterów przyczynia się w swoim życiu do powstania któregoś z nich. Jeszcze mniej jest adeptów, którym udało się stworzyć ich kilka.

Oprócz dokonania czynu nadającego moc, bezpośrednio po nim, lub w trakcie jego trwania, postać musi Nazwać przedmiot, zgodnie z jego nową naturą. Zarówno Imię, jak i czyn, stanowią postawy nowego prawdziwego wzorca obiektu. Postaci, które osiągnęły przynajmniej pierwszy poziom sławy (PZ, str. 226) jeśli tylko zechcą, mogą Nazwać przedmiot, używając własnego imienia. Przykład: bohaterka Megana po zabiciu szczególnie złośliwego Horroru w pełnej dramatyzmu walce może Nazwać go Śmiercią Horrorów Megany. Bohaterska śmierć zapewnia postaci ustanawiającej ostatnie dziedzictwo (patrz **Ostatnie dziedzictwo**, w rozdziale **Magia Krwi**) przynajmniej pierwszy poziom sławy.

Nadanie nowego Imienia legendarnemu przedmiotowi zmienia jego wzorzec. Wszystkie jego wątki zostają stracone. Żeby się do niego ponownie dostroić, postać musi utkać nowy wątek pierwszego poziomu. Nie stanowi to dla niej szczególnej trudności, tajnikiem pierwszego poziomu Nazwanego ponownie przedmiotu jest bowiem jego nowe Imię. Nabyte przez obiekt właściwości, poziomy wątków i tajniki określa Mistrz Gry. Czyn nadania mocy równoznaczny jest z tajnikiem przedmiotu, Mistrz Gry może zatem zażądać od postaci wykonania dodatkowych zadań w przypadku, gdy pragnie ona zwiększyć poziom wątku obiektu. Zamiast jednak przypisywania po prostu jednemu z czynów poziomu na przykład piątego, powinien on raczej zachęcić postać do dokonania za pomocą legendarnego przedmiotu wielu aktów bohaterstwa. Z każdym z nich magiczny obiekt nabiera większej mocy, zyskując z czasem ogromną potęgę.

Przykłady legendarnych przedmiotów stanowią skarby opisane w podstawowym podręczniku **Przebudzenia Ziemi**. Mistrz Gry powinien dopasowywać moce przedmiotów tworzonych przez bohaterów niezależnych i postaci graczy do określonych celów, uważając przy tym, by wprowadzenie ich do gry nie zakłóciło równowagi wykreowanego świata lub prowadzonej kampanii.

ESENCJE ŻYWIŁÓW

Esencje żywiołów – drewna, ognia, powietrza, wody i ziemi – skoncentrowane są w materialnej formie w fizycznym świecie. Te przesycane magią substancje stanowią podstawy wielu dziedzin sztuki magicznej w **Przebudzeniu Ziemi**. Adeptci czerpią najwięcej korzyści z rzadkiej postaci prawdziwej ziemi, znanej jako orichalk. Orichalk i jego zastosowania opisane zostały na str. 56.

Pojedyncza cząstka esencji żywiołu nazywana jest ziarnem, gdyż rozmiarami i kształtem przypomina ziarnko kukurydzy. Jej dokładne wymiary bywają różne, zależą bowiem od czystości i mocy próbki. Najczystsze ziarna esencji żywiołów są zazwyczaj dość małe, posiadają jednak wielką magiczną moc.

Esencje żywiołów pojawiają się w miejscach, w których bariery pomiędzy światem fizycznym a wymiarami żywiołów są cieńsze niż gdzie indziej. Można znaleźć je tam w postaci niewielkich porcji i zebrać za pomocą odpowiednich technik. Na esencję drewna można natknąć się jedynie w dzikich, pierwotnych puszczech. Zniszczenia spowodowane przez Horrory i splugawienie miejsc takich jak Zatruty Las sprawiły, że jest to najrzadsza spośród esencji żywiołów. Krwawa puszcza, pomimo spaczenia jej mieszkańców, wciąż pozostaje niezastąpionym jej źródłem. Esencja ognia pojawia się w miejscach, które nagrzewają się do wysokich temperatur i tam, gdzie często ukazują się płomienie, takich jak Morze Śmierci i wulkany. Czasem również spotkać ją można przy wielkich pożarach. Przybiera postać płomienia lub punktu intensywnego, niemal oślepiającego światła czerwono-białej barwy. Esencja powietrza pojawia się w wysoko położonych miejscach, gdzie wieje mocny wiatr, takich jak szczyty gór. Przybiera zazwyczaj postać czystych, zimnych, niemal iskrzących zawirowań. Esencja wody występuje w morskich głębinach, zostaje niekiedy wyniesiona na wzburzoną powierzchnię przez sztormowe fale. Spotkać ją można także w wodach wzburzonych rzek lub wódospadów. Jest czysta, zimna i połyskliwa. Esencja ziemi leży głęboko pod powierzchnią gruntu, czasem na zboczach gór, wypchnięta na powierzchnię przez ruchy geologiczne. Występuje zazwyczaj w postaci półprzezroczystych kryształów, w barwie różnych kamieni szlachetnych.





Łączenie esencji żywiołów przynosi różne efekty, zależne od ich natury. Każda z nich może zostać zneutralizowana działaniem innej. Poszczególne zależności przedstawione zostały w *Litanii żywiołów*, której zgodnie ze starożytną tradycją uczą się Mistrzowie Żywiołów na terenie całej Barsawii:

*Drewno niszczy Ziemię, porastając ją.
Ogień niszczy Drewno, spalając je.
Woda niszczy Ogień, gasząc go.
Powietrze niszczy Wodę, wysuszając ją.
Ziemia niszczy Powietrze, powstrzymując je.*

Za każdym razem, gdy cząstka którejś esencji żywiołu zostanie złączona z taką samą ilością żywiołu przeciwnego, pierwszy z nich zostaje zniszczony. Niektóre połączenia esencji żywiołów, takich jak ogień i powietrze, mogą spowodować wybuch. Z tego powodu ziarna żywiołów przechowywane są oddzielnie.

Esencje żywiołów, z wyjątkiem drewna, muszą być trzymane w naczyniach zrobionych z orichalku. Esencja wody przechowywana w innym pojemniku po trzech dniach zacznie z niego wyciekać. Niewielkie orichalkowe naczynie, mieszczące do dwudziestu ziaren, kosztuje 5000 sztuk srebra. Pojemniki takie mają przeważnie kształt niedużej skrzynki z pokrywką na zawiasach, zdobione są ochronnymi runami i symbolami.

WŁAŚCIWOŚCI ESENCJI ŻYWIOŁÓW

Każda z esencji żywiołów posiada szczególne, magiczne właściwości. Rzemieślnik może przekazać je wybranemu przedmiotowi, wplatając weń odpowiednie ziarna. Esencja powietrza, na przykład, pozwala latać (lub unosić się na wodzie) niewielkim lotnym sztyletom, latającym dywanom i masywnym kamiennym statkom powietrznym therańskiej armady. Ma również własności chłodzące oraz dostarcza tlenu potrzebnego do przetrwania w trudnych warunkach. Jej właściwości wykorzystywane są w przedmiotach takich jak kamienie chłodzące, kamienie służące do przekazywania wiadomości oraz musujące ciecze, które pozwalają adeptom przez krótki czas oddychać pod wodą.

Cechami esencji ziemi są wytrzymałość i siła. Żywioł ten sprawia, że przedmiot, w który został wpleciony, staje się bardzo trwały i odporny na magię. Używany jest w celu wzmocnienia kamienia, metalu i podobnych, związanych z ziemią materiałów. Rzemieślnicy często korzystają z niego jako ośrodka, w którym osadzają inne prawdziwe żywioły.

Żywa ziemia występuje w postaci żywego kryształu, który można znaleźć w podziemnych jaskiniach lub na stokach

gór. W Barsawii jest on wydobywany głównie na Lśniących Szczytach, został również odnaleziony w Scycie i Górach Kaukawskich. Żywy kryształ przybiera wszystkie kolory tęczy, posiada również zmienną przejrzystość. Zazwyczaj bardzo długo narasta, pojedyncze kryształy nabierają znaczącej wielkości dopiero po latach lub nawet dekadach. Proces ten da się jednak przyspieszyć za pomocą alchemii bądź magii.

Żywy kryształ wykorzystywany jest przy tworzeniu wielu magicznych przedmiotów, zwłaszcza takich, które w oparciu o magię krwi korzystają z energii życiowej właściciela. Zrobione są z niego amulety krwi, niektóre rodzaje żywych zbroi i przedmioty wątków znalezione u Powietrznych Łupieżców z Lśniących Szczytów.

Esencja ognia dostarcza ciepła, światła i energii. Jej ziarna wplecione w żywy kryształ razem z ziarnami wody tworzyły świecący kwarc używany przy eksploracji kae-rów i jaskiń. Rzemieślnicy często wykorzystują ją do tworzenia przedmiotów codziennego użytku, takich jak krzesiwa i garnki, przy budowie silników napędzających rzeczne łodzie t'skrangów oraz jako paliwo do dział ogniowych.

Esencja wody jest chłodna i sprężysta. Rzemieślnicy wykonują z jej pomocą przedmioty niezwykle elastyczne i gięt-kie oraz rzeczy wodoodporne. Używają jej również często, by zmiękczyć prawdziwą ziemię. Spleciona z esencją powietrza, pozwala czerpać korzyści z chłodzących i łagodzących właściwości obu żywiołów.

Esencja drewna wykorzystywana przy wytwarzaniu przedmiotów związanych z codziennym życiem, takich jak laski pasterskie, strachy na wróble i rolnicze narzędzia. Magowie z jej pomocą wykonują runiczne różdżki, magiczne stoliki i przybory do pisania. Rzadko kiedy łączą ją z innymi żywiołami. Tylko niektórzy rzemieślnicy potrafią spletać esencję drewna i powietrza, tworząc niezwykle instrumenty muzyczne.

ZBIERANIE I WYDOBYWANIE ESENCJI ŻYWIOŁÓW

Istnieją dwie metody zdobycia esencji żywiołów: zbieranie jej ziaren lub ich wydobywanie. Pierwsza z nich wymaga użycia niskiej magii, korzystają z niej wyłącznie Mistrzowie Żywiołów. Jest bardzo pracochłonna. Wydobywanie ziaren żywiołów również wymaga sporego wysiłku. Potrzebne są do tego specjalistyczne narzędzia wykonane z orichalku. Jest to także dosyć niebezpieczne, dlatego Theranie, prowadząc wydobywanie na wielką skalę, kazali przy nim pracować niewolnikom.

Ziarna esencji powietrza chwywane są w orichalkowe sieci. Zostają one zwieszane z powietrznych statków płynących po niebie w czasie burzy lub przez obszary, gdzie wieją silne



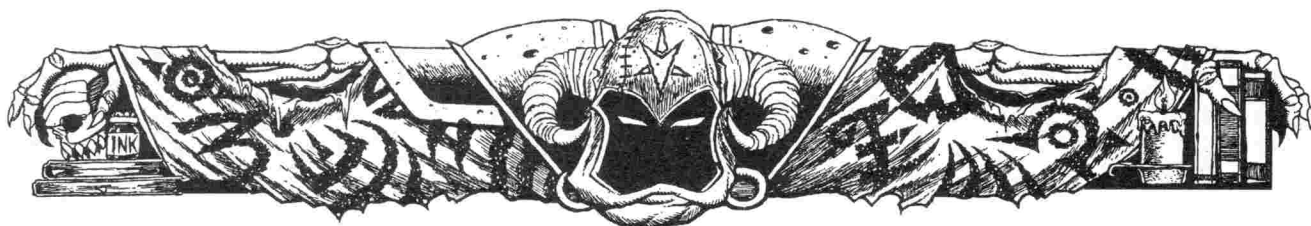


wiatry. Ziarna zostają następnie przeniesione do pojemników z orichalku. Statki wydobywające esencję powietrza muszą latać w burzową i wietrzną pogodę, istnieje zatem ogromny popyt na doświadczonych żeglarzy, którzy mogliby je poprowadzić. Mimo wszystkich podjętych środków ostrożności często zdarza się, że drewniane barsawiańskie statki zostają zniszczone przez szalejący sztorm. Powietrzne okręty wykonane z kamienia, jakich używają Theranie, są dużo solidniejsze, lecz nawet one zostają czasem strącone na ziemię przez burzę lub żywiołaki, którym uda się prześlizgnąć do materialnego świata z płaszczyzny żywiołów.

Podczas Pogromu Barsawianie używali esencji ziemi, by wzmocnić magicznie ściany kae-rów i cytadel. Żywioł ten jest częstym składnikiem pospolitych magicznych przedmiotów. Wydobywanie esencji ziemi jest najmniej ryzykowne i może być prowadzone przy użyciu tradycyjnych metod. Znaczna część ziaren tego żywiołu zdaje się posiadać niewielki potencjał magiczny. Dopiero ich szczegółowa selekcja pozwala oddzielić te mniejsze, bardziej wartościowe, które przybierają zazwyczaj postać drogich kamieni.

Wydobywanie esencji ognia również wymaga narzędzi wykonanych z orichalku. Jego ziarna muszą być natychmiastowo przeniesione do orichalkowych naczyń, spala bowiem od razu każde inne tworzywo. Jedną z metod wydobywania esencji ognia jest zrzucanie z powietrznych statków, żeglujących nad powierzchnią Morza Śmierci ziaren esencji powietrza, które, wybuchając, powodują pojawienie się nowych źródeł ognia. Przynosi ona całkiem niezłe rezultaty, jednak nieprzyjazna okolica i zamieszkujące ją niebezpieczne stwory położyły kres niejednej wyprawie. Załogi statków wydobywających esencję ognia z wulkanów mają do czynienia z równie groźnymi stworzeniami, zabójczym upałem i toksycznymi wyziewami.





Osoby zajmujące się wydobywaniem esencji wody zarzucają swe pokryte orichalkiem sieci w toń głębokich mórz. Uzyskane ziarna zostają przeniesione do orichalkowych karafek lub na niedługi czas do zwykłych butli i słoików. Załogi wydobywających je statków zmuszone są żeglować po nieznanach wodach, narażone są na spotkania z morskimi potworami i piratami, pragnącymi przechwycić cenny ładunek.

Esencja drewna ze względu na swą rzadkość nie jest wydobywana, lecz zbierana podczas specjalnego rytuału, odprawianego zazwyczaj w dziewiczych lasach i puszczach strzeżonych przez niebezpieczne drapieżniki lub dzikie plemiona.

Test gromadzenia

Aby zebrać ziarna esencji żywiołu, Mistrz Żywiołów musi najpierw odnaleźć jej źródło. Wymaga to cierpliwości i odrobiny szczęścia. Większość istniejących złóż została już jednak odkryta. Wielu Dawców Imion błąka się po Barsawii przez lata, szukając nowych źródeł prawdziwych żywiołów w nadziei, że dzięki nim staną się bogaczami. Adepti pragnący wydobywać ziarna ze znanych złóż będą mieć do czynienia z osobami, które dotarły tam pierwsze i uważają się za ich właścicieli.

Mistrzowie Żywiołów mogą określić, czy na danym terenie występują złoża esencji żywiołu, wykonując test niskiej magii opartej na Percepcji, którego trudność zależy od znajomości okolicy. Stopień trudności zmienia się od 6 (dla terenów znanych) do 15 i więcej (dla okolic, które postać widzi po raz pierwszy). Udany wynik testu pozwala ustalić Mistrzowi Żywiołów, czy na danym obszarze występują prawdziwe żywioły.

Jeśli postaci udało się odnaleźć źródło któregoś z nich, może próbować zebrać ziarna, ponownie wykonując test opartej na Percepcji niskiej magii. Jego trudność należy odczytać z tabeli trudności gromadzenia. Liczba ziaren zależy od wyniku testu: przeciętny sukces oznacza jedno ziarno, duży sukces – dwa, i tak dalej.

ORICHALK

Orichalk jest unikalną, niezmiernie rzadką spotykaną formą esencji ziemi, zawierającą esencję pozostałych prawdziwych żywiołów. Posiada głęboką, pomarańczowożółtą barwę, która po obróbce zbliża się do koloru złota albo srebra. Orichalk jest miękkim metalem, Zbrojmistrzowie stapiają go często z twardszym brązem lub żelazem, by móc tworzyć z niego magiczną broń.

Orichalk można znaleźć w miejscach, gdzie działają na siebie złoża pięciu prawdziwych żywiołów. Są nimi szczyty wulkanicznych gór i obszary położone niedaleko Morza

TABELA TRUDNOŚCI GROMADZENIA

Żywioł	Trudność
Drewno	8
Ogień	12
Powietrze	10
Woda	10
Ziemia	6

Śmierci. Istnieje także możliwość stworzenia odpowiednich warunków za pomocą magii, zgodnie z sekretnymi formułami i rytuałami zazdrośnie strzeżonymi przez adeptów, którym udało się zgłębić ich tajemnice.

Orichalk, zawierający esencję wszystkich pięciu żywiołów, połączony z innymi materiałami stanowi doskonałe tworzywo magicznych przedmiotów. Są one potężniejsze niż te obiekty, w które zostały wplecione ziarna jednego lub dwóch rodzajów. Przedmioty te zatrzymują w sobie ponadto nawet najsilniejsze zaklęcia. Orichalk można również przetworzyć tak, że stanie się niezwykle odporny na magię. Odpowiednio potraktowany stanowi idealny materiał na antymagiczne zbroje i pojemniki do przechowywania ulotnych magicznych substancji. Moneety z orichalku używane są przy rzucaniu wielu czarów i zaklęć, takich jak rytuał przywołania duchowego mistrza (patrz **PZ**, str. 224).

Wydobywanie orichalku

Orichalk występuje zwykle na obszarach aktywności wulkanicznej lub w pobliżu żył prawdziwej ziemi. Wprawni poszukiwacze starają się najpierw odszukać złoża tej ostatniej. Największe pokłady orichalku na terenach Barsawii odkryto podczas wojen orichalkowych, które miały miejsce przed nadejściem Pogromu. Odkrycie nowych złóż na pewno ugodziłoby w interesy pewnych potężnych organizacji i indywidualnych osób. Mając to na uwadze, Mistrzowie Gry będą przypuszczalnie chcieli zachować ścisłą kontrolę nad liczbą źródeł orichalku pojawiających się w prowadzonych przez nich grach.

Jeśli Mistrz Gry pozwoli postaciom graczy odnaleźć nowe złoża orichalku, mogą one wydobywać metal przy użyciu zwykłych, górniczych metod. Surowy orichalk powinien zostać uważnie oczyszczony przez Mistrza Żywiołów, który musi wykonać w tym celu test niskiej magii. Podstawowa trudność testu wynosi 6. Zostaje ona zwiększona o 1 punkt za każde 1000 sztuk srebra, które jest wart wydobyci metal. Na przykład: oczyszczenie orichalku wartego





10000 sztuk srebra wymaga wykonanie testu niskiej magii o trudności 16. Adept musi na niego poświęcić tydzień i nic nie może mu w tym czasie przeszkadzać. Jeśli wynik testu okaże się niepomyślny, surowy orichalk staje się bezużyteczny, tracąc swoje własności magiczne – nie można go wykorzystać do wytwarzania magicznych przedmiotów ani pojemników na ziarna prawdziwych żywiołów.

Tworzenie orichalku

Istnieją dwie metody tworzenia orichalku, obie polegające na magicznym łączeniu esencji żywiołów. Rudy esencji ziemi zostają stopione w wysokiej temperaturze uzyskanej przy spalaniu esencji drewna w esencji ognia, który podsycany jest podmuchami esencji powietrza. Stopione tworzywo zostaje następnie poddane specyficznym rytuałom, potem zaś jest chłodzone w esencji wody.

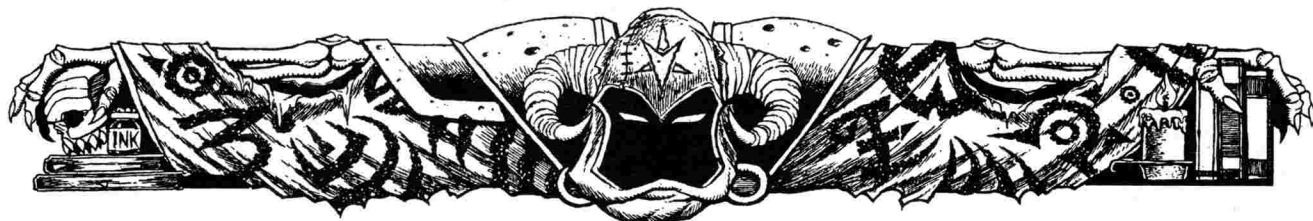
W jednej z metod adept odprawia rytuał magii krwi, której Zbrojmistrzowie uczą się na dwunastym kregu. Adept musi na początek zdobyć odpowiednią ilość potrzebnych mu ziaren esencji żywiołów. Wartość otrzymanego w rytuale orichalku będzie sumą wartości poszczególnych składników. Po zgromadzeniu materiałów Zbrojmistrz wykonuje test *przekucia ostrza*, otrzymując 1 punkt trwałych obrażeń. Podstawowa trudność testu wynosi 15. Jej wartość zostaje zwiększona o 1 za każde 1000 sztuk srebra, które będzie wart otrzymany orichalk. Przykład: Zbrojmistrz, który chce stworzyć orichalk warty 5000 sztuk srebra (około 15 gram metalu), wykonuje test *przekucia ostrza* o trudności 20. Pozytywny wynik oznacza, iż po tygodniu pracy otrzymał on żadaną ilość metalu. Nieudany test powoduje, że połączenie esencji żywiołów kończy się niepowodzeniem. Zgromadzone materiały zostają zmarnowane. Jeśli jednak wynikiem jest tylko jeden sukces, esencje wybuchną podczas łączenia, powodując u postaci obrażenia, których stopień równy jest połowie trudności testu.

Drugą metodą otrzymywania orichalku jest odprawienie rytuału opartego na niskiej magii, którego Mistrzowie



Żywiołów uczą się na siódmym kregu, a Zbrojmistrzowie na dziewiątym. Zajmuje on znacznie więcej czasu, jest jednakże dużo bezpieczniejszy. Aby móc go odprawić, adept musi najpierw zgromadzić potrzebne ziarna. Wartość otrzymanego w rytuale orichalku będzie sumą wartości poszczególnych składników. Postać wykonuje następnie test niskiej magii, którego podstawowa trudność wynosi 6. Tak jak w metodzie poprzedniej, jej wartość zwiększa się o 1 za każde 1000 sztuk srebra wartości otrzymanego orichalku. Udany test oznacza, iż adeptowi udało się uzyskać żadaną ilość metalu po upływie czterech





tygodni pracy. W ciągu tego czasu postaci nie wolno brać udziału w przygodach ani wykonywać innych czynności niż jedzenie, spanie i czytanie. Adept może także medytować w celu doskonalenia talentu, odprawiać karmiczne rytuały i uczyć się nowych zaklęć, nie ma jednak możliwości odbycia treningu na wyższy krąg.

Zastosowania orichalku

Orichalk używany jest najczęściej przy tworzeniu magicznych przedmiotów. Obiekty z niego wykonane są dużo łatwiejsze do umagicznienia. Sam metal bowiem posiada właściwości, dzięki którym łatwiej zatrzymuje magiczną energię. Monety wykonane z orichalku bite są w taki sam sposób jak zwykle, rzadko jednak spotyka się je w obiegu. Stanowią raczej symbol, który pozwala adeptom używać orichalku w wielu magicznych rytuałach, takich jak przysięgi zapłaty czy orichalkowa danina, praktykowanych przez Mistrzów Żywiołów.

Z orichalku wykonuje się również pojemniki do przechowywania magicznych substancji. Theranie wytwarzają z niego także łańcuchy odporne na magię, którymi zostają skuci więzieni przez nich adepci i magowie.

ALCHEMIA

Alchemią nazywana jest sztuka warzenia przeróżnych eliksirów, maści i innego rodzaju magicznych dekoktów opisanych w wydanych podręcznikach do gry **Earthdawn**. Alchemik przygotowujący wywar musi zebrać potrzebne składniki, odpowiednio je połączyć i wykonać test **alchemii**.

Alchemia jest umiejętnością opartą na Percepcji, której postać może się nauczyć według zwykłych zasad (PZ, str. 122). Znajomość **alchemii** pozwoli adeptom zrozumieć działanie magii skomplikowanych wzorów, zyskać wiedzę konieczną do gromadzenia składników oraz zdolność badania i testowania mikstur, które wpadną w ręce poszukiwaczy przygód. Jest ona także pomocna przy hodowli żywych kryształów (patrz **Amulety krwi**, str. 50). Zgodnie z zasadami korzystania z umiejętności adept nie może wydawać punktów karmy na teście **alchemii** lub umagicznienia na niej opartej.

Mistrzowie Żywiołów używający którejkolwiek z opisanej w tym rozdziale funkcji alchemii mogą skorzystać z niskiej magii. Jej stopień jest zazwyczaj niższy od stopnia tej umiejętności, Mistrzowie Żywiołów mogą jednak wydawać punkty karmy na związanych z nią testach niskiej magii. Postać praktykująca tę dyscyplinę może wybrać rodzaj testu, który pragnie wykonać. Musi jednak pamiętać, że testując **alchemię** jako taką, nie ma możliwości wydania punktów karmy.



JANET AU4510 1996.

Większość eliksirów zrobionych jest z naturalnych ziół, korzeni, liści, minerałów oraz zwierzęcych części. Zbieranie potrzebnych składników zajmuje zwykle cały dzień. Mistrz Gry może dodatkowo zażądać od gracza wykonania testu **alchemii**, by określić, jak owocne były wysiłki jego postaci. Adept ma możliwość kupienia komponentów u ziołarza lub innego alchemika w cenie równej mniej więcej jednej dziesiątej wartości gotowego eliksiru. Do sporządzenia





niektórych mikstur konieczne będą składniki z egzotycznych krain, po które postać będzie musiała odbyć daleką podróż – szczególnie należą do Mistrza Gry.

Gdy komponenty zostały już zgromadzone, postać może przystąpić do ich mieszania. Zajmuje to kolejny dzień, spędzony w odpowiednio wyposażonym warsztacie. Przygotowanie miejsca pracy kosztuje alchemika 2000 sztuk srebra. Wydaje je na szkło laboratoryjne, słoje, palniki, tygle i inne tego rodzaju rzeczy. Dla dobra delikatnej aparatury warsztat alchemika nie powinien być przenoszony. Jego uboższa wersja używana przez adeptów w podróży kosztuje 500 sztuk srebra i mieści się w plecaku. Zawiera niezbędne minimum sprzętów potrzebnych przy większości prac. Korzystająca z niego postać wykonuje końcowy test **alchemii** (bądź niskiej magii) o trudności zwiększonej o 3.

W końcu postać wykonuje test **alchemii** na odpowiednią trudność (patrz **Tabela trudności eliksirów**). Po jej zwiększeniu adept może sporządzić większą ilość mikstury. Za każdą dodatkową dawkę należy dodać 5 do trudności końcowego testu. Pomyślny wynik oznacza, że eliksir jest już gotowy i można go używać, niepomyślny – iż coś poszło nie tak, a otrzymana mikstura do niczego się nie nadaje. Jeśli na teście wypadnie tylko jeden sukces, Mistrz Gry określa skutki niepowodzenia. Nieudany eliksir może na przykład wybuchnąć lub okazać się trujący.

Mistrz Gry może pozwolić postaci prowadzonej przez gracza tworzyć nowe eliksiry o nieznanym działaniu. Odpowiadające im podstawowe trudności są podobne do tych, które zostały określone dla istniejących mikstur działających podobnie. Tworzenie nowych eliksirów jest trudniejsze od przygotowania ich według znanej receptury, podstawowa trudność testu należy więc zwiększyć o 3.

Alchemicy umieją także warzyć różnego rodzaju trucizny (**PZ**, str. 207). Podstawowa trudność przygotowania trującego wywaru równa jest jego stopniowi lub obronie

TABELA TRUDNOŚCI ELIKSIRÓW

Eliksir	Trudność testu alchemii
Antidotum Kelii	10
Eliksir leczenia	11
Eliksir leczenia chorób	12
Eliksir odporności na choroby	6
Eliksir ostatniej szansy	15
Eliksir zdrowienia	9
Okład Kelixa	6

magicznej, w zależności od tego, która wartość jest wyższa. Adept poświęca na to tyle samo czasu, ile na warzenie eliksirów. Większość alchemików pracujących w miastach nie prowadzi jawnego handlu truciznami, gdyż jest to niezgodne z lokalnym prawem. Tym niemniej wielu z nich sprzedaje je ulubionym bądź stałym klientom. Tego rodzaju działalność prowadzona jest zwłaszcza w miejscach takich jak Kratas, gdzie umiejętność warzenia niezawodnych trucizn nadal pozostaje w cenie.

Postać, która weszła w posiadanie mikstury niewiadomego pochodzenia może próbować przeprowadzić jej analizę. Potrzebuje do niej kilka kropel eliksiru i wolnej godziny. Po upływie tego czasu Mistrz Gry powinien wykonać tajny test **alchemii** o trudności przygotowania danego wywaru, lub równą jego obronie magicznej w przypadku, gdy jest to trucizna. Jeśli wynik jest niepomyślny, postaci nie udaje się uzyskać żadnych informacji. Przeciętny sukces pozwala określić przeznaczenie eliksiru (może on być na przykład miksturą leczącą albo antidotum). Sukces ogromny i większy odkrywa przed adeptem konkretne działanie magicznej mikstury.





PRZESTRZEN ASTRALNA

Przestrzeń astralna istnieje gdzieś poza granicami materialnego świata. Jest odwiecznym obiektem spekulacji, domysłów i przypuszczeń, źródłem magicznych energii, domem niezliczonych duchów oraz miejscem, gdzie narodziły się Horror.

Niniejszy rozdział poświęcony jest mało znanej i skrywanej wiele tajemnic krainie. Opisana została w nim natura przestrzeni astralnej, jej wpływ na świat fizyczny, metody pozwalające Dawcom Imion przekraczać granice wymiarów oraz zmiany, jakie wywołują w tym miejscu Horror. Znaleźć tu można także przegląd mieszkańców astralnej płaszczyzny, jej Nazwanych miejsc oraz przykłady zaświatów. W niniejszym rozdziale opisana została również zdolność astralnego odczuwania, która adeptom przebywającym w fizycznym świecie pozwala oglądać przestrzeń astralną i badać magiczne wzorce.

CZYM JEST PRZESTRZEŃ ASTRALNA

Przestrzeń astralna jest bezgranicznym obszarem współistniejącym z przestrzenią fizyczną. Światy te należą do innych płaszczyzn, są jednak w pewien sposób połączone i od siebie zależne. Jeden nie mógłby istnieć bez drugiego. Przestrzeń astralna stanowi odbicie przestrzeni fizycznej, jest jednak światem niezależnym, rządzącym się własnymi prawami. Jej pełna sprzeczności natura wywołuje wątpliwości nawet u najwybitniejszych uczonych i magów Barsawii oraz Therańskiego Imperium. Przestrzeń astralna jest również bramą pomiędzy światem fizycznym, zaświatami i płaszczyznami żywiołów. Kosmiczną strukturą wiążącą wszystkie rzeczywistości, ośrodkiem, w którym poruszają się ciała astralne i magiczne energie, z których czerpią adepci nadając moc swym zdolnościom. To, czy przestrzeń astralna stanowi źródło mocy, czy też jest tylko jej przekaznikiem, stanowi kolejną zagadkę tej pełnej tajemnic krainy.

GEOGRAFIA PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Przestrzeń astralna nie posiada krajobrazu w sensie takim, w jakim zwykle rozumiemy to słowo. Nie ma na niej ziemi, nieba, ani źródła światła, które byłoby odpowiednikiem słońca. Bez swych powiązań z Barsawią i resztą fizycznego świata jawiłaby się jako pustka wypełniona atramentową czernią. Nie byłoby w niej niczego, co można by zobaczyć, usłyszeć lub poczuć. Każda istota, która by tam trafiła, przepadłaby bez wieści.

Przestrzeń astralna zależna jest jednak od fizycznego świata, odzwierciedla jego cechy. Każde jej miejsce ma swój odpowiednik w naszej rzeczywistości. Z kolei każda cząstka fizycznego świata posiada odbicie w przestrzeni astralnej reprezentujące jej wzorec. Innymi słowy, przestrzeń astralna jest jak ogromne lustro zawieszone nad naszym światem. Odbija ono wzorce, od których zależy istnienie i własności wszystkich elementów znanej rzeczywistości. Obszary pustki, znane jako astral wysoki albo głęboki, odzwierciedlają po prostu wybitnie pustynne miejsca w fizycznym świecie.

Istnieją wymiary zwane zaświatami, znajdujące się poza astralno-fizycznym kontinuum. Posiadają cechy nie mające odbicia w fizycznym świecie. Więcej informacji na ich temat znajdziesz na stronie 70.

Każda istota i nieożywiony przedmiot posiada odbicie w przestrzeni astralnej. Bytują w niej dodatkowo stworzenia i istnieją obiekty, które nie mają odpowiednika w świecie fizycznym.

FORMY ASTRALNE I FORMY FIZYCZNE

Dawcy Imion, żywe stworzenia i przedmioty istnieją albo w świecie rzeczywistym, albo w przestrzeni astralnej. Wyjątkiem są Horror o podwójnej naturze, które mogą pojawiać się jednocześnie na obu płaszczyznach. Mimo że ich ciała fizyczne i astralne działają niezależnie od siebie, są jednak w jakiś sposób ze sobą połączone. Horror tego rodzaju są niezwykle potężne i wyjątkowo trudne do zabicia. Potrafią ukształtować nowe fizyczne ciało w miejsce zniszczonego i stworzyć ciało astralne, wchodząc po prostu do astralnej przestrzeni (więcej informacji na ten temat znajdziesz w dodatku **Horror**).

Forma przyjęta przez przedmiot lub istotę zależy zwykle od tego, czy pochodzi z fizycznego świata, czy z astralnego. Można ją zmienić za pomocą magicznych zdolności lub czarów. Większość zdolności pozwalających adeptom wejść do przestrzeni astralnej automatycznie zmienia ich formę z fizycznej w astralną i odwrotnie.

Dawcy Imion rzadko podróżują w astralną przestrzeń, dlatego uznajemy, że niemal wszystkie postaci w świecie **Przebudzenia Ziemi** posiadają fizyczną formę, na którą mogą oddziaływać inne materialne istoty. Takiej możliwości nie mają stworzenia żyjące w tym miejscu. Mogą one wywierać wpływ na istoty fizyczne jedynie za pośrednictwem niektórych mocy i zaklęć.







Formy stworzeń i przedmiotów zmieniają się po przekroczeniu granicy światów. Kiedy postać przechodzi do przestrzeni astralnej, jej fizyczna forma miesza się z astralnym odbiciem, tworząc nową, astralną formę. Po powrocie do fizycznego świata bohater odzyskuje formę fizyczną, co znajduje odzwierciedlenie w jego astralnym odbiciu. Fizyczne obiekty mogą zostać wniesione do przestrzeni astralnej i tam pozostawione (czyni to z niej znakomitą kryjówkę). Działa to również w drugą stronę – stwory astralne mają możliwość przechodzenia do fizycznego świata, gdzie mogą zostać uwięzione.

W terminach gry dany obiekt (czy istotę) definiuje forma, w jakiej się aktualnie znajduje. Na przykład, określenie „istota fizyczna” może odnosić się zarówno do Dawców Imion jak i astralnych stworzeń, które przybrały akurat fizyczną formę (takich jak Horrory czy duchy). Termin „istota astralna” na podobnych zasadach określa zarówno mieszkańców przestrzeni astralnej, jak i Dawców Imion, którzy przybrali astralną postać. Czasami konieczne jest jednak rozróżnienie, która z form jest pierwotna dla danego obiektu. W takich przypadkach pojawiają się określenia: „fizyczna istota w przestrzeni astralnej” lub „astralna istota w fizycznym świecie”.

Astralny krajobraz

Adept, wchodzący do przestrzeni astralnej lub tylko ją oglądający, dostrzega odbicia wszystkich osób, fizycznych przedmiotów i stworzeń, które znakują się w zasięgu jego wzroku, a także widzi istoty astralne, takie jak duchy i Horrory oraz astralne wzorce. Z takich właśnie obiektów składa się astralny krajobraz.

Żyjące istoty i obiekty nieożywione manifestują się w przestrzeni astralnej w odmienny sposób. Energia życia i magiczna energia magicznych przedmiotów sprawia, że ich odbicia są gęstsze, bardziej rzeczywiste.

Typowe odbicia przedmiotów nieożywionych są tylko obrazem. Nie buduje ich żadna substancja. Na przykład, astralne manifestacje ścian, martwych drzew i niemagicznych obiektów zrobionych przez Dawców Imion wyglądają niemal identycznie jak ich fizyczne odpowiedniki. Astralne odbicie książki będzie doskonale widoczne, nie da się jednak obracać w nim kartek. Adept może wyrzucić przez astralną manifestację okna, gdyż pozostaje ono przezroczyste. Astralne odbicia przypominają fizyczne przedmioty, którym odpowiadają, jednakże wiele spośród nich nie posiada prawie kolorów i widziane oczami przypadkowego obserwatora toną w szarej masie innych obiektów.

Istoty astralne (włącznie z Dawcami Imion w przestrzeni astralnej) mogą przechodzić przez astralne odbicia fizycznych

przedmiotów. Towarzyszące temu wrażenia sprawiają jednak, że większość postaci czuje się zagubiona i dezorientowana. W mechanice gry odzwierciedla to kara -2 stopnie do każdego testu wykonanego w ciągu dwóch minut po przejściu przez przeszkodę. Większość Dawców Imion woli obchodzić takie odbicia niż narażać się na nieprzyjemności. Horrory, duchy i inne astralne stworzenia nie cierpią z powodu podobnych sensacji.

Właściwości przestrzeni astralnej uniemożliwiają fizycznym istotom (także Dawcom Imion) korzystanie ze zmysłów powonienia, smaku i dotyku.

Cechą charakterystyczną astralnego krajobrazu są wszechobecne wiry magicznych energii oraz obszary splugawione przez Horrory. Czasami można ujrzeć powstający wzorec czaru, który w chwilę później znika. Dzieje się tak wtedy, gdy w fizycznym świecie mag rzuca właśnie zaklęcie (patrz **Zaklęcia w przestrzeni astralnej**, str. 38). Zjawiska tego rodzaju jak i sama obecność astralnych energii nie przeszkadza podróżującym postaciom, nie wpływa również negatywnie na ich Percepcję.

Niestety, splugawienie niektórych obszarów astralnej przestrzeni, będących pozostałością Pogromu, ma poważny wpływ na badających je bohaterów. Zanieczyszczenia te często zakłócają zdolność postrzegania, osłabiają magiczne zdolności lub też zadają obrażenia. Zasady dotyczące tej kwestii zostały umieszczone w części **Obszary astralne** na str. 68.

Żywe odbicia astralne

Astralne wizerunki żywych istot, takich jak rośliny, zwierzęta i Dawcy Imion, posiadają dwie charakterystyczne cechy. Ich astralne odbicia wydzielają aurę, świecącą eterycznym światłem. Najsilniejszy blask otacza astralne wizerunki Dawców Imion, ich prawdziwe wzorce są bowiem najbardziej skomplikowane. Odbicie samej ziemi również wydzielają aurę, gdyż cały świat jest jednym żyjącym organizmem. Stanowi ona stałe źródło światła, które przypomina zmierzch z płaszczyzny fizycznej. W ten sposób oświetlone są niemal wszystkie regiony przestrzeni astralnej, z wyjątkiem obszarów zamkniętych w astralnych odbiciach materii nieożywionej

Po drugie, odbicia żyjących stworzeń zbudowane są z „substancji”. Znaczy to, że astralne istoty nie mogą przez nie przechodzić ani bezpośrednio na nie oddziaływać. Nie potrafią przeniknąć pod poziom gruntu, który mają pod nogami, pomimo to że umieją przechodzić przez wizerunki pojedynczych skał. Stanowi to główny powód, dla którego Dawcy Imion zbudowali kaery pod ziemią, w miejscach, w których jej wizerunek stanowił solidną barierę w przestrzeni astralnej. Dzięki niemu i dodatkowym magicznym





zabezpieczeniom w czasie Pogromu setki tysięcy Dawców Imion ocalały przed Horrorami. Obsydianie chronili się za pomocą swych żywogłów – żywych kamieni, które również posiadają astralną aurę.

Magiczne przedmioty i zaklęcia również posiadają żywe odbicia astralne. Czary tworzone są bezpośrednio z magicznych energii, co powoduje, że ich wizerunki są solidne i wytwarzają aurę. Przedmioty magiczne posiadają żywe odbicia, ponieważ zawierają części prawdziwych wzorców nasyconych magiczną energią. Astralne wizerunki czarów przybierają często postać związaną z ich działaniem.

Prawda ukryta w astralnych odbiciach

Astralne odbicie żywej istoty odzwierciedla jej wzorec, przybierając postać przypominającą fizyczny wygląd stworzenia. Większość iluzji maskuje prawdziwą formę istoty, nie zmieniając jej wzorca. Tylko specjalistyczne zaklęcia ukrywają astralne odbicie. Ogólnie mówiąc, istnieją tylko dwa przypadki, kiedy prawdziwy wygląd stworzenia może się różnić od jego astralnego wizerunku. Zdarza się to wtedy, gdy fizyczna forma istoty uległa radykalnej zmianie, na przykład postać straciła kończyny. Astralne odbicie odzwierciedli natychmiast tę zmianę, dostosowując się do nowego wyglądu stworzenia. W astralnym wizerunku postaci z powyższego przykładu pojawi się eteryczna, wyblakła pozostałość utraconej kończyny.

Drugi przypadek ma miejsce wtedy, gdy zostaną wprowadzone zmiany w samym wzorcu przedmiotu lub istoty. Odbijają się one zarówno na fizycznym wyglądzie obiektu, jak i na jego astralnym wizerunku, tworząc rozmytą kombinację aktualnego i poprzedniego odbicia. Każda oglądająca je osoba będzie zmuszona skupić się na jednym albo na drugim. Zmiany we wzorcu żywej istoty mogą zostać spowodowane jedynie przez potężną magię.

Stopień komplikacji astralnego odbicia może dostarczyć uważnemu obserwatorowi informacji na temat jego właściciela. Wizerunek rolnika, który używa magii, dbając o ziemię i zbiory, będzie bogatszy od odbicia kupca, który nigdy z niej nie korzysta. Wzorec adepta wielu dyscyplin będzie dużo bogatszy niż astralne odbicie wzorca postaci pojedynczej ścieżki. Im więcej magii używa dana osoba, tym bardziej skomplikowany posiada wizerunek.



BADANIE PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Wielu adeptów pragnie zgłębiać tajemnice najdalszych krain przestrzeni astralnej, mimo – czy może raczej dlatego – że są one niebezpieczne, tajemnicze i dotąd niezbadane. Niniejsza część zawiera zasady dotyczące wchodzenia do przestrzeni astralnej i poruszania się w niej, opisy zamieszkujących ją istot oraz potencjalnych niebezpieczeństw czyhających na badaczy.

Gdy adept przybierze astralną formę, staje się podatny na wszystkie prawa rządzące istotami astralnymi. Na przykład, jeśli jakiś mag dowie się, że bohater przebywa właśnie w przestrzeni astralnej, może przyzwać go jako Nazwanego ducha. Jest to oczywiście możliwe w przypadku, gdy przyzywający spełni wszystkie wymogi talentu *przywołanie* (*Księga wiedzy*, str. 34).

WCHODZENIE DO PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Istoty mogą wchodzić do przestrzeni astralnej, korzystając z wrodzonych umiejętności, magii lub projekcji astralnej. Podróż pomiędzy światami nie należy jednak do łatwych ani bezpiecznych zadań. Często się zdarza, że katastrofalne wydarzenia wywoływane przez Horrore lub spacone zastosowania potężnej magii tworzą rzadkie naturalne połączenia pomiędzy światem fizycznym





a przestrzeni astralnej. Przejścia należące do Horrorów są zazwyczaj strzeżone i leżą w najbardziej ponurych, niegościnnych zakątkach Barsawii.

Przechodzenie za pomocą wrodzonych zdolności

Określone Horrorzy i duchy wydają się posiadać wrodzone zdolności do wchodzenia i wychodzenia z przestrzeni astralnej. Takie uzdolnienia wykazują niektóre Horrorzy pojedynczej natury, nie odkryto u nich jednak żadnych cech, które mogłyby za to odpowiadać.

Przechodzenie za pomocą magicznych środków

Dawcy Imion mogą wchodzić do przestrzeni astralnej, korzystając z magicznych środków, takich jak czar *Duchowe wrota*, moc duchów *astralne wrota* czy moc Świetlistych *astralne przejście*.

Zakęcie *Duchowe wrota* (PZ, str. 180) jest prawdopodobnie najbezpieczniejszą z metod wchodzenia do przestrzeni astralnej, choć pojęcie „bezpieczeństwo” można tu różnie interpretować. Czar umożliwia Dawcy Imion stworzenie wrót pomiędzy światami. W chwili ich przekroczenia wzorzec adepta zostaje zmieniony z fizycznego na astralny lub odwrotnie. Gdy postać przechodzi do przestrzeni astralnej, wrota dokonują złączenia jej ciała z astralnym odbiciem, tworząc formę astralną. Efekt zakęcia nie jest stały, trwa jednak wystarczająco długo, by dawca Imion mógł użyć przejścia wiele razy.

Wrodzona moc duchów o nazwie *astralne wrota* (patrz str. 80) działa podobnie jak opisane wyżej zakęcie. Z jej pomocą duch może stworzyć wrota umożliwiające Dawcy Imion przejście do przestrzeni astralnej i z powrotem. Wielu magów przyzywa duchy wyłącznie w celu uzyskania tej usługi.

Astralne przejście jest unikalną zdolnością Świetlistych (str. 113 *Księgi wiedzy*). Pozwala ona im wchodzić do przestrzeni astralnej i na krótki czas przybierać astralną formę.

Projekcja astralna

Projekcja astralna jest ograniczonym sposobem astralnego podróżowania. Polega na wysłaniu w przestrzeń astralną ducha Dawcy Imion, który przebywa w fizycznym świecie. Formą projekcji astralnej jest ksenomancki talent *astralny spacer* (*Księga wiedzy*, str. 23-24). Przez określony czas pozwala on adeptowi sprawować niemal doskonałą kontrolę nad swym astralnym odbiciem.

Tego rodzaju praktyki są równie niebezpieczne jak inne sposoby astralnego podróżowania. Korzystający z nich adept nie ustrzeże się na przykład przed obrażeniami powodowanymi przez zanieczyszczony obszar przestrzeni astralnej. Więcej informacji na ten temat zawiera część **Obszary astralne** (str. 68) i opis talentu *astralny spacer*.

DAWCY IMION W PRZESTRZENI ASTRALNEJ

By przenieść się w astralną przestrzeń, adept musi przejść przemianę z istoty fizycznej w astralną. Dokonuje tego, najczęściej korzystając z czaru *Duchowe wrota* lub umiejętności duchów astralne wrota. Podobno pozwalają na to również niektóre legendarne artefakty. Podczas przemiany adept przetrza swój wzorzec i przekształca ciało z w astralną energię, którą następnie łączy z astralnym odbiciem. W ten sposób tworzy własną formę astralną.

Życiowa esencja adepta dopełnia jej wizerunku. Umysł i świadomość Dawcy Imion przechodzi wraz z nim w postać astralną, co pozwala mu kontrolować tę formę tak, jak kontroluje własne fizyczne ciało. Podobnie jak astralne odbicia forma astralna odzwierciedla prawdziwą naturę adepta. Tylko najpotężniejsze iluzje lub kamuflaże mogą zmienić wygląd prawdziwej formy Dawcy Imion. Znaczące zmiany w jego wzorcu spowodują rozmycie i dwoistość formy astralnej, co z łatwością dostrzeże każda inna postać.

Należy zauważyć, że astralna forma NIE jest taka sama jak prawdziwy wzorzec adepta. Prawdziwy wzorzec reprezentuje obiekt, forma astralna sama jest obiektem. Przebywający w niej adept jest żywy, jak najbardziej „stały” i może oddziaływać z innymi astralnymi formami.

Dawcy Imion mogą wnosić do przestrzeni astralnej także nieożywione przedmioty. Obiekt taki, przyjmując formę astralną, przestaje istnieć w materialnym świecie. Każda istota astralna może go podnieść i przenieść bez dalszych trudności, koncentrując się na tej czynności.

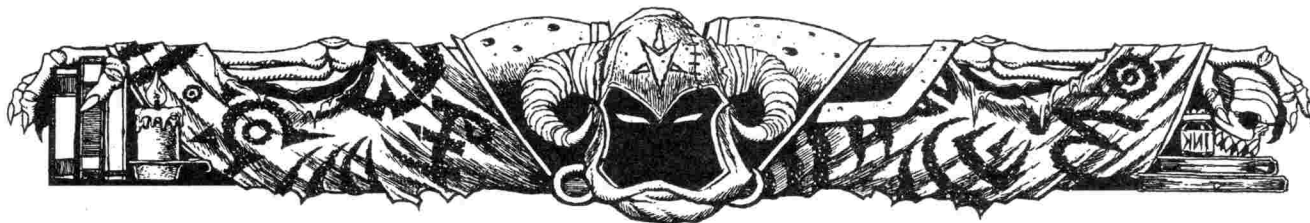
Astralne cechy, umiejętności i dobytek

Wartość i funkcje cech postaci przebywającej w przestrzeni astralnej oraz inne jej własności pozostają bez zmian. Bohater nie może jednak korzystać z posiadanych umiejętności (wszystkich oprócz tych związanych z wiedzą), ponieważ nie są one w żaden sposób magiczne.

Wszystkie inne własności postaci pozostają takie, jakie były w rzeczywistym świecie. Fizyczna obrona postaci stanowi trudność przypuszczanych na nią fizycznych ataków, obrona społeczna wykorzystywana jest przy atakach czarami i magicznymi zdolnościami, i tak dalej. Bohater otrzymuje obrażenia na tych samych zasadach, które obowiązują w fizycznym świecie, posiada również tę samą szybkość i zdolności.

Fizyczne obiekty noszone bądź trzymane przez adepta, wchodzącego do przestrzeni astralnej, także przechodzą przemianę. Obiekty niemagiczne nie posiadają tam jednak substancji, przypominają raczej astralne odbicia. Nie mogą być noszone, upuszczane, podnoszone, nie oddziałują w żaden sposób na astralne istoty. (Obiekt





upuszczony w przestrzeni astralnej pozostanie tam na zawsze, chyba że postać zabierze go, powracając do materialnego świata). Na przykład, niemagicznym mieczem wniesionym do przestrzeni astralnej można wymachiwać i wykonywać pchnięcia, nie wyrządzi on jednak krzywdy żadnej istocie astralnej. Magiczne przedmioty przyjmują za to stałe formy astralne i mogą być używane w zwykły sposób. Dotyczy to również magicznej broni, pancerzy, a nawet eliksirów.

Walka w przestrzeni astralnej

Walka w przestrzeni astralnej rozgrywana jest tak samo jak w fizycznym świecie. Inicjatywę ustala się według zwykłych zasad; jedyną różnicą jest to, że używanie broni niemagicznej nie wpływa na nią negatywnie. Nadal obowiązują kary związane z bronią magiczną. Fizyczne ataki rozgrywane są jak zwykle, z wykorzystaniem obrony fizycznej jako miernika trudności testu. Ataki czarami lub innymi magicznymi zdolnościami są jak zwykle wykonywane przeciwko obronie magicznej przeciwnika, a testy talentów społecznych przeciwko obronie społecznej.

Atak bronią niemagiczną w przestrzeni astralnej nie wyrządzi krzywdy przeciwnikowi, chyba że adept wykona go korzystając z talentu. Magia zawarta w zdolności nada moc nawet najzwyklejszemu ostrzu. Zamiast stopnia obrażeń broni należy wtedy dodać do siły postaci poziom używanego talentu. Magiczna broń w przestrzeni astralnej zbudowana jest ze stałej substancji, zadaje zatem zwykle dla siebie obrażenia.

Test ataku wykonywany jest według zwykłych zasad, pancerze jednak mają nieco inne własności. Niemagiczne zbroje nie chronią w przestrzeni astralnej przed fizycznym atakiem. Zbroje magiczne, takie jak żywy kryształ czy krwawe kamienie, działają zgodnie z zasadami, powodując zwyczajne kary do inicjatywy. Pancerz duchowy osłania przed fizycznymi i magicznymi atakami. Dodane wartości pancerza duchowego i magicznego dają całkowitą wartość pancerza chroniącego adepta przed fizycznymi atakami w przestrzeni astralnej. Należy tu także uwzględnić premię od zbroi magicznych. Na przykład: całkowita wartość pancerza Wojownika o pancerzu duchowym 4 i w kryształowej kolczudze będzie wynosić 12 (4 za naturalny pancerz duchowy, 4 za pancerz magiczny i 4 za premię magicznej zbroi do duchowego pancerza).

Obrażenia w astralnej walce są zadawane według zwykłych zasad, mogą spowodować utratę przytomności lub śmierć. Postaci jak zwykle otrzymują rany i wykonują testy równowagi. Obrażenia leczą się tak samo jak w fizycznym świecie.

Również rzucanie czarów w przestrzeni astralnej podlega zwykłym zasadom. Ryzyko z nim związane jest tu jednak wyższe. W przypadku, gdy postać rzuca zaklęcie w oparciu o surową magię, należy dodać 3 stopnie do testów spaczenia, obrażeń i znamienia Horra. (Więcej informacji o rzucaniu czarów w oparciu o surową magię znajdziesz w **PZ**, str. 155-156, i na str. 40 tej książki).

Magia krwi w przestrzeni astralnej

W przestrzeni astralnej adept staje się jedną z jej istot, dzięki czemu może używać magii krwi w sposób bardziej efektywny. Korzyści są dwojakiego rodzaju. Po pierwsze, obrażenia z wyczerpania powodowane użyciem talentu lub zdolności takiej jak rozwinięcie talentu zmniejszone są o 1 punkt. Ta premia nie zmniejszy jednak wyczerpania poniżej 1 punktu. Na przykład, skorzystanie z talentu *ognista strzała* kosztuje normalnie adepta 2 punkty obrażeń z wyczerpania. W przestrzeni astralnej będzie to tylko 1 punkt.

Druga korzyść związana jest z przekraczaniem możliwości talentu bądź umiejętności (patrz **Magia krwi**, str. 10). Czyniący to adept otrzymuje dodatkową premię 1 stopień do umiejętności lub talentu. Na przykład, Łucznik może zwykle dodać premię +1 stopień do talentu *broń strzelecka*, otrzymując liczbę punktów wyczerpania równą progowi ran. W przestrzeni astralnej ten sam Łucznik uzyska premię +2 stopnie. To samo dotyczy adeptów, którzy przekraczają swe możliwości, zadając sobie fizyczne rany. Zamiast premii +3 otrzymają oni premię +4.

Podróże w przestrzeni astralnej

Podróżowanie w przestrzeni astralnej różni się trochę od przemieszczania się w fizycznym świecie. Szybkość postaci i stworzeń pozostaje tam niezmienną, jednak niewielu adeptów (oprócz Kawalerzystów) decyduje się na zabranie ze sobą wierzchowca. Dziwaczny astralny krajobraz płoszy bowiem większość zwierząt. Podróżowanie piechotą jest dość powolne, dlatego adepci starają się przekraczać granicę światów możliwie jak najbliżej celu. Zakładając, rzecz jasna, że wiedzą dokąd chcą dotrzeć.

Istnieją inne sposoby odbywania podróży w przestrzeni astralnej, wymagają jednak zwykle zaistnienia pewnych specyficznych okoliczności. Możliwe jest na przykład latanie, lecz tylko za pomocą czarów, magicznych przedmiotów lub latających wierzchowców.

Podstawową różnicą w podróżowaniu stanowi zdolność astralnych istot do przechodzenia przez odbicia niemagicznych przedmiotów. Teoretycznie umożliwia to postaciom przenikanie przez większość przeszkód, lecz w praktyce dezorientuje to większość z nich (patrz str. 62).





Duchy, Horrorzy i inne astralne stworzenia nie podlegają tego rodzaju ograniczeniom. Mogą latać w przestrzeni astralnej i bezkarnie przenikać przez niemagiczne obiekty.

MIESZKAŃCY PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Przestrzeń astralną zamieszkuje wiele różnych istot takich jak duchy, Horrorzy i jeszcze bardziej niezwykle stworzenia. Większość z nich przebywa w zaświatach przestrzeni astralnej, niektóre jednak zapuszczają się w obszary częścię odwiedzane przez podróżników.

Duchy

Przestrzeń astralna jest domem wszelkiego rodzaju duchów, włączając w to duchy z płaszczyzn żywiołów i zmarłych Dawców Imion. Z wyjątkiem tych, które zostały przyzwane, duchy żywiołów rzadko opuszczają rodzime płaszczyzny. Od czasu do czasu można je jednak spotkać włóczące się po innych obszarach przestrzeni astralnej. Na przykład, duchy ognia kręcą się zwykle w pobliżu Morza Śmierci, a duchy wody wzdłuż koryta Wężowej rzeki. Duchy drewna znaleźć można w okolicach barsawiańskich dżungli lub nawet Krwawej Puszczy. Duchy żywiołów unikają zazwyczaj spotkań z Dawcami Imion. Natknąwszy się na któregoś z nich, uciekają w rodzime płaszczyzny.

Sprzymierzone duchy z zaświatów cechuje wrodzona ciekawość. Podróżują czasem przez przestrzeń astralną, obserwując fizyczny świat lub poszukując przebywających w niej Dawców Imion. Istoty te bywają często złośliwe, co może być niebezpieczne dla podróżników. Wiele legend mówi o sprzymierzonych duchach wprowadzających Dawców Imion w pułapki. Robiły to, by obserwować walkę adeptów o życie. Istoty te są nieprzewidywalne, co czyni je w pewien sposób stworzeniami równie groźnymi jak Horrorzy.

Adeptom podróżującym przez przestrzeń astralną najłatwiej jest rozpoznać duchy zmarłych Dawców Imion.

Większość wygląda jak za życia, nie stanowi to jednak reguły. Niektóre postaci ukrywają swą prawdziwą naturę. Ich duch może wydawać się mniejszy, większy, brzydszy bądź piękniejszy od fizycznego ciała. Znaczące zmiany w wyglądzie są charakterystyczne dla duchów głosicieli i adeptów, którzy kładli nacisk na jedną ze stron swej natury, wykluczając pozostałe. Zachowanie i nastawienie duchów Dawców Imion może różnić się bardzo od posiadanych przez nie za życia. Zmiany są niekiedy wynikiem traumatycznych okoliczności przejścia z fizycznej egzystencji do astralnej lub wpływu potężnych magicznych energii. Działanie czystych energii astralnej krainy może przywrócić duchowi czystość myśli i wywołać

u niego chęć walki ze skażeniem spowodowanym przez Horrorzy. Istnieje jednak możliwość, że duch po zetknięciu ze strumieniami spaczonych energii stanie się przerażającą zjawą pragnącą równie mocno jak same Horrorzy siać wokół strach i cierpienie. Istoty takie mogą zaatakować astralnych podróżników bez żadnej prowokacji z ich strony. Większość duchów znajduje się gdzieś pomiędzy tymi dwoma stanami.

Więcej informacji o duchach, ich mocach i umiejętnościach znajdziesz w rozdziale **Przyzywanie duchów** na str. 78.



Horrorzy

Najbardziej złowrogimi i odrażającymi mieszkańcami przestrzeni astralnej są niewątpliwie Horrorzy. Najpotężniejsze z nich potrafią zmieniać swe astralne formy, gdy tylko tego zapragną.

Rozpoznanie prawdziwej natury tych plugawych bytów staje się w takim przypadku rzeczą niezwykle trudną. Z niemożliwością graniczy także poznanie w widzianym Horrorze stwora widzianego wcześniej.

Niezliczone pomniejsze Horrorzy wędrują przez przestrzeń astralną i zaświaty, szukając wyjścia do fizycznego świata. Na szczęście dla innych astralnych istot zajęcie to pochłania całkowicie ich uwagę. Nie są zainteresowane wyszukiwaniem czy ściganiem astralnych badaczy.

Większość najpotężniejszych Horrorów Barsawii, zwłaszcza tych Nazwanych, wydaje się być pochłonięta





własnymi przedsięwzięciami, będącymi zwykle częścią przebiegłych, spaczonych planów. Te stworzenia rzadko kiedy włóczą się bez celu po astralnej krainie, nie są zatem często spotykane przez przypadkowych podróżników. Horrorzy biorą nierzadko w posiadanie określone miejsca przestrzeni astralnej, powodując ich skażenie. Obszary, o których mowa, nazywane są przez Ksenomantów astralnymi legowiskami.

Astralne leże jest obszarem przestrzeni astralnej, który został spaczony przez samą obecność i czyny Horrora. W ten sposób stworzenia te zyskują coś w rodzaju schronienia. Horrorzy tworzą leża, popełniając plugawe czyny w przestrzeni astralnej lub fizycznym świecie. Okolice takie stają się obszarami splugawionymi bądź skażonymi (patrz **Obszary astralne**, str. 68). Jest nim na przykład Studnia Dusz (str. 69), astralna formacja otaczająca upadły kaer Mesa'loc, należąca do najbardziej znanych i najstraszniejszych astralnych legowisk. Nazwane Horrorzy, takie jak Verjigorm, gnieźdzą się z pewnością w dużo bardziej przerażających miejscach. Nigdy się jednak nie zdarzyło, by jakiś Dawca Imion przyniósł o nich wieści.

Inni mieszkańcy przestrzeni astralnej

Oprócz duchów i Horrorów adeptci w przestrzeni astralnej mogą spotkać stworzenia, których nie da się w prosty sposób zdefiniować. Zazwyczaj zamieszkują one zaświaty, czasami jednak zapuszczają się także w inne okolice astralnej krainy. Do tych stworzeń należą istoty wysoko magiczne, spotykane tylko w przestrzeni astralnej, jak również całe mnóstwo form, wydających się odzwierciedlać fizyczne stworzenia zamieszkujące nieznane światy i rzeczywistości w jakiś sposób związane z astralną krainą.

OBZARY ASTRALNE

Skażenie przestrzeni astralnej w znaczący sposób ogranicza magów i astralnych badaczy. Magowie rzucający na splugawionych obszarach czary w oparciu o surową magię

ryzykują zdrowie lub nawet życie. To samo dotyczy adeptów i innych istot podróżujących przez skażone okolice przestrzeni astralnej.

Sam widok splugawionych obszarów zatrzymuje krew w żyłach u większości stworzeń. Patrzenie na spaczony przez Horrorzy okolice jest bowiem równoznaczne z zajrzeniem w umysł szaleńca. Astralny krajobraz tych obszarów wydaje się być fizycznie zniekształcony – rozciągnięty i zamazany, jakby rzeczywistość była tu jedynie delikatnym malunkiem, który Horror może zmienić jednym pociągnięciem przekłetej dłoni.

W terminologii gry obszary astralne dzielą się na cztery rodzaje: bezpieczne, otwarte, skażone i splugawione.

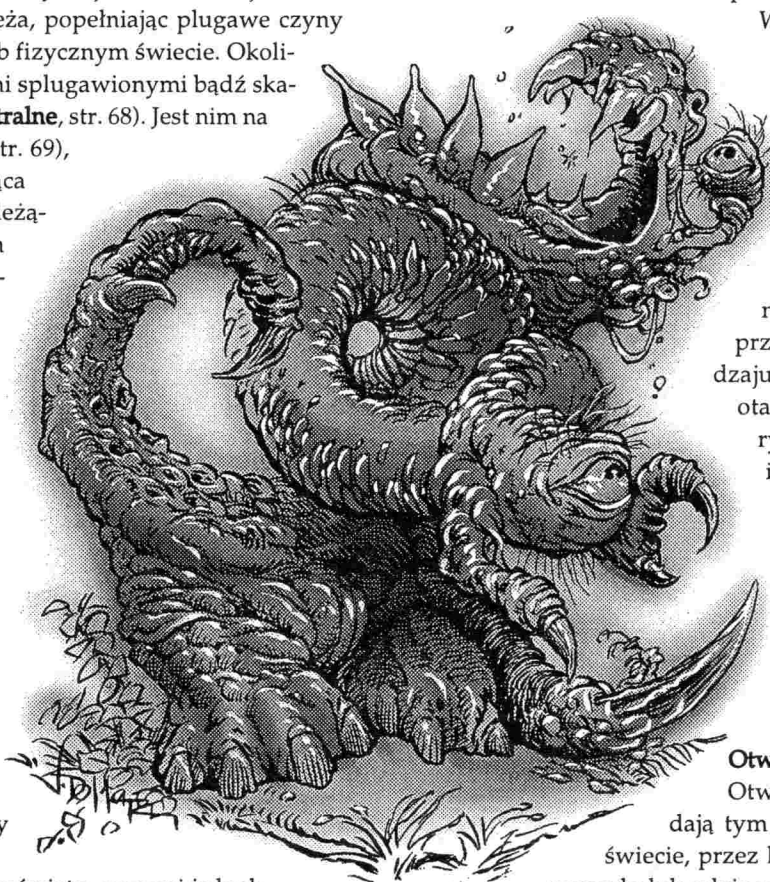
Bezpieczne obszary

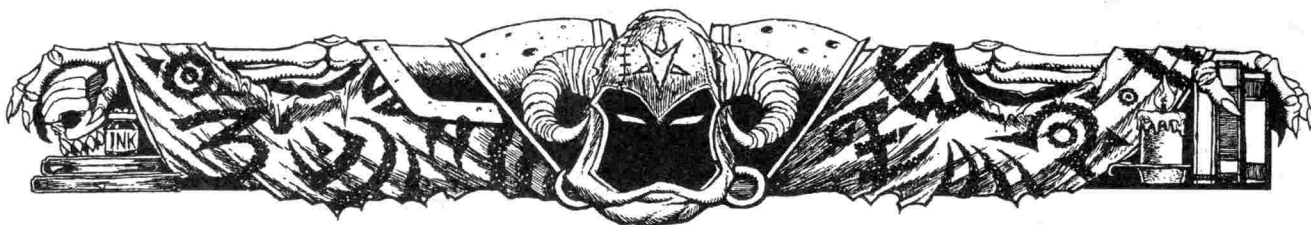
Bezpieczne obszary, to okolice przestrzeni astralnej nietknięte przez Horrorzy. Do tego rodzaju należą jedynie miejsca otaczające niezłamane kaery. Podróżujące przez nie istoty astralne nie doświadczają żadnych chorych efektów. Horrorzy w dodatku unikają takich okolic. Można zatem przypuszczać, że ich moc jest tam osłabiona.

Otwarte obszary

Otwarte obszary odpowiadają tym miejscom w fizycznym świecie, przez które Horrorzy po prostu przeszli lub gdzie używały magii o niewielkiej mocy. Nieduże ich zainteresowanie i spowodowane cierpienia tylko w niewielkim stopniu wypaczyły te miejsca. Typowy astralny krajobraz otwartego obszaru będzie wydawał się lekko pofałdowany, jak pognieciony szkic, który tylko miejscami został wygładzony. Obszary otwarte stanowią większość terytorium przestrzeni astralnej.

Do trudności testów Percepcji wykonywanych w obszarach otwartych należy dodać 2. Ta kara dotyczy również testów astralnego odczuwania, wykonywanych w fizycznym świecie na terenach odpowiadających otwartym





obszarom przestrzeni astralnej (patrz **Astralne odczuwanie**, str. 74). Adepci podróżujący przez otwarte obszary otrzymują 4 stopnie obrażeń za każdą minutę, w której pozostają w tej okolicy. Przed obrażeniami chroni pancerz duchowy.

Skażone obszary

Skażone obszary odpowiadają miejscom, gdzie Horrory były przyczyną wielkiego cierpienia i udręki mieszkańców. Chmury zatrutej energii zanieczyściły te okolice w astralnej krainie, której krajobraz jest tam teraz spaczony i zniekształcony, prawie niemożliwy do rozpoznania.

Do trudności testów Percepcji wykonywanych w obszarach skażonych należy dodać 5. Ta kara dotyczy również testów astralnego odczuwania wykonywanych w fizycznym świecie na terenach odpowiadających skażonym obszarom przestrzeni astralnej (patrz **Astralne odczuwanie**, str. 74). Adepci podróżujący przez skażone obszary otrzymują 8 stopni obrażeń za każdą minutę, w której pozostają w tej okolicy. Przed obrażeniami chroni pancerz duchowy.

Splugawione obszary

Splugawione obszary są najniebezpieczniejszymi miejscami przestrzeni astralnej. Te okolice odpowiadają terenom, na których Horrory dopuścili się przerażających zbrodni, niszcząc krajobraz astralny prawdopodobnie na zawsze. Z miejsc tych promieniają wszechogarniającymi falami mroczne, pełne agresji emocje.

Do trudności testów Percepcji wykonywanych w obszarach skażonych należy dodać 12. Ta kara dotyczy również testów astralnego odczuwania wykonywanych w fizycznym świecie na terenach odpowiadających skażonym obszarom przestrzeni astralnej (patrz **Astralne odczuwanie**, str. 74). Adepci podróżujący przez skażone obszary otrzymują 12 stopni obrażeń za każdą minutę, w której pozostają w tej okolicy. Chroni przed nimi pancerz duchowy.

Nieczyste energie splugawionych obszarów potrafią również wypaczyć używaną przez adeptów magię. Czarzy mogą zadziałać nie na tę osobę, na którą zostały rzucone, mag może doświadczyć skutków spaczenia, i tak dalej. Mistrz Gry określa konkretny efekt magicznego wypaczenia. Ma ono miejsce wtedy, gdy postać uzyska przeciętny bądź mniejszy sukces na teście magii w obszarach splugawionych.

Wojownik Jefro, podróżujący przez przestrzeń astralną odpowiadającą okolicom Parlainth (jest to bez wątpienia obszar splugawiony) natyka się na Horrora, którego postanawia zaatakować, korzystając z talentu

TABELA OBSZARÓW ASTRALNYCH

Rodzaj obszaru	Modyfikator testu Percepcji	Obrażenia na minutę
Bezpieczny	ND	ND
Otwarty	+2	Poziom 4
Skażony	+5	Poziom 8
Splugawiony	+12	Poziom 12

broń biała. Jefro wykonuje test broni białej przeciwko fizycznej obronie Horrora wynoszącej 12. Uzyskuje wynik 14 – przeciętny sukces. Udało mu się trafić stwora, otrzymuje jednakże obrażenia od spaczenia. Jeśli Jefro uzyskałby duży lub większy sukces, uniknąłby negatywnych efektów używania w obszarze splugawionym opartego na magii talentu.

Więcej informacji na temat niebezpieczeństw związanych z korzystaniem z surowej magii na splugawionych obszarach znaleźć można w rozdziale **Opcjonalne zasady korzystania z surowej magii**, str. 40.

Adept korzystający z magii na obszarach splugawionych może być prawie pewien, że jego działalność zostanie zauważona przez przebywającego w pobliżu Horrora. Mistrz Gry może zdecydować, że za każdym razem, gdy postać użyje talentu lub magicznej zdolności (włącznie z wydawaniem punktów karmy) na splugawionym obszarze, będzie wykonywał tajny test Percepcji o trudności równej obronie magicznej adepta +12 (żeby odzwierciedlić splugawienie). Pomyślny wynik oznacza, że najbliższy Horror zauważył użycie magii i zainteresował się sprawą.

PRZEWODNIK PO PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Adepci podróżujący przez przestrzeń astralną mogą odwiedzić zakątki mroczne i straszne, miejsca, których piękno zapiera dech oraz plugawe okolice, gdzie krążą jedynie Horrory. Niniejszy rozdział zawiera opisy wielu różnych miejsc astralnej płaszczyzny, zarówno tych, które stanowią odbicie określonych obszarów Barsawii, jak i tajemniczych krain zwanych zaświatami.

ASTRALNE MIEJSCA NAZWANE

Określone miejsca przestrzeni astralnej zostają Nazwane przez wydarzenia o wielkim znaczeniu lub bardzo silne





emocje, tak samo, jak dzieje się to w świecie fizycznym. Prawdziwy wzorec nadany im przez Imię sprawia, że przez przedmioty wzorca i wątki może na nie oddziaływać magia. Adeptci mają możliwość zwiedzania tych okolic tak samo, jak Nazwanych miejsc w Barsawii. Spośród tych stanowiących odbicie fizycznego świata najbardziej znanymi są Studnia Dusz i Ogrody Idylli.

Studnia Dusz

Spośród splugawionych obszarów przestrzeni astralnej najmroczniejszym jest prawdopodobnie miejsce znane jako Studnia Dusz. Odpowiada ona fizycznym terenom kaeru Mesa'loc, leżącego w Zatrutym Lesie. W pierwszych latach Pogromu Mesa'loc został złamany przez obdarzonego wielką mocą Horroru, który żywił się bólem i męką jego mieszkańców. Później stwór związał ich duchy z wzorcem obróconego w ruiny kaeru, by móc torturować je nawet po śmierci i czerpać z tego siłę.

Strasliwe splugawienie Studni Dusz objawia się w postaci wirujących wzorców, mrocznych, pełnych agresji odczuć, płynących w kaskadach bólu i męki. Powódź uczuć wywołuje niepokonowaną grozę w duszach adeptów, a zniekształcona natura krajobrazu grozi oblędem każdemu, kto go ujrzy. Tylko najodważniejsi i najbardziej potężni bohaterowie odważają się zapuszczać w strony Studni Dusz, najbliższe jej okolice są bowiem także obszarami splugawionymi.

Czasami magowie udaje się przywołać ducha Dawcy Imion uwięzionego w Studni. Taka istota pragnie zazwyczaj służyć przyzywającemu w zamian za kilka godzin wolności od tortur. Niestety, żadnego z duchów nie udało się uwolnić na zawsze. Muszą wciąż powracać do astralnego piekła – miejsca dowodzącego, że legendarny Horror wciąż zamieszkuje swe leże, skryte głęboko w samym środku Studni Dusz lub w ruinach kaeru Mesa'loc.

Ogrody Idylli

Nie wszystkie astralne miejsca są nawiedzane wspomnieniami Pogromu. Gdy po upływie lat moc Horrorów osłabła, magowie wynaleźli bariery ochronne, którymi ogrodzili obszary całkowicie wolne od wpływu tych istot. Adeptci zazwyczaj używają tych miejsc jako magicznych laboratoriów, gdzie mogą bezpiecznie pracować i prowadzić badania. Inni magowie, tacy jak wietrznicka Mistrzyni Żywiółów Llythia Jedwabnoskrzydła, za pomocą barier utworzyli enklawy, by w ten sposób uczcić i wspomóc odnowę życia na zniszczonych przez Horrory ziemiach Barsawii.

W czasie swych pierwszych podróży przez spustoszoną Barsawię Llythia odkryła u północnych podnóży Gór

Delaryjskich fragment pierwotnego lasu. Zaintrygowana przez ten niewielki splachetek ziemi, który nie uległ zniszczeniu, Llythia zbadała jego astralne odbicie i przekonała się, że jest to bezpieczny obszar. Natychmiast rozpoczęła pracę nad jego rozwinięciem i znalazła sposoby, by go chronić. W końcu użyła magii krwi i własną energią życiową nadała moc kompleksowi skomplikowanych barier, które miały strzec od tej pory fizycznego i astralnego położenia zakątka. W późniejszych latach przyłączyły się do niej inne wietrzniki. Razem założyli wspólnotę zajmującą się pielęgnowaniem enklawy.

W dzisiejszych czasach Ogrody Idylli przyciągają pielgrzymów z całej Barsawii. Powiadają, że to piękne miejsce posiada moce przywracające zdrowie każdemu, kto spaceruje po jego cienistych ścieżkach. Dawcy Imion wchodzący do Ogrodów z przestrzeni astralnej doświadczają uczucia wielkiego spokoju. Wielu gości kontempluje je później całymi dniami, a nawet tygodniami. Głosiciele niektórych Pasji, zwłaszcza Jaspree i Garlen, regularnie odwiedzają Ogrody Idylli. Wielu adeptów uważa ten zakątek za wymarzone miejsce do odpoczynku. Mile widziani są wszyscy goście, którzy traktują Ogrody z należytą im troską i szacunkiem.

Legenda mówi, że Llythia wciąż przebywa w Ogrodach Idylli – gdyby je opuściła, bariery straciłyby moc. Wiele Horrorów odkryło to miejsce, ale żadnemu z nich nie udało się przełamać stworzonych przez nią zabezpieczeń.

ZAŚWIATY

Zaświaty są innymi wymiarami połączonymi z przestrzenią astralną w taki sam sposób jak świat **Przebudzenia Ziemi**. To z nich przychodzą duchy, esencje żywiółów i Horrory. Dawcy Imion jak dotąd zbadali zaledwie kilka z nieprzeliczalnej liczby krain.

Każdy z zaświatów jest unikalny, posiada własną naturę i prawa. Niektóre z nich są częścią rzeczywistości, takich jak fizyczny świat znany Barsawianom, inne zaś przypominają bardziej łańcuchy wciąż się powtarzających, pojedynczych wydarzeń. Większość wymiarów stanowi kombinację tych dwóch modeli. Zdają się być niezależnymi całościami, naprawdę zaś są łańcuchami zdarzeń i ważnych miejsc. Uczeni nie wiedzą, czy te fragmenty rzeczywistości to naturalna postać zaświatów, skutek działań Horrorów czy po prostu fałszywy obraz stworzony przez ograniczone postrzeganie astralne samych podróżujących Dawców Imion.

Krajobraz zaświatów może być chaotyczny albo stabilny. Przynajmniej jeden z wymiarów, znany jako Sylvar, wydaje się być zupełnie stały. Jego ziemie są jednak jałowe i niemal całkowicie spustoszone przez Horrory. W innych





zaświatach można znaleźć miejsca mogące iść w zawody z pożogą Morza Śmierci, których krajobrazy pulsują skażoną magiczną energią.

Wielu Dawców Imion przyciąga w zaświaty odwieczne pragnienie wiedzy i potęgi, które każe im podróżować do miejsc, gdzie zdobywają cenne doświadczenia. Inni pragną bogactwa, poszukując bezpośredniego dostępu do esencji żywiołów, jeszcze inni wierzą, że odnajdą artefakty o niezwykłej mocy. Niewielu bohaterów wyrusza w zaświaty w pogoni za Horrorami, pragnąc zwalczać te plugawe istoty w miejscach, które mogłyby nazwać domem.

Poniższe części opisują bramy w zaświaty i cztery wymiary znane astralnym podróżnikom. Przedstawione światy są jedynie kilkoma z dostępnych dla postaci krain. Skorzystaj z nich jako z podpowiedzi przy tworzeniu własnych wymiarów.

Bramy w zaświaty

Tak jak fizyczny świat **Przebudzenia Ziemi**, każdy z zaświatów posiada swe odbicie w przestrzeni astralnej. By móc przenieść się w inny wymiar, adept musi najpierw odszukać jego astralny odpowiednik, który jest połączony bramą z fizyczną płaszczyzną.

Bramy w zaświaty przypominają najczęściej przejścia tworzone czarem *Duchowe wrota*. Podobnie jak większość obszarów przestrzeni astralnej i jej mieszkańców, położenie i wygląd bram jest raczej trudne do przewidzenia. Niektóre mogą przypominać zwykłe drzwi, inne zaś usta Horra lub innego odrażającego stworzenia. Adept musi dać się pokonać potworowi, by móc je przekroczyć.

Większość bram można otworzyć tylko określonymi czarami, przy pomocy duchów lub tylko w specjalnych okolicznościach. Na przykład, wrota wiodące w jeden z zaświatów zwany Kadencją (str. 71) rozwierają się tylko podczas pełni księżyca, po tym jak adept odprawi szczególny rytuał. Mistrzowie Gry mają wolną rękę w wymyślaniu wszelkiego typu wymagań stawianych postaciom pragnącym poznać inne wymiary.

Gdy adept przejdzie przez bramę, znajdzie się w astralnym odbiciu jednego z zaświatów. Z niego może przenieść się już bezpośrednio w określony wymiar, używając odpowiedniego zaklęcia lub zdolności, takiej jak moc duchów o nazwie astralne wrota. Adept ma możliwość powrotu do własnego, fizycznego świata, odwracając po prostu cały proces. Ponieważ pierwszym krokiem jest odnalezienie wrót, których położenie adept może zapomnieć, błędząc w nieznanym świecie, powrót do domu rzadko kiedy jest łatwym przedsięwzięciem. Żeby uprościć ten proces, podróżujący bohaterowie zatrudniają duchy w roli przewodników.

Istoty te zawsze bezbłędnie trafiają do bram. (Ksenomanci i inni astralni badacze są mocno zależni od tej mało znanej zdolności).

Niekiedy bramy w zaświaty znajdują się w astralnych odpowiednikach skażonych miejsc fizycznego świata, takich jak określone punkty Złoziemia, zakątki położone głęboko w Krwawej Puszczy czy niektóre obszary zniszczone przez Horrorzy. Na przykład, plotki mówią o bramie znajdującej się w Przyczołku, której umiejscowienie odpowiada dokładnie astralnemu położeniu mapy ściennej. Wrota te wiodą prawdopodobnie do jednego z najbardziej skażonych i niebezpiecznych zaświatów. Istnieje tylko kilku Dawców Imion, którzy oglądali go i pozostali wśród żywych. Bramę do tej krainy można znaleźć w astralnym odbiciu mapy ściennej i okolic. Tkwi bezpośrednio w murze.

Niektórzy uczeni wierzą, że inne wrota prowadzące w zaświaty położone są w głębokich bądź wysokich strefach przestrzeni astralnej, które odpowiadają fizycznym miejscom będącym poza zasięgiem większości Dawców Imion (z wyjątkiem tych, którym obce jest słowo „strach”). Niektórzy wierzą również, że legendarny statek powietrzny *Przebudzenie Ziemi*, który zaginął w samym końcu Pogromu, przeleciał przez jedną z takich bram. Został być może uwięziony w zaświatach, gdzie pozostaje aż do dziś.

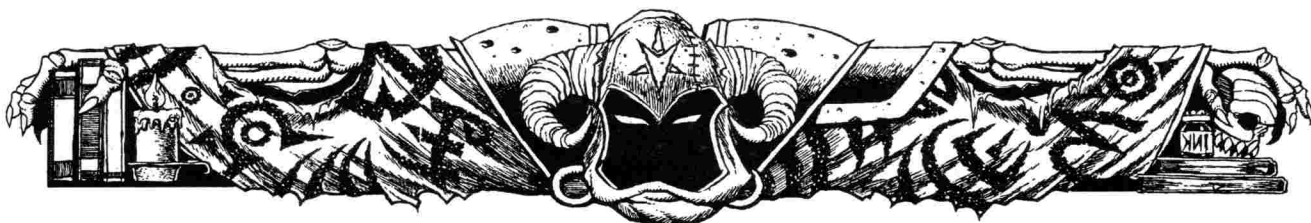
Sylvar

Jeden z zaświatów, znany jako Sylvar, przyciąga uwagę tylko najodważniejszych badaczy. Mógł być kiedyś pięknym miejscem, po Horrorach pozostały w tym miejscu tylko formacje niesionych wiatrem skał, spalona ziemia i zatruta woda. Jego powietrzem da się oddychać pomimo unoszącego się w nim popiołu. Okolice przestrzeni astralnej odpowiadające temu wymiarowi są obszarami skażonymi. Większość bram do Sylvaru również leży na takich obszarach.

W Sylvarze pozostało tylko kilka pomniejszych Horrorów, napawających się jego zniszczeniem. Stwory te strzegą go z nieznanых powodów. Są dosyć niebezpieczne, podróżujący adepci mogą je jednak stosunkowo łatwo pokonać.

Tuż pod spustoszoną powierzchnią Sylvaru znajduje się wiele złóż rzadkich minerałów, stanowiących skarb dla adeptów poszukujących szlachetnych metali i esencji żywiołów. Niektórzy z nich odwiedzają ten wymiar z innych powodów – pragnąc znaleźć klucz umożliwiający im rozszyfrowanie natury Horrorów. Podczas Pogromu Sylvar był przez nie niszczoney tak samo jak Barsawia. Wielu magów żywi nadzieję, że badając ten świat, zdobędzie wiedzę





potrzebną do walki z tymi stworzeniami. Niektórzy adepci przypuszczają nawet, że w Sylvarze mogły pozostać przedmioty wzorca jednego lub więcej Nazwanych Horrorów. Obiekty te stanowiłyby niezwykle potężna broń do walki z Horrorami w Barsawii.

Kadencja

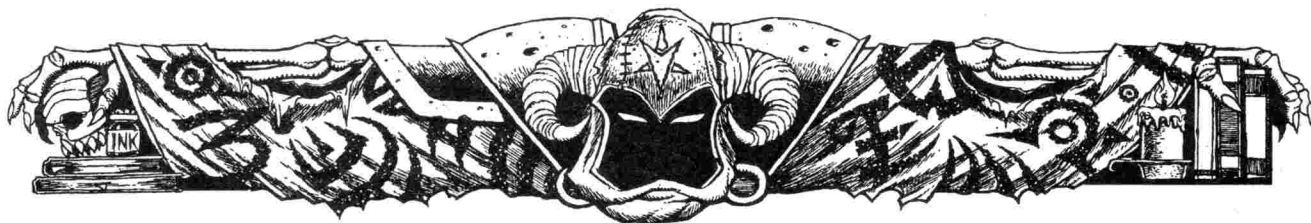
Kadencja jest prawdopodobnie najbardziej chaotycznym zaświatem poznany przez Barsawian. Składa się z wielu małych rzeczywistości, z których każda różni się od poprzedniej. Astralny podróżnik czyniąc zaledwie jeden krok, może się przemieścić z obszaru przypominającego płaszczynę ognia na szczyt góry.

Z uwagi na niezwykle własności Kadencji wielu Ksenomantów uważa, że świat ten zawiera klucz do poznania natury i kosmologii wszystkich zaświatów (patrz **Ścieżki adeptów**, str. 39-40). Kraina ta bywa celem podróży wielu doświadczonych badaczy, zwłaszcza Ksenomantów,

poszukujących takiego rodzaju wiedzy. Zdobycie jej nie jest rzeczą łatwą.

By odszukać w Kadencji określone informacje, adept musi najpierw przekroczyć bramę do tego świata. Trafi natychmiast do miejsca pełnego wszelkiego rodzaju trudności, które będzie musiał pokonać. Gdy już to uczyni, znajdzie się z powrotem u astralnych bram do krainy. Będzie musiał ponownie je przekroczyć, zмагаć się z trudnościami, by znów powrócić do wrót w zaświaty. Proces ten powtarza się dopóki adept nie odnajdzie miejsca zawierającego informacje, których poszukuje. Kolejność i sposób walki z wyzwaniami każdego nowego miejsca określa częściowo charakter następnego obszaru. Jeśli adept opuści zaświaty i powróci do przestrzeni astralnej, zanim stawi czoło trudnościom, zaprzepaści to, co już zdążył uzyskać, i będzie musiał zaczynać wszystko od nowa. Ze względu na dziwne ukształtowanie Kadencji znalezienie poszukiwanej odpowiedzi zająć może całe dni, a nawet tygodnie.





Tron

Rzeczywistość Tronu stanowi pałac i okoliczne ziemie. Z wysokich, otaczających je murów adept może obejrzeć całe królestwo. Każda postać, której udaje się je przekroczyć odrzucana jest z powrotem w przestrzeń astralną, z uczuciem szoku. Pałac i posiadłość zamieszkała jest przez szlachtę, zwykłych urzędników, dostawców, zabójców i ludzi wszelkich profesji związanych z wojskowością.

W Tronie znaleźć można informacje na każdy temat. Świat ten jest źródłem wiedzy, niemożliwej do zdobycia w żadnym innym miejscu. By przekroczyć bramy Tronu, adept powinien jednak wiedzieć dokładnie, jakie informacje pragnie uzyskać – Ksenomanta przychodzący do tego świata, by poznać tajniki przedmiotu, musi dokładnie określić, czego poszukuje: Imienia przedmiotu, Imienia osoby, która go stworzyła, rodzaju czynu nadającego mu moc, i tak dalej.

Odwiedzający, który znalazł się w Tronie, musi zaakceptować swą rolę w „grze”. Adept może się na przykład znaleźć w wielkiej sali na królewskim balu maskowym, w środku zacieklej bitwy na ziemiach otaczających pałac lub nawet w dziwnych rozgrywkach dworskich intryg, w których musi wykazać się charyzmą i umiejętnością dowodzenia, co pozwoli mu w końcu zasiąść na pałacowym tronie. Wygrywając grę, zdobywa wiedzę, której poszukuje. Zdobywanie tronu w powyższym przykładzie nie jest łatwym zadaniem. Wypełniający je adept będzie musiał prawdopodobnie pokonać innych astralnych podróżników dążących do tego samego celu.

Postać może odwiedzać Tron wielokrotnie i za każdym razem brać udział w innej grze. Z biegiem czasu będzie jej też coraz trudniej odnaleźć bramę wiodącą do tego wymiaru.

Tekk'sint

Zaledwie kilku adeptom poszukującym Tekk'sint udało się zeń powrócić. Stopień magii tego świata czyni z niego bowiem istny raj dla Horrorów. Istnieją w nim różne ich rodzaje, stanowiąc tam zgodnie z prawami silniejszego dominującą formę życia. Najpotężniejsze Horrory zaznaczają duże obszary jako swoje terytorium. Ci, którzy się im nie podporządkują zostają po prostu pożarci.

Przestrzeń astralna w okolicach Tekk'sint jest obszarem splugawionym, wszystkie wiodące do niego bramy leżą również na takich obszarach. Wymiar ten jest najbardziej niedostępnym spośród odkrytych zaświatów. Zapuszczają się tam tylko najlepiej wyszkoleni adepci, by szlifować talenty najbardziej odpowiednie do zabijania Horrorów.

PLASZCZYZNY ŻYWIÓŁÓW

Każda z tych płaszczyzn jest ucieleśnieniem jednego z żywiołów: ognia, wody, powietrza, ziemi albo drewna. Pomimo oczywistych niebezpieczeństw związanych z przebywaniem na ich obszarze, adepci podróżują tam w poszukiwaniu ziaren esencji żywiołów albo duchów. Warunki panujące na płaszczyznach są niezwykle ciężkie; tylko nieliczni wędrowcy wytrzymają tam dłużej niż kilka minut.

W świecie fizycznym istnieją przejścia na płaszczyzny żywiołów, które znajdują się zazwyczaj na terenach o warunkach zbliżonych do macierzystej płaszczyzny. Szczeliny te są zbyt wąskie, by jakiś adept mógł się przez nie przecisnąć. Uciekają przez nie do naszego świata najlepsze ziarna esencji żywiołów. W pobliżu środka Morza Śmierci znajduje się pęknięcie do płaszczyzny ognia.

Adepci mogą dotrzeć na płaszczyzny żywiołów poprzez przestrzeń astralną. W przeciwieństwie do zaświatów nie mają one astralnego odbicia: postać, która przechodzi przez wrota do którejś z nich, opuszcza świat fizyczny, przyjmuje astralną formę i wchodzi bezpośrednio na wybraną płaszczyznę. Adepci mogą chronić się przed jej niebezpieczeństwami za pomocą magii, używając magicznych przedmiotów, zaklęć i talentów. Mistrzowie Gry i gracze powinni razem wymyślić zabezpieczenia, którymi chronić się będą bohaterowie ich gier.

Na płaszczyznach żywiołów nie ma żadnych znaków działalności Horrorów. Fakt, że większość wiodących do nich astralnych bram leży na skażonych lub splugawionych obszarach, świadczy jednak o tym, iż stwory te musiały dotrzeć tam w latach Pogromu. Do tej pory nie wyjaśniono jak do tego doszło. Wielu Mistrzów Żywiołów przypuszcza, że było to możliwe dzięki połączeniom pomiędzy fizycznym światem a płaszczyznami oraz różnorodności Horrorów.

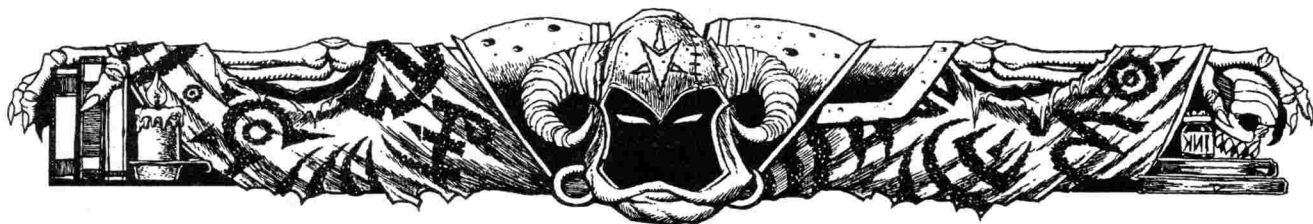
PLASZCZYZNA DREWNA

Nie ma adepta, który odbył podróż do płaszczyzny drewna i powrócił. Jedynymi dowodami potwierdzającymi słuszność teorii istnienia tej płaszczyzny jest esencja drewna oraz duchy drewna i roślin.

PLASZCZYZNA OGNI

Płaszczyzna ognia jest najmniej przyjazna spośród wszystkich płaszczyzn żywiołów. Każda niemal istota lub rzecz, jaka na nią dociera – Dawcy Imion, duchy (z wyjątkiem duchów ognia), nawet niewielkie ilości esencji wody – jest natychmiast pochłaniana przez esencję ognia. Postać dostatecznie głupia, by próbować się tam dostać, zostanie





natychmiast spopielona. Na płaszczyznę ognia mogą bezpiecznie wchodzić tylko Ksenomanci w projekcji astralnej, używający talentu *astralny spacer* (by na przykład porozumieć się z duchami ognia).

Płaszczyzna jest domem dla wielu Horrorów, które rozkoszują się bolesnym działaniem esencji ognia. Innym sprawia przyjemność przenoszenie tam bezradnych adeptów i karmienie się chwilą okropnej męki i bólu, jaki cierpią Dawcy Imion przed śmiercią.

Bramy do płaszczyzny ognia położone są zazwyczaj na otwartych obszarach przestrzeni astralnej.

PLASZCZYZNA POWIETRZA

Płaszczyzna esencji powietrza jest pozbawiona jakichkolwiek śladów innych żywiołów. Wiodące tam astralne bramy leżą przeważnie w bezpiecznych obszarach, Horrorzy prawdopodobnie nie znalazłyby na niej wiele rzeczy, które mogłyby skazić. Środowisko tej płaszczyzny jest raczej przyjazne dla podróżników. Niezależnie od swej fizycznej natury adepci mogą oddychać esencją powietrza. Gdy jednak będą to czynić bez odpowiedniej ochrony przez dłuższy niż kilka minut, jest wielce prawdopodobne, że ich płuca na zawsze utracą zdolność oddychania powietrzem zwykłym.

PLASZCZYZNA WODY

Poruszanie się w płaszczyźnie wody nastrecza pewne trudności, jak każda podwodna podróż. Aby przeżyć, Mistrzowie Żywiołów mogą skorzystać z zaklęcia *Skrzela*. Czar chroni ich jednak zaledwie przez kilka minut, esencja wody nie zawiera bowiem zbyt dużo tlenu. Na płaszczyźnie wody znaleźć można bąble esencji powietrza wystarczająco duże, by podtrzymać życie jednego Dawcy Imion. Zostały one stworzone prawdopodobnie przez działanie ziaren esencji ognia, które czasem tu trafiają. Adepci mający wystarczająco dużo szczęścia, by się na nie natknąć, mogą pozostawać w bąblu przez wiele minut. Narażeni są jednak na takie samo niebezpieczeństwo jak postaci przebywające na płaszczyźnie powietrza.

Widać Horrorom nie udało się znaleźć sposobu na skażenie płaszczyzny wody, gdyż bramy do niej wiodące znajdują się w bezpiecznych obszarach przestrzeni astralnej.

PLASZCZYZNA ZIEMI

Największa liczba adeptów odbywa podróże na płaszczyznę ziemi. Znajdują się tam liczne pęcherze esencji powietrza, przemieszczanie się między nimi jest jednak możliwe tylko dla kogoś, kto potrafi przechodzić przez ubitą ziemię. Adepci, którzy przeżyją w trudnych warunkach, pragnąc spotkać się z duchami ziemi,

przekonają się, że mieszkańcy tej płaszczyzny są zwykle chętni do współpracy.

Podczas Pogromu płaszczyzna ziemi ucierpiała najbardziej spośród wszystkich płaszczyzn. Prowadzące do niej bramy leżą w obszarach skażonych bądź splugawionych.

ASTRALNE ODCZUWANIE

Astralne odczuwanie umożliwia postaciom obserwację przestrzeni astralnej. Większość adeptów ze świata **Przebudzenia Ziemi**, zwłaszcza magów, korzysta z astralnego odczuwania, co często stanowi ich pierwszy kontakt z przestrzenią astralną.

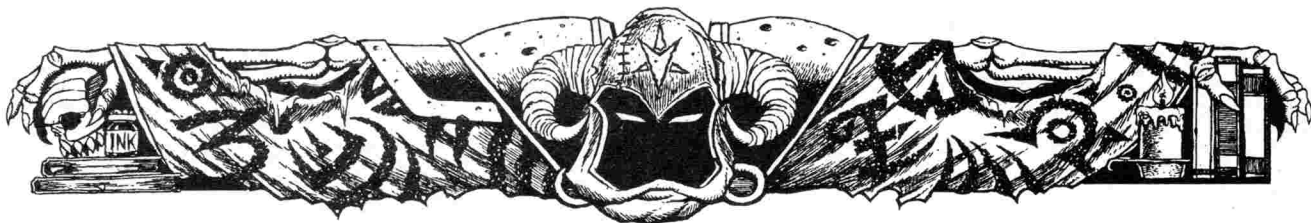
Istnieją cztery rodzaje astralnego odczuwania: wietrzniacki wzrok astralny, talent *spojrzenie astralne*, zaklęcie *Zmysł astralny* oraz *widzenie wątków*. Ten ostatni jest ograniczoną wersją astralnego spojrzenia, zapewnianą przez rozwinięcia talentu *tkania wątków*. Każda z metod ma inną trudność i pozwala „odczuwać” astralnie w inny sposób. Zasady korzystania ze wszystkich ich rodzajów znaleźć można w części **Sposoby astralnego odczuwania**, strona 75.

KORZYSTANIE Z ASTRALNEGO ODCZUWANIA

Adepci korzystają z astralnego odczuwania przeważnie wtedy, gdy chcą wykryć magiczne wzorce zaklęć, bariery, astralne stworzenia i magiczne przedmioty. Z jego pomocą postać może określić, czy dany obiekt posiada magiczne właściwości, a po zbadaniu magicznego wzorca uzyskać informacje o jego naturze. By wykryć magiczny wzorec w przestrzeni astralnej, adept musi wykonać test astralnego odczuwania. Używana jest do tego konkretna zdolność posiadana przez postać. Każdy rodzaj astralnego odczuwania ma swój określony zasięg. By wykryć wzorec znajdującego się w jego obrębie obiektu, wynik testu musi być równy lub większy od obrony magicznej tego ostatniego. Warto zauważyć, że wykryte mogą zostać także przedmioty (lub osoby), niedostrzegane przez adepta, ale będące w zasięgu zdolności. Oznacza to, że udany wynik testu astralnego odczuwania umożliwi postaci odkrycie wzorców nawet tych obiektów, które kryją się za drzwiami bądź są zamknięte w skrzyniach.

Zdolności astralnego odczuwania nie pozwalają zwykle adeptowi wykrywać wzorców obiektów schowanych za innymi magicznymi przedmiotami lub w ich wnętrzu. By odkryć rzecz ukrytą w taki sposób, postać musi osiągnąć w teście ogromny lub większy sukces. Niższy wynik umożliwia adeptowi określenie rozmiaru i kształtu astralnego odbicia schowanego obiektu, nie jest on jednak w stanie go zidentyfikować.





Przeszukując ruiny kaeru elf Ksenomanta Mestoph znalazł niewielkie sekretne drzwiczki. Badając to miejsce, Mestoph natknął się już na wiele pułapek, postanawia więc użyć astralnego odczuwania, by sprawdzić, czy drzwi nie są magicznie chronione przed intruzami. Wykonując test astralnego odczuwania, uzyskuje wynik 13. W przestrzeni astralnej nie dostrzega żadnych pułapek, odkrywa jednak za drzwiami wzorzec niewielkiego magicznego obiektu.

Po otwarciu sekretnych drzwi Mestoph znajduje kącik z niedużą skrzynką, którą rozpoznaje jako wyczuły magiczny obiekt. Podnosi ją i słyszy, że coś przesuwają się w środku. Może jest tam wartościowy, a nawet magiczny, przedmiot? Niestety, skrzynka została magicznie zamknięta. Mestoph postanawia po raz drugi skorzystać z astralnego odczuwania, by zobaczyć, co w niej jest. Na teście uzyskuje wynik 12, czyli przeciętny sukces przeciwko obronie magicznej skrzynki w wysokości 10. Mestoph może zatem zobaczyć wzorzec magicznej pieczęci. Widzi również astralne odbicie niewielkiego przedmiotu, kształtem przypominającego amulet, który znajduje się wewnątrz. Jeśli uzyskałby ogromny sukces, mógłby zobaczyć wzorzec magicznego amuletu leżącego w skrzynce.

Po wykryciu wzorca adept może ponownie wykonać test astralnego odczuwania, by zbadać go dokładniej. Rodzaj testu zależy od używanej przez adepta zdolności. Zasady wykonywania testów astralnego odczuwania przedstawione zostały w odpowiednich częściach **Sposobów astralnego odczuwania**, strona 75. O tym, jakie informacje uzyska adept badający wzorzec, decyduje Mistrz Gry.

Wzorce w przestrzeni astralnej

Wzorce wszelkich obiektów – adeptów, stworzeń, magicznych przedmiotów i Dawców Imion nie będących adeptami – widziane w przestrzeni astralnej wyglądają dokładnie tak jak ich astralne odbicia (patrz **Żywe odbicia astralne**, str. 63). Odbicie ma z grubsza taki sam rozmiar i kształt jak sam obiekt, jego wzorzec jest jednak bardziej skomplikowany i można z niego uzyskać więcej informacji. Na przykład, astralne odbicie adepta ma taki sam kształt i rozmiar jak on sam, wokół niego widać wirującą, migotliwą aurę. Niczego więcej nie można się z wizerunku dowiedzieć o postaci. Wzorzec adepta może natomiast ukazywać jego dyscyplinę, wszystkie posiadane przez postać wtki, ślady po ranach lub używaniu magii krwi. Szczegóły wzorca określa Mistrz Gry, zależnie od natury obiektu.





Należy zauważyć, że badanie wzorca odczuwaniem astralnym różni się od czynienia tego przez poznanie tajników. Żeby poznać tajniki, adept musi użyć talentu *historia przedmiotu*, *historia broni* i rozwiniecia *widzenie wątków* talentu *tkania wątków*.

Wzorce większości Dawców Imion i innych stworzeń (z wyjątkiem Horrorów) zajmują całe astralne odbicia. W przypadku magicznych przedmiotów może się zdarzyć, że wzorec będzie zajmował tylko niewielką część astralnego wizerunku. Na przykład, astralne odbicie magicznego miecza ma kształt tej broni, jednak jego wzorec może zajmować tylko jej rękojeść. Zazwyczaj występowanie tego zjawiska jest wynikiem obranej przez czarującego metody umagicznienia przedmiotu (patrz **Tworzenie magicznych przedmiotów**, str. 44).

Rodzaje magicznych wzorców

Adepci w swych wędrówkach mogą natknąć się na wiele rodzajów magicznych wzorców. Żywe stworzenia, takie jak Dawcy Imion i Horrory, magiczne przedmioty, zaklęcia i inne magiczne zdolności (włącznie z mocami Horrorów i smoków), posiadają odmienne rodzaje wzorców. Każde z nich różni się dodatkowo od innych w obrębie własnej grupy.

Najbardziej niezwykle rodzaje wzorców wytwarzane są przez zaklęcia i magiczne zdolności (ostatni termin oznacza tu talenty, moce smoków, Horrorów, niezwykle magiczne efekty spotykane w naturze, takie jak splugawienie Krwawej Puszczy i życie w głębi Zatrutego Lasu). Wzorce tych ostatnich przypominają zazwyczaj chmury magicznej energii, otaczające obszar działania zaklęcia/zdolności. Na przykład, wzorec czaru *Krag zimna* pojawia się w postaci obłoku astralnej energii promieniującej w obszarze pięciu metrów od Ksenomanty, który rzucił zaklęcie. Wzorec *Umysłowego sztyletu* wygląda jak sztylet z energii astralnej lecący w stronę ofiary.

Astralne odczuwanie umożliwia adeptowi widzenie wzorców czarów także podczas walki, jednak większość z nich woli badać zaklęcia o dłuższym czasie działania. Na przykład te, które wchodzą w skład magicznych pułapek lub barier. Ich wzorce mają zazwyczaj postać niewielkich pól astralnej energii. Wnikliwe studia pozwalają uzyskać informacje o efekcie czaru, jego kręgu, a nawet wskazówki dotyczące maga, który go rzucił.

Adept badający w ten sposób wzorec zaklęcia, wykonuje test astralnego odczuwania o trudności równej obronie magicznej czaru. Ta ostatnia jest wynikiem testu wykonanego podczas rzucania zaklęcia. Przykład: obrona magiczna czaru rzuconego jako *Nazwane zaklęcie* będzie wynikiem testu *rzucania czarów*.

SPOŚOBY ASTRALNEGO ODCZUWANIA

By dobrze zilustrować różnice między rodzajami astralnego odczuwania – wietrznickim wzrokiem astralnym, talentem *spojrzenie astralne*, zaklęciem *Zmysł astralny* oraz widzeniem wątków – każdy z rozdziałów zawiera przykład adepta korzystającego z danej metody, by zbadać ten sam magiczny przedmiot. Jest nim zaczarowany sztylet, w który wtopiono niewielką bryłkę orichalku. Orichalk pochodzi z ruin kaeru Jalendale, gdzie zginął troll Lorm (właściciel topora jego imienia). Bryłka posiada wielki magiczny potencjał. Są w niej również ślady skażonych mocy Horrora, który zawiądnął kaerem Jalendale.

Wzrok astralny (PZ, str. 54)

Wzrok astralny pozwala wietrznikom (jak również smokom i Horrorom) spoglądać w przestrzeń astralną z fizycznego świata i widzieć astralne odbicia wszystkich pobliskich obiektów. Korzystając z tej umiejętności, można również oglądać wzorce astralne i dostrzegać najmniejsze szczegóły, co daje posiadającym ją adeptom wielką przewagę nad magami i uczonymi innych ras, którzy muszą badać przestrzeń astralną za pomocą bardziej tradycyjnych metod.

Wzrok astralny jest ograniczony przez stopień Percepcji postaci. Jeśli dyscyplina adepta na to pozwala, może on używać karmy podczas testów Percepcji, wykonywanych dla tej zdolności. Adepci nie mają możliwości uzyskania premii w żaden inny sposób. Wykrywanie obiektów (w tym duchów) ze szczególnie wysoką obroną magiczną może więc okazać się niemożliwe. Wzrok astralny ma maksymalny zasięg 10 metrów.

Zaletą wzroku astralnego, kompensującą ograniczony zasięg i moc, jest jego precyzja i jasność. Inne tego rodzaju zdolnością pozwalają adeptom wykrywać i obserwować obiekty z wyższą obroną magiczną, jednak wzrok astralny jest bardziej czuły i dzięki niemu więcej się można dowiedzieć o naturze wzorca. Na przykład, wzorec, którego dostrzeżenie wymaga uzyskania przynajmniej ogromnego sukcesu w teście talentu *spojrzenie astralne*, będzie widoczny dla wietrznika, używającego wzroku astralnego już po osiągnięciu przeciętnego lub dużego sukcesu. Mistrz Gry w zależności od potrzeb decyduje o tym, w jaki sposób przedstawi niezwykle precyzyjną zdolność.

By odkryć astralną obecność żywej istoty bądź magicznego wzorca, wietrznik wykonuje test Percepcji i porównuje wynik z obroną magiczną obiektu. Musi się on znajdować w zasięgu wzroku postaci, nie dalej niż 10 metrów. Wietrznik może wykryć wzorec każdego przedmiotu, żywego stworzenia lub magicznego efektu,





którego obrona magiczna nie przekracza wyniku testu Percepcji.

Gdy postać odkryje już magiczny wzorzec, może wykonać kolejny test Percepcji, by dokładniej go zbadać. Jeśli jego wynik jest równy bądź niższy niż rezultat poprzedniego testu, postać nie dowie się ze wzorca niczego nowego. W przypadku, gdy uzyskany wynik okaże się niższy niż obrona magiczna obiektu, postać traci zdolność widzenia jego wzorca i przed przystąpieniem do badań musi go wykryć ponownie.

Bryn postanawia użyć astralnego wzroku, by zbadać zaklęty sztylet. Wykonuje test Percepcji, uzyskując wynik 18, czyli duży sukces. Bryn dostrzega najpierw astralne odbicie, które ma takie same wymiary jak sam sztylet. W końcu rękojeści leży wzorzec ostrza, błyszcząca poświata astralnej energii w kształcie diamentu, w którym uwięziona jest bryłka orichalku. Granice diamentu zdają się wyznaczać zęby poruszające się jakby tkwiły w paszczy jakiegoś potwora. W środku skracają się i wirują burzowe chmury, wydychając czerwone strumienie wiatru. Cztery błyskawice wiją się pośrodku, formując krzyż. Każda cząstka diamentu posiada inne cechy. Uwagę Bryna przyciąga jedna z nich, w której strumienie tworzą poskręcaną masę ciemnych winorośli. Pośrodku diamentu znajduje się czarny punkt, promieniujący czystą energią we wszystkie strony.

Talent spojrzenie astralne (PZ, str. 98)

Tak samo jak wzrok astralny, talent *spojrzenie astralne* umożliwia adeptowi widzenie przestrzeni astralnej, odbić oraz wzorców. Mimo że nie tak precyzyjny jak zdolność wietrzników, talent ten jest prawdopodobnie najlepszym sposobem astralnego odczuwania możliwego w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Pozwala on adeptowi ujrzeć wzorce obiektów o wysokiej obronie magicznej i rozpoznać ich szczegóły. *Spojrzenie astralne* jest talentem, postać może zatem podnosić jego stopień, dzięki czemu zyska możliwość oglądania nawet niewyraźnych magicznych wzorców.

Korzystanie z *astralnego spojrzenia* ma także swoje wady. Po pierwsze, używający go adept otrzymuje za każdym razem 1 punkt obrażeń (wyczerpanie). Po drugie, efekt talentu trwa tylko tyle minut, ile wynosi jego poziom posiadany przez postać.

By wykryć tym sposobem astralne wzorce, adept wykonuje test *astralnego spojrzenia*. Żeby ujrzeć otaczającą go przestrzeń astralną musi uzyskać wynik co najmniej 6, tyle wynosi bowiem jej magiczna obrona. Bohater dodatkowo wykrywa wzorce wszystkich stworzeń, przedmiotów

i efektów magicznych, których obrona magiczna jest niższa niż uzyskany wynik.

Po wykryciu wzorca adept może wykonać drugi test *astralnego spojrzenia*, by zaobserwować więcej jego szczegółów. Testy te nie powodują dodatkowego wyczerpania. Więcej szczegółów pozwala zobaczyć każdy test, którego wynik jest wyższy od poprzedniego. W przeciwnym wypadku postać nie dowie się ze wzorca niczego nowego. Jeśli wynik któregośkolwiek testu będzie niższy niż obrona magiczna obiektu, postać traci zdolność widzenia wzorca i przed przystąpieniem do badań musi wykonać test *astralnego spojrzenia*, by ponownie go wykryć. (Otrzymuje 1 punkt wyczerpania za każdą próbę).

Podczas wstępnych badań sztyletu Mestoph dostrzega bryłkę orichalku w jego astralnym odbiciu i zauważa, że zawiera ona wzorzec przedmiotu. Wykonuje następny test astralnego spojrzenia, by przyjrzeć mu się dokładniej. Uzyskuje wynik 19, czyli duży sukces.

Mestoph widzi formę diamentu, zawierającą burzowe chmury układające się w twarz. Każda z nich wykrzywiona jest w bólu. Granice diamentu wyznaczają zęby, zdające się ociekać ciemną, zieloną substancją o złowrogim wyglądzie, która uformowała półkolistą kałużę w jednym końcu bryły. Drugi koniec wypełniają znacznie dłuższe ostre zęby, wyglądające jak rząd koleców. Pomiedzy każdą ich parą wiją się w agonii mały ludzki kształt.

Zakłęcie zmysł astralny (PZ, str. 159)

Zakłęcie Zmysł astralny pozwala adeptowi wykrywać i badać magiczne wzorce w przestrzeni astralnej. Czar ma zasięg 60 metrów, czas trwania 10+ minut, badanie wzorca z jego pomocą nie jest jednak tak skuteczne jak przy użyciu wzroku astralnego czy talentu astralne spojrzenie. Adepti używający Zmysłu astralnego uzyskują bowiem obraz odbicia astralnego i wzorca bezpośrednio w swym umyśle. Bardziej niż widzenie samego przedmiotu przypomina to oglądanie jego fotografii. Uwadze postaci ująć może kilka szczegółów wzorca badanego obiektu.

By wykryć astralny wzorzec za pomocą tego zaklęcia, adept musi wykonać test *Zmysłu astralnego*. Żeby ujrzeć otaczającą go przestrzeń astralną, postać powinna uzyskać wynik co najmniej 6, tyle wynosi bowiem jej magiczna obrona. Jeśli uzyska pomyślny wynik, adept wykonuje następnie test efektu, wykrywając przy okazji wzorce wszystkich stworzeń, przedmiotów i efektów magicznych, których obrona magiczna jest niższa niż otrzymany wynik. Jeden test efektu odpowiada za wykrycie jednego wzorca. Znaczy to, że aby odkryć obecność wszystkich





wzorców w zasięgu zaklęcia, adept będzie musiał wykonać wiele takich testów.

Po wykryciu wzorca postać może wykonać dodatkowe testy efektu, by dostrzec więcej szczegółów wzorca. Nowych informacji dostarczy tylko taki test, którego wynik jest wyższy od poprzedniego. Jeśli wynik któregoś testu będzie równy lub niższy obronie magicznej obiektu, postać straci zdolność postrzegania jego wzorca i przed przystąpieniem do badań będzie musiała wykryć go po raz drugi, ponownie rzucając zaklęcie.

W poprzednich produktach do gry **Earthdawn** czaru **Zmysł astralny** nauczyć się mogli jedynie Czarodzieje. W rozdziale **Nowe zaklęcia**, str. 131, opisano nowe jego wersje dostępne dla Ksenomantów, Iluzjonistów oraz Mistrzów Żywiółów.

Ardiss Foarr, badając sztylet, używa czaru Zmysł astralny. Udaje mu się szczęśliwie rzucić zaklęcie. Wykonuje następnie test efektu uzyskując wynik 13, czyli przeciętny sukces. Dostrzega wzorzec sztyletu, błyszczącą bryłkę orichalku w jego rękojeści oraz kształt przypominający diament z krzyżem w środku. Granice diamentu tworzą wyszczerbione zęby różnych rozmiarów i kształtów, pokryte zieloną substancją. Ardiss widzi cztery niesamowite, wijące się błyskawice formujące krzyż z czarnym punktem w środku. Bryłę wypełniają burzowe chmury i linie zdające się reprezentować podmuchy silnego wiatru.

Widzenie wątków (str. 29)

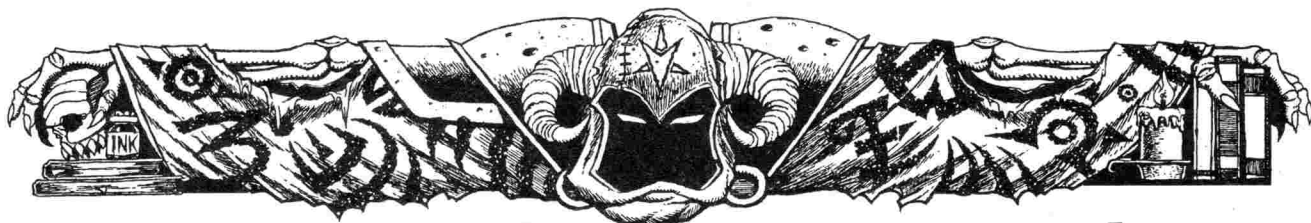
Adepci uczą się rozwinięcia o nazwie widzenie wątków razem z rozwinięciem talentu tkania wątków. Korzystają z niego zazwyczaj po to, by ujrzeć wzorzec przedmiotu przed wpleceniem weń wątku. Podobnie jak zaklęcie **Zmysł astralny** widzenie wątków wywołuje jedynie mentalny obraz wzorca, który jest jednak jeszcze mniej dokładny.

Widzenie wątków nie pozwala adeptowi obserwować szczegółów wzorca lub uzyskać z niego informacji o obiekcie. Z jego pomocą postać wyczuwa po prostu wzorzec wystarczająco dobrze, by móc wpleść weń wątki. Nie wymaga to wykonania żadnych dodatkowych testów. Widzenie wątków nie umożliwia wycucia magicznych wzorców żywych stworzeń lub Dawców Imion.

Rozwinięcie to może się wydawać najmniej użytecznym sposobem astralnego odczuwania, posiada jednak wielką zaletę w porównaniu z innymi metodami – pozwala adeptowi badającemu wzorzec poznać tajniki magicznego przedmiotu. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w rozdziale **Magia wątków** na stronie 29.

Przekonawszy się, że może bezpiecznie używać sztyletu, Ardiss postanawia wpleść w jego wzorzec wątek poziomu 1. Poznał już tajniki przedmiotu, wykonuje więc po prostu test tkania wątków o trudności utkania. Kiedy to czyni, w jego umyśle formuje się obraz wzorca sztyletu. Ardiss widzi prosty kształt diamentu i krzyż w jego wnętrzu.





PRYZYWANIE DUCHÓW

Przyzywanie jest sztuką zwabiania duchów i nakazywania im wykonania określonych zadań. Talenty i umiejętności potrzebne do przyzywania konkretnych rodzajów duchów zostały opisane w podstawowym podręczniku do **Przebudzenia Ziemi** i **Księdze wiedzy**, ten rozdział zawiera natomiast zasady dotyczące wszelkiego rodzaju przyzwań.

Adepci powinni wiedzieć, jakie duchy mogą przywołać, dlatego na początku opisane zostały różne ich rodzaje oraz moce, którymi dysponują. Po zasadach przyzywania za pomocą czarów, talentów i niskiej magii omówione zostały: rola magii krwi, sposoby odsyłania oraz związane z przywoływaniem niebezpieczeństwa.

W rozdziale pojawiają się terminy związane z przestrzenią astralną i jej obszarami. Więcej informacji na temat astralnej krainy znajdziesz w rozdziale **Przestrzeń astralna**, zachęcamy się na stronie 60.

CZYM SĄ DUCHY

Duchy są istotami zamieszkującymi różne miejsca przestrzeni astralnej. Uчени i magowie twierdzą, że spotkać je można w zaświatach, na płaszczyznach żywiołów oraz w innych obszarach astralnych. Niewiele wiadomo o samej naturze duchów, przez lata studiów udało się jednak uzyskać o tych istotach pewne przydatne informacje.

Większość z nich przebywa w przestrzeni astralnej, manifestując się w materialnym świecie tylko na rozkaz przyzywającego. Kiedy duch objawi się, przybierając fizyczną postać, może oddziaływać na inne fizyczne obiekty i postaci w zwyczajny sposób.

Duchy najczęściej są zdolne do myślenia, odczuwania, posiadają wspomnienia i określone gusta. Adepci powinni postępować z nimi ostrożnie i z szacunkiem, istoty te bowiem znajdują zwykle sposób, by ukarać tych, którzy potraktowali je nieodpowiednio. Co więcej, są one zdolne do nauki. Część duchów posiadało ogromną mądrość, inne zaś stały się bardzo przebiegłe i zdradzieckie, jeszcze inne umieją rzucać czary. Niektóre przejęły wiedzę wszystkich, którzy je kiedykolwiek przyzwali, stając się cenną zdobyczą dla każdego maga.

Magowie rozróżniają cztery główne kategorie duchów: duchy służące, duchy żywiołów, duchy sprzymierzone i duchy Nazwane. Te ostatnie powstają przez połączenie astralnej formy zmarłego Dawcy Imion z pomniejszym duchem

z zaświatów. Pochodzenie pozostałych stanowi nierozwiązaną zagadkę. (Pełny opis wszystkich czterech rodzajów pojawi się w dalszej części rozdziału).

MOTYWY, POGŁĄDY I OSOBOWOŚĆ

Podobnie jak Dawcy Imion duchy posiadają własne poglądy i motywacje, są one jednakże dla zwykłych osób obce i niezrozumiałe. Nikt nie jest bowiem w stanie pojąć, jak działa umysł ducha z powodu odmienności jego natury. Równie dziwaczne są dla Dawców Imion motywy postępowania i sposób myślenia Horrorów.

Pomimo swojego tajemniczego zachowania duchy wydają się posiadać osobowości, zupełnie jak Dawcy Imion. Każdy z nich jest niepowtarzalnym stworzeniem z właściwym sobie poglądem na świat. Rzadko który duch cieszy się, że został przyzwany i musi wykonywać czyjeś polecenia. Większość z nich czuje się urażona, iż ktoś przeszkadza im realizować własne cele. Wiele z nich uważa się za istoty lepsze od Dawców Imion i przywoływanie jest dla nich obrazą. Nieliczne pozostałe znajdują przyjemność w odwiedzaniu fizycznego świata. Każdy z duchów może zostać przyzwany, nawet taki o wybujałej osobowości, adepci jednak wybierają zazwyczaj te bardziej uległe. Oczywiście, gdy duch został już przyzwany, postać musi zadowolili się tym, co ma.

WARTOŚĆ SIŁY DUCHA

Nie wszystkie duchy są tak samo potężne. Ich moc zależy od posiadanej wartości Siły. Im jest ona wyższa, tym dany duch jest potężniejszy, zarówno jeśli chodzi o jego statystyki, jak i o moce, którymi dysponuje. Pragniemy zauważyć, że wartość Siły ducha nie jest tym samym czym cecha o tej nazwie.

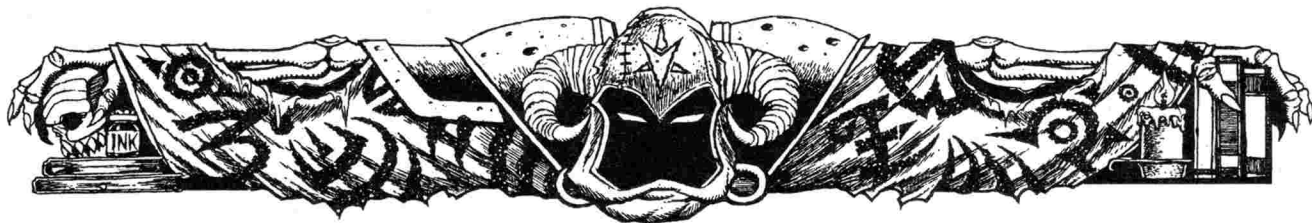
Każdorazowe zwiększenie wartości Siły ducha powoduje wzrost jego cech i współczynników, umożliwia mu również korzystanie z dodatkowych mocy i umiejętności. Każdy punkt jej przyrostu oznacza:

- +1 do obrony magicznej i obrony społecznej
- +1 do Percepcji LUB Siły Woli
- +1 do Siły LUB Żywotności
- jeśli to możliwe jedną dodatkową moc duchów (patrz **Moc duchów**)
- +1 do stopnia karmy LUB +10 punktów karmy

Zauważ, że kiedy wzrasta cecha ducha, rosną również odpowiadające mu współczynniki. Na przykład, jeśli







zwiększy się jego Siła, wzrośnie również stopień obrażeń i stopień równowagi. Tak samo zwiększenie Percepcji pociągnie za sobą wzrost stopnia rzucania czarów. Wyjątek stanowią wartości obrony (fizycznej, magicznej i społecznej), gdyż zależą bezpośrednio od wartości Siły. Z tego powodu przyzywanie duchów o wielkiej Sile, a tym samym obronie magicznej, jest zadaniem niezwykle trudnym.

Dodatkowe moce zyskiwane przy wzroście wartości Siły zostały wymienione przy opisach poszczególnych rodzajów duchów.

Podwyższanie wartości siły ducha

Wartość siły ducha zależy od jego wieku i od liczby przyzwań. Z wiekiem narasta bardzo powoli i nie jest do niego proporcjonalna. Wartość siły stuletniego ducha może wynosić 4 albo 5, zaś takiego, który ma lat 500 – więcej niż 10.

Ważniejsze od wieku ducha jest w tym wypadku wielokrotne jego przyzywanie. Za każdym razem, gdy zostaje przywołany, czarująca postać używa magicznej energii, by osiągnąć jego wzorca i przyciągnąć go do siebie. W zwykłych okolicznościach energia ta rozprasza się w chwilę później. Wielokrotnie przywoływany duch uczy się jednak rozpoznawać, gdy ktoś chce go wezwać i pochłania niewielkie jej ilości. Większość duchów czyni tak, by dzięki zdobytej potędze uniemożliwić następne próby przyzwania.

Osoby zajmujące się przyzywaniem duchów zauważyły, że przyczynia się ono do wzrostu ich mocy i znalazły sposób, w jaki można tego uniknąć. Silniejsze duchy są bowiem dla nich trudniejsze do opanowania. Część **Przyzywanie wielokrotne** na str. 94 zawiera opis postępowania, który umożliwia przywoływanie duchów bez zwiększania w ten sposób wartości ich Siły.

MOCY DUCHÓW

Duchy sprzymierzone, żywiołów i Nazwane posiadają wiele zdolności, przypominających moce smoków i Horrorów. Wymienione są one w opisie poszczególnych rodzajów tych istot. Wraz ze wzrostem wartości siły mogą one nabywać nowe moce, jak zostało to wyłożone w części **Wartości siły ducha**. Duchy sprzymierzone, żywiołów i Nazwane mogą uzyskać każdą z poniższych mocy, chyba że przy ich opisie napisano inaczej.

Tak samo jak smoki i Horrorzy, duchy używające swych mocy wykonują dla nich testy, których stopień zależy od któregoś z cech, zazwyczaj Siły Woli oraz wartości Siły. Wraz ze wzrostem tej ostatniej zwiększa się zatem także stopień testu. Jeśli opis mocy nie zawiera wzoru na obliczenie stopnia, znaczy to, że jej użycie nie wymaga wykonania testu.

Poniższa lista nie zawiera wszystkich możliwych mocy. Mistrzowie Gry mogą oczywiście wymyślać własne i korzystać z nich w czasie prowadzonych przez siebie rozgrywek.

Astralne wrota

Ta moc dostępna jest jedynie dla duchów sprzymierzonych z wartością Siły przynajmniej 5. Z jej pomocą duch tworzy wrota, przez które Dawca Imion może wejść do przestrzeni astralnej. Duch musi przeznaczyć na to prostą akcję. Wrota są otwarte przez tyle minut, ile wynosi wartość Siły ducha pomnożona przez 10.

Dezorientacja

Stopień: stopień Siły Woli + wartość Siły

Moc **dezorientacja** dostępna jest jedynie dla duchów sprzymierzonych. Pozwala ona istocie tymczasowo dezorientować przeciwnika, przepuszczając przez niego trochę jego własnej energii. By skorzystać z tej mocy, duch wykonuje test **dezorientacji** o trudności równej obronie magicznej ofiary. Pomyślny wynik zmniejsza jej Percepcję i Siłę Woli w następujący sposób: -1 za przeciętny sukces, -2 za duży, -3 za ogromny, -4 za wyjątkowy. Wywiera to wpływ na wszystkie talenty oparte na zmniejszonych cechach.

Moc działa przez tyle minut, ile wynosi wartość Siły ducha.

Empatia

Stopień: stopień Charyzmy + wartość Siły

Mogą z niej korzystać tylko duchy sprzymierzone. Pozwala ona nawiązać empatyczny kontakt z przyzywającym w podobny sposób jak talent **empatia** (PZ, str. 99).

Karma

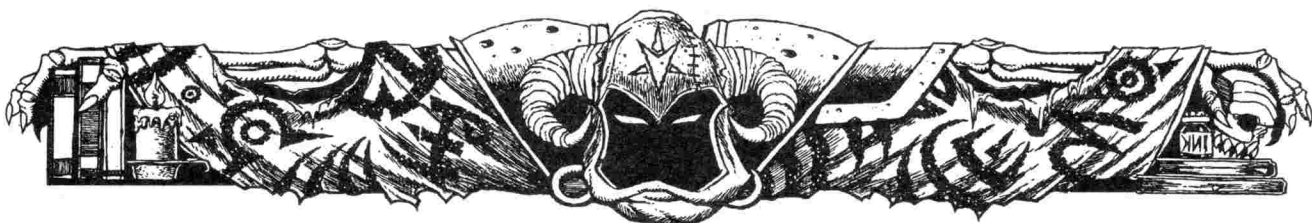
Duchy, tak samo jak smoki i Horrorzy, mogą wydać 1 punkt karmy podczas wykonywania każdego rodzaju testu. Większość z nich ma stosunkowo nieduży stopień karmy, jednakże zwiększa się on ze wzrostem wartości Siły ducha.

Manifestacja

Dzięki mocy **manifestacja** duchy mogą pojawiać się na płaszczyźnie fizycznej. Działa tyle minut, ile wynosi wartość siły ducha.

Fizycznie objawiony duch sprzymierzony wygląda jak zjawia albo widmo. Pozostaje dostatecznie niematerialny, by przenikać przez przedmioty, włącznie ze ścianami, drzwiami i skałą. Jeśli jednak przeszkoda ma grubość większą niż jeden metr, istota gubi się w niej i potrzebuje dodatkowej rundy na każdy metr, by się wydostać.





Fizycznie objawiony duch żywiołu nazywany jest żywiołakiem. Stworzenia te zostały opisane w części **Duchy żywiołów i żywiołaki**, str. 84.

Manipulacja żywiołem

Tej mocy mogą używać jedynie duchy żywiołów. Pozwala im zmienić podstawową strukturę obiektów zbudowanych z rodzimego żywiołu. Średnica obszaru działania mocy nie może przekroczyć jednego metra.

Żywiołak ziemi potrafi korzystając z tej mocy, może zmienić ziemię w błoto lub lotne piaski. Żywiołak powietrza potrafi sprawić, że powietrze z wybranego obszaru stanie się trujące. Żywiołak wody może zmienić wodę w lód, a żywiołak drewna rosnące drzewo w klatkę. Żywiołak ognia sprawić, że gasnące popioły staną znów w płomieniach lub nawet wybuchną. Efekt każdego użycia manipulacji żywiołem określa Mistrz Gry.

Moc działa przez tyle minut, ile wynosi wartość Siły ducha.

Mimikra

Stopień: stopień Percepcji + wartość Siły

Mimikra dostępna jest jedynie duchom sprzymierzonym. Działa ona tak samo jak talent o tej nazwie (patrz **PZ**, str. 102) i pozwala duchowi przybrać postać każdego Dawcy Imion, którego widział.

Odnajdywanie

Stopień: stopień Percepcji + wartość Siły

Ta moc pozwala duchowi znaleźć obiekt, którego część stanowił kiedyś dany przedmiot. Na przykład, odszukanie wybranej osoby umożliwi mu pukiel jej włosów. Określony budynek będzie mógł odnaleźć, mając kawałek jego muru. By skorzystać z tej mocy, duch wykonuje test **odnajdywania** o trudności równej obrony magicznej obiektu. Pomyślny wynik umożliwia odnalezienie.

Pochłonięcie

Stopień: stopień Siły Woli + wartość Siły

Moc ta dostępna jest jedynie dla duchów żywiołów manifestujących się cielesnie. Pozwala im zatopić ofiarę w swoim żywiole, powodując u niej obrażenia pojawiające się w każdej rundzie. By skorzystać z tej mocy, żywiołak musi wykonać test **rzucania zaklęć** o trudności równej obronie magicznej osoby będącej celem. Jeśli będzie on udany, ofiara zostanie pochłonięta przez odpowiedni żywioł, otrzymując obrażenia przez tyle rund, ile wynosi wartość Siły ducha.

W każdej z nich ofiara otrzymuje obrażenia, których wysokość określa test obrażeń wykonany na stopień mocy ducha.

Pomoc przyzywającemu

Moc ta pozwala duchowi zwiększyć magiczne umiejętności osoby, która go przyzywała. By z niej skorzystać, mag otrzymuje tyle punktów wyczerpania, ile wynosi wartość Siły ducha. Dostaje je w jednej chwili, nawet jeśli spowoduje to powstanie rany.

Po otrzymaniu odpowiedniej ilości punktów obrażeń adept wykonujący test może dodać liczbę stopni równą wartości Siły ducha do którejkolwiek ze swoich magicznych zdolności (włącznie z talentami takimi jak *rzucanie czarów* czy *moc woli*). W czasie działania premii mag może ją wykorzystać na różne sposoby. Na przykład, w jednej rundzie przyzywający zwiększy z jej pomocą talent *rzucanie czarów*, a w następnej *moc woli*. Za każdym razem, gdy z niej korzysta, otrzymuje dodatkowo 2 punkty wyczerpania.

Każde użycie mocy pomoc przyzywającemu trwa liczbę minut równą wartości Siły ducha.

Prowokacja

Stopień: stopień Charyzmy + wartość Siły

Ta moc działa tak samo jak talent *prowokacja* (**PZ**, str. 118). Duchy używają jej tylko podczas negocjacji z osobami, które je przyzywały.

Rozgniewanie żywiołu

Mocy tej mogą używać wyłącznie duchy żywiołów. Pozwala im ona utworzyć gwałtowne zawirowanie swojego żywiołu. Na przykład, żywiołak ziemi może stworzyć mały deszcz latających kamieni; żywiołak powietrza – powietrzny wir, żywiołak drewna – burzę wirujących gałązek, żywiołak ognia – deszcz iskier, a żywiołak wody – sztormowe fale. Działanie mocy obejmuje wszystkie cele w zasięgu promienia równego w metrach wartości Siły ducha. Ta ostatnia określa również liczbę rund trwania efektu rozgniewania żywiołów.

Wszystkie osoby znajdujące się w zasięgu mocy otrzymują liczbę obrażeń określonych testem obrażeń wykonanym przy użyciu stopnia mocy konkretnego ducha. Dodatkowo każda z tych postaci traktowana jest jak osaczona.

Spojrzenie astralne

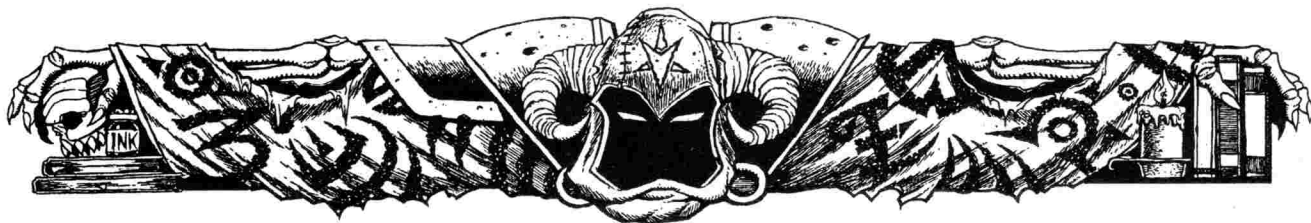
Stopień: stopień Percepcji + wartość Siły

Moc **spojrzenie astralne** działa tak jak talent o tej samej nazwie (**PZ**, str. 111).

Talenty

Moc ta umożliwia duchom korzystanie z talentów opisanych w podstawowym podręczniku do **Przebudzenia Ziemi** i w **Księdze wiedzy**. Mistrz Gry decyduje, czy dany





talent będzie stanowił sensowną moc dla ducha, zależną od jego rodzaju i posiadanej wartości Siły. Jako wskazówki mogą posłużyć opisane w tym rozdziale moce oparte na talentach, takie jak **prowokacja**.

Targowanie się

Stopień: stopień Charyzmy + wartość Siły

Moc ta działa tak samo jak talent *targowanie się* (PZ patrz str. 112), z tym że duchy mogą jej używać tylko podczas negocjacji z przyzywającym.

Temperatura

Moc **temperatura** dostępna jest tylko duchom sprzymierzonym. Pozwala im wpłynąć na temperaturę w obszarze, którego średnica nie przekracza pięciu metrów. Duch może ją podwyższyć bądź obniżyć w wystarczającym stopniu, by zaniepokoić lub zdezorientować znajdujące się tam postaci. Nie stanowi to jednak zagrożenia dla życia bohaterów. Wszystkie żywe istoty znajdujące się w zasięgu działania mocy odejmują 1 od stopnia testów Percepcji i Siły Woli. Efekt trwa tyle minut, ile wynosi wartość Siły ducha.

Ukojenie

Stopień: stopień Charyzmy + wartość Siły

Z tej mocy mogą korzystać tylko duchy żywiołów. Umożliwia im ona przywołanie kojących dźwięków lub zapachów pozwalających odprężyć się wybranej osobie. Może to być szmeranie strumyka, zapach świeżej ziemi, szelest poruszanych wiatrem liści lub trzaski wydawane przez płonące ognisko. By skorzystać z tej mocy, duch wykonuje test ukojenia o trudności równej obronie magicznej wybranej osoby. Jeśli jest on udany, postać lepiej wypoczywa. Należy dodać jeden stopień do jej następnego testu zdrowienia.

Usunięcie żywiołu

Stopień: stopień Siły Woli + wartość Siły

Ta moc dostępna jest jedynie duchom żywiołów. Pozwala ona usunąć bez śladu rodzimy żywioł z obszaru o średnicy nie większej niż 1 metr. Duch ziemi może z jej pomocą zniszczyć budynek, usuwając piasek z jednej z podtrzymujących ścian, a duch wody pozbawić postać wszelkiej wody zawartej w organizmie.

By skorzystać z tej mocy, duch wykonuje test **usunięcia żywiołu** o trudności równej obronie magicznej celu. Używając jej na Dawcy Imion, musi osiągnąć przynajmniej ogromny sukces. Dawca Imion, którego organizm został w ten sposób pozbawiony powietrza lub wody natychmiast umiera.

Wiedza żywiołu

Moc **wiedza żywiołu** dostępna jest tylko duchom żywiołów. Pozwala im ona uzyskać informacje o ostatnich wydarzeniach, jakie miały miejsce w, na lub gdzieś w pobliżu rodzimego żywiołu. Na przykład, duch ziemi może się dowiedzieć, że po piaszczystej drodze przebiegły niedawno dwa konie. Bryza przywieje strzępki rozmowy duchowi powietrza, duch wody odkryje, że rzeką płynęła ostatnio jakaś łódź. Duch może poznać wydarzenia sprzed tylu godzin, ile wynosi jego wartość Siły.

Mistrz Gry określa, jak wiele informacji udało mu się zdobyć.

Włócznia

Stopień: stopień Siły Fizycznej + wartość Siły

Moc **włócznia** dostępna jest tylko duchom żywiołów. Z jej pomocą fizycznie objawiony duch może uformować włócznie z własnej esencji żywiołu i rzucić nią w wybrany cel. **Włócznia** żywiołaka wody pojawi się w formie sopla lodu, żywiołaka ognia jako ognisty pocisk, żywiołaka powietrza – w postaci ledwie widocznego poblasku.

By użyć tej mocy, duch wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej celu. Test obrażeń wykonuje się, używając stopnia włóczni.

Wyczucie życia

Stopień: stopień Percepcji + wartość Siły

Moc podobna w działaniu do talentu *widzenie życia* (PZ, str. 110). Pozwala duchowi wyczuwać siłę życiową postaci.

Wykrywanie broni

Stopień: stopień Percepcji + wartość Siły

Z mocy **wykrywanie broni** mogą korzystać tylko duchy sprzymierzone. Działa ona tak jak talent o tej samej nazwie (patrz PZ, str. 118). Pozwala duchowi określić rozmiar, kształt broni i miejsce, w którym się znajduje.

Wykrywanie esencji żywiołu

Z tej mocy mogą korzystać tylko duchy żywiołów. Pozwala im ona odkryć obecność esencji swojego żywiołu. Na przykład, duch powietrza może tym sposobem wykryć tylko esencję powietrza.

Przyzwane duchy żywiołów korzystają z tej mocy bardzo niechętnie, ponieważ Mistrzowie Żywiołów używają odkrytych ziaren do własnych celów. Przyzywający musi zmusić je do współpracy w pojedynku woli (str. 94). Jeśli adept wyjdzie z niego zwycięsko, duch zaprowadzi go do każdego źródła esencji swojego żywiołu znajdującego się w promieniu tylu kilometrów, ile wynosi wartość jego Siły. Nie jest on w stanie wykryć złóż znajdujących się dalej.





Żaden duch żywiołów nie pomoże przyzywającemu wykonać testu gromadzenia, nawet jeśli przegra pojedynek woli.

Wykrywanie pułapek

Stopień: stopień Percepcji + wartość Siły

Ta moc dostępna jest jedynie dla duchów sprzymierzonych. Działa tak samo jak talent o tej nazwie (PZ str.118).

Zaklęcia

Moc **zaklęcia** pozwala duchom rzucać czary w oparciu o surową magię. Krąg dostępnych istotom czarów określa wartość Siły każdej z nich. Na przykład, duch sprzymierzony z siłą 6 może rzucać czary sześciu pierwszych kręgów. Duchy żywiołów mają możliwość rzucania tylko takich zaklęć, które związane są z ich rodzimym żywiołem. Duchy sprzymierzone rzucają przeważnie czary jednej tylko dyscypliny, zdarzają się jednak wśród nich jednostki na

tyłe potężne, że mogą korzystać z zaklęć wielu szkół. Te ostatnie muszą posiadać moc zaklęcia inną dla każdej z dyscyplin.

Duchy rzucające czary w oparciu o tę moc są podatne na spalenie i obrażenia tak samo jak magowie Dawcy Imion. Z równym jak oni prawdopodobieństwem mogą również otrzymać Znamię Horrora. Z tych powodów duchy rzadko korzystają z tej mocy, chyba że zostaną do tego zmuszone przez przyzywającego (patrz **Pojedynek woli**, str. 94).

Zawładnięcie

Stopień: stopień Siły Woli + wartość Siły

Mocy **zawładnięcie** mogą używać tylko duchy sprzymierzone, których wartość Siły wynosi przynajmniej 5. Pozwala im ona przejąć tymczasowo kontrolę nad fizycznym ciałem wybranej osoby. By użyć tej mocy, duch wykonuje test mocy o trudności równej obronie magicznej ofiary. Pomyślny wynik pozwala mu **zawładnąć** wybraną osobą na tyle minut, ile wynosi wartość jego Siły. Ofiara pozbawiona jest wtedy kontroli nad własnym ciałem, zdaje sobie jednak sprawę z wykonywanych przez nie czynności.

Opętane osoby mogą wypędzić ducha, wykonując udany test Siły Woli przeciwko jego obronie magicznej.

Złe oko

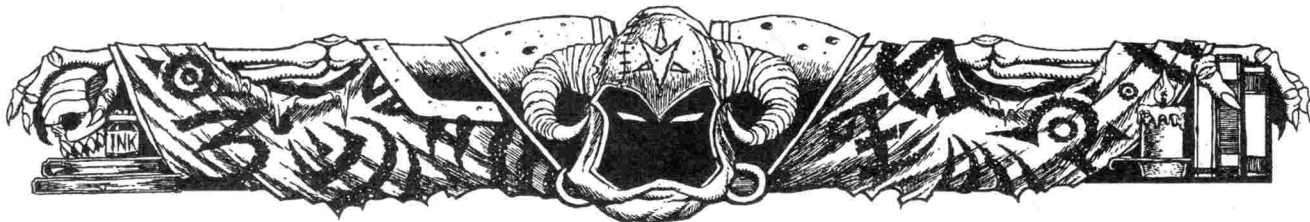
Stopień: stopień Siły Woli + wartość Siły

Moc **złe oko** przypomina klątwę. Mogą z niej korzystać jedynie duchy sprzymierzone. W tym celu muszą wykonać test złego oka o trudności równej obronie magicznej ofiary. Pomyślny wynik powoduje zmniejszenie jednej jej Cechy o dwa stopnie na tyle godzin, ile wynosi wartość Siły ducha. Cechę wybiera duch albo mag, który go przyzywał. Ofiara może mieć naraz zmniejszoną tylko jedną cechę.

DUCHY SŁUŻEBNE

Duchy służebne są najczęściej spotykanym rodzajem duchów i jednocześnie najmniej niebezpiecznym. Istnieją tylko po to, by służyć tym, którzy je przyzwą. Do ich obowiązków należeć może ścieranie kurzy, pilnowanie cennego przedmiotu, pełnienie warty lub dokuczanie wskazanej osobie. W przeciwieństwie do innych, ten rodzaj duchów często manifestuje się w fizycznej formie. Ich wygląd zależy zazwyczaj od zadania, które zostało im powierzone. Mogą one pojawiać się na płaszczyźnie fizycznej w postaci mioteł, myszy, cieni lub w innej dowolnej formie, która odpowiada Mistrzowi Gry.





Duchy te zostają wezwane za pomocą określonych zaklęć i/lub talentów, w celu wykonania konkretnego zadania. Należą do nich na przykład duchy przyzwane czarem *Duszek strażniczy*, talentem *krążący szpieg* i *nadnaturalny unik*. Każdy adept posiadający odpowiedni talent bądź zaklęcie może z jego pomocą przyzwać ducha służebnego.

Spośród wszystkich rodzajów duchów są one najmniej potężne i najłatwiejsze do przyzwania. Wszystkie posiadają wartość siły 1, która może wzrosnąć tylko w bardzo specyficznych okolicznościach. Duchy służebne nie mogą odmówić przyzywającemu posłuszeństwa. Wykonują tylko te zadania, które zostały opisane w zaklęciu lub talencie służącym do ich przyzwania. Można je odesłać jak wszystkie inne duchy, jednakże postać musi uzyskać w tym celu przynajmniej duży sukces (patrz *Odsyłanie*, str. 96).

PRYZYWANIE DUCHÓW SŁUŻEBNYCH

Duchy służebne mogą zostać przyzwane tylko za pomocą odpowiedniego czaru lub talentu. Nie ma możliwości przywoływania ich w oparciu o niską magię. Wielokrotne wzywanie określonego ducha służebnego wymaga osiągnięcia przynajmniej dużego sukcesu. Wiąże się z tym takie same konsekwencje jak przy wielokrotnym przyzywaniu ducha innego rodzaju. Od takiego przywoływania nie wzrasta jednak wartość Siły ducha służebnego.

DUCHY ŻYWIÓŁÓW I ŻYWIÓŁAKI

Duchy żywiołów są astralną reprezentacją duchów z płaszczyzn żywiołów przebywających w przestrzeni astralnej. Istnieje ich pięć rodzajów, po jednym dla każdego żywiołu: drewna, ognia, powietrza, wody i ziemi. Duchy żywiołów mogą na życzenie zmienić postać z astralnej na fizyczną, aczkolwiek czynią to bardzo niechętnie, zazwyczaj tylko wtedy, gdy zostaną zmuszone. Objawione w fizycznej formie, nazywane są żywiołakami. Duch żywiołu powietrza, na przykład, będzie nazywany w postaci astralnej duchem powietrza; natomiast w postaci fizycznej – żywiołakiem powietrza. Żywiołaki potrafią przybierać wiele form. Na przykład żywiołak wody może pojawić się jako mgła, wir wodny lub spokojny jej zbiornik.

Większość Mistrzów Żywiołów przyzywa duchy żywiołów, by skorzystać z ich mocy. Służą one również tym magom, którzy potrzebują wsparcia podczas walki z wrogami. Mistrzowie Żywiołów przyzywają te duchy z najwyższą uwagą i najgłębszym szacunkiem, wierząc, że istniały one, zanim Dawcy Imion w ogóle pojawili się

na ziemi. Z punktu widzenia maga przywołanie ducha żywiołu jest jak przyzwanie samej jego świętej płaszczyzny. Przyzywać ten rodzaj duchów mogą tylko Mistrzowie Żywiołów.

Poniższy tekst zawiera opis każdego z pięciu rodzajów duchów żywiołów. Objasnienie użytych w nich terminów można znaleźć na str. 286 w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**.

DUCHY DREWNA

Duchy drewna mają wyjątkowe zadanie w wielkim planie wszechrzeczy, ponieważ drewno wiąże w sobie wszystkie inne żywioły. Drzewo zapuszcza korzenie głęboko w ziemię, nasycza się wodą, przepuszcza powietrze przez swoje pory. Stanowi paliwo dla ognia, który oczyszcza miejsce na nowe drzewa, zamykając krąg. Bez drewna nie istniałyby równowaga między żywiołami.

Wielu magów przekonało się, że duchy drewna posiadają wysoką samoświadomość i wielką mądrość. Przypisują te cechy zdolności gromadzenia wiedzy. Podkreślają, że drzewa zbierają informacje poprzez korzenie i pory, ciągną je żyłami, by następnie przechowywać w koronach. Mądre sentencje wygłaszane przez duchy drewna, choć często niejasne, mają charakter przepowiedni.

ZR: 7

SF: 8

ŻYW: 8

PER: 8

SW: 8

CHA: 7

Inicjatywa: 8

Liczba ataków: 2

Atak: 9

Obrażenia: 10

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: 10

Efekt: patrz poniżej

Obrona fizyczna: 12

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 10

Pancerz fizyczny: 10

Pancerz duchowy: 5

Zachowanie równowagi: 8

Testy zdrowienia (na dzień): 4

Próg życia: 46

Próg ran: 13

Próg przytomności: 39

Szybkość w walce: 120

Pełna szybkość: 240

Punkty karmy: 10

Stopień karmy: 4

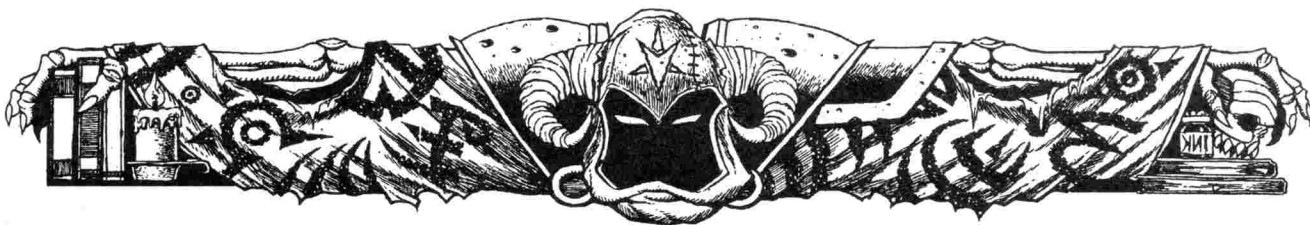
Moce: manifestacja, manipulacja żywiołem, pochłonięcie przez żywioł 9, pomoc przyzywającemu, spojrzenie astralne 9, wiedza żywiołu, włócznie 9, wykrywanie esencji żywiołu.

Punkty legend: 300

Ekwipunek: –

Łup: –





Uwagi: Powyższe statystyki dotyczą ducha drewna w postaci astralnej, o Sile 1. Duchy drewna otrzymują 1 dodatkowy atak i 1 dodatkowy czar za każde 2 punkty, o jakie zwiększa się wartość ich Siły, do maksymalnej wielkości 10 ataków i 5 zaklęć. Stosują się do nich wszystkie premie związane ze zwiększeniem wartości Siły.

Żywiolaki drewna

Duchy drewna nie lubią przybierać fizycznej postaci. Są najsłabszymi duchami żywiołów. Wolą przebywać na własnej płaszczyźnie pomiędzy istotami własnego gatunku, segregując i rozważając informacje otrzymywane z zewnętrznego świata. Sprzeciwiają się przywoływaniu ich pod wodą lub w jakimkolwiek innym żywiole, który odetnie ich od przepływu wiadomości. Przyzywający musi je zmusić, by się pokazały, wygrywając pojedynek woli (str. 94).

Żywiolaki drewna wchodzą w drzewa i inne rośliny, zazwyczaj kształtując z nich postaci humanoidów o skórze przypominającej korę i liściastych przydatkach. Po objawieniu się w nich żywiołaka roślina zaczyna zmieniać się w pył, dlatego większość Mistrzów Żywiołów wybiera przy przyzwaniach te stosunkowo młode.

Umiejętności i statystyki żywiołaka drewna zależą od rodzaju rośliny, w której się objawił. Suma wartości cech równa jest wiekowi rośliny (zauważ, że przy tych obliczeniach liczy się wartość cechy, a nie jej stopień). Na przykład żywiołak, który został przyzwany do drzewa mającego 90 lat, może posiadać następujące cechy: Zręczność 15, Siła 30, Wytrzymałość 25, Percepcja 5, Siła Woli 10, Charyzma 5. Wysokość poszczególnych wartości określa Mistrz Gry, powinny być one jednak zgodne z naturą danej rośliny. Żywiołak drewna objawiony na przykład w drzewie powinien mieć dużą Siłę i Wytrzymałość, zaś ten, który uformował się z róży – wysoką Charyzmę.

Po określeniu wartości cech żywiołaka użyj **Tabeli cech i współczynników (PZ, str. 52)**, by określić stopnie jego cech i innych umiejętności. Obrona magiczna i socjalna pozostaje taka sama jak w formie astralnej.

Powyższe statystyki dotyczą żywiołaka drewna w postaci astralnej, o Sile 1. Żywiolaki te otrzymują wszystkie premie związane ze zwiększeniem wartości Siły, tak jak duchy drewna.

DUCHY OGNI

Ogień jest siłą niszczącą, żywiołem, który pochłania stare, by zrobić miejsce nowemu. Żywioł ten jest niezbędnym elementem naturalnego porządku świata, pozostając jednocześnie niebezpiecznym, nieprzewidywalnym i często niemożliwym do kontrolowania. Wszystkie powyższe cechy posiadają również duchy i żywiołaki ognia.

Duchy ognia mają żywą wyobraźnię i łatwo je rozgniewać. Doświadczają skrajnych emocji, ulegających gwałtownym zmianom. Nieważne, czy duch ognia odczuwa gniew, strach, miłość, nienawiść, obrzydzenie lub przyjaźń – zawsze wyraża to głośno i wylewnie.

ZR: 9

SF: 9

ŻYW: 9

PER: 7

SW: 7

CHA: 8

Inicjatywa: 10

Liczba ataków: 2

Atak: 11

Obrażenia: 12

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: 8

Efekt: patrz poniżej

Obrona fizyczna: 12 (15)*

Obrona magiczna: 10

Obrona socjalna: 10

Pancerz fizyczny: 8

Pancerz duchowy: 5

Zachowanie równowagi: 9

Testy zdrowienia (na dzień): 4

Próg życia: 50

Próg ran: 14

Próg przytomności: 43

Punkty karmy: 15

Szybkość w walce: 130

Pełna szybkość: 260

Stopień karmy: 4

Moce: manifestacja, manipulacja żywiołem, pochłonięcie przez żywioł 8, pomoc przyzywającemu, spojrzenie astralne 8, wiedza żywiołu, włócznie 10, wykrywanie esencji żywiołu.

Punkty legend: 300

Ekwipunek: –

Łup: –

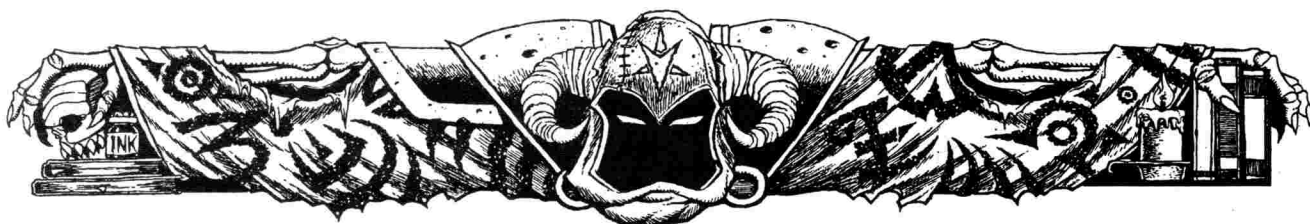
Uwagi: Liczba oznaczona gwiazdką (*) stanowi obronę fizyczną ducha, kiedy przybiera on formę fizyczną. Powyższe statystyki dotyczą ducha ognia o Sile 1. Za każde zwiększenie wartości Siły duchy ognia otrzymują dodatkowy punkt Zręczności i obrony fizycznej. Stosują się do nich wszystkie inne premie związane ze zwiększeniem wartości Siły. Duchy ognia otrzymują dodatkowo 1 dodatkowy atak i 1 dodatkowy czar za każde 2 punkty wzrostu tej wartości, do maksymalnej wielkości 10 ataków i 5 zaklęć.

Żywiolaki ognia

Żywiolaki ognia formują się tylko w źródle ognia. Od jego rozmiaru zależy wartość Siły żywiołaka. W pochodniach i innych niewielkich płomieniach będą się manifestować duchy o wartości Siły 1-3. Tylko obozowe ogniska i większe źródła ognia stworzą żywiołaki z wartością Siły powyżej 4.

Objawione żywiołaki powstają z ognia, przybierając kształt z grubsza przypominający humanoidalną postać. Ich wygląd zmienia się w zależności od nastroju. Ciało





spokojnego żywiołka formować będą cicho potrzaskujące płomienie. W chwili, gdy się rozgniewa, buchnie ogniem niemal piekielnym. W przeciwieństwie do innych żywiołaków ten rodzaj nie dba raczej o to, w jakim miejscu się objawi. Ważne jest tylko, żeby był tam ogień.

DUCHY POWIETRZA

Duchy powietrza odzwierciedlają naturę tego żywiołu. Są niezwykle spostrzegawcze i lepiej przystosowane społecznie niż wszystkie inne rodzaje duchów żywiołów. Większość z nich posiada łagodne usposobienie, gdy jednak zostaną rozgniewane, z delikatnej bryzy potrafią przeistoczyć się w szalejące tornado. Z tym, że zostały przyzwane, godzą się zwykle bez walki i narzekania. Zdarzają się nawet takie, które namawiają maga, by pozwolił im zostać dłużej albo żeby przywołał je ponownie. Duchy tego rodzaju lubią przebywać w miejscu ciągłego przepływu powietrza, czują się źle w zamkniętych pomieszczeniach.

ZR: 9 SF: 8 ŻYW: 8
PER: 7 SW: 8 CHA: 7

Inicjatywa: 12	Obrona fizyczna: 15 (20)*
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 10
Atak: 12	Obrona socjalna: 12
Obrażenia: 10	Pancerz fizyczny: 7
Liczba czarów: 2	Pancerz duchowy: 8
Rzucanie czarów: 9	Zachowanie równowagi: 8
Efekt: patrz poniżej	Testy zdrowienia (na dzień): 4

Próg życia: 46 Szybkość w walce: 150
Próg ran: 13 Pełna szybkość: 300
Próg przytomności: 39

Punkty karmy: 10 Stopień karmy: 4

Moce: manifestacja, manipulacja żywiołem, pochłonięcie przez żywioł 9, pomoc przyzywającemu, spojrzenie astralne 8, wiedza żywiołu, włócznie 9, wykrywanie esencji żywiołu.

Punkty legend: 300

Ekwipunek: –

Łup: –

Uwagi: Liczba oznaczona gwiazdką (*) stanowi obronę fizyczną ducha, kiedy przybiera on formę fizyczną. Powyższe statystyki dotyczą ducha powietrza o Sile 1. Za każdy 1 punkt wzrostu tej wartości duchy powietrza otrzymują dodatkowy punkt Zręczności i obrony fizycznej. Stosują się do

nich wszystkie inne premie związane ze zwiększeniem wartości Siły. Duchy powietrza otrzymują także 1 dodatkowy atak i 1 dodatkowy czar za każde 2 punkty wzrostu tej wartości, do maksymalnej wielkości 10 ataków i 5 zaklęć.

Żywiołaki powietrza

Duchy powietrza mogą przyjmować wiele fizycznych form. Potrafią przybrać postać powietrznego wiru, łagodnej bryzy lub dźwięku wydawanego przez oddech. Pośrodku ich ciał często można dojrzeć humanoidalną twarz o stale zmieniających się rysach.

Rzadko kiedy możemy dostrzec powietrze, dlatego też jego żywiołaki potrafią stać się niewidzialne. By skorzystać z tej umiejętności, duch powietrza wykonuje test *rzucania zaklęć*. Jego wynik stanowi trudność ujrzenia żywiołka przez jakąkolwiek postać.

DUCHY WODY

Woda ciągle się zmienia, płynie, pozostając wiecznie w ruchu. Duchy wody mają podobną naturę, szukają wciąż nowych wrażeń z ciekawością i zapałem obcym innym rodzajom duchów. Wielu magów przypisuje te cechy wielu ich wcieleniom, od powolnego, wyczekującego lodu przez szybko płynącą wodę po lekko unoszącą się mgłę.

ZR: 9 SF: 8 ŻYW: 8
PER: 8 SW: 8 CHA: 7

Inicjatywa: 12	Obrona fizyczna: 13
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 10
Atak: 11	Obrona socjalna: 10
Obrażenia: 12	Pancerz fizyczny: 8
Liczba czarów: 2	Pancerz duchowy: 6
Rzucanie czarów: 10	Zachowanie równowagi: 8
Efekt: patrz poniżej	Testy zdrowienia (na dzień): 4

Próg życia: 46
Próg ran: 13
Próg przytomności: 39

Szybkość w walce: 125
Pełna szybkość: 250

Punkty karmy: 15 Stopień karmy: 4

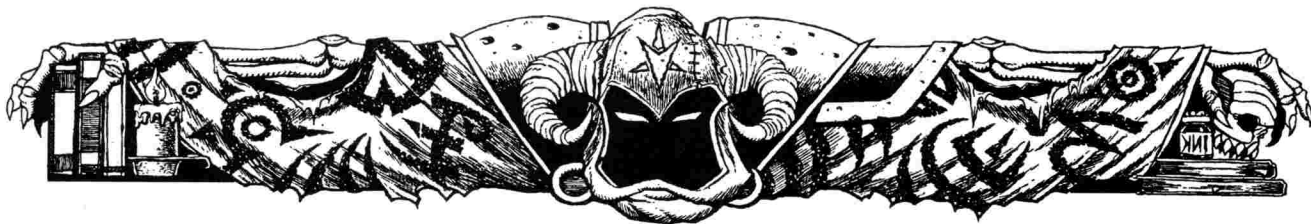
Moce: manifestacja, manipulacja żywiołem, pochłonięcie przez żywioł 9, pomoc przyzywającemu, spojrzenie astralne 9, wiedza żywiołu, włócznie 9, wykrywanie esencji żywiołu.

Punkty legend: 300

Ekwipunek: –

Łup: –



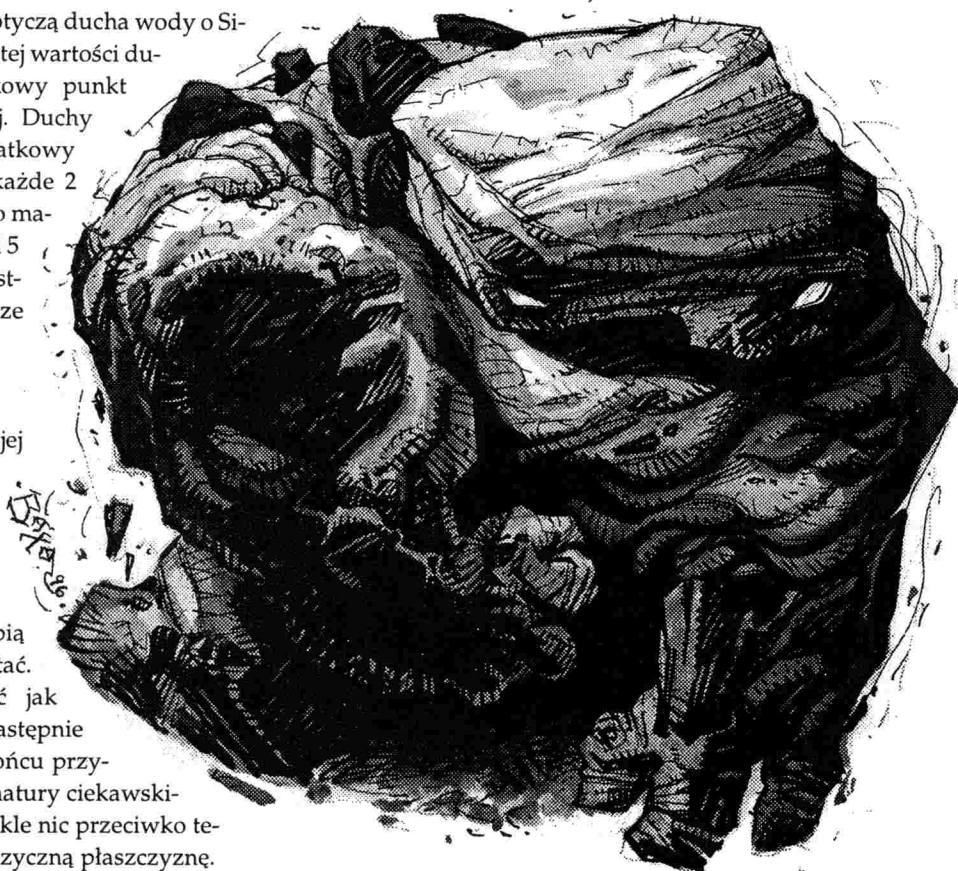


Uwagi: Powyższe statystyki dotyczą ducha wody o Si-
le 1. Za każdy 1 punkt wzrostu tej wartości du-
chy wody otrzymują dodatkowy punkt
Zręczności i obrony fizycznej. Duchy
wody otrzymują także 1 dodatkowy
atak i 1 dodatkowy czar za każde 2
punkty wzrostu tej wartości, do ma-
ksymalnej wielkości 10 ataków i 5
zaklęć. Stosują się do nich wszyst-
kie inne premie związane ze
zwiększeniem wartości Siły.

Żywiolaki wody

Żywiolaki wody formują, w jej
źródłach. Wielkość źródła nie
ma wpływu na wartość ich
Siły. Nawet kropla wody wy-
starczy, by mógł objawić się
w niej żywiolak tego rodzaju.

Żywiolaki wody często lubią
wielokrotnie zmieniać swą postać.
Z początku mogą wyglądać jak
ogromny wodny bąbel, by następnie
rozproszyć się w mgłę, a na końcu przy-
jąć postać bryły lodu. Będąc z natury ciekawski-
mi stworzeniami, nie mają zwykle nic przeciwko te-
mu, że zostały przyzwane na fizyczną płaszczyznę.



DUCHY ZIEMI

Są one uosobieniem natury esencji ziemi, żywiołu, z które-
go powstają wszystkie fizyczne obiekty, by w końcu do nie-
go powrócić. Ich charakter sprawia, że są bardziej związa-
ne z fizycznym światem niż pozostałe duchy żywiołów.

Duchy ziemi są zazwyczaj spokojne i cierpliwe. Mówią po-
woli, nie śpieszą się również z podejmowaniem decyzji. Po-
wierzone im zadanie wykonują z uwagą i precyzją. W gniewie
mogą stać się nieprzewidywalne, jednak nawet wtedy
nie okazują doświadczanych emocji, co często frustruje przy-
zywającego, starającego się odgadnąć nastrój ducha ziemi.

ZR: 8 SF: 10 ŻYW: 10
PER: 75 SW: 7 CHA: 5

Inicjatywa: 9 Obrona fizyczna: 15
Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 10
Atak: 10 Obrona socjalna: 10
Obrażenia: 14 Pancerny fizyczny: 10
Liczba czarów: 2 Pancerny duchowy: 5
Rzucanie czarów: 8 Zachowanie równowagi: 10
Efekt: patrz poniżej Testy zdrowienia (na dzień): 4

Próg życia: 51
Próg ran: 15
Próg przytomności: 44

Szybkość w walce: 120
Pełna szybkość: 240

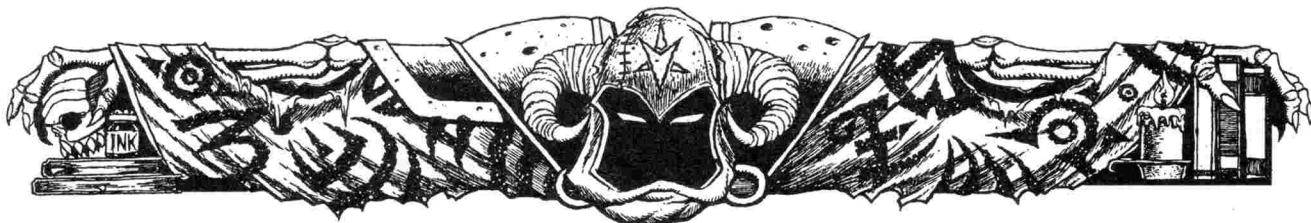
Punkty karmy: 15 Stopień karmy: 4

Moce: manifestacja, manipulacja żywiołem, pochłonięcie 8,
pomoc przyzywajacemu, spojrzenie astralne 6, wiedza ży-
wiołu, włócznie 11, wykrywanie esencji żywiołu.

Punkty legend: 300
Ekwipunek: -
Łup: -

Uwagi: Powyższe statystyki dotyczą ducha ziemi o Si-
le 1. Duchy ziemi otrzymują dodatkowy punkt Zręczności
i obrony fizycznej za każdy 1 punkt wzrostu tej wartości.
Dostają także 1 dodatkowy atak i 1 dodatkowy czar za każ-
de 2 punkty wzrostu tej wartości, do maksymalnej wielko-
ści 10 ataków i 5 zaklęć. Stosują się do nich wszystkie inne
przyrosty związane ze zwiększeniem wartości Siły.





Żywiolaki ziemi

Ten rodzaj żywiolaków manifestuje się tylko w obecności ziemi. Stanowi to kłopot tylko wtedy, gdy próbują objawić się na pokładzie powietrznego statku, na piętrze drewnianego budynku czy w innych tego typu miejscach. Żywiolaki ziemi mogą przybrać postać na przykład pecyny błota, skały lub chmury pyłu. Często przyjmują humanoidalne kształty.

Możliwość przybrania fizycznej formy często fascynuje żywiolaki ziemi, większość z nich woli jednak przebywać na własnej płaszczyźnie, otoczona przez esencję swego żywiołu. Wściekają się, gdy zostają przyzwane w powietrzu lub w wodzie. Pojawiają się w skale lub ziemi, lecz jeśli tego nie znajdują, wystarczy im nawet gliniany garnek.

DUCHY ŻYWIOLÓW WIELKIEJ POSTACI

Duchy żywiołów z wartością siły większą niż 14 są nazywane duchami żywiołów wielkiej postaci. Zwykle posiadają Imię. Bardzo trudno je przyzwać i kontrolować, dlatego większość adeptów nigdy tego nie próbuje. Magowie starający się przyzwać takie duchy czynią to zazwyczaj w oparciu o magię rytualną, niewielu z nich dysponuje bowiem mocą potrzebną do przywołania tych istot w zwykły sposób. Przyzywający używają zazwyczaj do tego talentów *przywołanie* oraz *krag przywołania* (patrz **Przyzywanie przy użyciu talentu**, str. 92). Duchy żywiołów wielkiej postaci mogą zostać również przywołane w oparciu o niską magię.

Zdarza się czasem, że duch wyrwie się spod kontroli przyzywającego, wygrywając pojedynek woli. Zanim powróci do rodzimego astralnego obszaru, najczęściej wyraża swój gniew, pustosząc najbliższą okolicę.

PRZYZYWANIE DUCHÓW ŻYWIOLÓW

Duchy inne niż żywiołów wielkiej postaci mogą zostać przyzwane tylko przez Mistrza Żywiołów, za pomocą niskiej magii. Adept musi najpierw zdecydować, ile ma wynosić Siła ducha, którego pragnie przyzwać. Następnie wykonuje test przyzwania w oparciu o niską magię o trudności równą jego obronie magicznej. Pomyślny wynik oznacza, że duch został przyzwany i pojawi się chwilę później w przestrzeni astralnej. By móc się z nim porozumieć, adept musi użyć talentu *języki żywiołów* lub *mowa roślin*.

Jeśli adept pragnie, by przyzwany przez niego duch oprócz zwykłych dla siebie mocy posiadał jeszcze jakieś dodatkowe zdolności, trudność testu powinna zostać zwiększona o 2 za każdą z nich.

Duchy żywiołów a Imiona

Większość duchów żywiołów posiada Imiona, nie muszą być jednakże przyzwane jak duchy Nazwane. Nic nie zmusi ich do tego, by zdradziły swe Imię.

Przyzywanie ducha żywiołów za pomocą jego imienia pozwala magowi lepiej go kontrolować. Adept zyskuje nad nim ogromną władzę, co stanowi zadośćuczynienie wszelkim trudnościom związanym z tym sposobem przywoływania. Więcej informacji o tej metodzie można znaleźć w podrödziale **Przyzywanie przy użyciu talentu** na stronie 92.

DUCHY SPRZYMIERZONE

Ksenomanci przyzwają duchy sprzymierzone kiedy potrzebują astralnego służy bądź sojusznika. Te pierwsze przypominają duchy służebne. Drugie zaś są potężniejsze i bardziej wszechstronne, nie nastawiają się bowiem na wykonanie jednego, określonego zadania. Ten rodzaj duchów może przybierać formy zarówno astralne, jak i fizyczne, to ostatnie czynią jednak mniej chętnie. Kiedy manifestują się na fizycznej płaszczyźnie, przyjmują postać zjaw lub widm. Ich fizyczna forma nie bywa nigdy do końca materialna, mogą w niej jednakże atakować i być atakowane przez inne fizyczne stwórczenia.

Istnieje wiele rodzajów duchów sprzymierzonych. Niektóre zamieszkują zaświaty, inne są duchami umarłych Dawców Imion. Ksenomanta nie umie przewidzieć, jaki duch odpowie na jego wezwanie, a większość z nich nie lubi mówić o sobie.

Konkretne moce posiadane przez przyzwanego ducha określa Mistrz Gry. Jednak w przypadku, gdy Ksenomanta pragnie, by przyzwany duch wykonał dla niego jakieś specjalne zadanie, powinien on dysponować mocami i umiejętnościami odpowiednimi do tego celu. Na przykład, duch przywołany po to, by opętać jakiegoś Dawcę Imion, musi posiadać moc zawładnięcia. Taki, który ma pomóc Ksenomancie podczas walki, będzie miał stosunkowo wysokie atrybuty fizyczne lub nawet jakieś specjalne bojowe umiejętności. Duch, który ma wspomóc przyzywającego w magii rytualnej bądź rzucaniu czarów, będzie miał najpewniej wysokie stopnie Percepcji i Siły Woli.

Ksenomanci mogą również przyzwać ducha sprzymierzonego z mocami i umiejętnościami, jak w przykładzie przedstawionym poniżej.

PRZYZYWANIE DUCHÓW SPRZYMIERZONYCH

Przed przyzywaniem sprzymierzonego ducha Ksenomanta musi określić wartość jego Siły oraz zadanie, jakie mu powierzy. Następnie wykonuje test przyzwania w oparciu o niską magię o trudności równej obronie magicznej ducha. Jeśli jest on udany, duch pojawi się chwilę później w przestrzeni astralnej. Aby móc się z nim porozumieć, Ksenomanta musi użyć talentu *rozmowa z duchami*.





Jeśli adept wymaga, by przywołany przez niego duch posiadał określone moce lub umiejętności, stopień trudności przyzwania należy zwiększyć o ich liczbę. Na przykład, gdy Ksenomanta pragnie, żeby stopień rzucania czarów wezwanego przez niego ducha o wartości Siły 4 wynosił co najmniej 13, trudność takiego przyzwania będzie równa 14 (1 za określoną moc plus 13 obrony magicznej).

Duchy sprzymierzone a Imiona

Większość duchów sprzymierzonych posiada Imiona, lecz nie może zostać zmuszona do ich wyjawienia.

Przyzwanie ducha sprzymierzonego jako Nazwanego pozwala Ksenomancie lepiej go kontrolować, adept zyskuje również większą nad nim władzę. Patrz **Przyzywanie przy użyciu talentu**, str. 92.

Duch sprzymierzony o Sile 1

Poniższe statystyki odnoszą się do ducha sprzymierzonego o Sile 1, któremu przyzywający może powierzyć wykonanie wielorakich zadań. Posiada on moce powszechnie spotykane u tego rodzaju duchów. Mistrzowie Gry mogą dowolnie je zmieniać, by lepiej pasowały do prowadzonych przez nich przygód i kampanii.

ZR: 8 SF: 7
PER: 8

Inicjatywa: 9
Liczba ataków: 1
Atak: 9
Obrażenia: 10
Liczba czarów: 2
Rzucanie czarów: 10
Efekt: patrz poniżej

Próg życia: 46
Próg ran: 13
Próg przytomności: 39

Punkty karmy: 10

Moce: empatia 8, manifestacja, pomoc przyzywającemu, spojrzenie astralne 9, wyrzucie życia 9.

ŻYW: 8
SW: 8 CHA: 7

Obrona fizyczna: 12 (15)*
Obrona magiczna: 10
Obrona socjalna: 10
Pancerz fizyczny: 10
Pancerz duchowy: 10
Zachowanie równowagi: 8
Testy zdrowienia (na dzień): 4

Szybkość w walce: 120
Pełna szybkość: 240

Stopień karmy: 4

Punkty legend: 300

Ekwipunek: –

Łup: –

Uwagi: Liczba oznaczona gwiazdką (*) stanowi obronę fizyczną ducha, kiedy przybiera on formę fizyczną. Duchy sprzymierzone otrzymują 1 dodatkowy atak i 1 dodatkowy czar za każde 2 punkty wzrostu tej wartości, do maksymalnej wielkości 10 ataków i 5 zaklęć. Stosują się do nich wszystkie inne premie związane ze zwiększeniem wartości siły.

Przydzielanie mocy duchom sprzymierzonym

Nie istnieje żaden określony sposób, w jaki duchy sprzymierzone zyskują nowe moce. Mistrzowie Gry mogą jednakże kierować się przy tym sugestiami z tabeli mocy duchów sprzymierzonych.

TABELA MOCY DUCHÓW SPRZYMIERZONYCH

Wartość Siły	Moce
2-4	Dezorientacja, Mimikra, Wykrywanie broni, Wykrywanie pułapki, Zaklęcia
5-6	Astralne wrota, Odnajdywanie, Prowokacja, Temperatura, Zawładnięcie
7+	Złe oko

DUCHY NAZWANE

Często przyzywane przez Ksenomantów Nazwane duchy stanowią źródło dawnych mitów, opowieści i legend. Te niezbyt potężne można przyzwać za pomocą talentu *przywołanie* (**Księga wiedzy**, str. 34).

Duchy Nazwane, jak Dawcy Imion, posiadają prawdziwe wzorce. By je przyzwać, adept musi wpleść wątek w jeden z przedmiotów wzorca wybranego ducha. Zdobycie takiego przedmiotu jest raczej trudne i wymaga wykonania wielu skomplikowanych czynności, takich jak podróż do przestrzeni astralnej i innych wymiarów. Adeptci decydują się zatem na przywołanie nazwanego ducha tylko wtedy, gdy ich celom nie odpowiada żaden inny ich rodzaj. Na przykład, rzucenie potężnego Nazwanego czaru (patrz **Magia Zaklęć**, str. 36) może wymagać obecności określonego Nazwanego ducha. Adeptci mogą także przyzywać duchy tego rodzaju, by korzystać z ich mocy i umiejętności. Na przykład, Ksenomanta badający starożytną broń orków może przyzwać ducha legendarnego orka Rugaah Gloka, by pomógł mu w jego studiach.





RÓDZAJE NAZWANYCH DUCHÓW

Posiadać imiona mogą zarówno duchy sprzymierzone, jak i duchy żywiołów, nigdy się to nie zdarza w przypadku duchów służebnych. Nazwane duchy sprzymierzone są prawie zawsze duchami zmarłych adeptów – Dawców Imion. Ksenomantom bardzo rzadko udaje się poznać Imię lub zdobyć należący do ducha przedmiot wzorca.

Magowie najczęściej przyzywają duchy Dawców Imion. Są oni zazwyczaj adeptami, których wiedza i doświadczenie może bardzo pomóc przyzywającym. Duchy te wykonują polecenia osoby, która przyzywała je na dłuższy czas, pomagając jej doskonalić się w swej dyscyplinie. Zachowują się wtedy podobnie jak duchowi mistrzowie (PZ, str. 224). Prowadzony przez

nie trening trwa co najmniej 40 godzin, przynajmniej tak długo duch musi zatem pozostać na służbie. Najlepiej, żeby został z przyzywającym przez 3 dni, ponieważ szkolenie przynosi najlepsze efekty wtedy, gdy uczeń odpoczywa co najmniej 8 godzin na dobę. Przyzwanie Nazwanego ducha na tak długo możliwe jest jedynie przy użyciu magii krwi (patrz **Przyzywanie a magia krwi**, str. 96).

Przyzwanie Nazwanego ducha żywiołu jest dla większości Mistrzów Żywiołów nadzwyczaj trudne, głównie dlatego, że zdobycie przedmiotu istoty tego rodzaju stanowi zadanie niemal niemożliwe. Legendy jednak mówią, iż w czasach przed pogromem Barsawianie często spotykali duchy żywiołów. Co więcej, według niektórych podań mieszkańcy niewielkich miast przyzywali je do pomocy przy budowie kaerów i cytadel. Jeśli opowieści te okazałyby się prawdziwe,





odnalezienie przedmiotów wzorca i przywołanie Nazwanych duchów żywiołów nie byłoby aż tak trudne.

Wpływ siły na moce Nazwanych duchów

Moc Nazwanego ducha zależy od jego rodzaju oraz wartości siły. Większość dysponuje wieloma mocami dostępnymi dla swego rodzaju i posiada wartość Siły większą niż 7. Wartość Siły ducha Dawcy Imion równa jest zawsze kręgowi, który posiadał za życia. Większość Nazwanych duchów żywiołów to duchy wielkiej postaci z wartością siły przynajmniej 15.

Duchowi mistrzowie

Większość adeptów szkoli się u żywych nauczycieli, istnieją jednak i tacy – przeważnie Ksenomanci – którzy uczą się u Nazwanych duchów zwanych duchowymi mistrzami. Są oni duchami Dawców Imion, którzy przed śmiercią osiągnęli mistrzostwo w swej dyscyplinie. Przyzwani rytuałem przywołania duchowego mistrza (**PZ**, str. 224) mogą pomóc adeptom, zapewniając im trening i naukę w ten sam sposób co żywi nauczyciele.

Adept może również przyzwać duchowego mistrza jako Nazwanego sprzymierzonego ducha według zwykłych zasad. W takim wypadku ma on możliwość korzystania ze wszystkich swoich mocy i umiejętności.

KONTROLOWANIE NAZWANYCH DUCHÓW

Duchy Nazwane trudniej jest przywołać, są jednak łatwiejsze do kontrolowania niż inne ich rodzaje. Przyzywający posiada bowiem co najmniej jeden przedmiot ich wzorca i wpleciony do niego watek. Poziom wątku należy dodać do stopnia Siły Woli (lub Mocy Woli) na czas każdego pojedynku woli toczonego z duchem. Premia ta odnosi się również do Charyzmy przyzywającego, gdy korzysta on z talentu *paktowanie* lub innego talentu pomocnego w negocjacjach z duchem (patrz **Bardziej przyjazne podejście** str. 94).

Ksenomanta zdobył przedmiot wzorca należący do Nazwanego sprzymierzonego ducha o Sile 8. Wplótł weń watek poziomu 4. Przyzywa ducha i rozkazuje mu otworzyć wrota do przestrzeni astralnej. Duch będący mieszkańcem astralnej przestrzeni i innych wymiarów odmawia wypełnienia poleceń przyzywającego. Ksenomanta postanawia wyzwać ducha na pojedynek woli, by zmusić go do posłuszeństwa. Czwarty poziom wątku wplecionego w przedmiot wzorca pozwala mu zwiększyć o 4 stopień mocy woli przy teście wykonywanym w trakcie pojedynku.

Dawcy Imion jako Nazwane duchy

Dawcy Imion przebywający w przestrzeni astralnej podlegają takim samym prawom jak inni jej mieszkańcy. Znaczą to między innymi, że mogą zostać przyzwani. Adept, który chce tego dokonać musi użyć talentu *przywołanie*. Przywoła w ten sposób ducha Dawcy Imion tak, jakby był to duch Nazwany. Pojawia się on w przestrzeni astralnej niedaleko przyzywającego i musi służyć mu, jak czynią to wszystkie inne duchy. Więcej informacji o Dawcach Imion w przestrzeni astralnej znajdziesz na str. 64 w rozdziale **Przestrzeń astralna**.

PRZYZYWANIE NAZWANYCH DUCHÓW

Nazwane duchy mogą być przyzwane tylko za pomocą talentu *przywołanie* (**Księga wiedzy**, str. 34). Mistrzowie Żywiołów przywołują w ten sposób tylko Nazwane duchy żywiołów, a Ksenomanci wyłącznie Nazwane duchy sprzymierzone. Wielokrotne przywoływanie konkretnego Nazwanego ducha może zwiększyć wartość jego Siły (patrz **Zwiększanie wartości siły ducha**, str. 80).

PRZYZYWANIE W PRZEBUDZENIU ZIEMI

W części tej opisane zostały dostępne w **Przebudzeniu Ziemi** talenty, czary i umiejętności używane do przyzywania duchów. Przedstawiono tu również nowe zasady, zgodnie z którymi Ksenomanci i Mistrzowie Żywiołów mogą robić to w oparciu o niską magię oraz informacje na temat odsyłania i kontrolowania duchów.

Istnieją trzy sposoby przyzywania duchów: za pomocą czarów, talentów i niskiej magii. Niezależnie od obranej metody test wykonywany w celu przywołania ducha nazywany jest testem przyzywania. Może nim być test talentu, rzucania czarów lub niskiej magii, zależnie od obranego przez maga sposobu.

Rozdział ten określa rodzaje duchów, które można przyzwać, stosując poszczególne metody, zawiera również opis każdego z nich.

PRZYZYWANIE ZA POMOCĄ CZARÓW

Podręcznik do **Przebudzenia Ziemi** zawiera wiele czarów używanych do przyzywania duchów służebnych, między innymi *Duszek Strażniczy*, *Tragarz*, *Pakowanie*. W tej metodzie testem przyzywania jest test *rzucania czarów*. Jeśli zaklęcie wymaga testu Mocy Woli, do przywołania liczą się obydwa testy. Porażka na którymkolwiek z nich może wywołać efekty opisane w części **Niebezpieczeństwa przyzywania**, str. 95.





Pomocne zaklęcia

Oprócz czarów używanych do przyzywania duchów służebnych w podręczniku do gry *Earthdawn* umieszczono czary pomocnicze, służące kontroli, porozumiewaniu się i manipulacji duchami oraz innymi astralnymi istotami.

Duchowe wrota (PZ, str. 180) to zaklęcie Ksenomanty, tworzące bramę, przez którą może przejść każdy Dawca Imion lub inna fizyczna istota. Stworzenia astralne i duchy, przekraczając ją, znajdują się w fizycznym świecie. Przejście przez wrota zmienia formę stworzenia lub postaci (na astralną bądź fizyczną).

Materializacja (KW, str. 77) jest czarem Iluzjonisty, pozwalającym magowi zmusić ducha do godzinnej fizycznej manifestacji. W tym czasie pozostaje on pod kontrolą Iluzjonisty, chyba że wykona udany test Siły Woli przeciwko stopniowi Mocy Woli maga. Czar ten może być użyty na duchach przyzwanych przez adeptów innych dyscyplin, jak również przez Horrory i inne astralne stworzenia. Zaklęcie jest tak silne, że działa nawet na duchy, które zwykle nie przyjmują form fizycznych.

Mowa roślin (PZ, str. 182) pozwala Mistrzowi Żywiołów porozumiewać się z roślinami i duchami drewna. Zaklęcie nie działa na inne rodzaje duchów i żywiołaków.

Przyzwanie Horrora (PZ, str. 181) jest ksenomantycznym czarem przyzywającym, który działa tylko na Horrory. By móc go użyć, mag musi znać Imię Horrora. Stwór przywołany tym czarem pojawia się w ochronnym kręgu.

Unieruchomienie Horrora (PZ, str. 181) pozwala Ksenomancie unieruchamiać Horrory.

Unieruchomienie istoty (PZ, str. 180) pozwala Ksenomancie unieruchamiać ożywieńców, Horrory oraz ich konstrukty. Działa również na duchy w fizycznej formie. Czar ten stanowi dobre zabezpieczenie dla Ksenomantów przyzywających Nazwane duchy za pomocą talentów *przywołanie* i *krąg przywołania* (KW, 34 i 28-29).

PRYZYWANIA ZA POMOCĄ TALENTÓW

Podstawowy podręcznik do *Przebudzenia Ziemi* oprócz czarów zawiera także talenty służące do przyzywania duchów służebnych, takie jak *krążący szpieg*, *nadnaturalny unik* czy *przywołanie rumaka*.

Dwa inne talenty, *przywołanie* i *krąg przywołania*, mogą być używane przez Ksenomantów i Mistrzów Żywiołów w celu przyzywania Nazwanych duchów oraz duchów żywiołów.

W tej metodzie testem przyzywania jest test talentu. Jeśli zakończy się on niepowodzeniem, może wywołać efekty opisane w części *Niebezpieczeństwa przyzywania* str. 95.

Talenty przywołanie i krąg przywołania

Talent *przywołanie* pozwala Ksenomantom i Mistrzom Żywiołów przywoływać duchy sprzymierzone i duchy żywiołów. By z niego skorzystać, adept musi najpierw zdobyć przedmiot wzorca należący do ducha i dostroić się do niego. Zadanie to może okazać się niezwykle trudne, bowiem wiele duchów Nazwanych istnieje tylko w przestrzeni astralnej i ma niewiele takich przedmiotów lub w ogóle ich nie posiada.

Talent *krąg przywołania* pozwala adeptowi stworzyć ochronny krąg, w którym zostanie zamknięty przywołany duch. By użyć talentu, postać musi najpierw zdobyć przedmiot wzorca wybranego ducha i dostroić się do niego.

Zasady dotyczące korzystania z tych dwóch talentów przedstawione zostały na str. 28-29 i 34 *Księgi wiedzy*.

Pomocne talenty

W podstawowym podręczniku do gry *Earthdawn* znaleźć można talenty umożliwiające adeptowi porozumiewanie się i prowadzenie negocjacji z duchami oraz atakowanie ich.

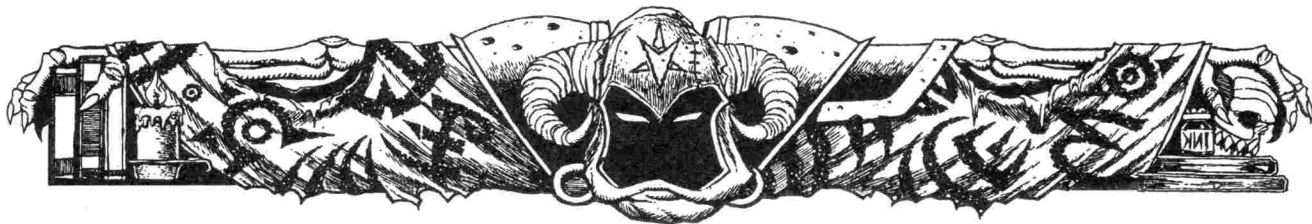
Talent *paktowanie* (patrz *Księga wiedzy*, str. 31) pozwala Ksenomantom i Mistrzom Żywiołów przekonać przyzwanego ducha lub inne stworzenie astralne, że powinny wypełnić życzenia przyzywającego. Jeśli adept nie posiada wysokiego kręgu tego talentu, układając się z duchem, musi użyć cechy Charyzma.

Cios astralny (PZ, str. 98) jest talentem umożliwiającym adeptowi przebywającemu na fizycznej płaszczyźnie zaatakowanie przeciwnika w przestrzeni astralnej (dotyczy to również duchów). Działa on szczególnie dobrze w połączeniu z talentami takimi, jak *powstrzymanie ducha* czy *powstrzymanie żywiołaka*. Poddane mocy tego talentu duchy zazwyczaj uciekają, nie mogąc osiągnąć fizycznego celu. Często pragną później zemścić się na adeptce, który je tak potraktował.

Talent *języki żywiołów* (PZ str. 101) pozwala Mistrzowi Żywiołów rozmawiać z duchami ognia, powietrza, wody i ziemi. By porozumieć się z duchem drewna lub rośliny, adept musi użyć zaklęcia *Mowa roślin* (PZ, str. 182).

Talent *powstrzymanie ducha* (PZ str. 107) umożliwia Ksenomancie powstrzymanie każdego ducha, istotę astralną, ożywieńca bądź konstrukt Horrora. Cel nie może wykonywać żadnych akcji z wyjątkiem próby porozumienia. Talent działa znakomicie na duchy zarówno w formie astralnej, jak i fizycznej. Może zostać użyty do powstrzymania istoty, zanim zostanie uwięziona we wzorcu magicznego przedmiotu (patrz *Chwytywanie duchów*, str. 47 w rozdziale *Tworzenie magicznych przedmiotów*). Próba powstrzymania będzie dla większości duchów obrazą.





Rozpoczną one pojedynek woli (str. 94) z adeptem próbującym użyć talentu.

Powstrzymanie żywiołaka (PZ, str. 107) pozwala Mistrzowi Żywiołów powstrzymać ducha żywiołu lub żywiołaka w podobny sposób jak *powstrzymanie ducha*.

Rozmowa z duchami (PZ, str. 110) jest ksenomancim talentem pozwalającym adeptom rozmawiać z duchami. Działa on również na duchy, które zostały wezwane lub wykryte przez kogoś drugiego, lub odkryte innymi środkami.

Talent *astralny spacer* (KW, str. 23-24) umożliwia Ksenomancie wysłanie własnego ducha w astralną przestrzeń. Duch maga podlega wszystkim prawom astralnej płaszczyzny, zachowując jednakże talenty i zaklęcia Ksenomanty. Może on oddziaływać na wszystkie inne duchy i jednostki astralne.

PRYZYWANIE W OPARCIU O NISKĄ MAGIĘ

Przedstawione w *Przebudzeniu Ziemi* czary i talenty związane z przyzywaniem umożliwiają przywołanie tylko ściśle określonych rodzajów duchów. Przyzywanie w oparciu o niską magię pozwala Ksenomantom przywołać każdego ducha sprzymierzonego, zaś Mistrzom Żywiołów – każdego ducha żywiołów.

W przeciwieństwie do innych zastosowań niskiej magii, przyzywania uczy się jako oddzielnej umiejętności. Zarówno Ksenomanci, jak i Mistrzowie Żywiołów, mogą poznać ją na piątym kręgu. Stopień testu przyzywania równy jest stopniowi Siły Woli maga w sumie z jego stopniem niskiej magii (żeby obliczyć to ostatecznie, podziel krąg postaci przez dwa, zaokrąglając w górę). Trudność testu stanowi obrona magiczna ducha.

Po udanym przyzywaniu mag wykonuje test Mocy Woli. Jego wynik określa liczbę minut, na które duch pozostanie z przyzywającym. Adept może wydłużyć ten czas przez użycie magii krwi. Otrzymując liczbę punktów wyczerpania równą swemu progowi ran, przedłuża go o liczbę godzin równą wynikowi testu Mocy Woli. W przypadku, kiedy mag zadaje sobie fizyczną ranę, czas wydłuży się o liczbę dni równą temu wynikowi. Rana nie zagoi się jednak przez rok i jeden dzień.

W oparciu o niską magię nie można przyzywać duchów Nazwanych, jednakże Ksenomanci i Mistrzowie Żywiołów mają możliwość użycia jej, by takie duchy odesłać (patrz *Odsyłanie*, str. 96).

JAK DZIAŁA PRYZYWANIE

W poprzednich rozdziałach przedstawione zostały zasady przyzywania duchów trzema metodami – przy użyciu czarów, talentów i w oparciu o niską magię. Ta część

zawiera natomiast informacje na temat form przywołanych duchów, rodzaju wykonywanych przez nie usług oraz nowego sposobu ich kontrolowania nazwanego pojedyńkiem woli.

Forma ducha

Przyzwane duchy pojawiają się zazwyczaj w formie astralnej. Pozostają w przestrzeni astralnej w pobliżu przyzywającego, który może korzystać z ich usług przez czas przywołania. Niektóre duchy służebne manifestują się fizycznie od razu po wezwaniu, pozostałe rodzaje muszą zazwyczaj zostać do tego zmuszone.

Usługi duchów

Adept, któremu udało się przywołać ducha, może nakazać mu wykonanie określonych zadań. W przypadku duchów żywiołów, sprzymierzonych oraz Nazwanych, liczba usług zależy od wyniku testu przyzywania. Przeciętny sukces oznacza jedną usługę, duży – dwie, ogromny – trzy, wyjątkowy sukces – cztery usługi.

Zadaniem ducha może stać się cokolwiek, od pomocy przyzywającemu w wykonaniu jakiejś pracy, po zwiększenie jego umiejętności. Część **Moce duchów** (str. 80) zawiera listę typowych zdolności, używanych przez duchy podczas pełnienia usług.

Przywołany duch będzie służył magowi tylko w czasie trwania przywołania. Po jego zakończeniu niewykorzystane przez adepta usługi przepadną. Mag może jednak zmusić ducha do wypełnienia większej ilości zadań, wygrywając z nim pojedynek woli.

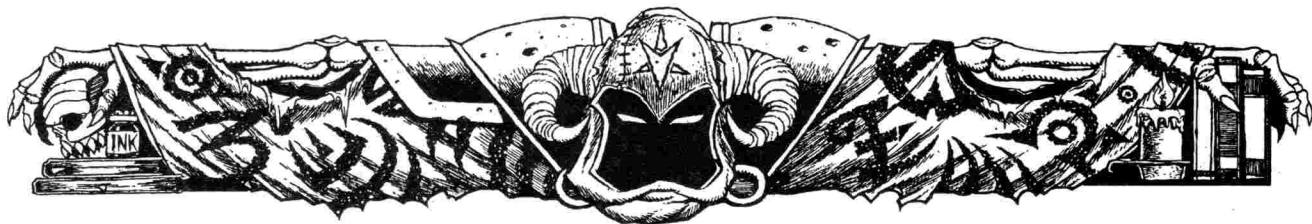
Duchy wypełniają zwykle rozkazy maga bez sprzeciwu. Niektóre dyskutują lub kłócą się o korzyści z wykonania usługi, rzadko wprost odmawiają współpracy. Zdarzają się okoliczności, w których duch nie wypełni polecenia stanowiącego dla niego zagrożenie. Na przykład duch ognia może nie chcieć objawić się fizycznie w łodzi na jeziorze. W takim przypadku przyzywający ma możliwość zmuszenia go do tego w pojedynku woli.

Pojedynek woli

Zdarza się czasem, że przyzywający musi przymusić ducha do wykonania jakiejś usługi. Dzieje się tak wtedy, gdy mag narzuca mu dodatkowe zadanie lub każe duchowi zrobić coś wbrew jego chęci. W takich przypadkach przyzywający musi pokonać go w pojedynku woli.

W czasie pojedynku woli przyzywający i duch wykonują testy Siły Woli (mag może skorzystać w nim z *mocy woli*). Ten, kto uzyska wyższy wynik wygrywa pojedynek. Zarówno duch, jak i przyzywający, mogą wydawać w tym teście punkty karmy. Jeśli mag zwycięży, duch musi





spełnić wszystkie jego życzenia. W przeciwnym wypadku może on odmówić prośbie przyzywającego.

W tej drugiej sytuacji duch może wyrwać się spod kontroli maga, wygrywając kolejny pojedynek woli. Jeśli i tym razem odniesie zwycięstwo, odzyskuje wolność. Może teraz wrócić po prostu do swej astralnej siedziby lub wyrzucić na maga zemstę (bądź tylko spłatać psikusa). Jego działania określa Mistrz Gry zależnie od charakteru ducha, sposobu, w jaki traktował go przyzywający, i charakteru ich poprzednich spotkań.

Bardziej przyjazne podejście

Przyzywający może również próbować namówić ducha do wykonania określonej usługi. Jest to trudniejsze niż pokonanie go w pojedynku woli, lecz trudniej go w ten sposób rozgniewać.

Adept starający się przekonać ducha wykonuje test niskiej magii opartej na Charyzmie przeciwko społecznej obronie istoty. Jeśli jest on udany, duch spełni prośbę maga.

Adepci mają również możliwość używania na duchach talentów społecznych, jednak ich działanie jest w takim wypadku w pewien sposób ograniczone. *Targowanie się* i jakikolwiek inny talent użyty podczas prowadzenia negocjacji z duchem wymaga przynajmniej dużego sukcesu w teście o trudności równej obronie społecznej istoty.

Ksenomanci i Mistrzowie Żywiołów wysokich kręgów, układając się z duchami, mogą także korzystać z talentu *paktowanie* (KW, str. 31). Talent ten jest przeznaczony specjalnie do stosowania na duchach, jego użycie nie wymaga zatem uzyskania określonego sukcesu.

PRZYZYWANIE WIELOKROTNE

Zwykle zasady nie pozwalają adeptowi wybrać ducha, którego będzie próbował przyzwać (oprócz przypadków, gdy chodzi o ducha Nazwanego). Może on jednak przywołać takiego, który już raz był przez niego wezwany. W tym celu musi wykonać test przyzywania o trudności równej obronie magicznej ducha plus 1. Trudność przyzywania kumuluje się, co znaczy, że przywołując ducha po raz trzeci trzeba będzie dodać do niej 2, za czwartym razem 3, i tak dalej. (Mistrzowie gry i gracze powinni zatem śledzić liczbę przyzwań konkretnego ducha).

Udany test przyzywania oznacza, że wybrany duch przybędzie na wezwanie. Przy dużym lub większym sukcesie nie wzrośnie nawet jego wartość Siły. Po osiągnięciu przeciętnego sukcesu zwiększa się ona o 1. Znaczy to, że duch będzie potężniejszy i w przyszłości trudniejszy do przyzywania.

Mistrz Żywiołów Karel pragnie przywołać ducha ziemi o Sile 3. W przeszłości bardzo pomógł mu duch tego

rodzaju, dlatego postanawia przyzwać go ponownie. Obrona magiczna ducha wynosi 12, Karel musi zatem wykonać test przyzywania o trudności 13 (obrona magiczna plus 1 za ponowne przyzywanie). Osiąga duży sukces, co znaczy, że udało mu się przywołać ducha bez zwiększania wartości jego siły.

NIEBEZPIECZEŃSTWA PRZYZYWANIA

Adept pragnący przyzwać bądź odesłać ducha jest za każdym razem narażony na niebezpieczeństwa czające się w przestrzeni astralnej. Chronią go przed nimi posiadane czary, talenty i niska magia, jednak tylko wtedy, gdy działają właściwie. Każdy nieudany test przyzywania lub odesłania grozi magowi odniesieniem obrażeń, lub czymś znacznie gorszym. Istnieją dwie kategorie takich niepowodzeń: zwykłe i katastrofalne. Pierwsze z nich ma miejsce wtedy, gdy wynikiem testu przyzywania lub odesłania będzie porażka lub niższy sukces. Niepowodzeniem katastrofalnym jest wynik 1 sukces.

Poniżej zostały opisane najczęstsze efekty obu rodzajów niepowodzeń. Mistrzowie Gry mogą je jednak dowolnie modyfikować, jak również tworzyć nowe, szczególnie przykre, określone dla konkretnego rodzaju porażki.

Zwykłe niepowodzenie

Zwykłe niepowodzenie powoduje zwykle astralną reakcję, na skutek której adept otrzymuje podobne obrażenia jak przy nieudanych efektach zaklęć rzucanych w oparciu o surową magię. Liczba ich punktów zależy w dużej mierze od obszaru przestrzeni astralnej, w który mag próbował sprowadzić ducha. Powstałe w ten sposób obrażenia określić można na podstawie zasad z części **Spaczenia i obrażenia**, (PZ, str. 155), w oparciu o tabelę surowej magii (PZ, str. 156), zamieniając krąg zaklęcia na wartość siły ducha. Przed obrażeniami tego typu chroni pancerz duchowy.

Zamiast obrażeń zwykłe niepowodzenie może spowodować otrzymanie przez pechowego adepta słabej kłątwy (patrz PZ, str. 211-212, **Kłatwy**). Adept dostaje się automatycznie pod jej działanie, bez konieczności wykonywania testów. Efekt kłatwy określa Mistrz Gry. Może on polegać, na przykład, na zwiększeniu trudności przyzywania duchów lub rzucania czarów związanych z określonym ich typem albo na podwyższeniu trudności korzystania z konkretnego rodzaju magii.

Katastrofalne niepowodzenie

Katastrofalne niepowodzenie kończy się zazwyczaj otrzymaniem przez adepta silnej kłatwy lub nawet kłatwy **Horra**. Jej działanie określa Mistrz Gry, biorąc pod uwagę





rodzaj ducha, którego postać próbowała przyzwać. Zamiast tego, może się zdarzyć, że na wezwanie maga odpowie jakiś inny duch. Nie ma on obowiązku wypełnienia poleceń przyzywającego, może natomiast zaatakować adepta i przebywających w pobliżu jego przyjaciół.

Wskutek katastrofalnej porażki przyzwany może zostać nawet Horror, który zaatakuje maga i jego przyjaciół osobicie lub za pomocą którejś z posiadanych mocy, takich jak Znamie Horrora. Mistrz Gry określa naturę i potęgę stwora w oparciu o wartość Siły ducha, którego nie udało się przywołać adeptowi. Na przykład, jeśli był to duch powietrza o Sile 1, zamiast niego pojawić się może kreesca lub kryształowy byt. Nieudana próba przywołania ducha sprzymierzonego o Sile 7 może zwrócić na nieszczęsnego maga uwagę Nazwanego Horrora, takiego jak Ysrthgrathe.

ODSYLANIE

Duchy służebne mogą zostać odesłane rozproszeniem magii (PZ, str. 158) lub po użyciu niskiej magii. Dla istot wezwanych czarem, trudność rozproszenia oparta jest na kręgu zaklęcia, jeśli zaś duch został przywołany za pomocą talentu – na poziomie tego ostatniego (patrz **Rozpraszanie magii**, str. 43 w **Magii zaklęć**).

Duchy żywiołów, sprzymierzone i Nazwane mogą zostać odesłane tylko za pomocą niskiej magii. Korzystający z tej metody adept musi wykonać test niskiej magii opartej na Sile Woli o trudności równej obronie magicznej ducha. Jeśli mag odsyła ducha, którego sam przyzwał, dostaje do testu trzystopniową premię. Ksenomanci próbujący odesłać sprzymierzonego ducha oraz Mistrzowie Żywiołów starający się uczynić to samo z duchem żywiołów muszą osiągnąć w tym celu zaledwie przeciętny sukces. Ksenomanta





musi jednak uzyskać ogromny sukces, by odpędzić ducha żywiołu, a Mistrz Żywiołów – ducha sprzymierzonego. Efekty nieudanego testu odesłania są takie same jak niepowodzenia na teście przyzywania.

Duchy Nazwane można odesłać w ten sam sposób jak duchy żywiołów lub sprzymierzone nie posiadające Imienia.

W niektórych przypadkach odesłane duchy mogą poczuć się urażone i szukać zemsty na magu.

Powwyższe metody nie działają na Horrory i ich konstrukty.

PRYZYWANIE DUCHÓW A MAGIA KRWI

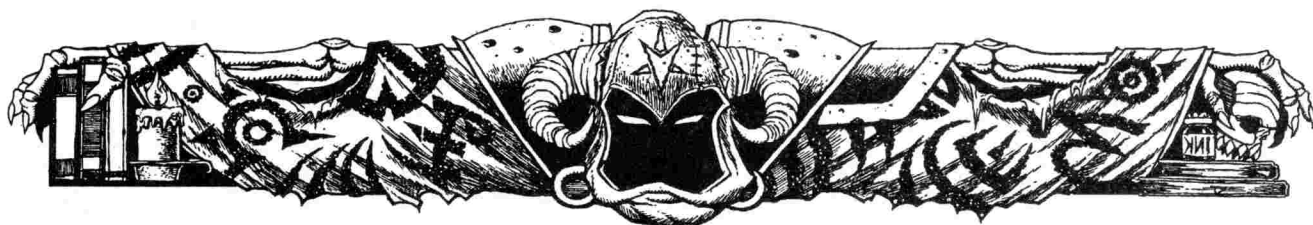
W czasie przyzywania, tak jak przy innych zastosowaniach magii, adept może skorzystać z potęgi magii krwi. W przypadku przywoływań czarem lub talentem, adept

może użyć jej przy wykonywaniu testu **rzucania czarów i testów talentów** (patrz **Przekraczanie możliwości talentów i umiejętności** str. 10, **Magia krwi**). Za pomocą magii krwi mag zwiększa w podobny sposób także stopień przyzywania w oparciu o niską magię.

Użycie magii krwi zwiększa jednakże ryzyko związane z przyzywaniem i odsyłaniem. Jeśli na teście którejś z tych czynności wypadnie 1 sukces, adept pomagający sobie w taki sposób poniesie dużo poważniejsze konsekwencje niż zazwyczaj (patrz **Niebezpieczeństwa przyzywania**, str. 95).

Adepci mogą również używać magii krwi w celu wydłużenia czasu przyzywania w oparciu o niską magię oraz przywołania duchów żywiołów i sprzymierzonych (patrz **Przyzywanie w oparciu o niską magię**, str. 93).





INNE RODZAJE MAGII

W niniejszym rozdziale zostały opisane rzadziej spotykane rodzaje magii, takie jak magia rytualna i przepowiadanie przyszłości. Przedstawiono również zasady zdobywania chowańców oraz nową dyscyplinę maga: Szaman.

MAGIA RYTUALNA

Za każdym razem, gdy dwoje lub więcej adeptów pracuje razem nad jednym magicznym efektem, używają magii rytualnej. Nie jest istotne, z jakiego rodzaju magii korzystają, czy rzucają zaklęcie, tkają wątek, umagiczniają przedmiot, czy też przyzywają ducha. Wystarczy, że pracują razem, by stworzyć wspólnie magiczny efekt, ich działanie jest częścią magii rytualnej.

Za pomocą magii rytualnej można uzyskać bardziej potężne i znaczące efekty niż normalnie. Część jej zaklęć jest bardzo skomplikowana i wymaga wyłożonej pracy wielu magów. W niniejszym rozdziale opisane zostały podstawowe prawa rządzące magią rytualną, jak również przykłady jej zastosowań w świecie **Przebudzenia Ziemi**.

Mistrzowie Gry powinni zachować szczególną ostrożność pozwalając graczom korzystać z magii rytualnej. Za jej pomocą postaci mają bowiem możliwość dokonywać czynów wykraczających daleko poza ich zwykłe zdolności, co z kolei może łatwo zakłócić równowagę gry. Magia rytualna nie powinna zbyt często pojawiać się w kampaniach do gry **Earthdawn**, jeśli już, to raczej w rękach bohaterów niezależnych niż postaci prowadzonych przez graczy. Przy takich założeniach Mistrz Gry będzie mógł za jej pomocą stworzyć niepowtarzalny klimat.

PODSTAWY MAGII RYTUALNEJ

Wszystkie zastosowania magii rytualnej są skomplikowane i czasochłonne. Większość rytuałów wymaga wykonania wielu czynności w ściśle określonym porządku. Na przykład, mag rzucający rytualne zaklęcie musi najpierw utkać wszystkie potrzebne wątki, a następnie wykonać test *rzucania czarów* i test efektu. Każda czynność zajmuje określony okres czasu, od godziny po rok i jeden dzień, którego nie da się skrócić w żaden sposób. Większość to przygotowania. Ostatni krok stanowi wykonanie używanego w rytuale testu talentu lub umiejętności, na przykład test *rzucania czarów*, test *przyzywania* czy test *umagicznienia*. Oprócz tej jednej wspólnej cechy rytuały różnią się znacznie między sobą, ich charakter zależy od rodzaju efektu,

który pragną uzyskać jego uczestnicy. Zwykle jednak bierze w nim udział dwóch lub więcej adeptów, z których jeden jest mistrzem rytuału. W celu zwiększenia mocy magicznego efektu uczestnicy stosują którąś z metod przekraczania umiejętności.

Niemal wszystkie zastosowania magii rytualnej wymagają wspólnej pracy grupy przynajmniej dwóch adeptów. Dokładna ich liczba nie ma większego znaczenia, może jednak zostać ograniczona z czysto praktycznych względów.

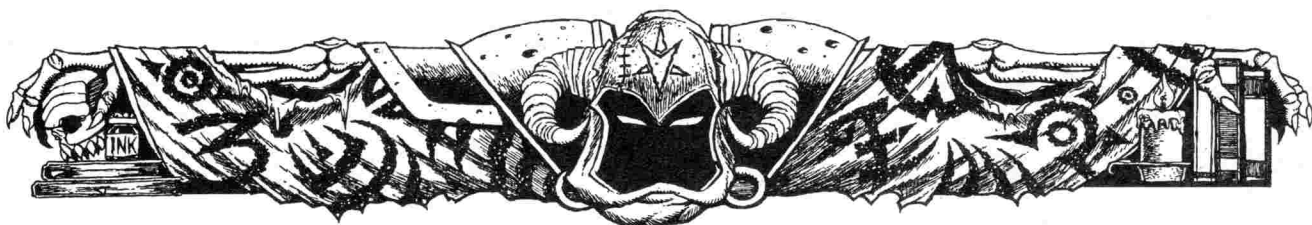
Jedna osoba z grupy staje się mistrzem rytuału. Jest nim najczęściej adept o największym doświadczeniu, choć nie jest to konieczne. Często staje się nim osoba z niższego kręgu, dla której rytuał ma szczególne znaczenie. Reszta uczestników stanowi grupę wspierającą. Pomagają mistrzowi przy wykonywaniu koniecznych testów.

By móc służyć pomocą mistrzowi rytuału, uczestnicy wspierający muszą najpierw nawiązać z nim magiczne połączenie. Istnieją na to dwie różne metody. Jedną z nich jest skorzystanie z rozwinięcia *łączenie talentów* (patrz **Rozwinięcia talentu** *tkanie wątków*, str. 26, w rozdziale **Magia wątków**), ma ona jednak pewne ograniczenia. Wszyscy uczestnicy rytuału muszą być adeptami tej samej dyscypliny, wszyscy wspierający muszą posiadać talent, którego możliwości pragną zwiększyć u mistrza, i tylko troje spośród nich może w jednym czasie się z nim połączyć. Wspierający mogą jednak stworzyć „piramidę” pomocy, obchodząc w ten sposób drugie z ograniczeń. Polega to na tym, że używają *łączenia talentów*, by zwiększyć możliwości jednego uczestnika, który następnie czyni to samo z trzema innymi i tak dalej, aż piramida osiągnie mistrza rytuału. Maksymalną liczbę adeptów biorącą udział w piramidzie ogranicza jedynie liczba punktów wytrzymania, które mogą na siebie przyjąć. Łączenie talentów nie pomoże magowi przy stosowaniu niskiej magii.

Magiczne połączenie z mistrzem ceremonii uczestnicy mogą uzyskać także w oparciu o magię krwi. Każdy z nich nacina swe ciało, powodując powstanie rany (która nie zagoi się przez rok i jeden dzień), otrzymując liczbę obrażeń równą swojemu progowi ran. Następnie wszyscy wspierający wykonują testy Siły Woli o trudności równej obronie magicznej Mistrza (może on dobrowolnie obniżyć tę wartość na czas trwania testu). Udany test oznacza, że adeptowi udało się uzyskać połączenie. Każde z nich oznacza dla mistrza rytuału premię +1 do używanej w nim umiejętności.

Korzystając z magii krwi, wspierający mogą zwiększyć talent *tkania wątków*, *rzucania czarów*, lub *mocy woli*





posiadany przez mistrza rytuału. Ilość uczestników nie jest tu w żaden sposób ograniczona i nie muszą być oni adeptami tej samej dyscypliny.

Połączenia oparte na magii krwi mogą być wykorzystywane do zwiększenia stopnia testów niskiej magii w czasie przyzywania, umagiczniania przedmiotów i innych podobnych jej zastosowań. Łączenie talentów i magia krwi nie mogą być użyte jednocześnie na tym samym rytuale.

Metoda oparta na magii krwi ma także swoje minusy. Utrzymanie połączenia kosztuje wspierającego 1 punkt wyczerpania na rundę. Oprócz tego mistrz rytuału doznaje obrażeń, których ilość zależy od liczby wspierających adeptów. Za każdego pięciu pomocników otrzymuje on 1 punkt wyczerpania. Mistrz dostaje wszystkie punkty obrażeń naraz, w chwili poprzedzającej wykonanie koniecznych przy rytuale testów.

RYTUALNA MAGIA ZAKŁĘĆ

Jest to najczęstsze zastosowanie magii rytualnej. Wszystkie czary kregów od trzynastego do piętnastego są rzucane jako zaklęcia rytualne, są to bowiem czary Nazwane, mogące spowodować znaczące i trwałe zmiany w świecie gry (patrz **Zaklęcia wysokich kregów**, str. 37, **Magia zaklęć**). Przykład Nazwanego zaklęcia stanowi rytuał cierni, który splugawił elfi dwór oraz czar, który przeniósł Parlainth na płaszczyznę astralną w dniach przed Pogromem. Adepti mogą korzystać z rytualnej magii zaklęć także przy rzucaniu czarów kregów od 1 do 12, dzięki czemu są w stanie uzyskać efekty o niezwyklej mocy, nawet jeśli podstawowe zaklęcie nie jest bardzo potężne.

Rzucanie czarów za pomocą rytuałów

Niektóre z czarów opisanych we wcześniejszych produktach do gry **Earthdawn** jako należące do magii rytualnej nie wymagają, jak przedstawiono w niniejszym rozdziale. Zaklęcia, jak *Stworzenie życia* czy *Przemiana życia*, może rzucić jeden mag, zajmuje mu to jednak dużo więcej czasu niż w przypadku innych czarów. Z tego właśnie powodu zaliczone zostały do magii rytualnej.

Zaklęcia takie może równie dobrze rzucić wspólnymi siłami grupa magów jako efekt magii rytualnej. Wspierający muszą w takim wypadku użyć po prostu rozwinięcia *łączenie talentów* lub skorzystać z mocy magii krwi, by zwiększyć test rzucania czarów i *tkania wątków* maga rzucającego zaklęcie.

RYTUALNE PRZYZYWANIE I ODSYLANIE

Magowie z gildii Ksenomantów i Mistrzów Żywiółów często używają magii rytualnej podczas przyzywania lub

odsyłania duchów żywiołów wielkiej postaci i Nazwanych duchów sprzymierzonych.

Mistrz grupy przyzywającej bądź odsyłającej ducha wykonuje wszystkie testy przyzywania, odesłania i pojedynków woli. Wspierający mogą zwiększać jego zdolności podczas każdego z nich.

Gdy mistrz rytuału wzywa lub odsyła ducha za pomocą talentu, który posiadają także wspierający, mogą oni skorzystać z rozwinięcia *łączenie talentów*. W innym wypadku pozostaje im skorzystać z mocy magii krwi.

Jeśli mistrz rytuału wzywa lub odsyła ducha, korzystając z niskiej magii, wspierający muszą użyć magii krwi, by móc mu pomóc.

Gdy mistrz używa *mocy woli* w czasie pojedynku woli, wspierający go adepci, którzy posiadają ten talent, mogą skorzystać z *łączenia talentów*, by pozytywnie wpłynąć na wykonywany przez niego test. Jeśli odbywa ten pojedynek nie używając *mocy woli*, adepci mogą skorzystać w tym celu z magii krwi.

Wspierający mogą także korzystać z *łączenia talentów*, by pomóc mistrzowi, który używa *paktowania* lub innego społecznego talentu. Chcąc zwiększyć stopień jego testu Charzmy, muszą jednakże skorzystać z magii krwi.

Przy każdym zastosowaniu magii rytualnej powstaje magiczne połączenie między mistrzem rytuału i wspierającymi go adeptami. Oznacza to również, że efektów jego niepowodzenia doświadczy cała grupa – wszystkie osoby uczestniczące w rytuale (patrz **Niebezpieczeństwa przyzywania**, str. 95 w rozdziale **Przyzywanie duchów**).

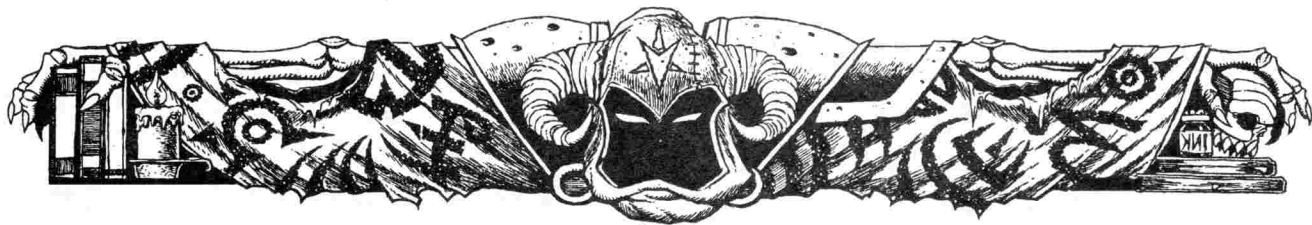
RYTUALNE UMAGICZNIANIE

Magia rytualna może być także wykorzystywana przy tworzeniu magicznych obiektów. Najczęściej używa się jej, konstruując przedmioty tak potężne jak powietrzne statki, korzystając z wielkiej mocy magicznej. Mistrz rytuału wykonuje test umagicznienia, przy którym wspierający mogą pomóc mu, tworząc magiczne połączenie w oparciu o magię krwi. Większość procesów umagiczniania wymaga bowiem wykonania testów niskiej magii.

RYTUALNA MAGIA WĄTKÓW

Magii rytualnej można także używać w połączeniu z magią wątków. Najczęściej robi się to, tworząc grupę prawdziwych wzorców. Adepti uczestniczący w rytuale nie muszą wyłaniać spośród siebie przywódcy. Mogą oni w dodatku korzystać z rozwinięcia *splatanie wątków* (patrz str. 28), by połączyć swe zdolności. Wspierający mają możliwość użycia rozwinięcia *łączenie talentów*, by pomóc mistrzowi rytuału na teście *tkania wątków*.







CHOWAŃCE

Wiele legend mówi o stworzeniach służących i pomagającym adeptom w ich poczynaniach. Istoty te nazwane zostały chowańcami. Towarzyszą zazwyczaj magom, zdobyć je mogą jednak też adepci innych dyscyplin. Władcy Zwierząt, na przykład, często wybierają na chowańca któreś z oddanych im stworzeń, a Kawalerzyści czynią nim swego rumaka, umacniając istniejącą między nimi więź.

Chowańcem może zostać każdy niemal duch i stworzenie nie będące Dawcą Imion, jeśli tylko jest dobrze nastawione do postaci. Nie mogą stać się nimi duchy Nazwane i stwory rozumne, takie jak smoki. Krążą pogłoski, że spaczeni i szaleni magowie wybierali na chowańce nieinteligentne Horrory, jednak nie zostało to nigdy udowodnione.

ZDOBYWANIE CHOWAŃCA

Adept najpierw powinien wybrać istotę, którą pragnie uczynić chowańcem. Stworzenie lub duch musi być do niego dobrze nastawione i chcieć zostać jego towarzyszem. W terminach gry oznacza to, że musi mieć do postaci lojalne nastawienie. Szkoląc odpowiednie zwierzę, adept może użyć talentu *więź ze zwierzęciem* (PZ, str. 116). Duch zostanie chowańcem adepta tylko wtedy, gdy był przez niego wielokrotnie przyzywany i za każdym razem mag traktował go z szacunkiem. Postać nie może uczynić chowańcem ducha, z którym toczył pojedynek woli.

Po wybraniu stworzenia lub ducha adept składa przysięgę krwi, deklarując zamiar przyjęcia go jako chowańca. Postać oficjalnie nadaje mu Imię lub po prostu je wypowiada, jeśli istota już jakieś posiada. Adept czyni płytkie nacięcie na swym ciele, otrzymując 4 punkty obrażeń, które nie ulecą się dopóki będzie istnieć więź między nim a chowańcem. Następnie postać składa przysięgę krwi, obiecując chronić i troszczyć się o wybraną istotę w zamian za jej pomoc i usługi. Treść przyrzeczenia zależy od dyscypliny i wyszkolenia adepta, najczęściej jednak zawiera następujące elementy:

Ja (imię adepta) wybieram ciebie (imię chowańca) na mego towarzysza.
Oddając ci moją krew, przysięgam pomoc i opiekę.
Moja lojalność będzie twoją.
Nasza siła i nasze myśli staną się jednością.
To ci przysięgam, teraz i na wieki.

Adept może być związany tylko z jednym chowańcem naraz. Magiczna więź utrzymuje się między nimi, dopóki któraś ze stron nie złamie przysięgi lub nie umrze. To pierwsze ma miejsce wtedy, gdy postać pozwoli, by

chowańcowi stała się krzywda, bądź jeśli nie dba o niego należycie (według Mistrza Gry). W takim wypadku adept otrzymuje 3 rany, które pozostają nie zagojone przez rok i jeden dzień. Jeśli postać usilnie stara się naprawić swój błąd, może wznowić więź z chowańcem, składając ponownie przysięgę krwi, jeśli Mistrz Gry mu na to pozwoli. Chowaniec nigdy jednak nie powróci do pana, który celowo go skrzywdził lub źle potraktował. Adept nie może związać się z inną istotą, dopóki nie wyleczy wszystkich ran powstałych na skutek złamania przysięgi złożonej poprzedniemu chowańcowi.

KORZYŚCI Z POSIADANIA CHOWAŃCA

Więź z chowańcem niesie dla postaci określone korzyści. Po pierwsze, chowaniec i jego pan mogą korzystać z pewnej wersji talentu *wspólna krew* (PZ, str. 117). Postać otrzymuje pierwszy jego poziom, który nie jest brany pod uwagę przy awansie w dyscyplinie. Jeśli adept skorzysta z talentu, by przekazać chowańcowi liczbę punktów obrażeń przekraczającą wysokość progu życia stworzenia, automatycznie łamie przysięgę, ponosząc zwykłe tego konsekwencje. Magowie mający za towarzysza ducha również mają możliwość użycia tej zdolności, w tym jednak celu istota musi przybrać formę fizyczną i dotykać w tym czasie adepta. Duchy, które nie potrafią objawić się fizycznie, nie mogą swemu panu zapewnić tej usługi. Talent *wspólna krew* działa tylko między postacią i jej chowańcem.

Pan i chowaniec są połączeni ze sobą podobnie jak przy użyciu talentu *umysłowa więź* (KW, str. 37-38). Adept uzyskuje tę zdolność na poziomie 1. Może być ona zwiększana tak samo jak talent pierwszego kręgu, nie liczy się jednak przy awansie na wyższy krąg. Więź ta pozwala panu i chowańcowi wyczuwać ogólny nastrój i położenie tego drugiego. Każdy z nich wie, kiedy drugi jest w niebezpieczeństwie. Bardziej szczegółowe informacje mogą uzyskać, wykonując udany test *umysłowej więzi*. Tak jak *wspólna krew* talent ten działa tylko pomiędzy chowańcem, a jego panem.

Adepci mogą wykupywać również inne talenty dla swoich chowańców. Ich koszt jest taki sam jak zwykłych talentów, nie liczą się one jednak przy przechodzeniu na wyższy krąg.

Postać ma możliwość wykupienia talentu *zawładnięcie zwierzęciem*, by używać go na swym chowańcu jako dodatkowego talentu pierwszego kręgu. Pozwoli on duchowi pana zawładnąć stworzeniem i korzystać z jego zmysłów (patrz PZ, str. 117). Talent ten nie działa na duchy.

Mag, który wykupi dla chowańca talent *matryca*, może wykorzystywać go jako dodatkową matrycę do przechowywania czarów. Jego koszt jest taki jak zwykłego talentu





pierwszego kręgu. By adept mógł skorzystać z przechowywanego w ten sposób zaklęcia, chowaniec musi znajdować się od niego w odległości nie większej niż 2 metry. Posiadana przez niego matryca ma wszystkie zwykłe moce i ograniczenia (więcej informacji na temat talentu *matryca* znajdziesz w **PZ** na str. 102).

Więź między chowańcem a jego panem powoduje dodatkowo, że jeden staje się dla drugiego pomniejszym przedmiotem wzorca. Pozwala to magowi dostrajać się do swego stworzenia w celu podniesienia własnych lub jego umiejętności (patrz **KW**, str. 45). Fakt, że pan jest pomniejszym przedmiotem wzorca, ogranicza chowańca do piątego poziom wątków, które zostają wtedy przez niego utkane.

Wszystkie premie uzyskane w ten sposób działają tylko wtedy, gdy pan używa ulepszonych talentów i umiejętności na swoim chowańcu. Na przykład mag, który dostroił się do swego stworzenia, by zwiększyć u siebie poziom talentu *rzucania czarów*, dostanie tę premię tylko przy rzucaniu czarów na swojego chowańca.

Magiczne połączenie między postacią a chowańcem ma także swoje wady. Każdy, kto zyska dostęp do stworzenia może użyć go do wplecenia wątków we wzorec postaci (więcej informacji znajdziesz w **Księdze wiedzy**). Tylko żywy chowaniec stanowi przedmiot wzorca, pozostanie nim dla pana nawet po tym, gdy zostanie zerwana łącząca ich przysięga krwi.

PRZEPÓWIADANIE PRZYSZŁOŚCI

Żył raz kiedyś w królestwie Throalu krasnolud o imieniu Eddrynn Mądry, którego Pasje obdarzyły umiejętnością widzenia przyszłości. Ludzki szlachcic, Henryk Ardis, wątpił w jego dar. Chciał sprawdzić, co Eddrynn tak naprawdę potrafi. Przez trzy noce przychodził do wiedzącego, za każdym razem w innym przebraniu i pytał go, jaką umrze śmiercią. Pierwszej nocy Eddrynn powiedział mu, że zginie, spadając z konia. Drugiej rzekł gościowi, iż zostanie on powieszony. Trzeciej krasnolud powiedział, że szlachcic się utopi.

I tak ostatniej nocy Henryk opuścił skromną chatę Eddrynną z szyderczym uśmiechem na ustach, wiedząc, że oto teraz może pojechać do domu i powiedzieć wszystkim o oszustwach starego krasnoluda. Gdy jednak przejeżdżał przez most nad Żelazną Rzeką, jego konia spłoszyła sowa. Szlachcic wypadł z siodła, zaplątał się w lejce i wisiał w wodzie do góry nogami, dopóki się nie utopił.

– Z Historii jasnowidzenia w Barsawii
autorstwa Ylara Kellina z Travaru

Magowie i uczeni świata **Przebudzenia Ziemi** przez wieki poszukiwali metody, która pozwoliłaby im przewidywać przyszłość. Mimo że nie udało im się odkryć sposobu tworzenia prawdziwie niezawodnych przepowiedni, zostawili w spuściźnie wiele technik jasnowidzenia, różniących się między sobą tak jak sami dawcy Imion. Mistrzowie Gry mogą skorzystać z metod opisanych w tym rozdziale, by uatrakcyjnić prowadzone przez siebie przygody.

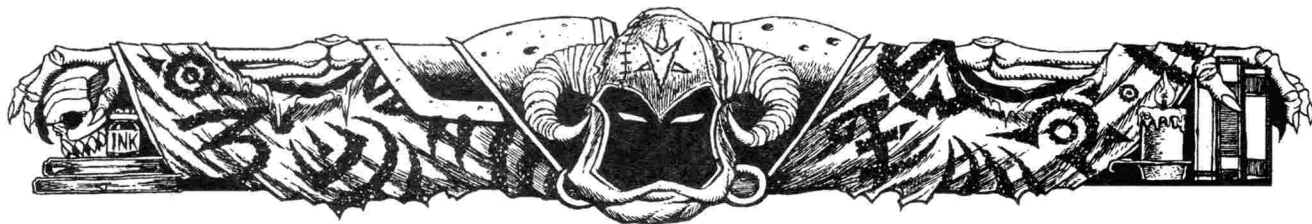
BIBLIOMANCJA

Bibliomancja jest techniką jasnowidzenia ulubioną przez czarodziejów. Wiedzący medytuje po prostu nad pytaniem, na które pragnie odpowiedzieć, przerzucając przypadkowo karty wielu ksiąg. Odpowiedź uzyskuje, interpretując przeczytane ustępy i zdania.

RZUCANIE KOŚCI

Niektórzy Ksenomanci twierdzą, że potrafią zajrzeć w przyszłość, rzucając kośćmi. W tej metodzie mag na początku trzyma w ręku garść małych kościanych patyczków ozdobionych magicznymi symbolami, rozważając sytuację osoby, której ma przepowiadać. Następnie rzuca je na ziemię i interpretuje ich pozycję oraz ułożenie w formie wróżby. Niektórzy orkowi magowie posługują się w tym celu kośćmi zabitych wrogów.





CZYTANIE Z ŻYWIÓŁU

Jest to technika powszechnie stosowana przez Mistrzów Żywiołów, polegająca na interpretacji zapowiedzi przyszłości niesione przez chmury, ogień, kryształy, powierzchnię wody w jeziorach, wzorce pierścieni i słoje w drewnie. Wielu magów korzysta w tej metodzie z kilku żywiołów, by uzyskać bardziej szczegółowe informacje.

ELFICKIE KARTY ŚCIEŻEK

Elfickie karty ścieżek są zrobione z pergaminu lub cienkich drewnianych płytek, z namalowanymi misternie symbolami i obrazkami. Karty (nazywane *orates ti mes* w *spe-rethiel*) reprezentują cnoty, symbole i wyzwania Pięciu Ścieżek w elfickiej kulturze (więcej informacji na temat elfickiej mitologii Ścieżek znaleźć można w tomie pierwszym **Mieszkańców Barsawii**). Wiedzący tasuje karty, układając je następnie w różne wzory. Do najprostszego z nich potrzeba pięciu kart, do tych najbardziej skomplikowanych tuzina lub więcej. Wiedzący odczytuje umieszczone na nich symbole, interpretując je i ich wzajemne powiązania.

OBSDYDIAŃSKA WYROČZNIA SNU

Obsydianie przywiązują wielką wagę do stanu, który nazywają śnieniem. Ma on miejsce wtedy, gdy obsydianin

wraca do swego żywogłazu i łączy się z jego duchem (więcej informacji na temat śnienia obsydian znaleźć można w tomie drugim **Mieszkańców Barsawii**). Śniący obsydianin ma często wizje dotyczące przyszłości i dręczących go problemów, swych braci i przyjaciół. Wielu przedstawicieli tej rasy wierzy, że jest to głos Ducha, Który Przenika Wszystko, odkrywającego przed nimi naturę wszechrzeczy.

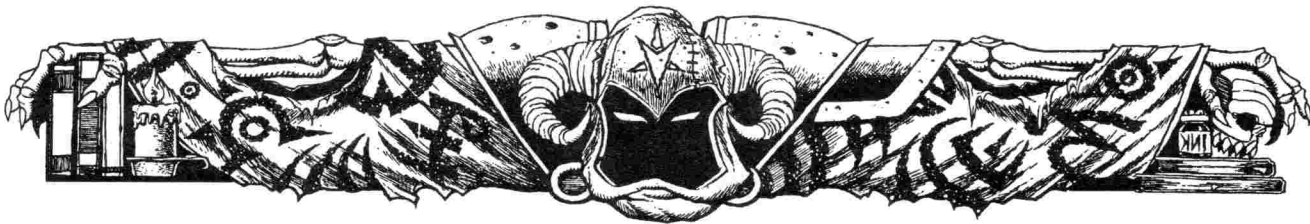
CZYTANIE Z METALU

Zbrojmistrzowie i niektórzy Mistrzowie Żywiołów utrzymują, że widzą przyszłość, czytając z kształtu stopionego metalu wlanego do zimnej wody. Istnieją adepci twierdzący, iż ta metoda daje najlepsze wyniki, gdy używa się przy niej esencji ziemi i wody, pozostali korzystają jednak z innych rodzajów metalu, wybierając go zależnie od tematu przepowiedni.

WIZJE

Wszyscy mieszkańcy Barsawii wierzą w potęgę Pasji. Wielu z nich miało wizję lub sny na jawie, pozostając w mocy którejś z nich. Wielu też uważa, że zsyłają one wizje, by zdradzić swym wyznawcom sekrety przyszłych wydarzeń. Niektórzy uczeni sugerują jednak, że Pasje ukazują tę wersję przyszłości, której same pragną.





ŁOS I PRZEZNACZENIE W PRZEBUDZENIU ZIEMI

Wiele opowieści pochodzących z Wieku Legend stanowi dowód wiary w moc przeznaczenia, przed którym nie ma ucieczki. Mówią o bohaterach, którzy dokonywali wielkich czynów, wypełniając jakieś starożytne proroctwo lub po prostu dlatego, że byli do tego przeznaczeni. Niegodziwe postaci drżały ze strachu przed klątwami i przepowiedniami zwiastującymi im klęskę lub śmierć. We wszystkich tych opowieściach przeznaczenie odgrywało ważną rolę w historii bohatera.

Mistrzowie Gry powinni być bardzo ostrożni, wprowadzając do swej kampanii koncepcje losu i przeznaczenia. Gracze wolą zazwyczaj samemu kontrolować życie postaci, nie zaś postępować tylko w myśl przepowiedni określających wszelkie przyszłe wydarzenia. Mistrzowie Gry muszą pozostawić bohaterom wolny wybór, w innym bowiem przypadku ich gracze mogą stracić zainteresowanie przygodą.

Najlepiej będzie, jeśli Mistrzowie Gry uznają, że przepowiednie, proroctwa i jasnowidzenie pozwalają zobaczyć jedynie możliwą wersję przyszłości, która może zostać zmieniona działaniem postaci graczy. Wielkie wydarzenia będą z zasady poprzedzane znakami tworzonymi lub interpretowanymi przez jednostki, którym zależy, by przyszłe wydarzenia przybrały taki a nie inny obrót. Proroctwa i przepowiednie mogą pojawiać się w postaci niejasnych, tajemniczych metafor i zagadek, co uatrakcyjni grę i sprawi, że gracze będą mogli wypełniać je w ciekawy, często nieoczekiwany przez mistrza sposób.

PASJE I MAGIA

Według legend Dawcy Imion dar magii zawdzięczają Pasjom. To one nauczyły pierwszych mistrzów dyscyplin wzywać magię wszechświata i otworzyły na nią oczy Dawców Imion. Zgodnie z wierzeniami same Pasje również posiadają magiczną moc, która nie posiada ograniczeń związanych ze śmiertelnością jej twórców ani żadnych innych barier.

Mimo że opowieści te nie wszystkim wydają się prawdziwe, nikt nie spiera się nad zdolnością Pasji do wywoływania u Dawców Imion silnych emocji. Kiedy któryś z nich odczuwa coś szczególnie mocno, radość, wolność, nienawiść bądź zwątpienie, emocje te budzą magię wszechświata.

Pasje nie odgrywają jednak zbyt wielkiej roli w życiu większości osób zajmujących się magią. Adeptci, którzy poświęcili się zgłębianiu wiedzy tajemnej, mają zazwyczaj niewielkie możliwości poświęcania im swej uwagi. Większość z nich jako wyraz należnego szacunku

uznaje praktykę swej dyscypliny, dlatego też niewielu zostaje głosicielami.

Czarodzieje i inni magowie widzą Pasje w bardziej abstrakcyjnym świetle. Stanowią dla nich ucieleśnienie wielkich idei (*Siećki adeptów*, str. 13). Magowie używają czasem symbolu konkretnej Pasji, uprawiając rytualną magię związaną z odpowiadającą jej Ideą.

Mówiąc językiem gry, Pasje obdarzają magicznymi umiejętnościami swych wiernych głosicieli (*KW*, str. 85). Oddanie adepta dla wybranej Pasji daje mu takie same możliwości jak oddanie bohatera swojej dyscyplinie. Zdolności tego pierwszego traktowane są jak talenty. Ich działanie niweluje czar *Rozproszenie magii* (*PZ*, str. 158). By z niego skorzystać, należy użyć poziomu talentu głosiciela zamiast efektywnego kręgu zaklęcia (patrz *Magia zaklęć* str. 43).

SZAMANIZM

Szamanizm jest unikalną dyscypliną maga, praktykowaną głównie przez członków prymitywnych plemion Barsawii, takich jak Katani z Dżungli Servos i Poskramiacze z Liaj. Szamani uczą się czarów, badając naturę, nie z zakurzonych tomów czy pergaminów. Zyskują magiczne umiejętności, obserwując oddziaływania pomiędzy magią a elementami przyrody. W rezultacie ich zdolności są ściśle związane ze światem natury. Szamani poznają czary, których magowie innych dyscyplin uczą się w tradycyjny sposób. Ich większość stanowią zaklęcia Czarodzieja i Ksenomanty.

Szamani często korzystają z mocy magii krwi. Nie mogą uczyć się żadnego rodzaju rozwinąć talentów. Najważniejszymi cechami są dla nich Percepcja i Siła Woli.

SPECJALNE ZASADY

Dyscyplina Szamana różni się znacznie od innych magowskich dyscyplin. Obrazują to przedstawione poniżej zasady.

Fetysze

Szamani trzymają wzorce swych czarów w fetyszach, niewielkich przedmiotach odzwierciedlających naturę zaklęcia. Szaman tworzy oddzielny fetysz dla każdego czaru, ich zbiór stanowi więc odpowiednik księgi magicznej. Adeptci tej dyscypliny nie mogą bezpiecznie rzucać czarów inaczej niż za pomocą fetysza, który robią, używając talentu *stworzenie fetysza*.

Talent *fetysz* pozwala im dostroić fetysz tak, jak magowie czynią z matrycami, i rzucać zawarte w nim zaklęcie. Fetysze dostrojone za pomocą talentu *ulepszony fetysz* działają tak samo jak ulepszone matryce, pozwalając adeptowi





przechowywać w nich wątek (patrz **Ulepszone matryce**, str. 42, **Magia zaklęć**).

Rzucanie czarów

Szamani rzucają zaklęcia w taki sam sposób jak pozostali magowie, muszą jednak trzymać w dłoniach fetysz zawierający dany czar. Jeśli specyfika zaklęcia wymaga, by mag pozostał skoncentrowany, podtrzymując jego działanie, szaman musi w tym czasie nadal trzymać fetysz. Gdy go upuści, efekt zostanie przerwany.

W wypadku, gdy Szaman zgubi fetysz lub zostanie on zniszczony, musi rzucać zawarty w nim czar w oparciu o surową magię, dopóki nie sporządzi nowego. Szamani nie mogą rzucać czarów z ksiąg innych magów.

Poznanie zaklęć

By móc uczyć się czarów, Szaman najpierw musi nauczyć się umiejętności z dziedziny wiedzy nazywanej **natura**. Pozwala mu ona zrozumieć sposób, w jaki magia oddziałuje z naturą. Dzięki temu może tworzyć wzorce czarów w swoich fetyszach.

By nauczyć się wybranego czaru, Szaman musi wykonać test *poznania wzorca czaru* o trudności nauczania się zaklęcia. Jeśli adept uczy się od Szamana wyższego kręgu, wykonuje najpierw test *rzucania czarów* z takim samym stopniem trudności. Po uzyskaniu pomyślnego wyniku Szaman może dodać stopień *tkania wątków* swego nauczyciela do wyniku testu *poznania wzorca czaru*. Dziennie może wykonać tylko jeden taki test.

Jeśli udało mu się uzyskać pomyślny wynik, wykonuje następnie test *stworzenia fetyszu* na tę samą trudność. Udały test oznacza, że stworzył fetysz, w którym może umieścić wzorzec zaklęcia. Zyskuje tym samym możliwość rzucania tego czaru według zwykłych zasad.

Szamani nie mogą uczyć się czarów od magów innych dyscyplin ani uczyć ich własnych zaklęć. Praktykowane przez nich metody poznawania zaklęć są bowiem zbyt odmienne. Szaman nie może również uczyć się czarów z kręgów wyższych niż jego własny.

Talenty *stworzenie fetysza* i *poznanie wzorca czaru* opisane zostały poniżej. Lista zaklęć Szamana przedstawiona została w części **Dyscyplina Szamana**, strona 105.

Poznanie wzorca czaru

Stopień: Percepcja + poziom

Akcja: tak **Umiejętności:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Szaman

Talent ten umożliwia szamanowi naukę czarów przez obserwację przyrody. By go użyć, postać wykonuje test

poznania wzorca czaru o trudności nauczania się wybranego zaklęcia. Pomyślny wynik oznacza, że Szaman zyskał nowy czar. Może on wykonać dziennie tylko jeden taki test.

Za pomocą tego talentu można uczyć się jedynie nowych zaklęć. Używający go Szaman nie jest w stanie odczytać magicznych run czy napisów. Ludzie mogą nauczyć się go, korzystając z *wszechstronności*.

Stworzenie fetysza

Stopień: Percepcja + poziom

Akcja: tak **Umiejętności:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Szaman

Stworzenie fetysza pozwala Szamanowi tworzyć fetysze do przechowywania poznanych przez niego zaklęć. Na początku Szaman poświęca godzinę na przygotowanie fizycznej formy fetyszu. Następnie osadza w nim wzorzec zaklęcia, wykonując test *stworzenia fetysza* o trudności nauczania się zaklęcia. Jeśli wypadnie on pomyślnie, Szaman może dostroić do niego jeden ze swoich talentów *fetysz*, by móc odtąd rzucać zawarty w przedmiocie czar. Po nieudanym teście adept ma możliwość ponowienia próby za 24 godziny.

Fizyczna forma fetysza odzwierciedla zazwyczaj charakter zawartego w nim zaklęcia. Na przykład, fetysz czaru *Strzaskanie kości* będzie wykonany ze złamanej kości dowolnego rodzaju. Tworzywo i wygląd fetysza musi zaakceptować Mistrz Gry.

Szamani zwykle wykonują fetysze z drewna, kości, skóry, czasami z kory, trawy i liści. Sam przedmiot jest dość kruchy i posiada próg uszkodzeń (patrz **PZ**, str. 209, **Bariery i budowę**) równy kręgowi czaru +5. Przykład: fetysz z zaklęciem pierwszego kręgu będzie miał próg uszkodzeń 6, a z czałem kręgu dziesiątego – 15. Fetysze mają fizyczny pancerz równy 0.

Gdy fetysz zostanie zniszczony, szaman nie może rzucać zawartego w nim czaru (chyba że w oparciu o surową magię), dopóki nie stworzy nowego. By uderzyć trzymany przez szamana fetysz, postać musi uzyskać przynajmniej duży sukces w precyzyjnym ataku (**PZ**, str. 200).

Astralne charakterystyki wzorca przechowywanego w fetyszu zaklęcia są takie same jak w przypadku czarów matrycy tego samego rodzaju (patrz **Rodzaje matryc**, str. 153-54, **PZ**). Na przykład, ulepszony fetysz ma próg życia 15. Wzorce zaklęć z fetyszy mogą być atakowane na płaszczyźnie astralnej tylko wtedy, gdy zostały dostrojone do talentu Szamana *fetysz*.

Ludzie mogą uczyć się *stworzenia fetysza* używając *wszechstronności*.





DYSCYPLINA SZAMANA

Talenty dyscypliny zostały oznaczone gwiazdką.

Istotne cechy: Percepcja i Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: nie ma.

Rytuał karmiczny: By rozpocząć rytuał, Szaman musi znaleźć się na otwartej przestrzeni w oddaleniu przynajmniej 100 metrów od najbliższych budynków lub innych konstrukcji Dawców Imion. Jeśli ma taką możliwość, odprawia rytuał w lesie bądź dżungli. Zanim go rozpocznie, podnosi leżący w pobliżu liść, gałązkę lub owada, który postuży mu jako symbol natury. Siada i w ciszy koncentruje się. Skupia myśli na symbolu, który trzyma w rękach, i rozważa związki pomiędzy naturą a magią. Po upływie godziny Szaman zjada symbol, co ma obrazować jego łączność z przyrodą.

Umiejętności artystyczne: drzeworytnictwo, rycie w metalu.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Fetysz
- Fetysz
- Poznanie wzorca czaru*
- Rytuał karmiczny
- Rzucanie czarów*
- Stworzenie fetysza*
- Tkanie wątków (szamanizm)*

DRUGI KRĄG

Talenty

- Spojrzenie astralne*
- Fetysz
- Wytrzymałość
(4/3)

TRZECI KRĄG

Talenty

- Broń biała
- Unik

CZWARTY KRĄG

Obrona magiczna:

Obrona magiczna zwiększa się o 1.

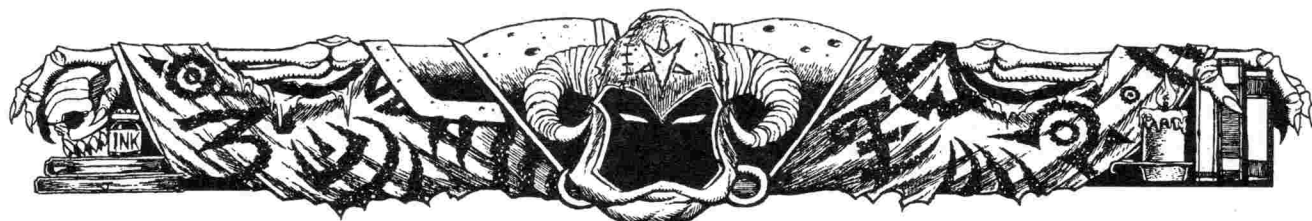
Talenty

- Fetysz
- Złowieszcze mamrotanie



JANET AUWSD 1996.





PIĄTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna zwiększa się o 1.

Talenty

Empatia*

Moc woli

SZÓSTY KRAĞ

Karma: Szaman może wykorzystywać karmę do działań wymagających samej Charyzmy.

Talenty

Fetysz

Odporność na zimno

SIÓDMY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna zwiększa się o 1.

Talenty

Widzenie życia*

Wycucie trucizny*

ÓSMY KRAĞ

Test zdrowienia: Szaman zyskuje dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

Bezpieczna ścieżka

Ulepszony fetysz

DZIEWIĄTY KRAĞ

Karma: Szaman może wykorzystywać karmę do działań wymagających samej Percepcji.

Obrona magiczna: Obrona magiczna zwiększa się o 1.

Talenty

Koci chód*

Przerażanie

Ulepszony fetysz

DZIESIĄTY KRAĞ

Specjalny test zdrowienia: Szaman zyskuje dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Obrona magiczna: Obrona magiczna zwiększa się o 1.

Talenty

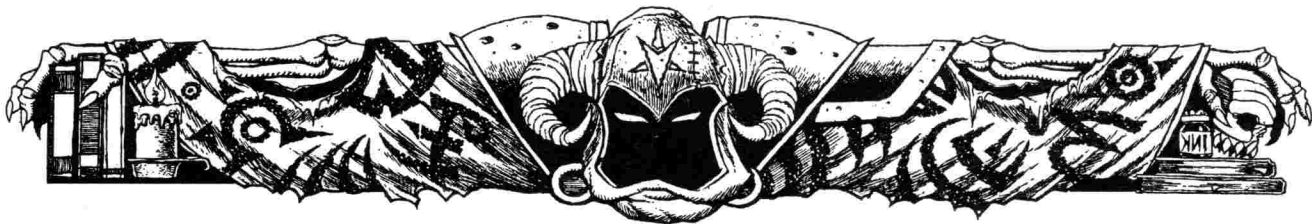
Cios w matrycę

Ulepszony fetysz

ZAKŁĘCIA SZAMANA

Szaman uczy się czarów według zasad opisanych w części **Poznanie zaklęć** na str. 104. Ograniczenia w używaniu danego czaru umieszczone zostały w nawiasach po jego nazwie.





PIERWSZY KRAĞ

Badanie aury
Kontrola na liną (tylko konopną)
Kryształowe pociski
Maskowanie
Odporność na zimno
Odstraszenie owadów
Ognisty atak
Płomienne ostrza
Rozproszenie magii
Światło
Taniec kości
Umysłowy sztylet
Upiorny dotyk
Wykrycie ożywieńców
Zmysł astralny

DRUGI KRAĞ

Astralna tarcza
Fałszywa skóra
Kościany krağ
Krağ życia
Nieprzenikniony mrok
Ochronna mgła
Płaszcz wygody
Pnącza
Powrotna droga
Wrzątek

TRZECI KRAĞ

Ból
Forsowny marsz
Głęboka kałuża
Oblicze śmierci
Opary grozy
Powietrzna sieć
Roślinna uczta
Szał bitewny

CZWARTY KRAĞ

Chmura pyłu
Kłębek nici
Odpoczynek
Sokole oko
Stworzenie kościotrupa
Ściana cierni
Śmiertelny posiłek
Tarcza błyskawic
Wizjer
Wstrząsy

PIĄTY KRAĞ

Antymagia
Kamienna klatka
Krağ ochrony astralnej
Kula ognia
Latający dywan (tylko wiklinowe lub słomiane maty)
Latanie
Przyjemne wizje
Spowolnienie
Uschnięcie kończyny
Wigor
Ziemny kostur

SZÓSTY KRAĞ

Błogosławione światło
Eksplodująca ciemność
Ekstremalna temperatura
Leczenie
Odcięcie karmy
Prowizoryczna broń
Przyjazna ciemność
Strzaskanie kości
Śmiertelne opary
Tnąca sfera
Uśpienie
Wygodna ścieżka

SIÓDMY KRAĞ

Burza błyskawic
Deszcz śmierci
Magiczna klatka
Odwroćcie uschnięcia
Powietrzny wir
Przyzwanie chmury
Rozproszenie wątków
Unieruchomienie istoty
Uspokojenie fal
Wrząca krew
Zawrót głowy
Zmiażdżenie serca

ÓSMY KRAĞ

Astralny koszmar
Kocia kołyska
Kontrola
Miażdżąca sfera
Obszarowy alarm
Przyzwanie Horrora
Skaczące jaszczurki

Spętanie cienia
Srebrzysty cień
Ściana ziemi
Unieruchomienie Horrora

DZIEWIĄTY KRAĞ

Księżycowy cień
Mroczny miecz
Nieożywiony świadek
Obronna kula
Rozproszenie chmur
Smoczy oddech
Ściana ognia
Trzecie oko
Widzenie przeszłości
Zdzieranie skóry

DZIESIĄTY KRAĞ

Darcie ciała
Ogień i woda
Osłabienie wzorca
Przejęcie karmy Horrora
Przeniesienie obrażeń
Przywrócenie życia
Śmiertelna przysięga
Wieczny dzień
Wypaczenie przestrzeni astralnej
Wzmocnienie wzorca
Zaćmienie
Ziemia i powietrze
Zmiana pogody





TWORZENIE ZAKŁĘĆ

Podstawowy podręcznik do **Przebudzenia Ziemi** zawiera wiele czarów dla wszystkich czterech dyscyplin magów. Mistrzowie Gry i gracze mogą jednak zapragnąć stworzyć własne zaklęcia. Pozwoli im na to system przedstawiony w tym rozdziale. Bazuje on na koncepcjach czarów opisanych w rozdziałach **Magia zaklęć** w **Przebudzeniu Ziemi** i w niniejszej książce. Zanim Mistrzowie Gry i gracze skorzystają z systemu tworzenia zaklęć, dobrze by było, żeby przeczytali ponownie wyżej wymienione ustępy. Proces tworzenia nowego zaklęcia jest dość skomplikowany, dlatego uczestnicy gry powinni przebrnąć przez cały opis systemu, zanim spróbują go użyć.

Zgodnie z proponowanym systemem magom będzie bardzo trudno tworzyć własne czary. Jest to jak najbardziej celowe. Zaklęcia przedstawione w **Przebudzeniu Ziemi** były bowiem tworzone na przestrzeni wieków przez najtęższe magiczne umysły. Postaci nie mogą oczekiwać, że sypną czarami jak z rękawa, bez żadnego wysiłku.

Czary z **Przebudzenia Ziemi** i **Księgi wiedzy** stanowią podstawy systemu tworzenia zaklęć. Oznacza to, że gracze mogą tworzyć własne ich wersje, postępując zgodnie z przedstawioną niżej procedurą. Publikowane uprzednio zaklęcia stworzone były z myślą o równowadze świata gry, dlatego Mistrzowie powinni mocno zniechęcać graczy do tworzenia „ulepszonych” lub potężniejszych ich wersji.

TWORZENIE ZAKŁĘĆ W SKRÓCIE

By stworzyć nowe zaklęcie, mag musi po prostu określić efekt, który chce uzyskać, a następnie, używając talentu *tkanie wątków* lub *rzucanie czarów*, utkać wzorzec czaru o wybranym działaniu. Procedura ta składa się z pięciu kroków:

1. Wybór celu i działania czaru
2. Określenie kręgu zaklęcia
3. Utkanie właściwości czaru
4. Wykonanie testu *rzucania czarów*
5. Nadanie mocy wzorcowi

Poniżej zamieszczone zostało streszczenie całego procesu. Każdy krok został szczegółowo opisany w rozdziale **Szczegóły tworzenia zaklęć**, który zaczyna się na stronie 115.

KROK PIERWSZY: WYBÓR CELU I DZIAŁANIA CZARU

Mag rozpoczyna proces tworzenia zaklęcia, określając efekt, jaki pragnie za jego pomocą uzyskać oraz przeznaczenie

czaru; na przykład: uszkodzenie żywej istoty. Od celu i działania zależy stopień złożoności zaklęcia – wartość, która odzwierciedla trudność stworzenia czaru. Cel określa również trudność rzucenia zaklęcia.

KROK DRUGI: OKREŚLENIE KRĘGU ZAKŁĘCIA

Znając cel i działanie zaklęcia, mag musi teraz określić jego krąg. Od niego zależy efekt, zasięg, czas działania i trudność rzucenia czaru, jak również podstawowa trudność testów utkania właściwości zaklęcia, podstawowa liczba wątków, podstawowa trudność utkania wątków oraz podstawowa trudność przestrojenia. Twórca zaklęcia będzie mógł wpłynąć na wysokość trzech ostatnich wartości w ostatnim kroku procesu. Stopień zmian zależny od tego, jak dobrze pójdzie mu utkanie właściwości czaru.

Krąg czaru równy jest podstawowej złożoności. Twórca może obniżyć ją i podwyższyć, by uzyskać żadaną wysokość kręgu. Każde jednopunktowe zwiększenie podstawowej złożoności zmniejsza o 1 poziom krąg zaklęcia, a jednopunktowe zmniejszenie powoduje wzrost poziomu kręgu o 1.

KROK TRZECI: UTKANIE WŁAŚCIWOŚCI CZARU

Po określeniu kręgu zaklęcia jego twórca musi utkać wzorzec czaru. Polega to na nadaniu mu podstawowych właściwości wszystkich czarów z **Przebudzenia Ziemi**, takich jak efekt, zasięg, czas działania oraz trudność rzucania.

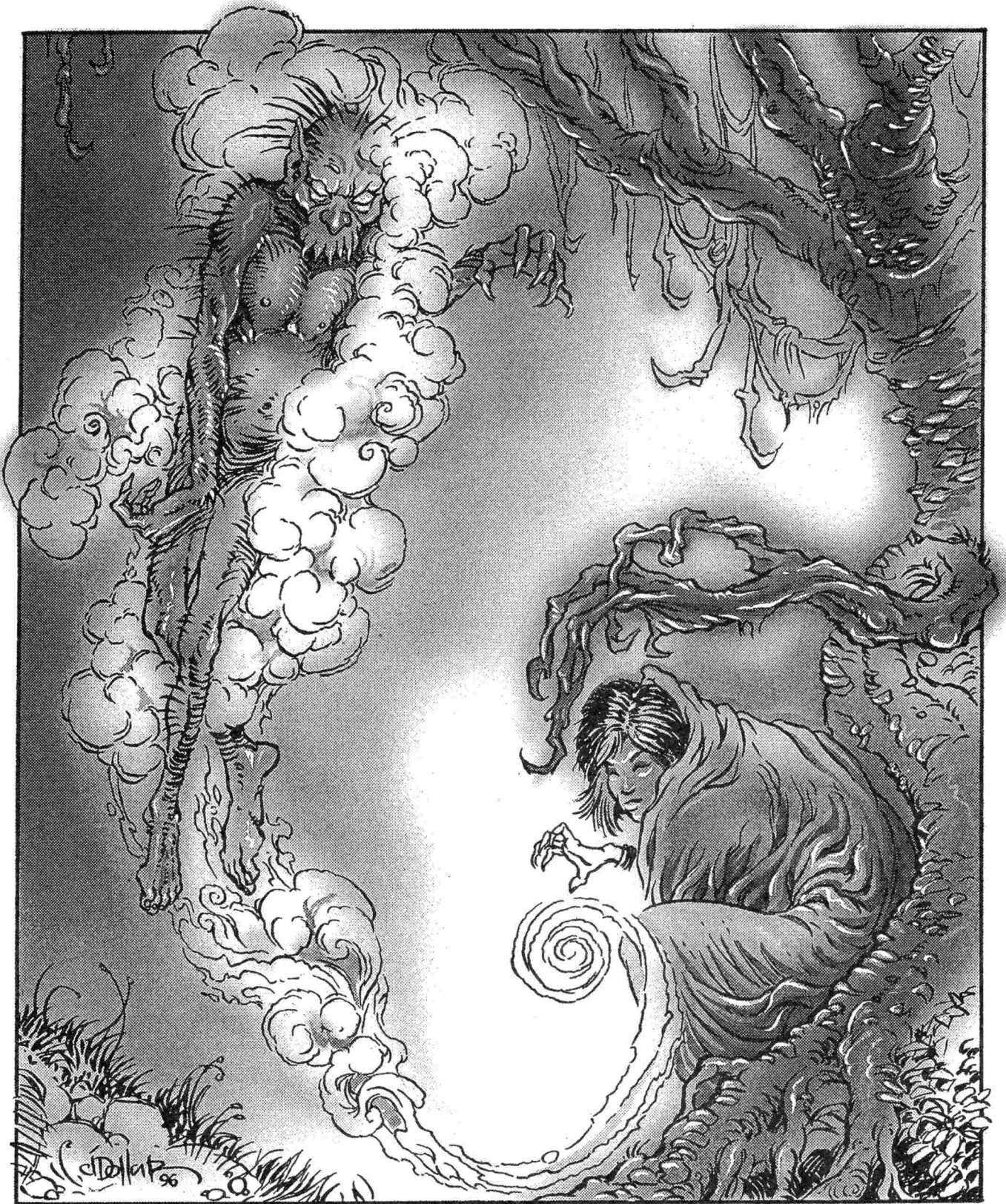
Mag wykonuje test *tkania wątków* dla każdej z wymienionych właściwości. Podstawowa trudność tych testów oparta jest na kręgu zaklęcia i może być modyfikowana w zależności od konkretnej własności. Utkanie części wzorca odpowiadającej jednej właściwości zajmuje zasadniczo 1 tydzień (najmniej 10 godzin dziennie).

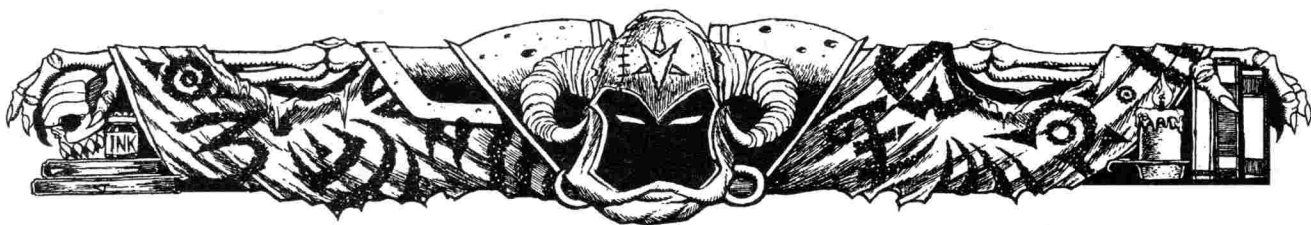
Mag prowadzony przez gracza musi śledzić wartości sukcesów osiąganych na każdym teście, będą one ważne w dalszych krokach procesu tworzenia zaklęcia.

KROK CZWARTY: WYKONANIE TESTU RZUCANIA CZARÓW

Po utkaniu właściwości zaklęcia mag musi dokończyć jego wzorzec, wykonując test *rzucania czarów*. Trudność testu zależy od kręgu czaru.







Również tutaj gracz musi śledzić sukcesy uzyskane przez swą postać, gdyż będą one potrzebne w dalszych krokach tworzenia czaru.

KROK PIĄTY: NADANIE MOCY WZORCOWI

Nadanie mocy wzorcowi jest ostatnim krokiem tworzenia czaru. Mag określa w nim podstawową liczbę wątków, podstawową trudność utkania wątków i podstawową trudność przestrojenia, uwzględniając stopnie sukcesów uzyskanych w kroku trzecim i czwartym.

Ostatnią czynnością jest nadanie mocy wzorcowi zaklęcia przez wydanie określonej liczby punktów legend. Zależy ona od kręgu czaru. Teraz gracz (albo Mistrz Gry) powinien sporządzić opis zaklęcia w formie przyjętej dla wszystkich czarów **Przebudzenia Ziemi**.

PODSTAWOWE SCHEMATY TWORZENIA ZAKLĘĆ

W systemie tworzenia zaklęć proces ten został opisany za pomocą określonych schematów. Pojawiające się w nich terminy objaśnione zostały poniżej.

TERMINY UŻYWANE PRZY TWORZENIU ZAKLĘĆ

Właściwości: Cztery podstawowe własności czaru: efekt, zasięg, czas działania i trudność rzucenia. Więcej informacji można znaleźć na stronie 157 podręcznika **Przebudzenie Ziemi**.

Krąg: Krąg czaru.

Złożoność: Miara trudności stworzenia zaklęcia o wybranym działaniu. Czary o wysokiej złożoności trudniej stworzyć niż te o niskiej.

Efekt: Działanie zaklęcia; to, co czar robi z ofiarą.

Mechanizm: Sposób, w jaki czar osiąga swój efekt.

Cel: Obiekt działania czaru.

ZŁOŻONOŚĆ

Każdy rodzaj efektu i celu zaklęcia posiada wartość nazywaną złożonością. Zestawiając te dwie wartości, określamy podstawową złożoność zaklęcia. Inne czynniki, które mają na nią wpływ, takie jak czas działania czy zasięg, zostały opisane w części **Krok pierwszy: wybór celu i działania czaru w Szczegółach tworzenia zaklęć**, str. 115.

EFEKT ZAKLĘCIA

Efektem czaru jest wszystko to, co dzieje się po jego rzuceniu na ofiarę. Ta ostatnia może, na przykład, zostać zniszczona, w jakiś sposób zmieniona lub dostać się pod

kontrolę maga. Działanie czaru określa jego specyfikę, a tej odpowiada określona złożoność.

Jeśli gracz pragnie stworzyć zaklęcie, którego efekt nie pasuje do żadnego proponowanego rodzaju, należy go po prostu przypisać do kategorii, która mu odpowiada najbardziej. Tworzenie zaklęć o wielu efektach zajmuje dużo więcej czasu, gdyż trzeba określić rodzaj każdego z nich.

Czarowanie

Zaklęcia tego rodzaju pozwalają magowi gromadzić i kształtować magiczną energię. Należą do nich czary *Światło*, *Przyjazna ciemność* oraz *Nieprzenikniony mrok*. Efekt ten może być także używany do czerpania energii z czterech esencji żywiołów. Celem czaru jest magiczna energia, z której korzysta. **Złożoność: 1**

Kontrola/Dominacja

Efekty tej kategorii umożliwiają magowi kontrolowanie lub zdominowanie żywego celu. Oparte są na nich zaklęcia wywołujące strach bądź inne emocje. Do takich czarów należy na przykład *Taniec kości*. Trudność ich rzucenia jest zawsze równa obronie magicznej ofiary. **Złożoność: 2**

Obrażenia

Najczęściej spotykanym działaniem zaklęcia jest zadawanie obrażeń. Mogą być one mierzone w punktach obrażeń lub liczbach ran. Jedno zaklęcie może zadawać obrażenia obu rodzajów. Trudność rzucenia zawsze jest równa obronie magicznej celu. **Złożoność: 1**

Odsyłanie

Czary odesłania odpędzają duchy lub inne byty. Do tego rodzaju zaklęć należy na przykład *Krąg życia*. Celem zaklęcia jest duch lub byt, który zostaje nim odesłany. Efekty odesłania i przyzwania nie mogą zostać wpisane we wzorec jednego czaru. **Złożoność: 2**

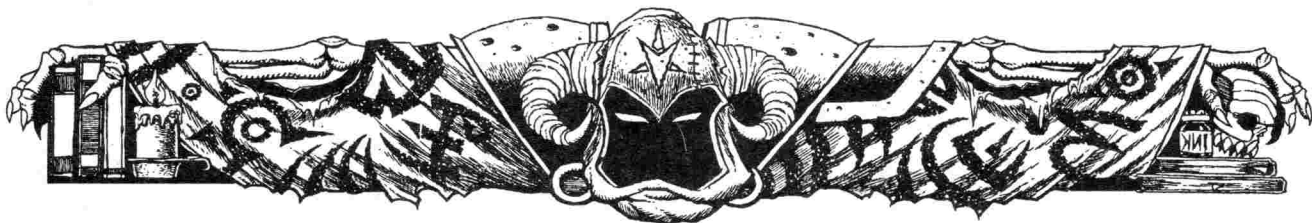
Rozpraszenie

Zaklęcia tego rodzaju przerywają działanie czaru, rozpraszając magiczne energie. One właśnie stanowią cel zaklęcia. Przykład takiego czaru stanowi często używane *Rozproszenie magii*. **Złożoność: 2**

Przenoszenie

Zaklęcia tego rodzaju umożliwiają adeptowi magicznie przenoszenie obiektów. Efekt ten występuje w zaklęciach *Kontrola nad liną* i *Latający dywan*. Czary tego rodzaju nie zwiększają naturalnej wartości szybkości obiektu. **Złożoność: 1**





Przyzywanie

Czary tej kategorii służą przywoływaniu duchów oraz innych istot. Do tej grupy należą niemal wszystkie zaklęcia przywołujące duchy służebne (patrz **Przyzywanie duchów**, str. 84). Ich najmniejsza możliwa złożoność wynosi 1, może być jednak znacznie wyższa, zależy bowiem od przyzywanego celu. Wartość ta równa jest liczbie punktów legend stanowiących nagrodę za ducha, podzielonej przez 100, zaokrąglając w dół. Celem zaklęcia jest przyzywana istota. Efekty przyzywania i odesłania nie mogą zostać wpisane we wzorzec jednego czaru. **Złożoność: 1+**

Tworzenie

Za pomocą tych zaklęć mag może przetwarzać magiczne energie, tworząc żywe stworzenia i przedmioty nieożywione. Celem jest obiekt stworzony przez czar. Przykładem zaklęć tego rodzaju są ksenomanckie czary dziewiątego kręgu, takie jak *Stworzenie życia*.

Efekt tworzenia wymaga ogromnych ilości magicznej energii. Rzucający zaklęcie mag sam określa liczbę wątków, które zostaną w nim użyte (**Czary o zmiennej liczbie wątków**, str. 129). Czary tego rodzaju mają niezwykłą moc. Większość magów musi osiągnąć od dziewiątego do trzynastego kręgu dyscypliny, by móc używać bądź tworzyć takie zaklęcia. **Złożoność: 4**

Wykrywanie

Efekty wykrycia umożliwiają magowi odkrycie bądź przecucie obecności celu zaklęcia. Przykładami czarów o takim działaniu są *Zmysł astralny* i *Wykrycie ożywieńców*. Trudność rzucenia czaru jest zawsze równa obronie magicznej celu. **Złożoność: 1**

Zmiana

Czar może zmienić cel na różne sposoby. Każdy z takich efektów przypisany zostaje do którejś z pięciu kategorii. Są nimi: ulepszenie, zdrowie, manipulacja, ochrona i osłabienie. Twórca czaru decyduje, która z nich będzie dla niego najbardziej odpowiednia.

Leczenie: Efekty tego rodzaju pomagają w leczeniu. Często polegają na zapewnieniu celowi dodatkowego testu zdrowienia lub zwiększeniu stopnia tego testu. **Złożoność: 1**

Manipulacja: Efekt czaru wpływa na cel, nie zwiększając ani nie zmniejszając żadnych jego umiejętności czy innych wartości. Może, na przykład, spowodować, że ofierze wyrośnie dodatkowa kończyna lub całkowicie zmieni kształt. Zaklęcie tego rodzaju działa na żywe istoty oraz przedmioty nieożywione. **Złożoność: 2**

Ochrona: Zaklęcia tej kategorii zmieniają wzorzec celu tak, by był bardziej odporny na zranienia lub zniszczenie. Przykładowym działaniem jest zwiększenie wartości obrony, progu życia lub przytomności, czy progu ran. Czary ochrony są najczęściej rzucone na żywe cele, działają jednak również na przedmioty nieożywione. Zaklęciem tego rodzaju można, na przykład, zabezpieczyć łątwo ulegający zepsuciu pokarm. **Złożoność: 1**

Oslabienie: Czary osłabienia zmniejszają stopień talentu, cechy, szybkość itp. Mogą zostać rzucone na żywe stworzenia i przedmioty nieożywione. Wymieniona niżej złożoność wiąże się ze zmniejszeniem tylko jednej wartości. Za każdą dodatkową wartość, która ma ulec zmniejszeniu, złożoność zwiększa się o 1. **Złożoność: 2**

Ulepszenie: Efekt zaklęcia powoduje zwiększenie stopnia talentu, cechy, szybkości itp. Czar o takim działaniu może zostać rzucony zarówno na żywe stworzenia, jak i na przedmioty nieożywione. Modyfikatory złożoności dotyczą tylko jednej własności. Za podniesienie każdej dodatkowej wartości złożoność wzrasta o 1. **Złożoność: 2**

OFIARY ZAKLĘĆ

Ofiarami czarów mogą być cztery rodzaje obiektów: żywe istoty, przedmioty nieożywione, energie oraz żywioły. Dzielą się one dodatkowo na różne podgrupy. Na przykład, do żywych istot zalicza się ciała fizyczne, wzorce astralne oraz uczucia i myśli. Mag tworzący zaklęcie musi zatem określić cel tak ściśle, jak jest to możliwe. Na przykład, jako obiekt działania czaru może przyjąć „fizyczne ciało żyjącego stworzenia”.

Żywe istoty

Celem czaru często bywają żywe istoty. Działają na nie zaklęcia raniące, leczące oraz służące kontroli emocji. Czary mogą oddziaływać na ich fizyczne ciała, formy astralne, myśli i emocje.

Trudność rzucenia wszystkich czarów, których cel stanowi żywa istota, równa jest jej obronie magicznej.

Fizyczne ciało: Zaklęcia tej grupy są zapewne najczęściej spotykanymi zaklęciami w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Należą do niej czary powodujące obrażenia oraz czary zmiany. Fizyczne ciało jest domyślnym celem wszystkich zaklęć rzuconych na żywe istoty. **Złożoność: 3**

Forma astralna: Zaklęcia tego rodzaju oddziałują na astralną formę wybranego obiektu. Niektóre z nich mogą być rzucone w przestrzeni astralnej, inne zaś, takie jak *Pozbawienie talentu* czy *Oslabienie wzorca* (KW, str. 79 i 80), dosięgają cel bezpośrednio z fizycznego świata. Do tej kategorii należą wszystkie zaklęcia, które zadają





TABELA MÓDYFIKATORÓW ZŁOŻONOŚCI
WYNIKAJĄCYCH Z DYSCYPLINY

Działanie	Czarodziej	Iluzjonista	Ksenomanta	Mistrz Żywiołów
Czarowanie	0	0	0	0
Kontrola/Dominacja	0	0	0	+1
Obrażenia	0	0	0	0
Odsyłanie	+1	+2	0	0
Przenoszenie	0	+1	+1	0
Przyzywanie	+1	+2	0	0
Rozpraszanie	0	+1	+1	+1
Tworzenie	+2	ND	+3	+3
Wykrywanie	0	+2	0	+1
Zmiana	0	+1	0	0

obrażenia astralnemu obiektowi. Większość magów nie ma możliwości poznania tak potężnych czarów przed osiągnięciem dziewiątego kręgu swej dyscypliny. **Złożoność: 4**

Emocje/Mysli: Czary z tej grupy są bardzo trudne do stworzenia, nie należą jednak do rzadkości. Przykładami zaklęć działających na myśli i emocje są *Opary grozy*, *Wizje* oraz *Uspokajający dotyk*. Należy do nich wiele czarów Iluzjonisty. **Złożoność: 4**

Większość czarów, których celem są żywe istoty, działa na wszystkie ich rodzaje. Na przykład, zaklęcie działające na fizyczne ciało można rzucić także na objawionego fizycznie ducha.

Mag może jednak równie dobrze stworzyć zaklęcie działające tylko na określoną grupę istot, na przykład Dawców Imion, Horrory, duchy czy inne stworzenia. Tego rodzaju ograniczenie obniża o 1 złożoność czaru. W przypadku, gdy działanie zaklęcia ma obejmować dwie albo trzy grupy nie powoduje żadnych dalszych zmian złożoności.

Przedmioty nieożywione

Do tej grupy należą przedmioty, takie jak budynki, broń i zbroje. Czary mogą działać na płaszczyźnie fizycznej bądź astralnej. Trudność rzucenia większości z nich równa jest zazwyczaj obronie magicznej obiektu.

Wzorzec fizyczny: Czary działające na fizyczny wzorzec obiektu mogą uszkodzić, ulepszyć, osłabić bądź przenieść przedmiot będący celem. Przykładem takiego zaklęcia jest *Latający dywan* (PZ, str. 170). **Złożoność: 2**

Wzorzec astralny: Ten rodzaj czarów działa tylko na obiekty o prawdziwych lub magicznych wzorcach. Jest je

trudniej tworzyć niż czary poprzedniej kategorii. Ich przykładami są ksenomantkie *Oslabienie wzorca* i *Wzmocnienie wzorca* (KW, str. 80, 81). **Złożoność: 3**

Energie

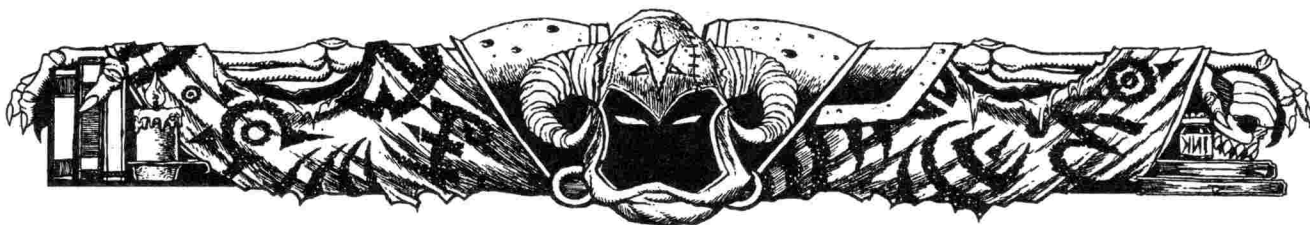
Działanie czarów może obejmować trzy rodzaje energii: magię, światło i ciemność. Najczęstszymi efektami takich zaklęć jest czarowanie i rozpraszanie. Energia może być także celem czarów ulepszających, osłabiających oraz jasnowidzenia. W większości przypadków trudność rzucenia czarów tego rodzaju wynosi 2.

Magia: Magia jest najtrudniejszą do kontrolowania formą energii. Najczęściej wykorzystywanymi czarami tej grupy są: *Rozproszenie magii*, *Zmysł astralny* oraz *Odciecie karmy*. Większość czarów, których celem stanowi magiczna energia, działa na wszystkie jej rodzaje, mag może jednak określić go samemu. Ma na przykład możliwość stworzenia czaru, który będzie rozpraszał tylko magię Ksenomantów. Ograniczenia tego rodzaju powodują zmniejszenie złożoności czaru o 1. **Złożoność: 3**

Światło: Przykład zaklęcia, którego celem jest światło, stanowią: *Światło*, *Astralny rozbłysk* oraz *Wieczny dzień*. W zaklęciach tej grupy często łączone są efekty różnego rodzaju, które nadają czarowi określoną moc lub właściwości. Przykładem tego jest *Błogosławione światło*. **Złożoność: 2**

Ciemność: Czary, których celem jest taki rodzaj energii, posiadają najczęściej efekty z grupy czarowanie. Należą do nich: *Przyjazna ciemność* i *Zaćmienie*. Inne, takie jak *Nieprzenikniony mrok* łączą w sobie także efekty innego rodzaju. **Złożoność: 2**





Żywioty

Czary, których cel stanowią żywioty, należą do rzadkości. Zdecydowanie częściej zdarza się, że to Mistrzowie Żywiotów wykorzystują żywioty jako mechanizm swoich zaklęć (**Efekty i mechanizmy czarów**, str. 114).

Trudność rzucenia zaklęcia tego rodzaju wynosi zazwyczaj 2. Złożoność zależy od żywiołu, który jest celem czaru. Jeśli stanowi go jego esencja, złożoność zaklęcia wzrasta o 1. Jeśli celem czaru jest na przykład esencja ognia, jego złożoność wynosić będzie 3.

W świecie **Przebudzenia Ziemi** istnieje tylko pięć żywiołów. Działanie czarów z tej grupy obejmować może jednakże jeszcze trzy dodatkowe: metal – aspekt ziemi, rośliny – formę drewna i pogodę, połączenie powietrza i wody.

Drewno: Magowie rzadko tworzą czary, których celem jest drewno, gdyż nie stanowią one dużego pola do popisu. Zazwyczaj powodują, iż drewniany przedmiot staje w ogniu lub robi się niematerialny. **Złożoność: 2**

Metal: Działanie tego rodzaju czarów obejmuje przedmioty wykonane z metalu. Należą do nich zaklęcia takie jak *Spowolnienie metalowej broni*, *Wyciszenie metalu* i *Srebrzysty cień*. Metal jest określonym rodzajem żywiołu ziemi, dlatego złożoność zaklęć tej grupy jest wyższa niż u innych tego typu czarów. **Złożoność: 3**

Ogień: Do tej grupy należą zaklęcia, które mają związek z ogniem i gorącem. Przykładowe czary: *Ognisty rydwan*, *Ogień i woda*. **Złożoność: 2**

Pogoda: Pogoda jako taka nie jest żywiołem, na potrzeby zaklęć stanowi jednak połączenie żywiołu powietrza i wody. Z tego powodu złożoność czarów tej grupy jest nieco wyższa niż tych, których cel stanowi samo powietrze

albo sama woda. Należą do niej *Ekstremalna temperatura*, *Przyzwanie chmury* i *Zmiana pogody*. **Złożoność: 4**

Powietrze: Cel zaklęć tej grupy stanowi powietrze. Należą do nich *Podmuch powietrza* i *Powietrzna sieć*. **Złożoność: 2**

Rośliny: Celem zaklęć tej grupy mogą być tylko żywe rośliny takie, jak trawy, kwiaty i krzewy, wyłączając drzewa. Do najczęściej spotykanych należą *Mowa roślin* i *Roślinna uczta*. **Złożoność: 3**

Woda: Cel tego rodzaju zaklęć stanowi żywioł wody, należą do nich: *Wrzątek*, *Głęboka kałuża* oraz *Uspokojenie fal*. **Złożoność: 2**

Ziemia: Do żywiołu ziemi zalicza się kamienie, piasek, skały itp. Przykładami zaklęć tego rodzaju są: *Kamienna kłatka* i *Ściana ziemi*. **Złożoność: 2**

EFEKTY CZARÓW A DYSCYPLINA MAGA

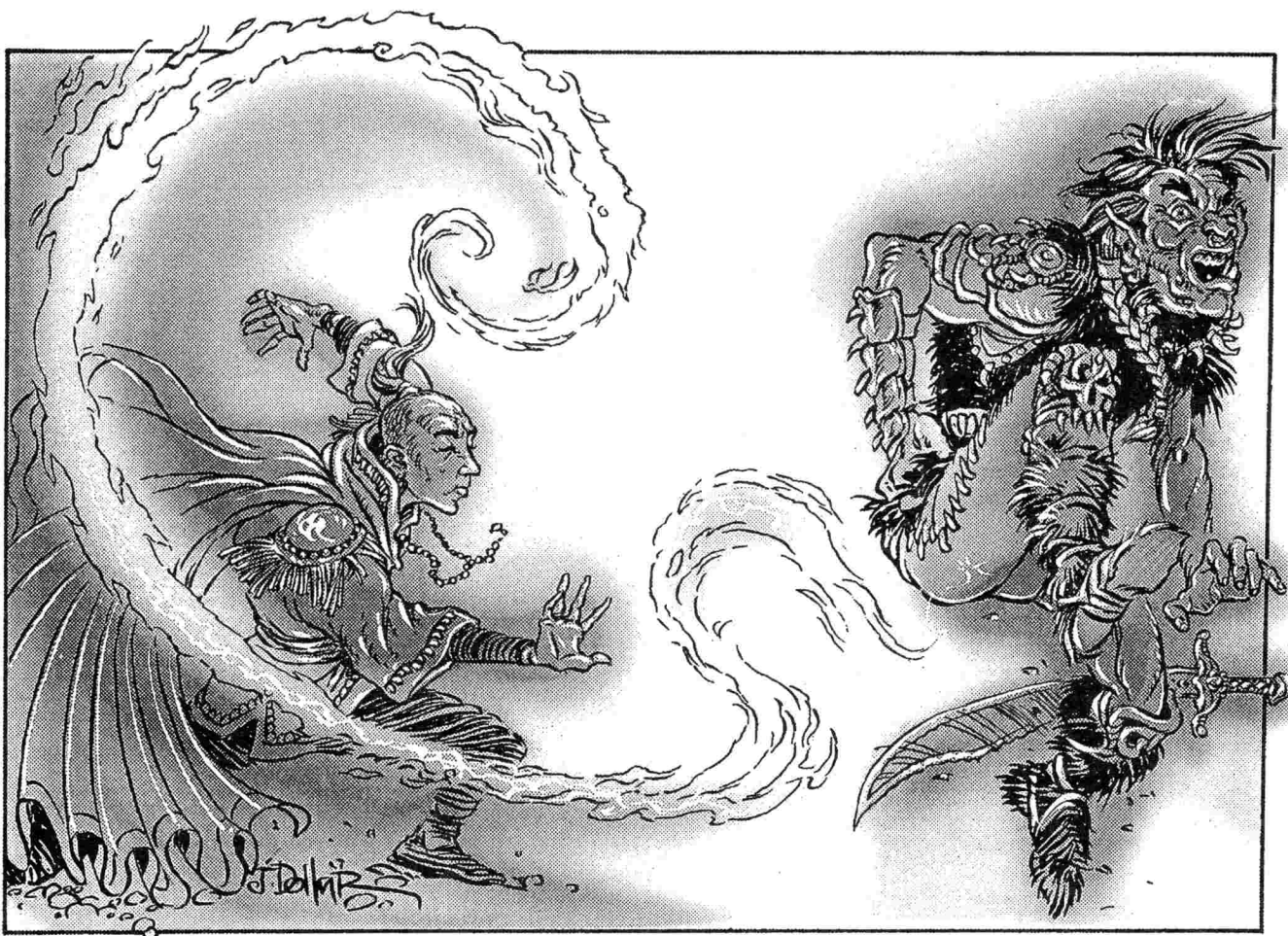
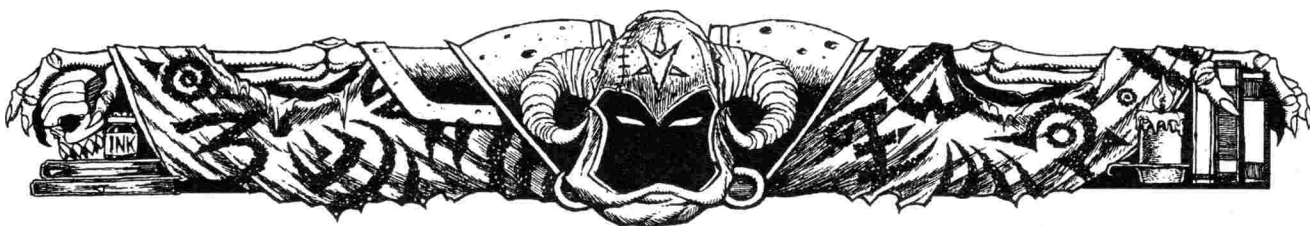
Magowie każdej z dyscyplin poznają zastosowania określonych efektów na różnych kręgach. Niektórym dyscyplinom łatwiej jest nauczyć się tworzyć czary danego rodzaju, innym zaś trudniej, wszystkie jednak mogą kreować zaklęcia każdego niemal typu. Obowiązują ich modyfikatory przedstawione w poniższej tabeli (więcej informacji na temat obliczania złożoności można znaleźć w rozdziale **Krok pierwszy: wybór celu i efektu czaru**).

Doskonalać się w dyscyplinie, mag poznaje sposoby tworzenia czarów, mających różne efekty. Iluzjonista piątego kręgu nie może, na przykład, tworzyć zaklęć przyzywania. Zyska tę możliwość dopiero na dziewiątym kręgu swej dyscypliny. W poniższej tabeli przedstawiono kręgi, od których

TABELA DOSTĘPNOŚCI

Działanie	Czarodziej	Iluzjonista	Ksenomanta	Mistrz Żywiotów
Czarowanie	5	5	5	5
Kontrola/ Dominacja	5	5	5	7
Obrażenia	5	5	5	5
Odsyłanie	7	10	6	6
Przenoszenie	5	5	5	5
Przyzywanie	6	9	5	5
Rozpraszanie	5	5	5	5
Tworzenie	9	ND	11	11
Wykrywanie	5	7	5	6
Zmiana	5	6	5	5





magowie poszczególnych dyscyplin mogą korzystać z określonych efektów zaklęć.

EFEKT I MECHANIZM ZAKLĘCIA

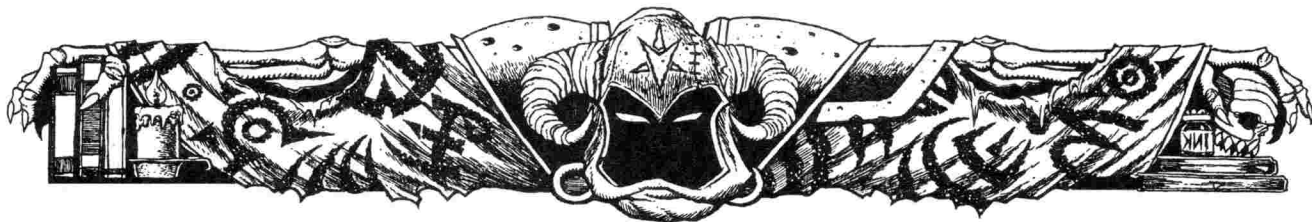
Dyscyplina maga ma wpływ nie tylko na efekt, jaki może on wykorzystać, tworząc zaklęcie, lecz także na mechanizm działania czaru. Mechanizm zaklęcia to po prostu sposób, w jaki uzyskuje ono określony przez maga efekt. Czar *Kryształowe pociski*, na przykład, przekształca pył w pociski z kryształu, które pędzą w stronę celu. Jego efektem jest zadanie obrażeń wybranemu obiektowi. Mechanizmem zaś magia żywiołów, gdyż zaklęcie w swym działaniu korzysta z żywiołu ziemi. Należy pamiętać, że różne czary o tym samym efekcie mogą mieć całkowicie odmienny mechanizm. Na przykład, wszystkie trzy zaklęcia *Kryształowe pociski*, *Upiorny dotyk* i *Umysłowy sztylet* mają efekt tego samego rodzaju – powodują obrażenia. Każdy z nich posiada jednak inny mechanizm, czyli sposób, w jaki go uzyskuje.

Czterema podstawowymi rodzajami mechanizmów czarów są: czarodziejstwo, iluzje, ksenomancja oraz magia żywiołów. Mag, który, tworząc zaklęcie, nadaje mu mechanizm własnej dyscypliny, nie musi dla niego stosować modyfikatorów złożoności. W przeciwnym wypadku musi dodać 2 do złożoności czaru.

Czarodziejstwo

Czarodziejstwo jest mechanizmem zaklęć stosowanym przez Czarodziejów. Korzystają z niego wszystkie czary, czerpiące magiczną energię i oddziałujące nią bezpośrednio w celu uzyskania efektu. Wszyscy czarujący używają magii, jednak zaklęcia z mechanizmem czarodziejstwa nie korzystają oprócz tego z żadnych dodatkowych narzędzi. Przykład: zaklęcie *Kryształowe pociski*, aby uszkodzić cel, musi mieć fizyczny komponent, natomiast czar *Umysłowy sztylet* posyła w obiekt pocisk z energii w kształcie sztyletu. Jego efektem są powodowane obrażenia, mechanizmem zaś magiczna energia.





Iluzje

Iluzje są mechanizmem zaklęć stosowanym przez Iluzjonistów. Korzysta z niego każdy czar, który oszukuje zmysły celu. Zaklęcia, kontrolujące lub dominujące myśli oraz emocje żywych istot, w celu osiągnięcia efektu wytworzą zazwyczaj światła i dźwięki. Stanowi to mechanizm czaru, nie zaś jego działanie. Na przykład, *Astralny koszmar* sprawia, że celowi wydaje się, iż przebywa w przestrzeni astralnej. Efektem tego zaklęcia jest kontrola myśli obiektu. Iluzja przestrzeni astralnej jest tylko jego mechanizmem.

Mechanizm iluzji może być stosowany także w celu tworzenia prawdziwych efektów magicznych. Mag tworzący zaklęcie musi określić, czy działanie jego czaru będzie tylko iluzją, czy też czymś realnym.

Ksenomancja

Ksenomancja jest mechanizmem czarów stosowanym przez Ksenomantów. Korzystają z niego wszystkie zaklęcia, które są oparte na mocy duchów, przestrzeni astralnej lub surowej magii. Przykładem takiego czaru jest *Upiorny dotyk*, umożliwiający Ksenomancie czerpanie negatywnej energii z duchów zmarłych i krzywdzenie z jej pomocą innych. Efektem tego zaklęcia jest spowodowanie obrażeń. Czerpanie negatywnej energii stanowi mechanizm jego działania.

Magia żywiołów

Magia żywiołów jest mechanizmem czarów stosowanym przez Mistrzów Żywiołów. Korzystają z niego wszystkie zaklęcia, które używają któregoś z pięciu żywiołów – drewna, ognia, powietrza, wody lub ziemi, lub działają w oparciu o magię natury. Na przykład, efektem *Kuli ognia* jest powodowanie obrażenia, a jego mechanizmem żywioł ognia.

OGRA NICZENIA W TWÓRZENIU ZAKLĘĆ

Jak zostało powiedziane w części **Efekty czarów a dyscyplina maga**, magowie poszczególnych dyscyplin uczą się tworzyć czary o określonym efekcie na różnych kregach. Dotyczą ich również poniższe ograniczenia:

- Twórca zaklęć musi mieć przynajmniej piąty krąg.
- Twórca musi posiadać rozwinięcie talentu *rzucania zaklęć* o nazwie *tworzenie zaklęć* (**Rozwinięcia talentu rzucanie czarów** str. 32 w **Magii zaklęć**).
- Mag musi posiadać odpowiednie rozwinięcie *tworzenie zaklęć* talentu *tkanie wątków* (**Rozwinięcia talentu tkanie wątków** str. 26 w **Magii wątków**).
- Mag nie może tworzyć zaklęć z kregów wyższych niż własny.

SZCZEGÓŁY TWÓRZENIA ZAKLĘĆ

W niniejszym rozdziale przedstawiono szczegóły procesu projektowania zaklęć. Pusta **Karta tworzenia czaru** z końca książki pomoże graczom śledzić każdy krok powstawania nowego czaru.

Z systemu tworzenia zaklęć mogą korzystać zarówno bohaterowie niezależni, jak i postacie prowadzone przez graczy. O tym, czy czar został stworzony zgodnie z zasadami przedstawionymi w tym rozdziale, decyduje Mistrz Gry. Przed wprowadzeniem zaklęcia do gry musi on także zaakceptować wybrany przez gracza efekt, właściwości oraz ostateczny opis czaru.

KROK PIERWSZY: WYBÓR CELU I EFEKTU CZARU

Pierwszym krokiem procesu tworzenia zaklęcia jest wybranie przez maga jego celu i efektu. (Opisy efektów i celów znajdują się w rozdziałach **Złożoność**, **Efekt zaklęcia** i **Cele zaklęć** na stronach 110-113).

Cel i efekt czaru należy zapisać na karcie. Następnie trzeba obliczyć podstawową złożoność. Zaczyna się od dodania złożoności efektu i celu przedstawionych w tabelach efektu i złożoności oraz celu i złożoności. W ten sposób otrzymuje się podstawową złożoność zaklęcia, którą należy następnie zmodyfikować w odpowiedni sposób. Należy upewnić się, że wszystkie wartości zostały zapisane na karcie.

TABELA EFEKTU I ZŁOŻONOŚCI	
Efekt zaklęcia	Złożoność
Czarowanie	1
Kontrola/Dominacja	2
Obrażenia	1
Odsyłanie	2
Przenoszenie	1
Przyzywanie	1+
Rozpraszenie	2
Tworzenie	4
Wykrywanie	1
Zmiana	
Leczenie	1
Manipulacja	2
Ochrona	1
Osłabienie	2
Ulepszenie	2



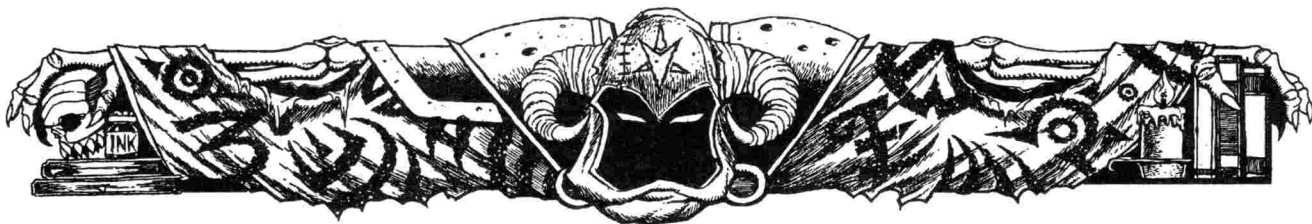


TABELA CELÓW I ZŁOŻONOŚCI

Cel	Złożoność
Żywa istota	
Ciało fizyczne	3
Forma astralna	4
Emocje/Mysli	4
Wyłączność	-1
Przedmioty nieożywione	
Fizyczne wzorce	2
Astralne wzorce	3
Energia	
Magia	3
Światło	2
Ciemność	2
Żywioty	
Drewno	2
Esencje żywiołów	+1
Metal	3
Ogień	2
Pogoda	4
Powietrze	2
Roślina	3
Woda	2
Ziemia	2

TABELA CZASU DZIAŁANIA I MODYFIKATORÓW ZŁOŻONOŚCI

Czas działania	Modyfikacja złożoności
Jedna (1) runda	0
Wydłużony	
Rundy	+1
Minuty	+2
Godziny	+3
Dni	+4
Tygodnie	+5
Miesiące	+6
Lata	+7
Trwały	+8

Modyfikacje wynikające z czasu trwania

Każdy efekt o wydłużonym działaniu ma swój wkład w modyfikację podstawowej złożoności czarownika, zgodnie z tabelą czasu działania i modyfikatorów złożoności. Na przykład, złożoność zaklęcia o czasie trwania dwóch minut powoduje zwiększenie o 2 złożoności zaklęcia. Godnym uwagi

jest fakt, że złożoność czarów z efektem trwającym jedną rundę (takie jak większość zaklęć bojowych) nie podlega modyfikacjom.

Modyfikacje wynikające z obszaru działania

Jeśli czar działa na pojedynczy cel, należy dodać 1 do jego złożoności. Gdy obejmuje on wiele obiektów, należy dodać 2 do jego złożoności. W tabeli modyfikacji i obszarów działania przedstawiono sugerowane modyfikacje zaklęć, które obejmują działaniem określony obszar. Modyfikacje się kumulują.

TABELA MODYFIKATORÓW ZŁOŻONOŚCI I OBSZARU DZIAŁANIA

Obszar działania	Modyfikator złożoności
1 metr kwadratowy	+2
3 x 3 metry	+4
10 x 10 metrów	+6
10 x 100 metrów	+8
1,5 x 1,5 kilometra	+9
15 x 15 kilometrów	+10
15 x 150 kilometrów	+12
Pojedynczy cel	+1
Wiele celów	+2

Modyfikacje wynikające z efektów dodatkowych

Do złożoności czarów, które mają więcej niż 1 efekt, należy dodać 2 oraz ewentualnie inne wartości odpowiadające określonym dodatkowym efektom.

TABELA MODYFIKATORÓW ZŁOŻONOŚCI I EFEKTÓW DODATKOWYCH

Działanie	Modyfikator złożoności
Wiele działań	+2
Efekty specjalne	+2
Powstrzymany przez Siłę Woli	+1
Specjalne obrażenia	
Za dodatkową ranę	+1
Ochrona pancerzem	
Fizyczny pancerz obniża obrażenia	0
Duchowy pancerz obniża obrażenia	+2
Żaden pancerz nie obniża obrażeń	+3
Iluzje	
Czary tworzone przez Iluzjonistów	-1
Czary tworzone przez inne dyscypliny	+2





Podstawowa złożoność czaru, który przemienia żywy cel w inną formę i powoduje u niego powstanie obrażeń wynosić będzie 12.

Efekty

Manipulacja	2
Obrażenia	1

Cel

Fizyczne ciało żywej istoty	3
-----------------------------	---

Czas trwania

Przedłużony/godziny	+3
---------------------	----

Obszar działania

Pojedynczy cel	+1
----------------	----

Dodatkowe efekty

Wiele działań	+2
---------------	----

KOŃCOWA PODSTAWOWA ZŁOŻONOŚĆ 12

Złożoność czaru zwiększają także niektóre dodatkowe efekty, takie jak unieruchomienie. Za każde dodatkowe działanie należy dodać 2 do złożoności zaklęcia; jeśli jednak cel może odeprzeć efekt, wykonując test Siły Woli, złożoność zwiększy się o 1. Obowiązują tu także modyfikatory związane z efektem zaklęcia (należącego do grupy np. obrażenia, kontrola itd.).

Jeśli czar ma powodować dodatkowo rany, nie będące wynikiem zadawanych przez niego obrażeń, należy dodać do jego złożoności 1 za każdą z nich.

W przypadku, gdy zadawane przez czar obrażenia mogą zostać zmniejszone za pomocą duchowego pancerza, należy dodać 2 do jego złożoności. Jeśli może je zmniejszyć pancerz fizyczny, nie obowiązują żadne modyfikacje.

Wiele zaklęć ma działanie iluzoryczne – zamiast rzeczywistych efektów wytwarzają iluzje. Ich działanie może zostać rozproszone testami przejrzania i niewiary (PZ, str. 165). Gdy zaklęcie tworzy Iluzjonista, należy odjąć 1 od złożoności. Pozostałym magom jest trudniej tworzyć takie zaklęcia. Do złożoności czarów tych ostatnich należy więc dodać 2.

Przykład : czar Ognisty cios

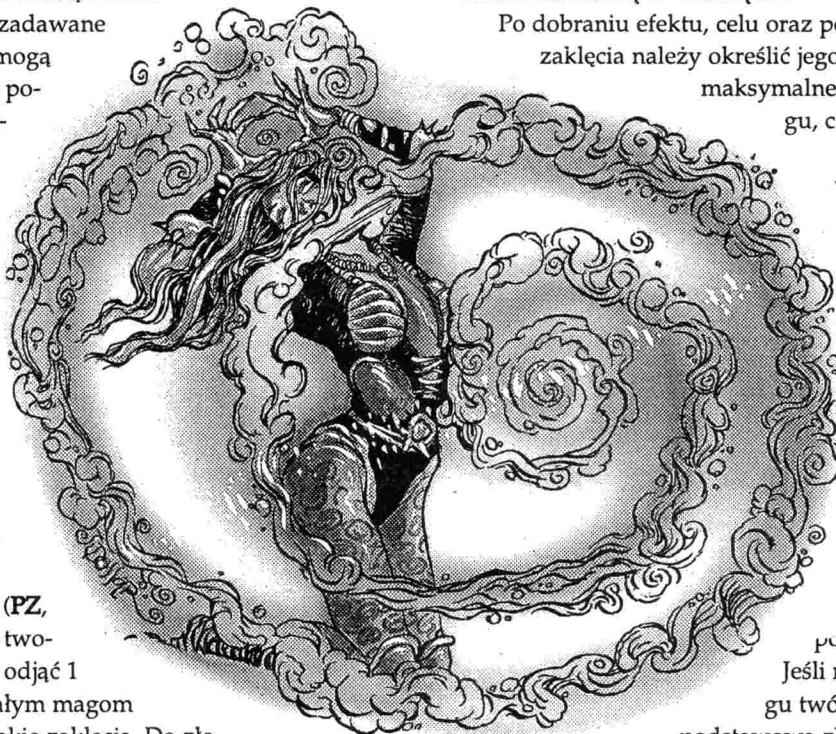
Sharon, grająca krasnoludzkim Mistrzem Żywiolów siódmego kręgu, postanawia stworzyć nowe zaklęcie, które ciska w cel ognistym pociskiem. Nadała mu nazwę Ognisty cios.

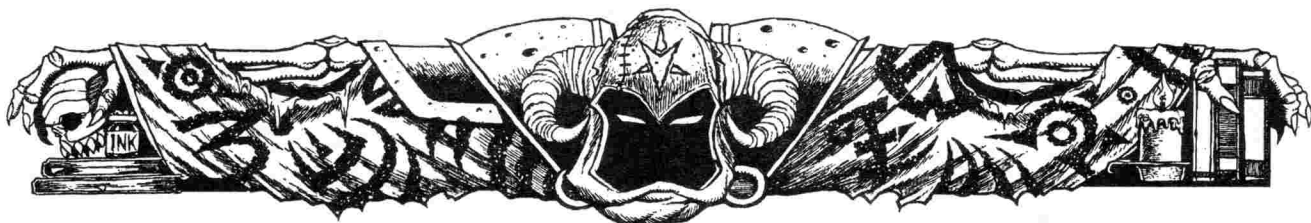
Najpierw Sharon musi wybrać efekt czaru. Jest to łatwe – powoduje on obrażenia. Następnie określa cel zaklęcia. To również nie jest trudne, jest nim bowiem fizyczne ciało żywej istoty. Sharon postanawia, że czar będzie mógł trafić tylko jedną osobę naraz. Przed jego działaniem będzie można ochronić się za pomocą fizycznego pancerza. Czas działania zaklęcia wyniesie jedną rundę, wystarczy bowiem, że uderzy ono w cel i spowoduje powstanie obrażeń. Czar nie posiada żadnych dodatkowych efektów. Jego podstawowa trudność będzie równa 5.

Efekt: Obrażenia	1
Cel: Fizyczne ciało żywej istoty	3
Czas trwania: 1 runda	0
Obszar działania: Pojedynczy cel	+1
Ochrona pancerzem	
Obrażenia zmniejsza fizyczny pancerz	0
OSTATECZNA PODSTAWOWA ZŁOŻONOŚĆ	5

KROK DRUGI: OKREŚLENIE KRĘGU ZAKLĘCIA

Po dobraniu efektu, celu oraz podstawowej złożoności zaklęcia należy określić jego krąg. Od niego zależą maksymalne wartości efektu, zasięgu, czasu trwania, trudności rzucenia czaru, a także wartości bazowej trudności testów koniecznych do utknięcia właściwości zaklęcia. Krąg czaru ma również wpływ na wysokość podstawowej ilości wątków, podstawowej trudności utknięcia i podstawowej trudności przestrojenia. Początkowy krąg zaklęcia jest równy jego podstawowej złożoności. Jeśli nie przewyższa on kręgu twórcy, mag może przyjąć podstawową złożoność jako końcową jej wartość i przejść do określenia podstawowej liczby





wątków, podstawowej trudności utkania oraz przestrojenia. W przypadku, gdy krąg czaru przewyższa jego własny, musi obniżyć go do równego lub równego swojemu.

Mag może postanowić obniżyć krąg zaklęcia także po to, by było je łatwiej rzucać. Metody obniżania mogą jednak ograniczyć w pewien sposób działanie czaru (patrz poniżej: **Dopasowanie kręgu zaklęcia**).

Po określeniu kręgu zaklęcia i jego ostatecznej złożoności należy zapisać je na karcie tworzenia czaru. Będą one potrzebne w dalszej części procesu.

Dopasowanie kręgu zaklęcia

Twórca może dopasować krąg czaru pięcioma sposobami: przez zwiększenie lub zmniejszenie podstawowej złożoności; ustalając, że będzie to zaklęcie rytualne; decydując, iż będzie ono wymagać użycia komponentów, lub przez ograniczenie jego działania. Mag może zastosować jedną bądź więcej metod. Każda zmiana kręgu powinna zostać zapisana na karcie tworzenia czaru.

Zwiększenie złożoności: Za każdy punkt, o jaki zostaje zwiększona złożoność czaru, należy zmniejszyć jego krąg o 1. Wyższa złożoność sprawia, że zaklęcie trudniej jest stworzyć, wyższy krąg natomiast powoduje, iż trudniej je rzucić.

Zmniejszenie złożoności: Za każdy punkt, o jaki zostaje zmniejszona złożoność czaru, należy zwiększyć jego krąg o 1.

Czary rytualne: Krąg czaru może zostać zmniejszony, gdy zaklęcie stanie się rytualne (patrz: **Magia rytualna** na str. 98 w rozdziale **Inne rodzaje magii**). Pomocna będzie przy tym tabela dopasowania kręgu. Metoda ta ma dwie zasadnicze wady: utkanie każdego potrzebnego wątku może trwać wiele godzin, dni, tygodni lub dłużej, zależnie od

ustaleń twórcy. Wszystkie czary rytualne wymagają utkania co najmniej trzech wątków. Mag musi określić wymagania dotyczące czasu w momencie tworzenia zaklęcia. Nie może ich już później zmienić, chyba że zdecyduje się stworzyć je od początku.

Komponenty: Krąg czaru może zostać obniżony o 1 wtedy, gdy rzucenie go będzie wymagało użycia komponentu. Powinien on w jakiś sposób utrudniać rzucenie zaklęcia. Na przykład, mag będzie musiał wykonać dłońmi sekwencję skomplikowanych gestów albo trzymać w rękach jakiś fizyczny obiekt. Zaklęcie *Kryształowe pociski* wymaga, by przed jego rzuceniem postać zebrała garść pyłu. Jakiegokolwiek komendy głosowe nie wystarczą, nie są bowiem wystarczającym utrudnieniem.

Ograniczenia: Krąg zaklęcia może zostać zmniejszony także przez nałożenie ograniczeń na jego działanie bądź okoliczności, w jakich może zostać rzucony. Każde z nich obniża krąg czaru o 1. *Upiorny dotyk*, na przykład, nie może być rzucony na poświęconej ziemi lub na takiej, która została zabezpieczona przed duchami, a zaklęcie *Symbol strażniczy* musi być rzucone w ciągu siedmiu lub mniej rund.

Podstawowa liczba wątków

Podstawowa liczba wątków jest ich najmniejszą liczbą konieczną, by czar mógł zostać rzucony. Określa ją krąg zaklęcia zgodnie z tabelą podstawowych liczb wątków. Wartość ta może zostać później zmniejszona w momencie nadania mocy czarowi o wielkość zależną od tego, jak dobrze adeptowi uda się utkać jego wzorzec. Zaklęcia, których czas trwania wyrażony został w dniach, tygodniach, miesiącach lub latach, wymagają utkania dodatkowych wątków zgodnie z tabelą dodatkowych wątków. Podstawowa

TABELA DOPASOWAŃ KRĘGU	
Czynnik	Dopasowanie
Zwiększenie złożoności czaru	Zmniejszenie kręgu o tę wartość
Zmniejszenie złożoności czaru	Zwiększenie kręgu o tę wartość
Czary rytualne	
1 wątek na godzinę	Zmniejszenie kręgu o 1
1 wątek na dzień	Zmniejszenie kręgu o 2
1 wątek na tydzień	Zmniejszenie kręgu o 3
1 wątek na miesiąc	Zmniejszenie kręgu o 4
1 wątek na rok	Zmniejszenie kręgu o 5
Wymagane komponenty	Zmniejszenie kręgu o 1
Ograniczenia	Zmniejszenie kręgu o 1



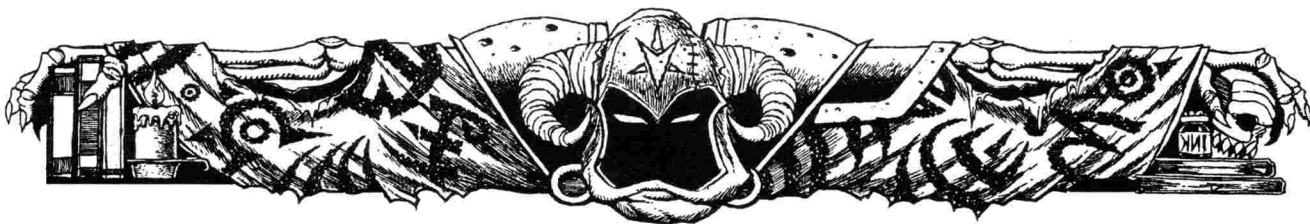


TABELA PODSTAWOWYCH LICZB WĄTKÓW

Krąg zaklęcia	Podstawowa liczba wątków
1-5	Krąg
6-8	Krąg -1
9-10	Krąg -2
11-12	Krąg -3
13-15	Krąg -4

liczba wątków powinna zostać zapisana na karcie tworzenia zaklęcia.

Podstawowa trudność utkania

Podstawowa trudność utkania stanowi podstawową trudność utkania wątków zaklęcia podczas jego rzucania. Zależy ona od kręgu czaru, tak jak przedstawiono w tabeli. Jej wartość może zostać obniżona w momencie nadania mocy czarowi o wielkość zależną od tego, jak dobrze adeptowi uda się utkać jego wzorzec. Podstawowa trudność utkania powinna zostać zapisana na karcie tworzenia zaklęcia.

Podstawowa trudność przestrojenia

Wartość ta jest podstawową trudnością przestrojenia czaru do matrycy w czasie szybkiego przestrajania matrycy (PZ, str. 154). Zależy ona od kręgu zaklęcia tak, jak w tabeli podstawowych trudności przestrojenia, może być jednak zmniejszona w momencie nadania mocy czarowi o wielkość zależną od tego, jak dobrze adeptowi uda się utkać jego wzorzec. Podstawowa trudność przestrojenia powinna zostać zapisana na karcie tworzenia zaklęcia.

Przykład: czar Ognisty cios

Podstawowa złożoność Ognistego ciosu jest równa 5, tyle wynosi również początkowy krąg zaklęcia. Sharon chce jednak, aby był on tak niski jak to tylko możliwe – nie większy niż 3, najlepiej wysokości 1 albo 2. Zaczyna obniżanie kręgu od wprowadzenia konieczności użycia komponentu. Postanawia, iż do rzucenia czaru potrzebne będzie istniejące źródło ognia. Dzięki temu wysokość kręgu obniżona została do 4. Sharon nie chce, by Ognisty cios był zaklęciem rytualnym, nie chce również ograniczać w żaden sposób jego działania. Postanawia więc podwyższyć złożoność o dwa punkty, dzięki czemu krąg czaru zmniejszy się o dwa poziomy. Teraz Ognisty cios jest zaklęciem drugiego poziomu o złożoności 7. Sharon notuje obie liczby na karcie tworzenia czaru. Następnie

TABELA DODATKOWYCH WĄTKÓW

Jednostka czasu działania	Dodatkowe wątki
Dzień	1
Tydzień	2
Miesiąc	3
Rok	4

TABELA PODSTAWOWYCH TRUDNOŚCI UTKANIA

Krąg czaru	Podstawowa trudność utkania
1-3	Krąg +7
4-10	Krąg +9
11-12	Krąg +11
13-15	Krąg +13

TABELA PODSTAWOWYCH TRUDNOŚCI PRZESTROJENIA

Krąg czaru	Podstawowa trudność przestrojenia
1-3	Krąg +15
4-10	Krąg +16
11-12	Krąg +17
13-15	Krąg +18

zagląda do odpowiednich tabel i odczytuje, że jej zaklęcie ma podstawową liczbę wątków 2, podstawową trudność utkania 9 oraz podstawową trudność przestrojenia 17. Przed przejściem do następnego kroku Sharon zapisuje te wartości na karcie.

KROK TRZECI: UTKANIE WŁAŚCIWOŚCI CZARU

Każda z podstawowych właściwości czaru – efekt, zasięg, czas trwania i trudność rzucenia – określana jest testem tkania wątków. Twórca musi poza tym przeznaczyć podstawowy czas jednego tygodnia (10 dni pracy dziennie) na utkanie każdej z nich.





Wyniki testów powinny być zapisywane na karcie tworzenia czaru, będą bowiem potrzebne w dalszej części procesu. W przypadku niepomyślnego rezultatu twórca może powtórzyć test, przy okazji dodając 1 do jego trudności. Kara ta kumuluje się: gdy mag będzie wykonywał ten sam test po raz czwarty, doda 4 do jego trudności. Twórca czaru musi również poświęcić tydzień na każdą dodatkową próbę.

Podstawowa trudność dla właściwości czaru

Podstawową trudność testów *tkania wątków* należy odczytać z tabeli podstawowych trudności. Jeśli złożoność zaklęcia jest większa niż 15, będzie ona równa trudności zwiększonej o 11. Na przykład, podstawowa trudność dla czaru o złożoności 17 będzie wynosić 28. Podstawowa trudność powinna zostać zapisana na karcie tworzenia zaklęcia.

TABELA PODSTAWOWYCH TRUDNOŚCI I ZŁOŻONOŚCI	
Złożoność czaru	Podstawowa trudność
1	5
2	7
3	8
4	10
5	11
6	13
7	14
8	16
9	17
10	19
11	20
12	22
13	23
14	25
15	26
16+	Złożoność +11

Przykład: czar Ognisty cios

Sharon odczytuje w tabeli podstawowych trudności, że podstawowa trudność dla jej zaklęcia o złożoności 7 wynosi 14. Zapisuje tę wartość na karcie tworzenia zaklęcia.

Stopień premii do testu *tkania wątków*

Twórca przeznaczający na utkanie potrzebnych wątków dodatkowy czas, zyskuje premię do stopnia każdego testu

tkania wątków wykonywanego podczas tworzenia zaklęcia. Premię może otrzymać również za przeprowadzenie badań nad zaklęciem.

TABELA DODATKOWEGO CZASU	
Całkowity czas	Stopień premii
2 tygodnie	+1
4 tygodnie	+2
6 tygodni	+3
2 miesiące	+4
3 miesiące	+5
5 miesięcy	+6
8 miesięcy	+7
1 rok	+8
2 lata	+9
3 lata	+10
5 lat	+12
+2 lata	+2

Przeznaczenie dodatkowego czasu: Premie za przeznaczenie na testy *tkania wątków* dodatkowego czasu przedstawione zostały w tabeli dodatkowego czasu (uwzględniono w niej całkowity czas przeznaczony na każdy test). Mag nie musi poświęcać tego samego czasu dla każdej właściwości. Może, na przykład, przeznaczyć tydzień na utkanie efektu zaklęcia, miesiąc na czas jego działania, miesiąc na zasięg i dwa tygodnie na trudność rzucenia. W takim przypadku zyska na każdy test inny stopień premii.

Badania: Twórca zaklęcia może również uzyskać premię do testu *tkania wątków*, analizując czar przez wykonanie testu niskiej magii opartej na Percepcji. Taki test musi wykonać dla każdej właściwości na jej podstawową trudność.

Każdy sukces uzyskany w teście niskiej magii oznacza 1 stopień premii. Na przykład, przeciętny sukces daje +2 do testu *tkania wątków*. Mag może wykonać tylko jeden test niskiej magii dla każdej właściwości czaru.

Premia zyskana w ten sposób może być większa, gdy razem pracuje cała grupa magów. Zasady takiego postępowania umieszczono w rozdziale **Grupowe badania** na stronie 131.

Efekt

Efekt jest w grze terminem pozwalającym określić, co zaklęcie robi ze swoim celem. Efekty dzielą się na dwa





TABELA TRUDNOŚCI UTKANIA W ZALEŻNOŚCI OD EFEKTU

Efekt

Premia do Mocy Woli

Premia do talentu/umiejętności

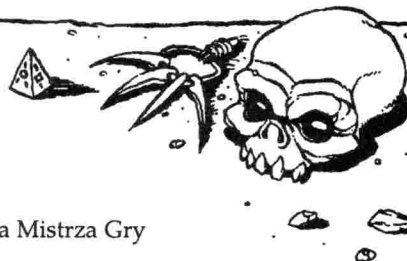
*Określony wynik

Trudność

Podstawowa + premia

Podstawowa + premia

Podstawowa + 1-5, decyzja Mistrza Gry



podstawowe rodzaje. Stopień pierwszego, wykorzystywany do testu efektu lub przy obliczaniu premii talentu/umiejętności, jaką zaklęcie dostarcza rzucającemu bądź celowi (patrz: **Określenie efektu zaklęcia PZ**, str. 153), można policzyć z ogólnie dostępnego wzoru. Trudność utkania wątków tej właściwości będzie równa sumie podstawowej trudności czaru i premii efektu. Na przykład, zaklęcie z podstawową trudnością 16 i efektem „moc woli + 6” będzie mieć trudność utkania efektu 22.

Najwyższa wartość premii do efektu może być równa kregowi czaru + 5.

Drugim rodzajem efektów czaru jest po prostu określone działanie. Na przykład, efekt zaklęcia *Gnicie* (PZ, str. 173) sprawia, że jedzenie gnieje. Trudność takich efektów określa Mistrz Gry. Najczęściej będzie ona podstawową trudnością zwiększoną o 3. Jeśli efekt jest wyjątkowo nieszkodliwy, można przyjąć, iż jej wysokość równa będzie podstawowej trudności zwiększonej o 1 lub 2, a dla efektów bardziej znaczących o 4 lub 5.

Przykład: czar Ognisty cios

Sharon pragnie, by jej zaklęcie zadawało jak najwięcej obrażeń, określa je zatem jako efekt *Mocy Woli* + 7 (maksymalny efekt czaru równy jest jego kregowi + 5). Znaczy to, że trudność utkania wątków efektu czaru równa jest 21 (Podstawowa trudność 14 + 7).

Wykonując test tkania wątków dla efektu zaklęcia, Sharon używa *Karmy*, uzyskując wynik 22. Oznacza to przeciętny sukces, który liczy się jako 1 poziom sukcesu. Sharon zapisuje efekt czaru oraz poziom sukcesu testu na karcie tworzenia czaru.

Zasieg

Zasieg czaru to odległość, o jaką mag rzucający zaklęcie może być oddalony od celu. Na przykład, czar o zasięgu 100 metrów zadziała na obiekt oddalony najwyżej o 100 metrów od czarującego.

Rozróżniamy następujące zasięgi czarów: osoba własna (zaklęcie działa tylko na rzucającego), dotyk (mag musi dotykać celu) lub określona odległość.

Maksymalny zasięg czaru zależy od jego kregu. Zaklęcia o zasięgu 1000 jednostek miary (metry, kilometry) muszą mieć co najmniej piąty krag, te o zasięgu 5000 jednostek miary – co najmniej dziesiąty. Krag czaru, którego zasięg wyrażony jest w kilometrach musi być równy bądź większy niż 7.

Trudności testu utkania wątków zasięgu zależy od zasięgu czaru (patrz tabela). Dla zaklęć z zasięgiem wyrażonym w kilometrach należy przyjąć trudność dla tej samej liczby metrów plus 17. Na przykład, dla czaru o zasięgu 5 metrów trudność równa jest trudności podstawowej zwiększonej o 6, natomiast dla czaru o zasięgu 5 kilometrów trudność utkania wątków zasięgu będzie miała wysokość podstawowej trudności zwiększonej o 22.

TABELA TRUDNOŚCI W ZALEŻNOŚCI OD ZASIĘGU

Zasieg

Osobisty

Dotyk

1 metr

5-10 metr

15-25 metrów

30-40 metrów

50-60 metrów

70-80 metrów

100-120 metrów

150-200 metrów

250-500 metrów

1 000 metrów

2 000 metrów

5 000 metrów

Kilometry

Trudność

Podstawowa trudność + 0

Podstawowa trudność + 2

Podstawowa trudność + 5

Podstawowa trudność + 6

Podstawowa trudność + 8

Podstawowa trudność + 10

Podstawowa trudność + 12

Podstawowa trudność + 14

Podstawowa trudność + 16

Podstawowa trudność + 18

Podstawowa trudność + 20

Podstawowa trudność + 21

Podstawowa trudność + 22

Podstawowa trudność + 23

Patrz tekst





Przykład: czar Ognisty cios

Sharon pragnie, by jej mag mógł rzucić Ognisty cios zanim cel zbliży się na tyle, by związać go walką wręcz. Decyduje, że wystarczający będzie zasięg 30 metrów. Podstawowa trudność jej zaklęcia wynosi 14, co daje jej wartość 24 dla testu utkania wątków zasięgu. Sharon postanawia przeznaczyć na test 2 miesiące, dzięki czemu zyskuje premię +4 do stopnia testu. Wykonując go, używa karmy. Osiąga wynik 35 – duży sukces. Liczy się on jako 2 poziomy sukcesu, co zostaje zapisane na karcie tworzenia zaklęć razem z zasięgiem zaklęcia.

TABELA CZASU DZIAŁANIA I TRUDNOŚCI

Jednostka czasu	Trudność*
Runda	Podstawowa trudność + 1 + liczba jednostek
Minuta	Podstawowa trudność + 6 + liczba jednostek
Godzina	Podstawowa trudność + 18 + liczba jednostek
Dzień	Podstawowa trudność + 24 + liczba jednostek
Tydzień	Podstawowa trudność + 32 + liczba jednostek
Miesiąc	Podstawowa trudność + 35 + liczba jednostek
Rok	Podstawowa trudność + 42 + liczba jednostek

* Jeśli czas trwania zależy od poziomu czarującego, należy dodać 3 do trudności

Czas działania

Każdy czar posiada określony czas działania, czyli czas trwania efektu. Może zostać on wyrażony w rundach, minutach, godzinach, dniach, tygodniach, miesiącach lub latach. Krag czaru ogranicza czas jego trwania zgodnie z tabelą jednostek czasu działania i najniższych kręgów.

TABELA JEDNOSTEK CZASU DZIAŁANIA I NAJNIŻSZYCH KRĘGÓW

Jednostka czasu działania	Najniższy krąg
Minuta	1
Godzina	2
Dzień	3
Tydzień	5
Miesiąc	7
Rok	9

Trudność testu tkania wątków wykonywanego dla czasu działania zależy od jednostek tego ostatniego, zgodnie z tabelą czasu działania i trudności. Jeśli we wzorze na jej obliczenie pojawia się poziom rzucającego – na przykład „poziom rzucającego + 5” – do trudności należy dodać 3.

Przykład: trudność testu tkania wątków czasu działania zaklęcia o złożoności 8 i czasie działania „poziom + 7 minut” wyniesie:

Podstawowa trudność	16
Jednostka: minuty	6
Liczba jednostek	7
Zależność od poziomu	3
TRUDNOŚĆ CZASU DZIAŁANIA	32

Przykład: czar Ognisty cios

Sharon chce, by jej zaklęcie po trafieniu w cel zadawało przeciwnikowi obrażenia, czas działania wyniesie zatem jedną rundę. Podstawowa trudność jej zaklęcia równa jest 14, trudność tkania wątków dla czasu działania wyniesie więc 16. Na teście Sharon używa karmy i otrzymuje wynik 23. Jest to przeciętny sukces, liczy się jako 1 poziom sukcesu, co zostaje zapisane na karcie tworzenia czaru razem z czasem działania zaklęcia.

Trudność rzucenia

Trudność rzucenia czaru jest stopniem trudności testu wykonywanego przy rzucaniu zaklęcia. Dla większości czarów wartość ta będzie równa obronie magicznej celu. W innych przypadkach należy ją określić, zazwyczaj zależnie od celu zaklęcia. Minimalna trudność rzucenia wynosi 2. Stopień trudności testu tkania wątków dla trudności rzucenia zależy od niej zgodnie z tabelą trudności rzucenia i stopnia trudności.

TABELA TRUDNOŚCI RZUCENIA I STOPNIA TRUDNOŚCI

Trudność rzucenia	Stopień trudności
Obrona magiczna celu	Podstawowa trudność + 8
2-4	Podstawowa trudność + 10
5-6	Podstawowa trudność + 9
7-8	Podstawowa trudność + 8
9-10	Podstawowa trudność + 7
11+	Podstawowa trudność + 6





Przykład: czar Ognisty cios

Trudność rzucenia zaklęcia Sharon równa jest obronie magicznej celu. Podstawowa trudność Ognistego ciosu wynosi 14, co znaczy, że trudność testu tkania wątków dla trudności rzucenia będzie równa 22. Sharon używa na teście karmy, uzyskując wynik 22. Stanowi to przeciętny sukces, który razem z trudnością rzucenia zostaje zapisany na karcie tworzenia zaklęcia.

KROK CZWARTY: WYKONANIE TESTU RZUCANIA ZAKLĘĆ

Po utkaniu właściwości zaklęcia twórca musi je połączyć i dokończyć wzorzec czaru, wykonując test rzucania zaklęć. Jego trudność zależy od złożoności, zgodnie z tabelą wzorców i trudności. Wykonanie testu wymaga tygodnia, po 10 godzin pracy każdego dnia.

Trudność tego testu można obniżyć dwoma sposobami. Po pierwsze, twórca może poświęcić w tym celu określoną liczbę sukcesów uzyskanych w testach tkania właściwości, obniżając za każdy z nich trudność o 3 punkty. Po drugie, może być ona obniżona o 5 za każdy wątek dodany do podstawowej ich liczby.

By zwiększyć szansę pomyślnego wykonania testu, mag może przeznaczyć dodatkowy czas na jego wykonanie, tak jak przy teście tkania wątków. Otrzymuje również taką samą premię, zgodnie z tabelą dodatkowego czasu ze str. 121.

TABELA WZORCÓW I TRUDNOŚCI

Złożoność czaru	Trudność
1	13
2	14
3	16
4	17
5	19
6	20
7	22
8	23
9	25
10	26
11	28
12	29
13	31
14	32
15	34
16+	Złożoność czaru + 19

Wynik testu należy zapisać na karcie tworzenia zaklęcia. Będzie on potrzebny w dalszej części procesu, tak jak poziomy sukcesów tkania właściwości. Jeśli test zakończy się porażką, wzorzec zaklęcia zostaje zniszczony. Jego właściwości muszą zostać od nowa utkane, wszystkie poprzednie rezultaty zostają stracone.

Przykład: czar Ognisty cios

Jak dotąd postać Sharon utkała właściwości Ognistego ciosu i jest gotowa, by ukończyć jego wzorzec. Złożoność czaru wynosi 7, co oznacza, że trudność testu rzucania zaklęć wyniesie 22.

Sharon postanawia zużyć jeden poziom sukcesów uzyskanych podczas testów tkania właściwości, co pozwala obniżyć trudność do 19. Przed wykonaniem testu rzucania zaklęć Sharon zapisuje na karcie, że do wykorzystania zostały jej tylko 4 poziomy sukcesów.

Sharon chce mieć pewność, że test rzucania zaklęć przyniesie pomyślny wynik, przeznacza więc 2 miesiące na jego wykonanie. Zyskuje dzięki temu premię +4 do stopnia testu. Używa na nim karmy, zyskując wynik 31, co oznacza ogromny sukces. Daje jej to 7 sukcesów do wykorzystania, co zapisuje na karcie tworzenia czaru.

KROK PIĄTY: NADANIE MOCY WZORCOWI

Po tym, jak ukończony został wzorzec zaklęcia, pozostaje tylko nadać mu moc. W tym kroku twórca może zmienić podstawową ilość wątków, podstawową trudność tkania wątków i podstawową trudność przestrojenia, by uczynić czar łatwiejszym do rzucenia. Mag musi również wydać określoną liczbę punktów legend, żeby nadać moc wzorcowi oraz sporządzić opis zaklęcia. Aby zmienić wymienione wartości, mag musi „spożytkować” sukcesy uzyskane we wcześniejszych testach tkania wątków właściwości czaru.

Zmiana liczby wątków

Podstawowa liczba wątków zostaje zmniejszona o 1 za każde 2 poziomy sukcesy. Obniżenie jej z jednego do zera wymaga jednakże trzech poziomów. Jeśli liczba wątków została zmniejszona do zera, zaklęcie nie posiada już trudności tkania wątków.

Zmiana trudności tkania wątków

Trudność tkania wątków może zostać zmniejszona o 3 za każdy poziom sukcesu. Wartość ta nie może być mniejsza od 2, chyba że liczba wątków została obniżona do 0. W takim przypadku zaklęcie nie posiada już trudności tkania wątków.





Zmiana trudności przestrojenia

Trudność przestrojenia zostaje zmniejszona o 3 za każdy poziom sukcesu, do minimalnej wartości 2.

Wydawanie punktów legend

By nadać moc wzorcowi czaru, mag musi wydać określoną liczbę punktów legend, zależną od kręgu zaklęcia, zgodnie z tabelą punktów legend czaru.

Opis zaklęcia

Na końcu procesu tworzenia zaklęcia gracz musi sporządzić jego opis, podobny do tych używanych zwykle w podręcznikach do **Przebudzenia Ziemi**. Mistrz Gry powinien przeczytać go, sprawdzając, czy wszystko jest z nim w porządku. Można sobie wyobrazić, iż postać zapisuje teraz czar w swej księdze magicznej, co pozwoli jej uczyć go innych magów tej samej dyscypliny.

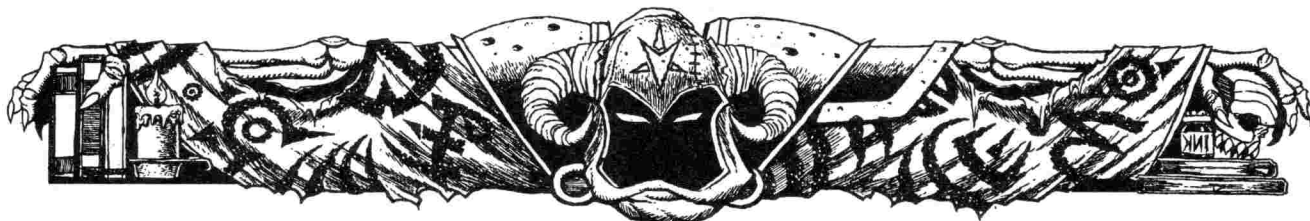
Przykład: czar Ognisty cios

Sharon zmienia teraz zaklęcie, korzystając z siedmiu sukcesów zdobytych podczas wykonywania testów tkania wątków i rzucania czarów. Najpierw przeznacz

TABELA PUNKTÓW LEGEND CZARU

Krąg czaru	Koszt w punktach legend
1	100
2	200
3	300
4	500
5	800
6	1300
7	2100
8	3400
9	5500
10	8900
11	14 400
12	23 300
13	37 700
14	61 000
15	98 700





5 z nich na obniżenie liczby wątków z dwóch do zera (dwa poziomy obniżają ją z dwóch do jednego, trzy następne – do zera). Zaklęcie nie ma już trudności utkania. Dwa pozostałe poziomy sukcesu Sharon zużywa do zmniejszenia z siedemnastu do jedenastu trudności przestrojenia. W końcu wydaje 200 punktów legend, by nadać moc zaklęciu, i sporządza jego opis dla Mistrza Gry.

Ognisty cios, czar Mistrza Żywiołów drugiego kręgu

Trudność utkania: – /11

Liczba wątków: 0

Zasięg: 30 metrów

Czas działania: 1 runda

Efekt: moc woli + 6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ognisty cios pozwala Mistrzowi Żywiołów uderzyć ofiarę po ciskiem z płomieni. By użyć zaklęcia, mag musi posiadać źródło ognia, takie jak pochodnia czy obozowe ognisko. Mistrz Żywiołów wykonuje test rzucania czarów przeciwko obronie magicznej ofiary. Jeśli wypadnie on pomyślnie, mag wykonuje test efektu, by określić wielkość zadanych obrażeń.

Poniższy przykład pokazuje, jak skorzystać z przedstawionego systemu, tworząc trochę bardziej skomplikowane zaklęcie. W śledzeniu poszczególnych kroków pomóc mogą tabele umieszczone na końcu książki.

Przykład:

czar Konserwacja żywności

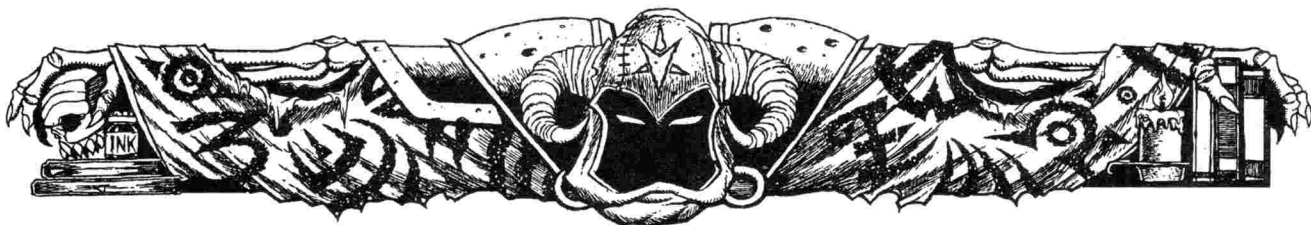
Brayan grający trollem Ksenomantą ósmego kręgu o imieniu Morvon postanawia stworzyć zaklęcie konserwujące żywność na określony czas. Morvon ma ósmy poziom tkania wątków (ksenomancja) i rzucania czarów, co oznacza piętnasty stopień każdego z nich. Jako troll używa do karmy K4.

Efektem zaklęcia jest zmiana/ochrona. Efekty zmiany dostępne są dla Ksenomanty na piątym kręgu, Brayan może go zatem stosować bez przeszkód. Sam efekt ma złożoność równą 1. Celem czaru jest fizyczny wzorzec nieożywionego przedmiotu, w tym wypadku jedzenia, co daje złożoność 2.

Teraz Brayan musi zastosować odpowiednie modyfikatory złożoności. Jego postać jest Ksenomantą, efekt zaklęcia nie jest więc modyfikowany ze względu na dyscyplinę. Brayan chce, żeby czas działania czaru był równy w liczbie dni poziomowi rzucającego. Jednostką czasu trwania są zatem dni, co daje modyfikator +4.

KARTA TWORZENIA ZAKLĘCIA			
Nazwa zaklęcia		konserwacja żywności	
1 CEL I EFEKT CZARU			
Efekt	zmiana/ochrona	Złożoność	1
Cel	fizyczny wzorzec nieożywionego przedmiotu	Złożoność	2
		Modyfikator złożoności od efektu/dyscypliny	0
		Modyfikator złożoności od mechanizmu/dyscypliny	0
Czas działania	poziom dni	Modyfikator złożoności	4
Obszar działania efektu	1 metr kwadratowy	Modyfikator złożoności	2
Efekty dodatkowe	brak	Modyfikator złożoności	0
Podstawowa złożoność		9	
2 OKREŚLENIE KRĘGU ZAKLĘCIA			
Krąg	(taki sam jak podstawowa złożoność)	9	
Dopasowanie kręgu		-6	
Dopasowany krąg		3	Dopasowana podstawowa złożoność 15*
Podstawowa liczba wątków		4	
Podstawowa trudność utkania		10	
Podstawowa trudność przestrojenia		18	
3 UTKANIE WŁAŚCIWOŚCI CZARU			
Podstawowa trudność	26	Zasięg	dotyk
Efekt	chroni żywność przed zepsuciem	Zmodyfikowana trudność	28
		Premie	+5
		Liczba sukcesów	2
		Czas działania	poziom rzucającego/dni
		Zmodyfikowana trudność	53
		Premie	+5
		Liczba sukcesów	1
		Trudność rzucenia	2
Zmodyfikowana trudność	29	Zmodyfikowana trudność	34
Premie	+5	Premie	+8
Liczba sukcesów	2	Liczba sukcesów	1
		Całkowita liczba sukcesów	





Zasięgiem zaklęcia ma być 1 metr kwadratowy, modyfikator złożoności +2. Czar nie posiada dodatkowych efektów, nie powoduje również obrażeń, nie ma więc potrzeby modyfikować go ze względu na te czynniki. Podstawowa złożoność zaklęcia wynosi 9.

Brayan przechodzi teraz do drugiego kroku procesu tworzenia czaru – określenia jego kręgu. Na razie ma on wysokość 9, tyle samo co podstawowa złożoność. Postać Brayana osiągnęła tylko ósmy, musi on zatem obniżyć krąg zaklęcia przynajmniej o 1. Nie chce, by czar wymagał użycia komponentów, ograniczać go w żaden sposób ani czynić zaklęciem rytualnym. Zamiast tego zwiększa złożoność czaru do 15.

Ten sześciopunktowy przyrost zmniejsza krąg czaru o 6 poziomów, do kręgu trzeciego. Korzystając z odpowiednich tabel Brayan odczytuje, że podstawowa liczba wątków zaklęcia wynosi 3, podstawowa trudność utkania 10, a podstawowa trudność przestrojenia 18. Zapisuje te wartości na karcie tworzenia zaklęcia.

Brayan rozpoczyna trzeci krok tworzenia czaru – utkanie właściwości zaklęcia – od skorzystania z tabeli podstawowych trudności. Jego Konserwacja żywności ma złożoność 15, jego podstawowa trudność wynosi zatem 26. Brayan postanawia przeznaczyć 3 miesiące na każdą z jego właściwości, co daje mu premię +5 do stopnia każdego testu.

Według Mistrza Gry efekt czaru – konserwacja jedzenia – jest dosyć prosty, ustanawia zatem modyfikator +3 do trudności tkania wątków. Znaczy to, że Brayan musi wykonać ten test o trudności 29. Korzysta z karmy i uzyskuje wynik 31, przeciętny sukces. Daje mu to 1 poziom sukcesu, co zapisuje na karcie.

Brayan postanawia, że zasięgiem odpowiednim dla jego zaklęcia będzie dotyk, co oznacza modyfikator +2. Trudność utkania wątków zasięgu wynosi zatem 28. Wykonując test, Brayan

korzysta z karmy, osiągając wynik 32, kolejny przeciętny sukces. Zapisuje go jako 1 poziom sukcesu na karcie tworzenia czaru.

Brayan zdecydował już, że jego zaklęcie będzie działało liczbę dni równą poziomowi rzucającego. Oznacza to, że trudność testu tkania wątków wyniesie 53. Brayan otrzymuje wynik 55, czyli przeciętny sukces. Na karcie zapisuje następny 1 poziom sukcesu.

Ostatnią właściwością jest trudność rzucenia. Brayan chce, by jego zaklęcie było łatwe do rzucenia, postanawia więc, że jej wysokość będzie równa 2. Trudność tkania wątków dla trudności rzucenia wyniesie zatem 36.



TEST RZUCANIA CZARÓW

4 Stopień trudności 23
Premia 0

Liczba sukcesów 1 Dopasowana podstawowa liczba wątków 5

Całkowita liczba wolnych sukcesów

NAŁADANIE MOCY WZORCOWI

5 Ostateczna liczba wątków 3
Ostateczna trudność utkania 7
Ostateczna trudność przestrojenia 18

Nazwa zaklęcia/krąg/dyscyplina Konserwacja żywności, 3 krąg, Ksenomantia
Liczba wątków: 3 Trudność utkania 7/18
Zasęg: dotyk Czas działania poziom dni
Efekt: Konserwacja żywności
Trudność rzucenia: 2

Opis: Konserwacja żywności...



Brayan obawia się trochę, że jego szczęście może nie trwać wiecznie, przeznacza więc na test 6 dodatkowych tygodni. Zapewnia mu to zgodnie z tabelą dodatkowego czasu premię +3 stopnie. Całość jego premii wynosi +8. Uzyskuje wynik 36, przeciętny sukces. Oznacza to następny 1 poziom sukcesu zapisany na karcie. W sumie Brayan ma 4 poziomy sukcesu do wykorzystania.

Brayan jest teraz gotowy, by przejść do czwartego kroku procesu – ukończenia wzorca zaklęcia przez wykonanie testu rzucania czarów. Konserwacja jedzenia ma złożoność 15, co oznacza trudność 34. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, pójdzie na marne cała praca włożona w zaklęcie. Aby tego uniknąć, Brayan postanawia obniżyć trudność. Nie może pozwolić sobie na poświęcenie czarowi dodatkowego czasu, przeznacza więc na test 2 zgromadzone dotąd sukcesy. Obniża to trudność o 6. Następnie dodaje 1 wątek do ich podstawowej liczby, dzięki czemu trudność testu rzucania czarów zmniejszy się o 5. Ostatecznie wyniesie ona 23. Brayan otrzymuje na teście wynik 25, przeciętny sukces. Liczy się on jako 1 poziom sukcesu, co zostaje zapisane na karcie.

Do wykonania pozostał już tylko piąty, ostatni krok procesu tworzenia czaru – nadanie mocy wzorcowi. Brayan ma do wykorzystania 3 poziomy sukcesu uzyskane w poprzednich testach. Poświęca 2 z nich na obniżenie liczby wątków do trzech. Za pomocą pozostałych zmniejsza trudność tkania wątków do siedmiu. Wydaje następnie 300 punktów legend, by nadać moc wzorcowi zaklęcia, i sporządza opis czaru, który przedstawi do akceptacji Mistrzowi Gry. Wygląda on następująco:

Konserwacja żywności,

zaklęcie Ksenomanty trzeciego kręgu

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 7/18

Zasięg: Dotyk **Czas działania:** poziom dni

Efekt: Chroni żywność przed zepsuciem

Trudność rzucenia: 2

Konserwacja żywności pozwala Ksenomancie na wiele dni ochronić jedzenie przed zepsuciem. Tkając wątki zaklęcia, Ksenomanta musi dotykać pokarmu. Czar podziela na tyle pożywienia, ile zmieści się na stole 50 na 200 centymetrów (1 metr kwadratowy). Udany test rzucania czarów oznacza, iż zaklęcie utrzyma żywność w niezmiennym stanie przez tyle dni, ile wynosi poziom talentu Ksenomanty. Gdy minie ten czas, mag może ponownie rzucić czar.

ZAAWANSOWANE TWORZENIE ZAKŁĘĆ

Zaawansowane zasady pozwolą Mistrzom Gry i graczom na większą dowolność przy tworzeniu zaklęć. Są one nieco skomplikowane, dlatego osoby chcące z nich korzystać powinny zaznajomić się najpierw ze zwykłymi zasadami systemu.

JAK OBEJŚĆ OGRANICZENIA KRĘGU

W opisie tworzenia zaklęć napisano, że krąg czaru ogranicza jego efekt, czas działania i trudność rzucenia. Zwiększając w kroku trzecim (patrz str. 120) podstawową liczbę wątków, może obejść tę regułę. Z każdym dodanym wątkiem rzucenie czaru będzie jednak trudniejsze i bardziej czasochłonne.

Każdy dodatkowy wątek wpłynie na jedną tylko właściwość zaklęcia. Na przykład, twórca musi dodać 2 do podstawowej liczby wątków, by podnieść o 1 zasięg czaru i zwiększyć o 1 poziom czas działania zaklęcia.

Efekt

Zwiększenie podstawowej liczby wątków pozwala twórcy uzyskać większą premię do Siły Woli, wynikającej z efektu, bez konieczności podniesienia stopnia trudności testu *tkania wątków efektu*, lub podnieść wartość premii ponad dopuszczalną wielkość. Każdy wątek dodany do ich podstawowej liczby powoduje zwiększenie o 2 premii do Siły Woli, jeśli nie przekroczy ona w ten sposób najwyższej dopuszczalnej wartości. Zamiast tego twórca może zwiększyć o 1 podstawową liczbę wątków, by zwiększyć premię do Siły Woli, tak by przekroczyła o 1 maksymalną wartość. W tym przypadku trudność testu *tkania wątków efektu* zwiększa się zgodnie ze zwykłymi zasadami (patrz: *Tabela trudności utkania w zależności od efektu*, str. 121). Twórca czaru może skorzystać tylko z jednej z powyższych możliwości.

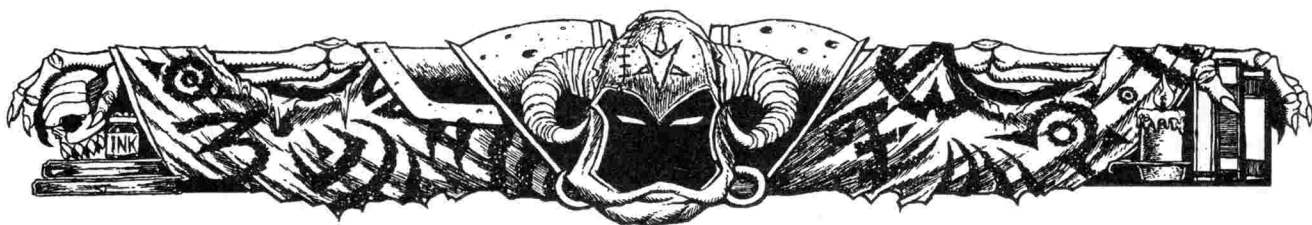
Zasięg

Każdy wątek dodany do ich podstawowej liczby zwiększa zasięg czaru o 1 stopień wzrostu z tabeli trudności w zależności od zasięgu (str. 122), bez zwiększania stopnia trudności. Na przykład, zwiększenie o 1 podstawowej liczby wątków powiększy zasięg czaru z 15 – 20 metrów do 30 – 40 metrów, a stopniem trudności testu *tkania wątków zasięgu* pozostanie podstawowa trudność + 8.

Czas działania

Każdy wątek dodany do ich podstawowej liczby zwiększa czas działania o jeden poziom (na przykład z minut do





godzin) bez zmiany stopnia trudności (patrz: **Tabela czasu działania i trudności**, str. 122). Zamiast tego każdy dodatkowy wątek może pozwolić twórcy zaklęcia na wydłużenie czasu trwania o 2 (liczba jednostek), bez zmiany stopnia trudności. Trzecią możliwością jest obniżenie go o jeden za każdy dodany wątek najmniejszego dopuszczalnego kręgu dla określonego czasu działania (patrz: **Tabela jednostek czasu działania i najniższych kręgów**, str. 122). Na przykład, zaklęcie z czasem działania mierzonym w tygodniach, zgodnie z zasadami, musi posiadać co najmniej piąty krąg. Zwiększenie o 1 podstawowej liczby wątków pozwoli magowi obniżyć jego krąg do czwartego. Twórca zaklęcia może skorzystać tylko z jednej z powyższych możliwości.

Trudność rzucenia

Każdy wątek dodany do podstawowej ich trudności obniża trudność rzucenia czaru o 2 bez zmiany stopnia trudności testu tkania wątków tej właściwości (patrz: **Tabela trudności rzucenia i stopni trudności**, str. 122).

TWORZENIE ZAKŁĘĆ PRZEZ MAGÓW ŁĄCZONYCH DYSCYPLIN

Zasady tworzenia czarów z tego rozdziału dotyczą zaklęć i twórców pojedynczej dyscypliny. Magowie wielu dyscyplin mogą tworzyć oprócz takich czarów również zaklęcia wielu dyscyplin. Poniżej przedstawiono obowiązujące ich zasady.

Po pierwsze, tworzone przez nich zaklęcia podlegają wszystkim ograniczeniom związanym z dyscypliną. Magowie wielu dyscyplin mogą tworzyć oprócz takich czarów również zaklęcia wielu dyscyplin. Poniżej przedstawiono obowiązujące ich zasady.

Po pierwsze, tworzone przez nich zaklęcia podlegają wszystkim ograniczeniom związanym z dyscypliną. Na przykład, mag będący Ksenomantą piątego kręgu i Mistrzem Żywiołów kręgu drugiego może tworzyć tylko ksenomanckie zaklęcia. Musi on także posiadać rozwinięcie tkania wątków o nazwie tworzenie zaklęć tej dyscypliny, by móc rzucać jej czary (patrz: **Rozwinięcia talentu tkanie wątków**, str. 26 w **Magii wątków**).

Po drugie, mag łączonych dyscyplin musi określić, jakie dyscypliny będzie tworzone przez niego zaklęcie i jakie dyscypliny użyje w samym procesie jego tworzenia. Najczęściej wystarczy, że wybierze efekt i mechanizm czaru.

Mag może wybrać każdy efekt dostępny dla którejś z jego dyscyplin (patrz: **Tabela krąg dostępności/dyscyplina**, str. 113). Jeśli jednak użyje efektu innej dyscypliny niż wybranej do tworzenia czaru, może być zmuszony do modyfikacji podstawowej złożoności zaklęcia (patrz: **Tabela modyfikatorów złożoności**, str. 112). W przypadku, gdy korzysta z mechanizmu innej dyscypliny niż wybranej do tworzenia czaru, musi dodać 2 do podstawowej złożoności (patrz: **Efekt i mechanizm zaklęcia**, str. 115).

Po trzecie i zarazem ostatnie, dyscyplina zaklęcia określa rodzaj talentu *tkania wątków*, jakiego musi użyć mag

przy wykonywaniu testów koniecznych do utknięcia właściwości zaklęcia (efektu, zasięgu, czasu działania i trudności rzucenia). Na przykład, Czarodziej/Iluzjonista tworzący czar iluzjonisty będzie musiał skorzystać podczas testów z talentu *tkania wątków* Iluzjonisty.

Tworzenie zaklęć łączonych dyscyplin

Magowie wielu dyscyplin mogą tworzyć czary łączące efekty obu dyscyplin (patrz: **Zaklęcia łączonych dyscyplin** str. 35 w **Magii zaklęć**).

Mag tworzący czar łączonych dyscyplin może zawrzeć w nim wiele efektów bez zwykłej konieczności modyfikowania złożoności (patrz: **Tabela modyfikatorów złożoności i efektów dodatkowych**, str. 116). Musi oddzielnie uwzględniać modyfikatory za każdy z nich.

Obie dyscypliny zaklęcia są jego dyscyplinami tworzenia. Mag może wybrać którąś z nich, żeby określić modyfikatory złożoności czaru zależne od jego efektu (patrz: **Tabela modyfikatorów złożoności wynikających z dyscypliny**, str. 112). Na przykład, Czarodziej/Iluzjonista tworzący czar łączonych dyscyplin Czarodzieja/Iluzjonisty z efektem przyzwania może użyć modyfikatora +1 używanego przez Czarodzieja. Ma także możliwość korzystania z obu mechanizmów bez dalszych modyfikacji złożoności. Mag może korzystać z obu dyscyplin określając efekty zaklęcia (patrz: **Tabela dostępności**, str. 113).

Tworzenie czarów wielu dyscyplin ma także swoje specjalne wymagania. Tkając każdą właściwość zaklęcia (efekt, czas działania, zasięg i trudność rzucenia), twórca musi wykonać dwa testy *tkania wątków*, każdy z użyciem talentów każdej dyscypliny. Mag zapisuje na karcie poziom sukcesu jednego z nich, w obu musi jednak uzyskać pomyslny wynik. Dwie właściwości muszą zostać utkane przy użyciu jednej dyscypliny, a dwie pozostałe w oparciu o talent drugiego.

Lauretta, Iluzjonistka/Ksenomantka tworzy czar łączący efekty kontroli/dominacji (dyscyplina Iluzjonisty) i przyzwania (dyscyplina Ksenomanty). Zgodnie z wymaganiami wykonuje ona dwa testy tkania wątków dla każdej właściwości zaklęcia. Jeden z użyciem talentu tkania wątków Iluzjonisty, drugi zaś za pomocą talentu Ksenomanty. Na testach pierwszego otrzymuje dwa przeciętne sukcesy i dwa duże. Wyniki testów drugiego to przeciętny sukces, dwa duże sukcesy i jeden ogromny. Lauretta postanawia, że dwa duże sukcesy z testu tkania wątków Iluzjonisty odpowiadać będą za utknięcie efektu i zasięgu zaklęcia. Czas działania i trudność rzucenia zostaną utkane za pomocą dużego i ogromnego sukcesu z testów Ksenomanty.





Jak napisano w rozdziale **Magia zaklęć** tej książki, czary łączonych dyscyplin muszą mieć liczbę wątków równą przynajmniej 2, z których każdy musi być utkany przy użyciu innej dyscypliny.

Podczas tworzenia czaru łączonych dyscyplin o liczbie wątków większej niż 2 mag musi podzielić je jak najrówniej pomiędzy dwie dyscypliny zaklęcia. Na przykład, czar Czarodzieja / Ksenomanty może posiadać liczbę wątków $3/2$. Rzucenie takiego zaklęcia będzie wymagać utkania trzech wątków talentem Czarodzieja i dwóch talentem Ksenomanty.

CZARY O ZMIENNEJ LICZBIE WĄTKÓW

Większość czarów w **Przebudzeniu Ziemi** posiada ustaloną liczbę wątków, które muszą zostać utkane, zanim mag będzie mógł rzucić zaklęcie. Istnieją jednak czary o zmiennej liczbie wątków. Wartość ta w większości przypadków zależy wtedy od wersji efektu zaklęcia, na który decyduje się rzucający je mag.

Istnieją trzy rodzaje zaklęć o zmiennej liczbie wątków: czary zmiennych efektów, zmiennych czasów trwania oraz czary rytualne. Zaklęcia te są rzadkie i trudne do stworzenia. Każdy mag przed rozpoczęciem tworzenia takiego czaru musi zadeklarować swój zamiar przy wybieraniu efektu. Zaklęcia o zmiennej liczbie wątków wymagają także specjalnych modyfikatorów złożoności. Zostały one przedstawione poniżej.

Czary o zmiennych efektach

Zaklęcia tej grupy mają kilka różnych efektów, których liczba zależy od liczby utkanych wątków wplecionych we wzorec czaru. Takim czarem jest na przykład *Powietrzna forteca*, zaklęcie Mistrza Żywiołów dziesiątego kręgu (KW, str. 84) i *Rykoszet*, czar szóstego kręgu tej samej dyscypliny (PZ, str. 188). *Rykoszet* umożliwia magowi stworzenie

kuli energii, która uderza wiele celów, odbijając się pomiędzy nimi. Liczba celów zależy od liczby wątków utkanych przez czarującego. By móc rzucić czar zmiennego efektu, mag musi utkać przynajmniej 1 wątek.

Tworząc zaklęcie tej grupy, postać musi zmodyfikować jego podstawową złożoność, dodając do niej 2. Podstawowa liczba wątków takiego czaru zależy od jego kręgu, jeśli jednak ma ono działać tak, jak powinno, liczba ta musi zostać obniżona do 1. Należy użyć do tego zwykłych możliwości systemu tworzenia zaklęć. Jeśli twórca nie jest w stanie tego dokonać, jego czar nie będzie działał jak zaklęcie o zmiennym efekcie.

Czary o zmiennym czasie działania

Czas działania efektów zaklęć tego rodzaju zależy od liczby wątków wplecionych w czar. Przykładem może być zaklęcie Ksenomanty piątego kręgu *Symbol strażniczy*. Czas działania tego czaru określony jest jako „poziom tygodni (do poziomu lat)”. Jeśli mag wplecie w zaklęcia pięć wątków, czasem działania będzie poziom tygodni. W przypadku, gdy wplecie ich 6, czas działania wydłuży się do poziomu miesiący. Siedem wątków pozwoli magowi uzyskać czas działania poziomu lat.

Tworząc zaklęcie tej grupy, mag musi wybrać jednostki najdłuższego i najkrótszego możliwego czasu działania – go-

dziny, dni, tygodnie, miesiące lub lata. Ich wartość powinna zależeć od poziomu postaci, która będzie rzucała zaklęcie. Na przykład, najkrótszy możliwy czas działania *Symbolu strażniczego* to „poziom tygodni”, a najdłuższy – „poziom lat”.

Złożoność zaklęcia tego rodzaju musi zostać zmodyfikowana przez dodanie 4 do jej podstawowej wartości.





Określając, jak powinna zostać zmodyfikowana złożoność ze względu na czas działania (zgodnie z tabelą czasu działania i modyfikatorów złożoności, str. 116), należy skorzystać z jednostki jego *najwyższej możliwej* wartości.

Jednostki *najkrótszego możliwego* czasu działania służą do określenia trudności testu *tkania wątków* (patrz: **Tabela czasu działania i trudności**, str. 123).

Podstawowa liczba wątków zależy od kręgu zaklęcia. Określając dodatkową liczbę wątków według tabeli dodatkowych wątków ze strony 119, należy użyć jednostek *najdłuższego* czasu działania. Ostateczna liczba wątków (patrz: **Krok piąty: nadanie mocy wzorcowi czaru**) określa liczbę wątków, które musi utkać mag rzucający zaklęcie, tak by miało najniższy możliwy czas działania. Twórca czaru musi także określić liczbę wątków konieczną do rzucenia zaklęcia o *najdłuższym* czasie działania. Za każdą jednostkę wykraczającą poza *najkrótszy* czas trwania efektu należy utkać 1 dodatkowy wątek. Przykład: liczba wątków czaru *Symbol strażniczy* wynosi „5(6,7)”. Maksymalną liczbą wątków zaklęcia jest 7, czas jego działania nigdy zatem nie przekroczy poziomu lat.

Warto zauważyć, że zaklęcia o zmiennym czasie działania mogą mieć najmniejszą liczbę wątków równą 0.

Czary rytualne

Czary rytualne są skomplikowanymi zaklęciami, których rzucenie zabiera bardzo dużo czasu (opis takich zaklęć można znaleźć w rozdziale **Magia rytualna**, str. 98). Większość z to czary o zmiennych efektach.

Tworząc zaklęcie tej grupy, mag musi zmodyfikować podstawową złożoność, dodając do niej 2. Czary te muszą dodatkowo posiadać liczbę wątków *przynajmniej* 3. Liczbę wątków wymaganą do osiągnięcia poszczególnych efektów rytualnego zaklęcia tego rodzaju określa mistrz gry.

GRUPOWE BADANIA

Zasady systemu tworzenia zaklęć zostały napisane z myślą o magach pracujących pojedynczo. Twórce może jednakże wspomagać grupa kolegów po fachu, którzy postanowią wspólnie odbyć badania nad zaklęciem (patrz: **Badania** str. 121).

Magowie pomagający w ten sposób twórcy nazywani są wspierającymi. Wszyscy wspierający, którzy biorą udział w badaniach, muszą praktykować tę samą dyscyplinę i być zdolnymi do samodzielnego tworzenia czarów – posiadać *przynajmniej* piąty krąg i odpowiednie rozwinięcie *tworzenie zaklęć* (patrz: **Rozwinięcia talentu tkanie wątków**, str. 26, i **Rozwinięcia talentu rzucanie czarów**, str. 32).

Zgodnie z zasadami mag tworzący zaklęcie może przeprowadzić badania, by zwiększyć stopnie testów *tkania wątków* właściwości czaru. Ma on także możliwość wykonania testu niskiej magii opartej na percepcji na podstawową trudność zaklęcia i wykorzystać uzyskane sukcesy jako premię do tych testów.

Podczas grupowych badań każdy wspierający daje premię +1 stopień do testu niskiej magii twórcy. Gdy liczba wspierających przekroczy połowę wysokości stopnia twórcy w niskiej magii opartej na Percepcji, otrzymuje on karę. Każdy dodatkowy wspierający nadal dostarcza premii +1 do stopnia, powoduje jednak również zwiększenie o 2 trudności testu niskiej magii twórcy. Kara ta odzwierciedla trudność skoordynowania wysiłków dużej grupy magów podczas jednoczesnego badania jednego zaklęcia.

Przykład: Czarodziej siódmego kręgu ze stopniem percepcji 8 korzysta podczas testu niskiej magii opartej na Percepcji ze stopnia 12. Może mu pomóc sześciu wspierających bez konieczności zwiększania trudności testu. Każdy z nich daje mu premię +1 do stopnia. Wspierających może być więcej niż sześciu, jednak w takim przypadku każdy następny oprócz premii spowoduje zwiększenie trudności o 2.





NOWE ZAKŁĘCIA

Rozdział ten zawiera opisy nowych czarów: specjalnych wersji zaklęć *Zmysł astralny*, *Wykrycie magii* i *Rozproszenie magii*; czary łączonych dyscyplin oraz trzy zaklęcia, które pojawiają się w przygodzie do gry *Earthdawn*.

Specjalne wersje zaklęć *Wzrok astralny*, *Wykrycie magii* i *Rozproszenie magii* przeznaczone są dla magów innych dyscyplin niż oryginalne czary. [Dyscyplina] w ich tytule określa rodzaj magii, na jaką działa dana wersja. Na przykład, Mistrz Żywiołów może używać zaklęcia *Wykrycie magii [Dyscypliny]* do wykrywania jedynie magii żywiołów.

BLÓKADA TALENTU

Krag 12, łączone dyscypliny Czarodziej/Ksenomanta

Liczba wątków: 2/1 **Trudność utkania:** 23/35

Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** różny

Efekt: *moc woli*

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala magowi tymczasowo zmienić wzorzec ofiary w taki sposób, by nie mogła ona korzystać z magicznych talentów.

By rzucić czar, mag musi wykonać test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej ofiary. Po osiągnięciu pomyślnego wyniku czarujący wykonuje następnie test efektu o trudności równej trudności rozproszenia talentu ofiary, który ma zostać zablokowany (patrz *Rozpraszenie magii*, str. 43). Wynik tego testu określa czas działania zaklęcia. Przeciętny sukces oznacza poziom godzin, duży – poziom dni, ogromny – poziom miesięcy, a wyjątkowy – poziom lat. Ofiara nie może używać przez ten czas talentu wybranego przez maga. Gdy jednak czar zostanie rozproszony lub jego wątek rozpleciony (patrz *Rozplatanie wątków*, str. 31 w rozdziale *Magia wątków*), bądź gdy jego efekt przestanie działać, postać natychmiast odzyskuje dawne możliwości korzystania z danego talentu.

Jeśli wynikiem testu efektu będzie porażka, rzucający czar *Blokada talentu* traci własny talent *rzucania zaklęć* na liczbę dni równą poziomowi talentu, który miał zostać zablokowany u niedoszłej ofiary.

ILUZJA

Krag 5, Iluzjonista

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/21

Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut

Efekt: tworzy iluzje

Trudność rzucenia: 2

Czar ten pozwala Iluzjoniście tworzyć iluzje pokrywające obszar do 90 metrów kwadratowych. Iluzje powinny być proste, nie mogą zawierać wyobrażeń Dawców Imion lub

innych skomplikowanych obrazów. Na przykład, iluzoryczne drzwi mogą się trochę poruszać, nie zamkną się jednak ani nie otworzą całkowicie. Iluzoryczna flaga będzie powiewać na wietrze, nie da się jednak zdjąć.

Po stworzeniu iluzji przez udane rzucenie czar *Iluzjonista* może podtrzymywać je przez czas dłuższy niż działanie zaklęcia, wykonując kolejny test *rzucania czarów*. Jest to uznawane za powtórne rzucenie zaklęcia. Iluzje utrzymają się przez następny pełny czas działania.

Każda postać, która ma do czynienia z iluzjami stworzonymi tym czarem, musi natychmiast wykonać test *przejrzynia* (PZ, str. 165), używając odpowiedniej zdolności. Na przykład, jeśli próbuje otworzyć iluzoryczne drzwi, testem przejrzynia będzie test *Zręczności*.

KRAINA SNU

Krag 9, łączone dyscypliny Iluzjonista/Ksenomanta

Liczba wątków: 3/2 **Trudność utkania:** 17/25

Zasięg: 1 kilometr **Czas działania:** 5 + poziom minut

Efekt: *moc woli* + 2

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary





Zakłęcie *Kraina snu* stworzone zostało przez legendarnego Iluzjonistę znanego jako Władca Snów. Pozwala ono magowi przenieść się do snu wybranej osoby.

Czar może zostać rzucony wyłącznie na śpiącą osobę (w sposób naturalny bądź też pod wpływem eliksiru lub magii). Jeśli postać zbudzi się podczas rzucania lub w trakcie trwania efektu zaklęcia, przestaje ono działać. *Kraina snu* jest czarem rytualnym, utkanie każdego wątku zajmuje godzinę. Udany test *rzucania czarów* powoduje natychmiastową utratę przez ofiarę jednego testu zdrowienia. Mag może teraz wykonać test efektu. Jego wynik stanowi trudność testu Siły Woli, który wykonuje ofiara, by przełamać działanie zaklęcia i obudzić się. Osoba będąca celem czaru może wykonać 1 taki test w każdej minucie czasu działania *Krainy snu*.

Mistrz Gry tworzy krainę snu ofiary, biorąc pod uwagę jej osobowość (patrz: **Cechy ukryte i zewnętrzne**, str. 58-59 **PZ**). Mag rzucający zakłęcie ma możliwość skorzystania z innych czarów, by wpłynąć na otoczenie lub ukryć własną tożsamość. Na przykład, może rzucić *Falszywą skórę*, by przybrać postać potwora z koszmarów.

Sen ofiary staje się dla maga rzeczywistością w każdym tego słowa znaczeniu. Przebywając w nim, adept może zostać ranny lub nawet zabity. Śniąca osoba również może zostać zraniona, jednak są to tylko iluzoryczne obrażenia. Jeśli ofiara umrze we śnie, traci w tym dniu 1 test zdrowienia i automatycznie się budzi.

Akcje podejmowane przez Dawców Imion we śnie są rozstrzygane według zasad dotyczących przestrzeni astralnej (patrz: **Przestrzeń astralna**, str. 60). Mag i ofiara mogą wzajemnie na siebie oddziaływać, korzystając z talentów, zakłęcia nawet magicznych przedmiotów.



części lasu, z wyjątkiem maga, który rzucił zakłęcie, i wyznaczonej przez niego liczby osób równej poziomowi jego talentu *rzucania czarów*.

ŹYWIENIE UMARŁEGO

Krąg 10, Ksenomanta

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 10/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** Poziom + 5 dni
Efekt: tworzy żywotrupy
Trudność rzucenia: Obrona magiczna ofiary

Czar *Źywienie zmarłego* jest wersją mocy *Horrorów* o tej samej nazwie. Jeśli mag uzyska pozytywny wynik

NAWIEDZONY LAS

Krąg 8, łączone dyscypliny Ksenomanta/Mistrz Żywiołów

Liczba wątków: 2/2 **Trudność utkania:** 15/24

Zasięg: 1 kilometr **Czas działania:** poziom godzin

Efekt: przekształca obszar leśny

Trudność rzucenia: 12

Zakłęcie *Nawiedzony las* pozwala magowi zapelnąć wybrany las mrocznymi, nieprzyjawnymi duchami z zaświatów, tworząc w ten sposób miejsce wrogie Dawcom Imion i podobnym im stworzeniom. Czar działa na obszar leśny o promieniu 1,5 kilometra. Udany test *Rzucania czarów* sprawia, że wybrana leśna okolica staje się mroczna i niepokojąca. Widoczność w niej jest taka jak o zmroku. Drzewa i inne rośliny stają się pokręcone i zdeformowane, zachowują się jak w zaklęciu *Ściana cierni* (**PZ**, str. 161). Wszystkie zwierzęta z zaczarowanego obszaru stają się wrogo nastawione. Zaatakują każdego, kto trafi do „nawiedzonej”





w teście rzucania czarów, stworzy za pomocą zaklęcia podległe sobie żywotrupy. Ksenomanta może je kontrolować z odległości do 500 metrów. Jeśli tego zapragnie, może przedłużyć działanie zaklęcia za pomocą magii krwi, przyjmując 1 punkt trwałych obrażeń. Pozwoli mu to ożywić żywotrupy na rok i jeden dzień.

PRZEMIANA ŻYCIA

Krag 11, Ksenomanta

Liczba wątków: różna Trudność utkania: 21/26

Zasięg: dotyk Czas działania: poziom + 7 lat

Efekt: zmienia wzorec stworzenia

Trudność rzucenia: Obrona magiczna ofiary



Przemiana życia jest wariantem czaru kręgu 9 *Stworzenie życia*. Za pomocą tego zaklęcia można zwiększyć zdolności (podwyższyć ich wartość lub dodać nowe) wybranej osoby lub jej wygląd. Czarujący musi zanurzyć takiego osobnika w wywarze z krwi.

Liczba wątków zależy od zmian, jakich mag chce dokonać we wzorcu ofiary. Za każdą dodaną lub zwiększoną zdolność czy też zmianę w wyglądzie rzucający musi utkać 1 wątek. Utkanie każdego z nich zajmuje godzinę. Przy zwiększaniu umiejętności wywar musi zawierać krew osoby bądź stworzenia będącego celem zaklęcia.

Po utkaniu wszystkich potrzebnych wątków Ksenomanta musi stworzyć jeszcze jeden dodatkowy, wzmacniający pozostałe. Mag wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej celu. Jeśli wypadnie on pomyślnie, osoba lub stworzenie wychodzi z wywaru z prawdziwym wzorcem zmienionym magią zaklęcia.

W przeciwieństwie do *Stworzenia życia* czar *Przemiana życia* może zostać rzucony na Dawców Imion oraz martwe istoty. W drugim przypadku zadziała jednak na zwłoki najwyżej trzydniowe. Zaklęcie pozwala „ożywiać” martwe cele, tworząc rodzaj żywotrupów.

ROZPROSZENIE [DYSCYPLINY] MAGII

Krag 3, Iluzjonista/Ksenomanta/Mistrz Żywiołów

Liczba wątków: 1 Trudność utkania: 6/13

Zasięg: 60 metrów Czas działania: 1 runda

Efekt: *moc woli*

Trudność rzucenia: 2

Zaklęcie to umożliwia Iluzjoniście, Ksenomancie i Mistrzowi Żywiołów rozpraszać czary rzucone wyłącznie przez adeptów własnej dyscypliny. Oprócz tego zaklęcie działa tak samo jak *Rozproszenie magii* (PZ, str. 158).

ROZPROSZENIE MAGII [DYSCYPLINA]

Krag 5, Iluzjonista/Ksenomanta/Mistrz Żywiołów

Liczba wątków: 1 Trudność utkania: 6/13

Zasięg: 60 metrów Czas działania: 1 runda

Efekt: *moc woli*

Trudność rzucenia: 2

Ten czar pozwala Iluzjoniście, Ksenomancie i Mistrzowi Żywiołów rozpraszać zaklęcia wszystkich rodzajów magii. Działa tak samo jak *Rozproszenie magii* (PZ, str. 158).

STRZASKANIE WZORCA

Krag 11, Ksenomanta

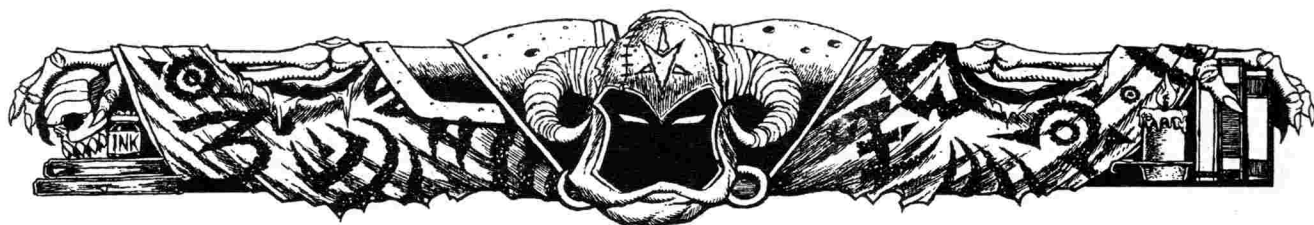
Liczba wątków: 7 Trudność utkania: obr. mag. celu/23

Zasięg: dotyk Czas działania: patrz poniżej

Efekt: *moc woli* + 15

Trudność rzucenia: obrona magiczna celu





Zakłęcie *Strzaskanie wzorca* pozwala Ksenomancie uszkodzić wzorec celu, zadając tym samym obrażenia ofierze, obniżyć wartości jej obrony lub cech. Mag tka wątki zaklęcia *przez* wzorec ofiary, musi jednak uzyskać ogromny sukces w teście *tkania wątków*. Jeśli jego wynik będzie niższy od wymienionego, wątki nie zagnieżdżą się odpowiednio we wzorcu i osoba będąca celem nie odczuje pełnego działania czaru.

Po utkaniu wszystkich potrzebnych wątków mag wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary. Jeśli wypadnie on pomyślnie, wykonuje następnie test efektu i porównuje jego wynik z obroną magiczną celu. Uzyskany sukces określa moc efektu. Przeciętny sukces oznacza, że będzie on trwał liczbę dni równą poziomowi czarującego. Duży sukces, iż czasem działania jest liczba miesięcy równa poziomowi czarującego. Przy ogromnym sukcesie jest to liczba lat, przy wyjątkowym zaś efekt staje się trwały. Jeśli Ksenomanta nie uzyska w żadnym teście ogromnego lub większego sukcesu, sukces testu efektu obniżony zostaje o 1, nie bardziej jednak niż do przeciętnego.

Wynik testu efektu odzwierciedla również liczbę punktów, które czarujący może wykorzystać do osłabienia ofiary. Każdy z nich umożliwia mu zadanie 1 punktu obrażeń lub obniżenie obrony magicznej, społecznej, socjalnej bądź cechy celu o 1 punkt.

Ofiara doświadcza również całkowitej lub niemal całkowitej amnezji na czas działania zaklęcia. Jeśli wynik testu efektu obniży wszystkie stopnie cech do zera i spowoduje obrażenia przekraczające próg życia, osoba będąca celem umiera.

Zbadana astralnie ofiara zdaje się mieć strzaskany wzorec. Tylko czar *Rozproszenie magii* lub śmierć Ksenomanty, który rzucił zakłęcie, może uwolnić ją od skutków działania czaru (zakładając oczywiście, że jeszcze żyje). Rozproszenie *Strzaskania wzorca* wymaga uzyskania w teście rozproszenia magii równego dokładnie poziomowi sukcesu otrzymanego przez maga podczas rzucenia czaru. Niższy sukces nie uleczy całkowicie ofiary, pozwoli jednak cofnąć niektóre efekty zaklęcia. Wynik testu *Rozproszenia magii* staje się liczbą punktów odzyskanych przez postać. Zostają one równo rozdane pomiędzy obniżone cechy i zdolności.

Jeśli mag nie uczyni zaklęcia trwałym, jego efekt zanika zaraz po tym, jak minie czas działania czaru. Obrażenia przez niego spowodowane leczą się z szybkością 10 punktów na minutę; wartości cech i punkty obrony powracają do właściwego stanu po jednym na minutę.

Zakłęcie *Strzaskanie wzorca* może być użyte do obniżenia obrony magicznej wybranej osoby, by łatwiej na nią rzucić czar *Przemiana życia*. Osłabienie jej wzorca pozwala czarującemu dodać 2 stopnie do testu *rzucania czarów* wykonywanego dla *Przemiany życia*.

ULOTNA MAGIA

Krag 8, łączone dyscypliny Czarodziej/Iluzjonista

Liczba wątków: 2/2 **Trudność utkania:** 16/24

Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** poziom rund

Efekt: *moc woli* + 3

Trudność rzucenia: Obrona magiczna ofiary

Ulotna magia pozwala rzucającemu osłabiać zaklęcia wybranego maga. Od czasu rzucenia zaklęcia czary ofiary będą tworzyć zaledwie iluzję swoich właściwych efektów. By rzucić *Ulotną magię*, mag musi wykonać test *rzucania czarów* przeciwko obronie magicznej ofiary. Jeśli mu się powiedzie, wykonuje następnie test efektu o trudności rozproszenia rzucanych przez nią zaklęć. Pomyślny wynik oznacza, że czary wybranej osoby będą tworzyć iluzję własnych efektów. Dotyczą ich wszelkie premie i kary odnoszące się do zaklęć tworzących iluzje. Można je przejrzeć, lub w nie nie wierzyć (patrz **PZ**, str. 165).

WYKRYCIE MAGII [DISCYPLINY]

Krag 2, Ksenomanta/Mistrz Żywiołów

Krag 3, Iluzjonista

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 5/15

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

Efekt: *moc woli* + 6

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

Czar *Wykrycie magii* [Dyscypliny] umożliwi Iluzjoniście, Ksenomancie i Mistrzowi Żywiołów wykrywanie magii innych adeptów własnej dyscypliny. Na przykład, Mistrz Żywiołów może za jego pomocą wykryć magię żywiołów zawartą w czarach magów tej dyscypliny oraz obecność esencji żywiołów. Rzucenie tego zaklęcia jest dla Mistrzów Żywiołów wygodnym sposobem na sprawdzenie, czy dany przedmiot jest magiczny, wiele z nich zostało bowiem umagicznionych właśnie esencjami żywiołów. Iluzjoniści mogą tym czarem wykrywać magię iluzji, jej zaklęcia i obecność iluzorycznych magicznych efektów. Ksenomantom czar umożliwia wykrycie zaklęć tej dyscypliny, moce duchów i inne przejawy magii ksenomantckiej. Magowie ci mogą także wykrywać w ten sposób przedmioty magiczne, których moc pochodzi od uwięzionego w nich ducha.

Zakłęcie działa tak samo jak czar *Zmysł astralny* (**PZ**, str. 159).





ZMYŚŁ ASTRALNY [DYSCYPLINA]

Krąg 3, Iluzjonista/Ksenomanta/Mistrz Żywiółów

Liczba wątków: 2 Trudność utkania: 5/15

Zasięg: 60 metrów Czas działania: 10 + poziom minut

Efekt: *moc woli* + 6

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

Zaklęcie to pozwala Iluzjonistom, Ksenomantom i Mistrzom Żywiółów oglądać przestrzeń astralną. Czar działa tak samo jak zaklęcie *Zmysł astralny* (PZ, str. 159).

ZWIELOKROTNIŃNY UMYSŁOWY SZTYLET

Krąg 6, Czarodziej

Liczba wątków: różna Trudność utkania: 9/22

Zasięg: 1 kilometr Czas działania: 1 runda

Efekt: *moc woli* + 2

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Czar ten, będący wersją *Umysłowego sztyletu*, pozwala magowi zaatakować wiele celów naraz. Czarodziej musi zadeklarować liczbę ofiar, zanim rozpocznie tkanie wątków dla każdej z nich. Mag wykonuje pojedynczy test efektu, zadając każdej istocie tyle samo obrażeń. Chroni przed nim duchowy pancerz. Wszystkie ofiary muszą znajdować się w zasięgu zaklęcia i wzroku rzucającego.





TABELĘ TWORZENIA ZAKŁĘĆ

TABELA DOSTĘPNOŚCI

Działanie	Czarodziej	Iluzjonista	Ksenomanta	Mistrz Żywiółów
Czarowanie	5	5	5	5
Kontrola/ Dominacja	5	5	5	7
Obrażenia	5	5	5	5
Odsyłanie	7	10	6	6
Przenoszenie	5	5	5	5
Przyzywanie	6	9	5	5
Rozpraszanie	5	5	5	5
Tworzenie	9	ND	11	11
Wykrywanie	5	7	5	6
Zmiana	5	6	5	5

TABELA EFEKTU I ZŁOŻONOŚCI

Efekt zaklęcia	Złożoność
Czarowanie	1
Kontrola/ Dominacja	2
Obrażenia	1
Odsyłanie	2
Przenoszenie	1
Przyzywanie	1+
Rozpraszanie	2
Tworzenie	4
Wykrywanie	1
Zmiana	
Leczenie	1
Manipulacja	2
Ochrona	1
Osłabienie	2
Ulepszenie	2

TABELA CELÓW I ZŁOŻONOŚCI

Cel	Złożoność
Żywa istota	
Ciało fizyczne	3
Forma astralna	4
Emocje/ Myśli	4
Wyłączność	-1
Przedmioty nieożywione	
Fizyczne wzorce	2
Astralne wzorce	
Energia	3
Magia	3
Światło	2
Ciemność	2
Żywioty	
Drewno	2
Esencje żywiołów	+1
Metal	3
Ogień	2
Pogoda	4
Powietrze	2
Roślina	3
Ziemia	2
Woda	2

TABELA CZASU DZIAŁANIA I MODYFIKATORÓW ZŁOŻONOŚCI

Czas działania	Modyfikator złożoności
Jedna (1) runda	0
Wydłużony	
Rundy	+1
Minuty	+2
Godziny	+3
Dni	+4
Tygodnie	+5
Miesiące	+6
Lata	+7
Trwały	+8

TABELA PODSTAWOWYCH LICZB WĄTKÓW

Krag zaklęcia	Podstawowa liczba wątków
1-5	Krag
6-8	Krag -1
9-10	Krag -2
11-12	Krag -3
13-15	Krag -4





TABELA MODYFIKATORÓW ZŁOŻONOŚCI WYNIKAJĄCYCH Z DISCYPLINY

Działanie	Czarodziej	Iluzjonista	Ksenomanta	Mistrz Żywiołów
Czarowanie	0	0	0	0
Kontrola/ Dominacja	0	0	0	+1
Obrażenia	0	0	0	0
Odsyłanie	+1	+2	0	0
Przenoszenie	0	+1	+1	0
Przyzywanie	+1	+2	0	0
Rozpraszenie	0	+1	+1	+1
Tworzenie	+2	ND	+3	+3
Wykrywanie	0	+2	0	+1
Zmiana	0	+1	0	0

TABELA MODYFIKATORÓW ZŁOŻONOŚCI I OBSZARU DZIAŁANIA

Obszar działania	Modyfikator złożoności
1 metr kwadratowy	+2
3 × 3 metry	+4
10 × 10 metrów	+6
10 × 100 metrów	+8
1,5 × 1,5 kilometra	+9
15 × 15 kilometrów	+10
10 × 100 kilometrów	+12
Pojedynczy cel	+1
Wiele celów	+2

TABELA MODYFIKATORÓW ZŁOŻONOŚCI I EFEKTÓW DODATKOWYCH

Działanie	Modyfikator złożoności
Wiele działań	+2
Efekty specjalne	+2
Powstrzymany przez Siłę Woli	+1
Specjalne obrażenia	
Za dodatkową ranę	+1
Ochrona pancerzem	
Fizyczny pancerz obniża obrażenia	0
Duchowy pancerz obniża obrażenia	+2
Żaden pancerz nie obniża obrażeń	+3
Iluzje	
Czary tworzone przez Iluzjonistów	-1
Czary tworzone przez inne dyscypliny	+2

TABELA DOPASOWAŃ KRĘGU

Czynnik	Dopasowanie
Zwiększenie złożoności czaru	Zmniejszenie kręgu o tę wartość
Zmniejszenie złożoności czaru	Zwiększenie kręgu o tę wartość
Czary rytualne	
1 watek na godzinę	Zmniejszenie kręgu o 1
1 watek na dzień	Zmniejszenie kręgu o 2
1 watek na tydzień	Zmniejszenie kręgu o 3
1 watek na miesiąc	Zmniejszenie kręgu o 4
1 watek na rok	Zmniejszenie kręgu o 5
Wymagane komponenty	Zmniejszenie kręgu o 1
Ograniczenia	Zmniejszenie kręgu o 1

TABELA DODATKOWYCH WĄTKÓW

Jednostka czasu działania	Dodatkowe wątki
Dzień	1
Tydzień	2
Miesiąc	3
Rok	4

TABELA PODSTAWOWYCH TRUDNOŚCI UTKANIA WĄTKÓW

Krag czaru	Podstawowa trudność utkania
1-3	Krag +7
4-10	Krag +9
11-12	Krag +11
13-15	Krag +13

TABELA PODSTAWOWYCH TRUDNOŚCI PRZESTROJENIA

Krag czaru	Podstawowa trudność przestrojenia
1-3	Krag +15
4 -10	Krag +16
11-12	Krag +17
13-15	Krag +18

TABELA DODATKOWEGO CZASU

Całkowity czas	Stopień premii
2 tygodnie	+1
4 tygodnie	+2
6 tygodni	+3
2 miesiące	+4
3 miesiące	+5
5 miesięcy	+6
8 miesięcy	+7
1 rok	+8
2 lata	+9
3 lata	+10
5 lat	+12
+2 lata	+2





TABELA PODSTAWOWYCH TRUDNOŚCI I ZŁOŻONOŚCI

Złożoność czaru	Podstawowa trudność
1	5
2	7
3	8
4	10
5	11
6	13
7	14
8	16
9	17
10	19
11	20
12	22
13	23
14	25
15	26
16+	Złożoność +11

TABELA CZASU DZIAŁANIA I TRUDNOŚCI

Jednostka czasu działania	Trudność*
Runda	Podstawowa trudność + 1 + liczba jednostek
Minuta	Podstawowa trudność + 6 + liczba jednostek
Godzina	Podstawowa trudność + 18 + liczba jednostek
Dzień	Podstawowa trudność + 24 + liczba jednostek
Tydzień	Podstawowa trudność + 32 + liczba jednostek
Miesiąc	Podstawowa trudność + 35 + liczba jednostek
Rok	Podstawowa trudność + 42 + liczba jednostek

* Jeśli czas trwania zależy od poziomu czarującego, należy dodać 3 do trudności

TABELA TRUDNOŚCI RZUCENIA I TRUDNOŚCI UTWORZENIA

Trudność rzucenia	Trudność
Obrona magiczna celu	Podstawowa trudność + 8
2-4	Podstawowa trudność + 10
5-6	Podstawowa trudność + 9
7-8	Podstawowa trudność + 8
9-10	Podstawowa trudność + 7
11+	Podstawowa trudność + 6

TABELA TRUDNOŚCI UTKANIA W ZALEŻNOŚCI OD EFEKTU

Efekt	Trudność
Premia do Mocy Woli	Podstawowa + premia
Premia do talentu/ umiejętności	Podstawowa + premia
Określony wynik	Podstawowa + 1-5, decyzja Mistrza Gry

TABELA WZORCÓW I TRUDNOŚCI

Złożoność czaru	Trudność
1	13
2	14
3	16
4	17
5	19
6	20
7	22
8	23
9	25
10	26
11	28
12	29
13	31
14	32
15	34
16+	Złożoność czaru + 19

TABELA TRUDNOŚCI W ZALEŻNOŚCI OD ZASIĘGU

Zasięg	Trudność
Osobisty	Podstawowa trudność + 0
Dotyk	Podstawowa trudność + 2
1 metr	Podstawowa trudność + 5
5-10 metrów	Podstawowa trudność + 6
15-25 metrów	Podstawowa trudność + 8
30-40 metrów	Podstawowa trudność + 10
50-60 metrów	Podstawowa trudność + 12
70-80 metrów	Podstawowa trudność + 14
100-120 metrów	Podstawowa trudność + 16
150-200 metrów	Podstawowa trudność + 18
250-500 metrów	Podstawowa trudność + 20
1 000 metrów	Podstawowa trudność + 21
2 000 metrów	Podstawowa trudność + 22
5 000 metrów	Podstawowa trudność + 23
Kilometry	Patrz tekst

TABELA PUNKTÓW LEGEND CZARU

Krag czaru	Koszt w punktach legend
1	100
2	200
3	300
4	500
5	800
6	1 300
7	2 100
8	3 400
9	5 500
10	8 900
11	14 400
12	23 300
13	37 700
14	61 000
15	98 700

TABELA JEDNOSTEK CZASU DZIAŁANIA I NAJNIŻSZYCH KRĘGÓW

Jednostka czasu działania	Najniższy krag
Minuta	1
Godzina	2
Dzień	3
Tydzień	5
Miesiąc	7
Rok	9





INDEKS

A

Alchemia 58
testy 58-59
umiejętność 50, 58-59
Amulety krwi 6
magia krwi 9
tabela trudności 50
tworzenie 50-51
Astralna energia 62
Astralna materializacja 92
Astralna strzała (rozwiniecie) 21
Astralne bariery 63
Astralne formy 64-65, 112
Astralne legowiska 67
Astralne obszary 68-69
Astralne odbicia 60, 74-75
Dawców Imion 63
magicznych przedmiotów 62, 63
przedmiotów nieożywionych 62
zaklęć 63
zaświatów 70
żywych stworzeń 62
Astralne odczuwanie 74
metody 75-77
zastosowania 74-75
Astralne ofiary zaklęć 38
Astralne przejście 64, 80
Astralne wrota (moc) 64, 70, 80
Astralny krajobraz 62-63
Astralny wzorzec 112
Atak w przestrzeni astralnej 65
Ataki fizyczne 65

B

Bariery 32, 34, 63
Bezpieczne obszary 68, 73, 74
Bibliomancja 101
Blokada talentu 135
Broń strzelecka (talent) 18, 20

C

Cechy
i braterstwo krwi 14
i testy słabej magii 24
Chowańce 100-101
Cięcie strzały (rozwiniecie) 23
Cios astralny (talent) 93
Czarodzieje
jako twórcy magicznych przedmiotów 44
mechanizm zaklęć 114-15
przedmioty wątków 52
rozwiniecie talentów 24
zaklęcia 131-35
Czarowanie 111

Czary

a dyscypliny 113-14
a magia krwi 9
a magia rytualna 98
a przyzywanie duchów 92
badania 121, 131
czas działania 119, 122-23
efekty 108, 110-11, 114-17, 121, 128
efekty dodatkowe 116-17
komponenty 118
moce 83
modyfikatory 116-17
modyfikatory czasu działania 116
nadawanie mocy 110, 114-15
nowe 131-35
o zmiennej liczbie wątków 129-31
o zmiennych efektach 130
o zmiennym czasie działania 130-31
odbicia astralne 63
ofiary 108, 110-13, 115-17
ograniczenia 118
podstawowa liczba wątków 119, 124, 128
podstawowa trudność przestrojenia 119-20, 124
podstawowa trudność utkania 119, 124
rozpraszenie 37, 43
tabela efektów i złożoności 116
tabela modyfikatorów złożoności 113
tabela ofiar i złożoności 116
tabele tworzenia 136-38
tkanie właściwości 108, 120-23
trudność rzucenia 123, 128
wątki 25, 119
właściwości 110
wzorce 31, 75
zakotwiczenie 32
zasady zaawansowane 28-31
zasięgi 122, 128
złożoność 110, 118
zmienna liczba wątków 129-30
Czary ciemności 112
Czary energii 112
Czary iluzji 63, 134
Czary łączonych dyscyplin 35-36, 128-29
Czary manipulacji 110
Czary Nazwane 36-38
Czary ochrony 10-11
Czary osłabienia 111
Czary pogody 113
Czary powietrza 113
Czary przenoszenia 111
Czary roślin 113
Czary rytualne 38, 131
Czary ulepszenia 110

Czary w przestrzeni astralnej 38

Czary zmiany 110-11
Czyn nadający moc 53
Czytanie z żywiołu 102

D

Dawcy Imion
jako duchy Nazwane 91
w przestrzeni astralnej 60-63, 64-66, 67
w zaświatach 70
Dezorientacja (moc) 81
Diagnoza (rozwiniecie) 24
Drewno, czary 113
Drewno, duchy 87-88
Drewno, żywiołaki 88
Duchowe wrota 64, 70, 92
Duchowi mistrzowie 90-91
Duchy
chwytanie 47-48, 49
Dawcy Imion 67
forma 93-94
kategorie 78
manifestacja 78
moce 80-84
motywacja 78
nastawienie 78
Nazwane 78, 88
osobowości 78
pojedynek woli 94
powietrza 84-85
służebne 84
sprzymierzone 89
moce 80-84, 89-90
przyzywanie 89
sprzymierzone w przestrzeni astralnej 66
sprzymierzone usługi 94
wartość siły 78, 79
w przestrzeni astralnej 66-67
Duchy żywiołów
a Imiona 88
w przestrzeni astralnej 66
wielkiej postaci 88
moce 81-84
przyzywanie 88
rodzaje 84-88
Dyscyplina 103
Dyscyplina a czary 113
Dyscyplina Szamana 105-7
Dzielona matryca (talent) 42

E
Elementy symboliczne 49
Elfickie karty ścieżek 102
Eliksiry leczenia 11, 14





Emocje/ myśli 112

Empatia

moc 81

talent 14

Esencja drewna 54

plaszczyna 74

własności 54-55

wydobycie 56

Esencja ognia 54

plaszczyna 73

własności 54

wydobycie 56

Esencja powietrza 53

plaszczyna 73

własności 54

wydobycie 55

Esencja wody 54

plaszczyna 73-74

własności 54

wydobycie 56

Esencja ziemi 53-54

plaszczyna 73

własności 54

wydobycie 55-56

Esencje żywiołów 44, 53-54

patrz też orichalk

a plaszczyny żywiołów 73-74

gromadzenie 55-56

łączenie 54

przechowywanie 54

właściwości 54-55

wplatanie 46-47

wydobywanie 55-56

ziarna 53

F

Fetysz (talent) 103

Fizyczne ciało 112

Fizyczne wzorce 112

G

Góry Kaukaskie 54

Gromadzenie, test 56

Grupowe badania 131

H

Horror a magia krwi 8

Horror dwoistej natury 60

Horror Nazwane

Horror w przestrzeni astralnej 64, 67

I

Iluzjoniści

czary 132-34

rozwinienia talentów 22

Inspirująca pieśń (rozwinienie) 23

Istoty fizyczne 60, 62-63

J

Języki żywiołów (talent) 88, 93

K

Kadencja 70, 71

Kaer Mesa'loc 69

Karma

moc 82

punkty 14, 16

zwiększenie 17

Konserwacja żywności 126-27

Kontrola/ dominacja 111

Krag przywołania (talent) 93

Kraina snu 133

Krwawe kamienie 51

Krzycząca broń (rozwinienie) 22-23

Krzyk miecza (rozwinienie) 23

Ksenomanci

chwytywanie duchów 47

jako twórcy magicznych przedmiotów 44

magiczne przedmioty 50

mechanizm zaklęć 114

przedmioty wątków 52

rozwinienia talentów 22

rzucanie kości 101

zaklęcia 131-35

Księgi magiczne 43

L

Leczenie innych (rozwinienie) 22

Liściotarcza 51

Litania żywiołów 54

Los 102-3

Ł

Łączenie czarów (rozwinienie) 35

Łączenie talentów (rozwinienie) 28-29, 97-98

M

Magia adeptów 18

a niska magia 24

a rozwinienia talentów 18-24

Magia krwi 6

a rozwinienia talentów 9

historia 6-8

i świetliści 16-17

magia śmierci 17

ochrona 8

poświęcenie 6, 8-9, 14-16

przekraczanie możliwości 10

przyzywanie duchów 96

rodzaje 8

rytuały 57-58

w przestrzeni astralnej 65-66

zastosowania 6, 8-17

Magia poświęceń 14

ostatni akt bohaterstwa 14

ostatnia klątwa 14-16

ostatnie przyrzeczenie 16

zastosowania 14-16

Magia rytualna 29, 97-100

Magia śmierci

a braterstwo krwi 13, 14

a punkty karmy 17

filtry surowej magii 17

przekazanie obrazów 17

Magia życia 8

patrz też Magia krwi; wyczerpanie

Magiczne przedmioty

astralne odbicia 62, 63, 65

tworzenie 49-53

Magiczne splugawienie 62-63

Magiczne wzorce 75

Magiczne zdolności 75

Magowie i księgi magiczne 43

Magowie ludzcy 42

Magowie, ograniczenia tkania wątków 31

Manifestacja (moc) 82

Manipulacja żywiołem (moc) 82

Maskowanie wątków (rozszerzenie) 29

Matryca (talent) 39-40, 42

Metal

czary 113

czytanie 102

Mieszkańcy przestrzeni astralnej 66-68

Mimikra (moc) 81

Mistrz rytuału 98

Mistrzowie Żywiołów

a chwytywanie duchów 47

a żywe zbroje 51

alchemia 58

jako twórcy magicznych przedmiotów 44

przedmioty wątków 52

rozwinienia talentów 22

Morze Śmierci 56, 73

Mowa roślin 88, 92

N

Narzędzie z pazurów (rozwinienie) 21

Nawiedzony las 110

Nazwane duchy 78, 88, 90

Dawcy Imion 91

duchy sprzymierzone 89

kontrolowanie 91

moce 90

przyzywanie, 90, 92

rodzaje 90-91

Nazwane Horror 67

Nazwane zaklęcia 36

a magiczne przedmioty 46

czary wysokich kręgów 37-38

rozpraszenie 37

rzucanie 36-37

tajniki 37

umagicznianie 47

Nazywanie 44, 47

Niewidzialny znak (rozwinienie) 21

Niska magia 24, 58

a przyzywanie duchów 93

a umagiczniania 44, 46

specjalne zastosowania 24

O

Obiekty zawierające matryce 39-40

Obrażenia

przekazanie 17

rany 10





stopnie 65
walka w przestrzeni astralnej 65
wyczerpanie 10
żywe zbroje 51
Obrona magiczna przestrzeni astralnej 65
Obszary skażone 68, 71, 73
Obszary splugawione 68-69
Odbicie czaru (rozwiniecie) 23
Odnajdywanie (moc) 82
Odsyłanie 96
czary 111
testy 95-96
w oparciu o magię rytualną 98
Ogień
czary 113
duchy 86
żywiolaki 86-87
Ogrody Idylli 69-70
Oko astralne (amulet krwi) 50
Orichalk 44, 56-57
pojemniki 54, 58
sieci 55
tworzenie 57-58
wydobycie 57
zastosowania 58
Osłabienie klątwy (talent)
wycucie klątwy (rozwiniecie) 23-24
zdjęcie klątwy (rozwiniecie) 23
Ostatni akt bohaterstwa 14
Ostatnia klątwa 14-16
Ostatnia przysięga 16
Otwarte obszary 68
Ożywienie umarłego (czar) 132

P

Paktowanie (talent) 93, 94
Pancerna matryca (talent) 42
Pasje i magia 103
Pasje i wizje 102
Płaszczyna
drewna 74
ognia 73
powietrza 73
wody 73-74
ziemi 73
żywiolów 73-74
Płomienna strzała (rozwiniecie) 125
Pnączozbroja 51
Pochłonięcie (moc) 81
Podróż w przestrzeni astralnej 66
Pojedynki woli 48, 81, 94
Pomoc przyzywającemu 80
Ponowne Nazwanie 47, 53
Poświęcanie 6, 8-9
Powietrzny wierzchowiec (rozwiniecie) 22
Powstrzymanie choroby (rozwiniecie) 22
Powstrzymanie ducha (talent) 93
Powstrzymanie żywiołaka 93
Poznanie wzorca czaru
talent 104
testy 104

Pożądanie przedmiotu (rozwiniecie) 23
Prawdziwe wzorce 15-16, 29-30, 47, 65
Prowokacja (moc) 84
Próg przytomności
a braterstwo krwi 13
a obietnica krwi 74
Próg śmierci
a braterstwo krwi 13, 14
a obietnice krwi 13
a pokój krwi 12
Przedmioty legendarne 53
Przedmioty nieożywione a czary 112
Przedmioty nieożywione, odbicia
astralne 62
Przemiana życia (czar) 10, 131
Przepowiadanie przyszłości 101-3
Przestrzeń astralna 60
badanie 64-6
cechy 65
czym jest 60-63
dobytek 65
duchy 66-67
geografia 60
Horror 67
istoty astralne 60, 62-63
istoty fizyczne 60, 62-63
magia krwi 65, 66
miejsca nazwane 69-70
płaszczyny żywiołów 73-74
podróżowanie 66
walka 65
wchodzenie 64
widzenie wątków 26
wzorce 74-75
zaklęcia 38
zaświaty 70-72
zdolności w 65
Przeznaczenie 102-3
Przysięgi krwi 6
rany 11-14
rodzaje 11-14
składanie 10-11
Przywołanie (talent) 48, 92-93
Przyzwanie Horroru 92
Przyzywanie 78, 111
a magia krwi 96
czym są duchy 78-84
duchów służebnych 84
duchów sprzymierzonych 89-90
duchów żywiołów 84-88
formy duchów 93-94
metody 92-93
Nazwanych duchów 90-92
niebezpieczeństwa 95-96
niepowodzenie 95-96
pojedynki woli 94
usługi duchów 94
w oparciu o magię rytualną 98
wielokrotne 94-95

Punkty legend
a wątki 25, 40
i czary 110, 124
koszt rozwinieć 20, 28-31, 32, 34-35
Punkty obrażeń
a obietnice krwi 13
a pokój krwi 12
Punkty wyczerpania
przy rozplataniu wątków 31
przy rozwinieciach talentów 32-35
zaklęcia Nazwane 36-37

R

Rany
a eliksiry leczenia 14
od przysięgi krwi 11-14
przy ostatnim akcie bohaterstwa 14
samookaleczenie 10
Rozgniewanie żywiołu (moc) 81
Rozległa rana (rozwiniecie) 22
Rozmowa z duchami (talent) 48, 93
Rozplatanie wątków 31
Rozplecenie (rozwiniecie) 31, 37
Rozproszenie magii 37, 43, 96, 132-33
Rozwiniecia talentów 18
a magia krwi 9
koszt 20
nauka 20
opisy 20-24, 28-35
tworzenie 18
zastosowania 20
Rytualna magia krwi 9-10
Rzucanie czarów przez Szamanów 103
Rzucanie czarów z matrycy 34
Rzucanie czarów, umiejętność 42-43
Rzucanie kości 101

S

Splatanie wątków (rozwiniecie) 28
Spojrzenie astralne
talent 24, 38, 76-77
testy 76
Strzał w plecy (rozwiniecie) 21
Strzaskanie wzorca 135
Studnia Duszy 67, 69
Stworzenie fetyszu (talent) 103, 104
Stworzenie życia (czar) 10
Surowa magia
filtry 17
rzucanie czarów 34
zasady opcjonalne 40-42
Sylvar 70, 71
Szamanizm 103-7
Szybkość w przestrzeni astralnej 65, 66

Ś

Świetliści i magia krwi 16-17

T

Tajniki
a rozwiniecie widzenia wątków 29-30
czarów 37





Nazwanych zaklęć, tabela 37
wzorców 75
ostatnie dziedzictwo 15-16
Talent
a magia krwi 9
moc 83
przekraczanie możliwości 10, 66
przyzywanie duchów 92-93
Targowanie się (moc) 82
Tekk'sint 72
Temperatura (moc) 84
Test astralnego odczuwania
dla obszarów astralnych 68-69
w celu wykrycia magicznych wzorców 74-75
w celu wykrycia wątków 25-26
Test przyzywania duchów
sprzymierzonych 89
niepowodzenia 95-96
Test rzucania czarów 110, 123-24
dla rozwinięć talentów 32-35
Nazwanych 36-37
przy wykrywaniu magicznych wzorców 77
Test spaczenia
a filtry surowej magii 17
zasady opcjonalne 40
Test tkania wątków
dla czarów łączonych dyscyplin 35
dla obiektów zawierających matryce 40
dla rozwinięć talentów 28-31
dla właściwości czaru 120
przy zwiększeniu karmy 17
premie 120-21
Test umagicznienia 44, 48-49
dla amuletów krwi 50
dla obiektów zawierających matryce 51
dla przedmiotów typowych 50
dla przedmiotów wątków 52
dla żywych zbroi 51
Testy niskiej magii 24
dla amuletów krwi 50
przy chwytności duchów 47-48
Testy znamienia Horrora 17, 42
Tkanie wątków
a filtry surowej magii 17
ostatnia kłątwa 14-15
Tron 71-72
Trucizny 58-59
Trwałe wzorce zaklęć 46, 47
Tworzenie 111
Tworzenie magicznych przedmiotów 44
metody 44, 46
modyfikatory 49
proces 44-59
w oparciu o magię rytualną 98
Tworzenie zaklęć 108-131
Typowe przedmioty magiczne 49, 50

U

Ukojenie (moc) 83
Ukrycie w cieniach (rozwiniecie) 22
Ulepszona matryca (talent) 42
Ulepszony fetysz (talent) 103
Ulotna magia 133
Unieruchomienie Horrora 92
Unieruchomienie istoty 92
Usunięcie żywiołu (moc) 83
Utrzymywanie wątków zaklęcia (rozwiniecie) 35

W

Walka w przestrzeni astralnej 65
Wątki
identyfikacja 26
magia 25-31, 98, 100
przedmioty 49-50, 51-52
punkty legend 25, 40
usuwanie 31
wykrywanie 25-26
zasady opcjonalne 31
Widzenie wątków (rozwiniecie) 29-31, 77
Wiedza żywiołu (moc) 83
Więź ze zwierzęciem (talent) 100
Włócznia (moc) 83
Wojny orichalkowe 57
Wpłacanie żywiołów, test 46
Wspólna krew (talent) 14, 100-101
Wybuchowa strzała ognista (rozwiniecie) 21
Wyczerpanie rozwinięcia talentów 20-24, 28-31
Wyczerpanie 10
w przestrzeni astralnej 66
talent spojrzenie astralne 76
Wyczucie kłątwy (rozwiniecie) 23-24
Wyczucie życia (moc) 82
Wykrycie magii 132
Wykrywanie broni 81
Wykrywanie esencji żywiołu (moc) 81
Wykrywanie pułapek (moc) 81
Wymuszone rzucanie czarów (rozwiniecie) 34
Wzorce
magiczne 75
w przestrzeni astralnej 74-75
wątków 25
zaklęć 31, 75
Wzorec zbiorowości 11
Wzrok astralny 75-76

Z

Zaklęcia rytualne 38, 118, 131
Zakotwiczenie zaklęcia (rozwiniecie) 32
Zaświaty 60
bramy 70, 71
przestrzeń astralna 70-72
Zatruty las 69
Zatrzymanie strzały (rozwiniecie) 20
Zawładnięcie pułapką (talent) 101

Zbroje

krwawe kamienie 51
pnączo zbroja 51
żywa 51
żywy kryształ 51
Zbrojmistrzowie
czytanie z metalu 102
jako twórcy magicznych przedmiotów 44
przedmioty wątków 52
rozwiniecie talentów 23-24
żywe zbroje 51
Zdjęcie kłątwy (rozwiniecie) 23
Zdolności 100
magiczne 75
przekraczanie możliwości 10, 66
Ziemia
czary 113
duchy 81, 85
żywiołaki 85-86
Złe oko (moc) 82
Zmysł astralny (czar) 25, 77, 132
Znamie Horrora 96
zasady opcjonalne 40-42
Zwielokrotniony umysłowy sztylet 134-35
Zwiększenie trudności rozproszenia (rozwiniecie) 34

Ż

Żywe istoty
a czary 111-12
astralne odbicia 62
Żywe zbroje 6
a magia krwi 9
tabela trudności 51
tworzenie 51
Żywiołaki 84-85
powietrza 85
wody 87
Żywy kryształ 54
Żywy kryształ
zastosowania 54
zbroje 51



KARTA TWORZENIA ZAKŁĘCIA

Nazwa zaklęcia _____

1

CEL I EFEKT CZARU

Efekt _____

Złożoność _____

Cel _____

Złożoność _____

Modyfikator złożoności od efektu/dyscypliny _____

Modyfikator złożoności od mechanizmu/dyscypliny _____

Czas działania _____

Modyfikator złożoności _____

Obszar działania efektu _____

Modyfikator złożoności _____

Efekty dodatkowe _____

Modyfikator złożoności _____

Podstawowa złożoność _____

2

OKREŚLENIE KRĘGU ZAKŁĘCIA

Krąg (taki sam jak podstawowa złożoność) _____

Dopasowanie kręgu _____

Dopasowany krąg _____ Dopasowana podstawowa złożoność _____

Podstawowa liczba wątków _____

Podstawowa trudność utkania _____

Podstawowa trudność przestrojenia _____

3

UTKANIE WŁAŚCIWOŚCI CZARU

Podstawowa trudność _____

Zasieg _____

Efekt _____

Zmodyfikowana trudność _____

Premie _____

Liczba sukcesów _____

Czas działania _____

Zmodyfikowana trudność _____

Premie _____

Liczba sukcesów _____

Trudność rzucenia _____

Zmodyfikowana trudność _____

Zmodyfikowana trudność _____

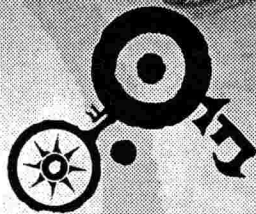
Premie _____

Premie _____

Liczba sukcesów _____

Liczba sukcesów _____

Całkowita liczba sukcesów _____



TEST RZUCANIA CZARÓW

4

Stopień trudności _____

Premia _____

Liczba sukcesów _____

Dopasowana podstawowa liczba wątków _____

Całkowita liczba wolnych sukcesów _____

5

NAŁADANIE MOCY WZORCOWI

Ostateczna liczba wątków _____

Ostateczna trudność utkania _____

Ostateczna trudność przestrojenia _____

Nazwa zaklęcia/kraju/dyscyplina _____

Liczba wątków: _____

Trudność utkania _____

Zasięg: _____

Czas działania _____

Efekt: _____

Trudność rzucenia: _____

Opis: _____

*Zanim udasz się w pogon za tym Horrorem, powinienes przy-
zwać ducha ognia i uwięzić go w swoim mieczu. To da staremu
robaczywcowi trochę do myślenia...*

*Oczywiście, że jest to możliwe. Samodzielne stworzenie magi-
cznego przedmiotu pochłania prawie tyle samo czasu i pracy,
co przyniesienie gotowego ze starego kaeru i zbadanie jego dzia-
łania. Jest za to trochę mniej niebezpieczne. Jak przypuszczam,
nie wiesz również o tym, że możesz tworzyć zaklęcia lub odbyć
podróż w światy...*

*Nie przesadzałeś aby, mówiąc ile lat poznajesz swą dyscyplinę?
Cóż, usiądź przy mnie, synu. Musisz się jeszcze wiele nauczyć.
Postaraj się być godnym tej lekcji, zapłacisz bowiem za nią w taki
czy inny sposób...*

Magia: Księga wiedzy tajemnej rozszerza zastosowania magii w grze
Earthdawn: Przebudzenie Ziemi, zawiera również zasady korzystania
z niej na nieznane dotąd sposoby. Ponadto opisuje system tworzenia
zaklęć, nowe zastosowania magii krwi i magii wątków, reguły tworzenia
magicznych przedmiotów, przyzywania duchów i badania przestrzeni
astralnej. Została tu przedstawiona także nowa dyscyplina maga –
Szaman.



Przy współudziale Wydawnictwa MAG

#EDMAG

ISBN 83-87968-40-4



9 788387 968403