

Przepatrywacz

Cel dyscypliny:

Biblioteka w Throalu od lat zbiera wszelkie materiały historyczne o dawnej Barsawii. Wielu Dawców żyje z dostarczania bibliografom wszelkich informacji o minionym świecie. Są to starożytne manuskrypty, niespotykane przedmioty, zapomniane mapy czy naoczne relacje świadków niecodziennych zdarzeń. Z takiej mozaiki informacji gorliwi krasnoludscy skrybowie odbudowują wiedzę o świecie. Często jednak informacje są niepełne, źle opisane lub nie zawsze zgodne z prawdą. Bywa, że w takich przypadkach chodzi o niezwykle cenną rzecz, o zaginiony kaer z bezcenną wiedzą, o relację ze spotkania z nieznanym typem Horrora lub jego konstruktem czy o zagubione w czasie tajemnice rzemiosła lub magii.

W takiej sytuacji tylko specjaliści mogą ocalić przed zapomnieniem lub zniszczeniem te okruchy przeszłości. Do takich celów szkolony jest właśnie Przepatrywacz.

Filozofia działania:

Przepatrywacz jest wyszkolonym adeptem, którego zadaniem jest badanie i opisywanie zjawisk, zdobywanie wiedzy o przedmiotach oraz istotach, dokumentowanie historii, sztuki, rzemiosła, zdobywanie cennych historycznie artefaktów.

Jest to postać ukierunkowana na bezinwazyjne badania, a więc obce jest mu niszczenie i zabijanie (chyba, że w obronie własnej). Przepatrywacz będzie dążył do poznania, opisanie, ocalenia od zapomnienia wszystkich śladów historii Barsawii, na jakie się natknie lub zostanie świadomie skierowany.

Aby osiągnąć te cele adept tej dyscypliny będzie musiał sobie doskonale radzić z czytaniem i rozumieniem magicznych skryptów, musi poznać kartografię i sporządzać mapy. Nieobca mu jest historia Barsawii, znajomość sposobów tworzenia broni i artefaktów. Powinien wiedzieć jak budowano kaery najeżone pułapkami, znać świat legend oraz zwyczaje różnych ludów i ich kultury.

Poznawanie nieznanego stworów, odnajdywanie ukrytych przedmiotów, pogon za informacją i nie odkrytymi miejscami wymaga od niego dużej odporności na zmienne warunki środowiska i umiejętność przeżycia w nim. Tak więc Przepatrywaczom nie jest obca umiejętność władania bronią, ochrona własnego ciała, wiedza o przeżyciu w trudnych warunkach, odnajdywanie śladów i bezpiecznej drogi. Często Przepatrywacze muszą zejść z niebezpiecznego szlaku i zanurzyć się w odmętach papierzysk, archiwów, rozmawiać z magami, wyciągnąć informacje od nieświadomych jej wagi istot. Tak więc kontakt z innymi Dawcami Imion, umiejętność zjednywania ich szacunku, przyjaźni, łatwość rozmowy z postaciami z różnych środowisk społecznych nie powinna być mu obca.

Stosunek adepta do znalezisk lub informacji:

Przepatrywacz służy zleceniodawcom throalskim i celem jego jest opisywanie i zdobywanie wiedzy oraz przedmiotów historycznych. Ale z założenia wiadomym jest, że najlepiej chronione i zadbane będą przedmioty u właściciela. Tak więc nie jest sprzecznym z filozofią działania Przepatrywacza zatrzymanie znalezisk dla siebie, chyba że wyrusza on w konkretnym celu i ma konkretne zadanie.

Ograniczenia rasowe:

Przepatrywacz jest ścieżką dość trudną do podążania. Wymaga szerokiej zdolności adaptacyjnej do zmiennych warunków życia, umiejętności znalezienia się w towarzystwie wszystkich istot. Tak więc ścieżka tej dyscypliny dostępna jest tylko dla ludzi. Inne rasy są zbyt odmienne, by nie wzbudzać diametralnie różnych odczuć mogących zafałszować obiektywną historię oraz zbyt obce, by móc objąć pełnym spojrzeniem wszystkie napotykane zjawiska z punktu widzenia badacza historii Barsawii.

Ważne współczynniki:

Poznanie świata wymaga wysokiej Percepcji, Siły woli oraz Zręczności w pokonywaniu przeszkód środowiska.

Umiejętności artystyczne:

Przepatrywacz może posiadać talent malarski (przydatny również przy dokumentowaniu widoków, kształtów architektury, pejzaży itd.) oraz aktorski (cenny dla badacza kultur i ginącej historii ludów).

Rytuał karmiczny:

Earthdawn - Przepatrywacz (dyscyplina)

Przepatrywacz nieustannie ćwiczy swoją wyobraźnię i pamięć. w spokojnym miejscu relaksuje się, po czym wyobraża sobie jakiś cenny artefakt lub przedmiot pożądaną dla throalskiej biblioteki. Następnie wizji nadaje plastyczny kształt i w myślach obraca tym przedmiotem starając się wydobyć zeń wszystkie szczegóły faktury, kolory, cienie czy też proces stworzenia tego przedmiotu. Swoje rozmyślenia kończy barwną opowieścią swojej wizji chętnym do tego słuchaczom. Powinien tą opowieścią wzbudzić w nich silne uczucie poszukiwania lub ocalenia tegoż skarbu przed zapomnieniem.

Przedmiotem rytuału może być również rzadki zwyczaj, niespotykana umiejętność tworzenia czegoś, próba odtworzenia pełnej wersji jakiejś legendy itp. zjawiska niekoniecznie materialne w swoim wyobrażeniu.

* tak zaznaczone są talenty dyscyplinarne Przepatrywacza.

PIERWSZY KRAĞ

\ Broń biała
Czytanie / pisanie
Historia broni
Pierwsze wrażenie *
Rytuał karmiczny
Wspinaczka
Wszelstronność

DRUGI KRAĞ

Analiza śladów
Historia przedmiotu *
Wytrzymałość 6/5

TRZECI KRAĞ

Języki żywiołów
Zapamiętanie tekstu *

CZWARTY KRAĞ

Karma: Przepatrywacz może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Percepcji.

Uniknięcie pułapki *
Tkane wątków

PIĄTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Przepatrywacza zwiększa się o 1.

Hartowanie siebie
Mimikra *

SZÓSTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Przepatrywacza zwiększa się o 1.

Rozmowa z duchami
Zręczne dłonie *

SIÓDMY KRAĞ

Wnikliwe spojrzenie: Przepatrywacz kosztem trzech punktów wyczerpania może zwiększyć o trzy stopnie swoje rzuty w testach Siły woli lub Percepcji.

Podjudzanie tłumu *
Zmiana kształtu

ÓSMY KRAĞ

Inicjatywa: stopień Inicjatywy Przepatrywacza zwiększa się o 1.

Skradanie się
Bezpieczna ścieżka

Earthdawn - Przepatrywacz (dyscyplina)

DZIEWIĄTY KRAĞ

Ocena przedmiotu badań: Przepatrywacz może rozpoznać prawdziwą naturę przedmiotu, zjawiska lub wydarzenia z przeszłości. Kosztem pięciu punktów wyczerpania może spróbować ocenić wyżej wymienione pod kątem:

bycia oryginałem lub kopią czy falsyfikatem,
prawdziwością relacji świadka lub jego kłamstwem,
prawdziwością legendy o przedmiocie badań lub byciem kłamliwą plotką - ale tylko w zetknięciu się z istotą legendy (tzn. będąc na miejscu, spotykając bohatera legendy) itd.

Jeśli Przepatrywacz bada przedmiot to stopniem trudności jest Obrona magiczna przedmiotu. Jeśli bada zjawisko, relację, rytuał, opowieść, zgodność z legendą - to stopniem trudności jest Obrona społeczna osoby relacjonującej (niezależnie czy widzi ją, czy czyta jej zapiski). Sukces duży, ogromny lub wyjątkowy pozwala odpowiednio uściślić dane na temat przedmiotu badań.

Hipnoza *
Osłabienie klątwy
Złoty zmysł

DZIESIĄTY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Przepatrywacza zwiększa się o 1.

Test zdrowienia: Przepatrywacz zwiększa swój stopień zdrowienia o 1.

Czarowny głos *
Test życia

JEDENASTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Przepatrywacza zwiększa się o 2.

Obrona
Witalność

DWUNASTY KRAĞ

Karma: Przepatrywacz może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających Siły woli.

Testy zdrowienia: Przepatrywacz zyskuje dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Odtworzenie przeszłości *
Drugi atak

TRZYNASTY KRAĞ

Odtworzenie wiedzy o przedmiocie badań: Przepatrywacz może poznać dokładną wiedzę o miejscu przechowywania przedmiotu, ostatniej osobie, która go używała czy obszarze poszukiwań rzeczy znanej z opowieści. Aby skorzystać z tej umiejętności Przepatrywacz musi posiadać talent Rozmowa z duchami i skorzystać zeń przynajmniej z ogromnym sukcesem. Wtedy wezwany duch (związany kiedyś z tym przedmiotem badań) odpowiada na tyle pytań Przepatrywacza ile wynosi poziom jego talentu Rozmowa z duchami.

Aby w ogóle skorzystać z możliwości zadawania pytań Przepatrywacz musi posiadać fragment poszukiwanego obiektu, dokładne zapiski temu poświęcone lub poznać inne zjawiska / osoby / rzeczy związane z badanym obiektem.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Przepatrywacza zwiększa się o 1.

wykrywanie wpływu Horrora
Umysłowa więź

CZTERNASTY KRAĞ

Odnova przedmiotu: Przepatrywacz może przywrócić przedmiotowi dawne właściwości oraz stan świetności. Umiejętność ta dotyczy np. zmurszałych pergaminów, zbutwiałej magicznej księgi, potłuczonej amfory, popękanego oręża itp. Przedmiot musi być w przeważającej części w komplecie (a więc nie odtworzy się całej księgi z jednej kartki lub całego miecza z głowni). By odnowa zakończyła się sukcesem w teście Siły woli Przepatrywacz musi przerzucić Obronę magiczną tego przedmiotu. Obrona magiczna przedmiotu jest jednocześnie stopniem obrażeń (normalnie leczonych), jakie Przepatrywacz otrzymuje w wyniku użycia swej

Earthdawn - Przepatrywacz (dyscyplina)

umiejętności.

Odnova przedmiotu może być użyta w miarę bezpiecznie tylko raz w miesiącu księżycowym. Tyle czasu trzeba na zregenerowanie sił duchowych adepta po tej operacji. Użycie częstsze umiejętności Odnovy przedmiotu podwaja stopień obrażeń, więc jest wysoce ryzykowne dla Przepatrywacza.

Obrona społeczna: obrona społeczna Przepatrywacza zwiększa się o 2.

Echolokacja

Pierwszy krąg doskonałości

PIĘTNASTY KRĄG

Inicjatywa: stopień Inicjatywy Przepatrywacza zwiększa się o 1.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Przepatrywacza zwiększa się o 1.

Druga szansa

Pojedynek z Horrorem

Autor: Przemysław "Przemodar" Ślępaczuk (gobasek.kki.net.pl)