

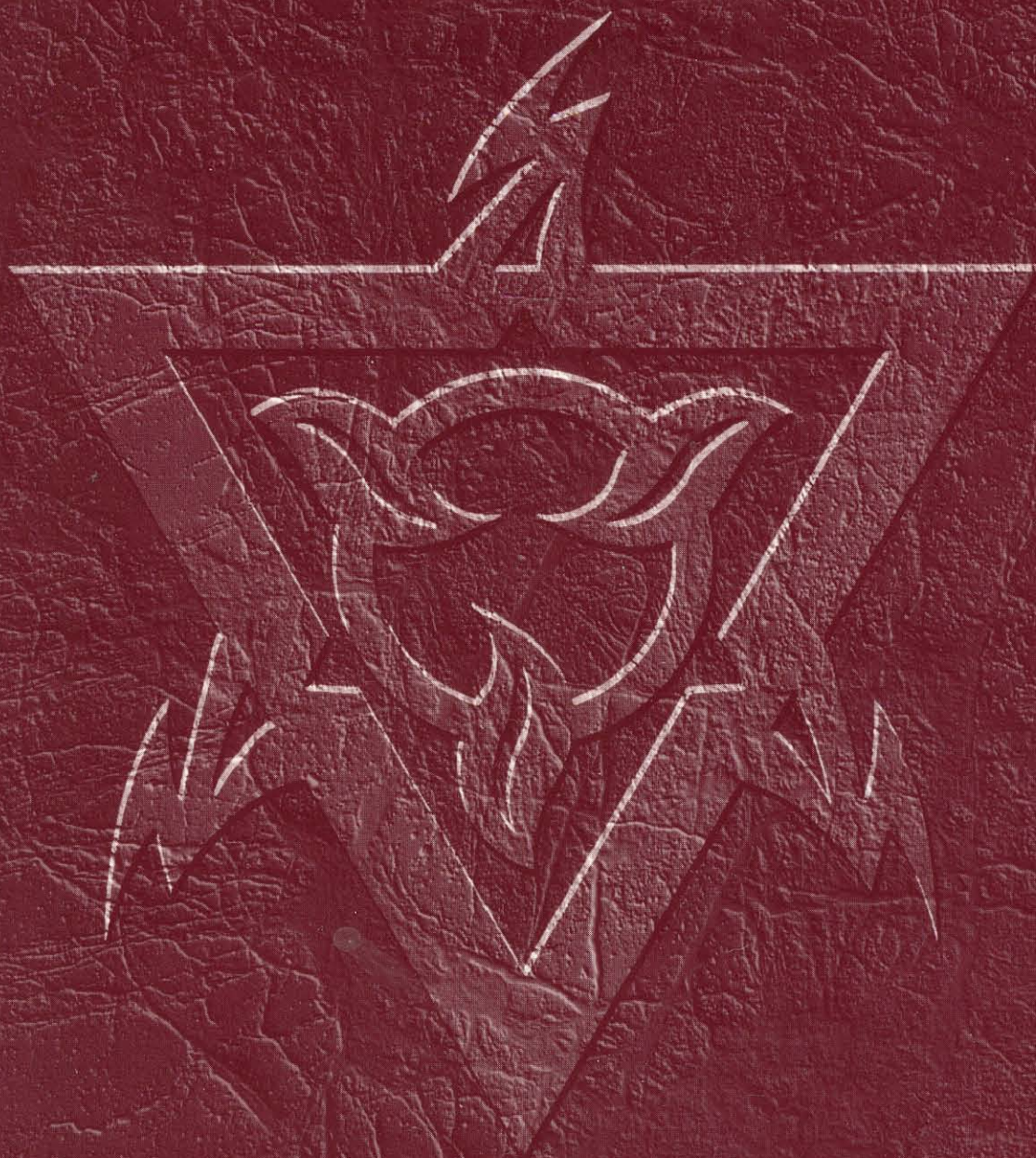
harfista

TEAM DMR
EBOOKS - COMICS - RPG

www.dmr.cb.info

EARTHIDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

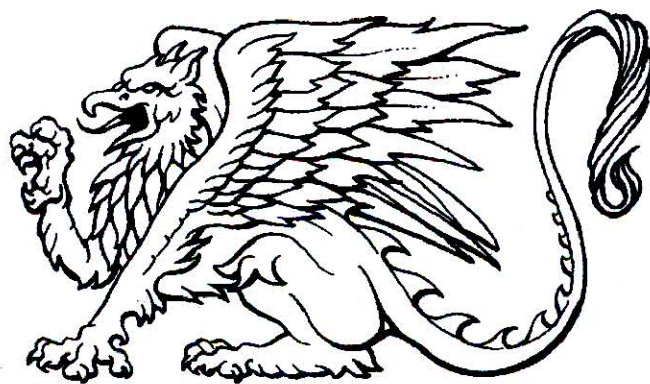


ESIEGA MISTRZA GRY



FASA
CORPORATION

BARSAWIA: KSIĘGA MISTRZA GRY



OPRACOWANA PRZEZ
KRÓLEWSKĄ DRUŻYNĘ
FASA CORPORATION
CHICAGO

NA POLSKI PRZEŁOŻONA PRZEZ
IMPERIALNĄ DRUŻYNĘ
WYDAWNICTWA MAG
WARSZAWA

FASA Corp.

IMP s.c.

SPIS TREŚCI

WSTEP	4	Preystia Tales	31
Zawartość	5	Quarique Niezłomny	31
Przewodnik po Barsawii	5	Szybki Cień	31
Księga Mistrza Gry	5	Terath Zamyślony	32
Mapa Barsawii	5	Terricia	32
Sekstans Shantai	5	Torgak	32
Jak korzystać z zestawu	5	Tresgg Gorące Niebo	32
UWAGI DLA MISTRZA GRY	6	Tribas Koar	33
Populacja	6	Tularch, therański admirał	33
Sekstans Shantai	8	Uhl Denairasta	34
Standard życia	10	Varulus III, król Barsawii	34
Dobra t'skrangów	10	Vellunium	34
Ryby	10	Vistrosh	35
Przyprawy	11	Yassal	35
Niezwykłości	11	Zarass Lodowa Myśl	35
LEGENDY	12	Współczynniki Bohaterów Mistrza Gry	35
Wykorzystywanie legend	14	Troll – strażnik miejski	36
Przebudzenie Ziemi	14	Człowiek – członek kultu	37
Niekończące się schody	15	TAJEMNE STOWARZYSZENIA	38
Wiecznie żywy kwiat	16	Dyskrekcja wymagana	40
Polowanie na Invae	17	Pomysły na przygody	40
Szalony książę	18	Dostępne informacje	40
BOHATEROWIE MISTRZA GRY	20	Kulty	41
Ważne osobistości	22	Plugawa Dłoń	41
Acharuss	22	Klucze Śmierci	42
Alachia, królowa elfów	22	Kulty żywych legend	42
Byth Vesten	23	Świetliści	44
Charok Czerwonoreki	23	NOWE SKARBY	46
Chorak Łamignat	23	Powszechne skarby	48
Croatis, therański generał	24	Bransolety Aras	48
Earal Krwawy Cios	24	Kryształowa włócznia	48
Fellindra Jer	24	Puchar przyjaźni wietrzników	49
Garlthik Jednooki	25	Niepowtarzalne skarby	50
Gliniak	25	Brosza Denny	50
Herok Roztrząskujący Kości	25	Księga pamięci	51
Hithorn	26	Rękawice Kolldara	52
Isam Derr	26	Sztylet Farlissa	52
Karak Krwawooki	26	STWORY	54
Kerthale	27	Opisy stworów	56
Kypros, therański gubernator	27	Broccha	56
Listan Fromm	28	Krojen	57
Miedzianooki	28	Krwawa małpa	57
Monus Byre	28	Ognisty orzeł	58
Neden, książę Throalu	29	Ognista mara	59
Niss Reeves	29	Smokowiec	60
Nugh	29	Viraas	61
Omasu	30	Zgnilcokiel	61
Pighram Tor	30	INDEKS	63
Postrish	30		

BARSAWIA

WERSJA ORYGINALNA

Tekst
Christopher Kubasik

Opracowanie
Louis J. Prosperi

Dodatkowy materiał
Rob Cruz, Tom Dowd, Sam Lewis, Mike Mulvihill,
Diane Piron-Gelman, Louis J. Prosperi

Zespół wydawniczy
Kierownik
Donna Ippolito
Zastępca kierownika
Sharon Turner Mulvihill
Asystenci
Diane Piron-Gelman, Rob Cruz

Zespół produkcyjny
Kierownik produkcji
Jeff Laubenstein
Asystent
Jim Nelson
Zastępca kierownika
Steve Bryant
Ilustracja na okładce
Blas Gallego
Projekt okładki
Jim Nelson
Ilustracje czarno-białe
Tom Baxa, Joel Biske, Steve Bryant, Liz Danforth,
Earl Geier, Jeff Laubenstein, Jim Nelson,
Robert Nelson, Mike Nielsen, Tony Szczudlo

Mapa Barsawii
David Martin

Karty skarbów
David Martin

Projekt kart skarbów
Jim Nelson

Projekt sekstansu
Jim Nelson

Projekt graficzny stron
Jim Nelson, Steve Bryant, Jeff Laubenstein

Projekt typograficzny
Steve Bryant

Obsługa techniczna
Ernesto Hernandez

WERSJA POLSKA

Przekład
Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar,
Natalia Kuczyńska

Redakcja
Andrzej Miszkurka

Korekta
Elżbieta Szelest

Redaktor linii
Tomek Kreczmar

Opracowanie grafiki
Jarosław Musiał

Skład komputerowy
Tomek Laisar Fruń

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

Earthdawn © (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.
Barsaive™ (Barsawia) is trademark of FASA Corp.
The Barsaive Campaign Set™ (Barsawia: Księga Mistrza Gry i Przewodnik po
Barsawii) is trademark of FASA Corp. Copyright © 1999 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 83-86572-39-6





WSTĘP

Barsawia pełna jest legend, folkloru i wspaniałych opowieści.

Jednakże odkrycie tego, co jest prawdą, a co zmyśleniem, to wielkie wyzwanie.

Merrox, mistrz komnaty rejestrów, opowiadający bibliotekarzom

Throalu o niebezpieczeństwach kryjących się za tworzeniem

„Przewodnika po Barsawii”

W podręcznikach **Barsawia** zamieszczono informacje związane z opowieściami i historiami snutymi w grze **Earth-dawn** oraz w dodatkach do niej. Mistrzowie Gry i gracze pragnący wykorzystać znajdujące się tu materiały, odkryją, że przyda im się również znajomość kilku artykułów opublikowanych na łamach **Magii i Miecza** oraz dodatek **Księga Wiedzy**.



ZAWARTOŚĆ

Barsawia to nie tylko trzymana przez Ciebie książka. Radzimy sprawdzić, czy zakupiłeś cały zestaw – w tym celu skorzystaj z poniższej listy:

Przewodnik po Barsawii (dodatek)
Księga Mistrza Gry
Mapa Barsawii
Sekstans Shantai

PRZEWODNIK PO BARSAWII

Ten podręcznik, jak sama nazwa wskazuje, jest przewodnikiem po prowincji zwanej Barsawią. Opracowali go bibliotekarze i skrybowie królestwa Throal, a zapewnia on pełne spojrzenie na ową krainę – zawiera informacje o znajdujących się tu miastach i miejscowościach, o żyjących istotach i Dawcach Imion, o Pogromie i wpływie, jaki miał na świat, o Krwawej Puszczy, o Therańskim Imperium, o niezwykłych miejscach i geografii oraz o wielu innych rzeczach.

KSIĘGA MISTRZA GRY

Czytany przez Ciebie wstęp to część **Księgi Mistrza Gry**, w której – jak łatwo się domyślić – znajdują się informacje przeznaczone tylko dla prowadzącego. Tu umieściliśmy opisy znaczących mieszkańców Barsawii, charakterystyki siedmiu magicznych skarbów, parametry ośmiu nowych stworów oraz wiadomości o tajemnych stowarzyszeniach, działających na terenie prowincji. W tym tomie znajdziesz również kilka legend, uzupełnionych o pomysły na przygody, i sugestie, które pozwolą włączyć te historie do kampanii.

MAPA BARSAWII

Dołączona do tego zestawu mapa Barsawii to dokładniejsza wersja mapy opublikowanej w podręczniku głównym do **Przebudzenia Ziemi**. Zaznaczono na niej większość ważniejszych miast i punktów orientacyjnych, choć pewne obszary wciąż pozostają nie zbadane. Mapę przystosowano do użycia sekstansu Shantai (patrz dalej).

SEKSTANS SHANTAI

Sekstans Shantai składa się z dwóch części – jedna pozwala określić kierunek, a druga odległość. Tak wyglądają podstawowe narzędzia nawigacyjne wędrowców przemierzających Barsawię. Instrukcja obsługi sekstansu Shantai znajduje się kilka stron dalej, w rozdziale **Uwagi dla Mistrza Gry**. Prowadzący może – korzystając z mapy i sekstansu – ustalać trasy podróży z różnych punktów Barsawii do opuszczonych kaerów i innych miejsc.

JAK KORZYSTAĆ Z TEGO ZESTAWU

Zestaw, nazywany wspólnie **Barsawią**, zawiera ogromną ilość informacji o prowincji i jej mieszkańcach. Ten produkt opracowano tak, by zapewnić Mistrzowi Gry tyle faktów i legend – z przeszłości i teraźniejszości – by lepiej poczuł świat **Przebudzenia Ziemi**. Jednocześnie staraliśmy się pozostawić wiele pytań bez odpowiedzi, dzięki czemu prowadzący ma też wiele możliwości do improwizowania. Proponujemy, by w pierwszej kolejności zapoznać się on z **Przewodnikiem po Barsawii**, a potem z uwagą przeczytał **Księgę Mistrza Gry** i poznał szczegóły dotyczące różnych skarbów, istot, Dawców Imion i legend, o których wspomina się w pierwszym ze wspomnianych podręczników.

Informacje zawarte w tym produkcie mają za zadanie pomóc Mistrzowi Gry w samodzielnym tworzeniu przygód i kampanii. Dlatego też przydatne będzie powtórne przeczytanie rozdziału **Prowadzenie gry**, znajdującego się w podręczniku głównym do **Przebudzenia Ziemi**, oraz lektura artykułu **Przygody i kampanie**, opublikowanego w **Magii i Mieczu**, numer 6(54)/1998.

Pragniemy, by świat gry **Earthdawn** był dynamiczny i zmieniał się po każdej przygodzie, którą przeżyją bohaterowie Twoich graczy. FASA oraz IMP mają nadzieję, że uniwersum **Przebudzenia Ziemi** będzie ewoluować, a Ty poznasz cały jego potencjał. Razem stworzymy świat wielkich bohaterów, niezwykłych opowieści i fantastycznych przygód.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

*Życie to tylko gra, której my jesteśmy jedynie uczestnikami.
Oczywiście, niektórzy z nas nie biorą zasad zbyt poważnie.*

Trebor z Asaf

W tym rozdziale zawarto informacje dotyczące mechaniki gry, które uzupełniają wiadomości o świecie, przedstawione w **Przewodniku po Barsawii**. Tak więc znajdziesz tu instrukcję obsługi sekstansu Shantai, dane o populacji, ceny w zależności od standardu życia i informacje o niezwykłych dobrach, sprzedawanych przez t'skrangi.

POPULACJA

W tej części przedstawiamy dane statystyczne, dotyczące mieszkańców Barsawii – zarówno ogólne, jak i bardziej szczegółowe. Liczby te nie opisują oczywiście całej populacji, gdyż jej liczebność jest od Pogromu nie znana. Podajemy tu jedynie ogólny rozkład ras w trzech najważniejszych obszarach prowincji i procentowy udział jej mieszkańców w stosunku do całej populacji. Ogólny opis populacji Barsawii znajduje się w części **O mieszkańcach Barsawii**, strona 50 **Przewodnika po Barsawii**.



Pobliskie tabele pokazują, jaki jest rozkład ras na danym obszarze i w całej prowincji. Na przykład z Tabeli rozkładu ras można się dowiedzieć, że 50 procent całej barsawiańskiej populacji krasnoludów żyje w Throalu. Z kolei Tabela składu rasowego podaje, że krasnoludy stanowią zaledwie 43 procent całej populacji Throalu.

SEKSTANS SHANTAI

Barsawiańscy kartografowie, ustalając kierunek i szlaki prowadzące do interesujących ich miejsc, korzystają z wypróbowanej i pewnej metody. Opiera się ona na urządzeniu zwanym sekstansem Shantai – dwuczęściowym mechanizmie, którego używa się w połączeniu ze specjalnie oznaczonymi mapami. Metodę tę opracowała Shantaya Nocna Gwiazda. Sekstans składa się z astrolabium (pozwalającego określić kierunek) i miarki (pozwalającej określić odległość).

Na obwodzie astrolabium zaznaczono osiem interwałów różnej długości – każdy większy od poprzedniego. Korzystający umieszcza środek urządzenia w miejscu, w którym się znajduje, a następnie jeden lub więcej z ośmiu kierunków ustawia w linii z punktami charakterystycznymi, określając w ten sposób szlak podróży do zamierzonego celu.

Miarka to długi, prostokątny kawałek cienkiego metalu oznaczony na obu dłuższych krawędziach. Oznaczenia te określają – w zależności od skali mapy Shantai – odległość do przeróżnych celów w dniach marszu lub jazdy. Z prostokąta wycięto środek, dzięki czemu można w ten sposób ustalić również szlak.

Mapy Shantai rysuje się w określonych skalach, a potem uzupełnia kilkoma koncentrycznymi kręgami, których środek znajduje się w Throalu. Koła te określają odległość od

królestwa – 10-11 dni marszu. Pozwalają podróżnikom na szybką ocenę dystansu, wystarczy bowiem tylko rzut oka na mapę. Drugi zbiór znaków, które odróżniają mapy Shantai od innych, to dwanaście linii prostych wychodzących z Throalu i dzielących całą prowincję na części. Każdy z tych „klinów” połączono z jedną z Pasji i ze związaną z nią konstelacją, rysując je w odpowiednich miejscach na krawędzi mapy. Ułatwiają one nawigację tym podróżnikom, którzy wiedzą, w jakim kierunku zmierzać, ale nie

mają mapy. Wędrowcy mogą dokładniej ustalać kurs na podstawie związanej z Pasją konstelacji i w zależności od pory dnia: zachodu słońca, północy lub wschodu słońca.

Podróżnicy posiadający mapę nie muszą korzystać z sekstansu, by wędrować między znanymi sobie miejscami. Sekstans tak naprawdę opracowano po to, aby można było odnaleźć miejsca nie zaznaczone na mapach oraz

aby throalscy archiwiści i kartografowie mogli rekonstruować trasy podróży i dokładnie ustalać lokalizacje odkrytych punktów. Więcej informacji na temat tego, jak bohaterowie graczy mogą wykorzystywać sekstans, podano na stronie 40 **Rozprawka o mapach**, w rozdziale **Podróże po Barsawii** w **Przewodniku po Barsawii**.

Wykorzystywany przez poszukiwaczy przygód sekstans Shantai ujawnia swe magiczne właściwości i pozwala – z pomocą Pasji oraz, ewentualnie, mapy – odnajdować szlaki wiodące przez prowincję. Sekstans okaże się narzędziem bardziej przyziemnym, gdy Mistrz Gry korzystając z niego będzie zaznaczał wioski, cytadele czy kaery bądź też ustalał kierunki wędrówki drużyny. Dalsze informacje wyjaśnia prowadzącemu, jak w przyszłych produktach będą podawane wiadomości dotyczące podróży. Mistrz Gry może przedłożyć te wskazówki bohaterom tak, jak sobie tego tylko zażyczy. Poniżej podajemy opis standardowego sposobu wykorzystania sekstansu.

SZACUNKOWY ROZKŁAD RAS

Rasa	Procent całej populacji
Krasnoludy	32
Orki	19
Ludzie	16
Trolle	13
Elfy	10
T'skrangi	8
Obsydianie	1
Wietrzniki	1

TABELA ROZKŁADU RAS

Procent całej populacji (wg regionów)

Rasa	Throal	Niziny	Wyżyny
Krasnoludy	50	35	15
Orki	40	55	5
Ludzie	20	65	15
Trolle	10	40	50
Elfy	22	75	Mniej niż 1
T'skrangi	20	80	Mniej niż 1
Obsydianie	Mniej niż 1	50	50
Wietrzniki	25	60	15

TABELA SKŁADU RASOWEGO

Rasa	Procent regionalnej populacji		
	Throal	Niziny	Wyżyny
Krasnoludy	43	20	26
Orki	22	22	8
Ludzie	10	18	10
Trolle	11	9	36
Elfy	8	16	5
T'skrangi	5	11	5
Obsydianie	Mniej niż 1	2	5
Wietrzniki	1	2	5

Umieścić sekstans na: XX

Ustawić: XX w linii z: XX

Określić punkt kierunkowy: XX

Podążać za: XX (Pasja) o: (zachodzie słońca, północy, wschodzie słońca)

Dni podróży: XX marszu, XX jazdy

Każdą z powyższych czynności wyjaśniamy w dalszej części tekstu. Mistrz Gry, pragnący stworzyć wskazówki opisujące podróż z wykorzystaniem sekstansu Shantai, powinien stosować się do poniższych kroków.

1. Umieszczenie sekstansu.
2. Powiązanie sekstansu z punktem charakterystycznym.
3. Określenie kierunku podróży.
4. Ustalenie odpowiedniej fazy Pasji.
5. Podanie odległości w zależności od sposobu podróżowania.

1. Umieszczenie sekstansu

Środek sekstansu należy umieścić w punkcie, w którym aktualnie się znajdujemy – a dokładniej, dziurka powinna się pokrywać z danym miejscem. We wcześniejszych wskazówkach ten krok nazwano „Umieścić sekstans na: XX”.

2. Powiązanie sekstansu z punktem charakterystycznym

Teraz należy ustawić jeden z symboli na krawędzi sekstansu na linii z którymś z ważniejszych punktów charakterystycznych zaznaczonych na mapie. Najczęściej używane punkty to: Throal, Powietrzna Przystań, Morze Śmierci, Smocze Góry, Urupa, Parlainth, pałac królowej elfów, Iopos i Jeris. We wcześniejszych wskazówkach ten krok nazwano „Ustawić: XX w linii z: XX”.

3. Określenie kierunku podróży

Po powiązaniu sekstansu z punktem charakterystycznym należy ustalić kierunek podróży, znajdując punkt na obrzeżu sekstansu podany we wskazówce „Określić punkt kierunkowy: XX”. Ten krok wskazuje, jaką konstelację Pasji wędrowiec będzie się kierował.

4. Ustalenie odpowiedniej fazy Pasji

Po określeniu pożądanego kierunku podróży należy ustalić fazę Pasji, która odpowiada najprostszemu szlakowi wiodącemu do celu. W nocy konstelacja odpowiadająca Pasji porusza się po niebie z lewa na prawo, a jej drogę można podzielić na trzy fazy: zachód słońca, północ i wschód słońca. Faza odpowiadająca zachodowi znajduje się najbardziej na lewo, północy – w środku, a wschodowi – po prawej.

Faza podana we wskazówkach określa, kiedy w nocy poszukiwać konstelacji, która nas interesuje.

Tak więc podróżnik, kierujący się podług Jaspree w fazie wschodu, winien odnaleźć na niebie konstelację tuż przed wschodem słońca i w ten sposób określić kierunek.

Większość wędrowców sprawdza kierunek każdej nocy, upewniając się, że nie zgubią drogi. We wskazówkach ten krok określono „Podążać za: XX (Pasja) o: (zachodzie słońca, północy, wschodzie słońca)”.

5. Podanie odległości w zależności od sposobu podróżowania

Teraz za pomocą miarki należy ustalić, jak długo będzie trwała podróż. Umieść krawędź z wcięciem w miejscu, w którym się znajdujesz, a następnie ustaw pręt w określonym wcześniej kierunku. Znak najbliższy celowi podróży pozwoli w przybliżeniu stwierdzić, jak wiele dni zajmie podróż (marszu lub jazdy). Tę wskazówkę nazwano „Dni podróży: XX marszu, XX jazdy”.

Poniższe przykłady pozwolą Ci się lepiej zapoznać z techniką wykorzystywaniu sekstansu i mapy Shantai. Potem bez problemu będziesz mógł sam – korzystając z powyższych informacji – ustalać szlaki prowadzące do nowych miejsc.

Podróż z Kratas do Iopos:

Umieścić sekstans na: Kratas

Ustawić: ξ w linii z: Urupą

Określić punkt kierunkowy: δ

Podążać za: Lochostem o: wschodzie słońca

Dni podróży: 30 marszu, 18 jazdy

Aby odnaleźć Zaginione Miasto Parlainth będąc w Travarze
Umieścić sekstans na: Travarze
Ustawić: ψ w linii z: Jerris
Określić punkt kierunkowy: 9
Podążać za: Astendarem o: wschodzie słońca
Dni podróży: 38 marszu, 23 jazdy

STANDARD ŻYCIA

Standard życia Barsawian można przyporządkować jednej z czterech kategorii: nędzny, kiepski, komfortowy i bogaty.

Osoby żyjące w nędznych warunkach mieszkają w stodółach, stajniach lub glinianych chatach u stóp miejskich murów. Ci zrozpaczeni, bojaźliwi i wściekli na swe ubóstwo nieszczęśnicy często sięgają po przemoc, by po prostu przeżyć. Nie mogą oni w żaden sposób bronić się, nie posiadają praw i znajdują się poza granicami społeczeństwa. Nic więc dziwnego, że to właśnie oni są najczęstszymi ofiarami łowców niewolników. Niewielu nędzników żyje nieopodal wiosek i małych miejscowości; większość zamieszkuje okolice dużych miast, w których więzy społeczne są słabsze i gdzie nikt o ich losie nie wie lub się nim nie przejmuje.

Biedacy mający kiepski standard życia stoją niewiele powyżej nędzary. Zwykle wegetują z dnia na dzień, są jednak w stanie odłożyć wystarczająco dużo miedziaków, by wynająć ką do spania, drewnianą chatę czy nawet pokój. Niemal nieustannie narażenie są brutalność tych, którzy znaleźli się w jeszcze gorszej sytuacji niż oni. Wielu biednych złodziei często okrada ludzi sobie podobnych, pragnąc w ten sposób poprawić swą pozycję społeczną. Ogólnie rzecz biorąc, brak praw i szans sprawia, że biedacy przez cały czas muszą walczyć o to, aby nie stoczyć się na samo dno.

W większości przypadków prawo chroni tych, którzy żyją w komfortowych warunkach. Co prawda posiadane przez nich dobra i pieniądze sprawiają, że są częstymi ofiarami kradzieży, niemniej dysponują legalnymi środkami na odzyskanie swej własności lub otrzymanie zadośćuczynienia. Rzadko kiedy martwią się o następny posiłek czy o to, gdzie spędzą kolejną noc. Dla większości z nich życie toczy się bez jakichkolwiek niespodzianek, chyba że na ich drodze stanie przypłód.

Bogacze prowadzą spokojne życie, mieszkają w dużych, wspaniałych domach, noszą drogie szaty i posiadają znaczna

władzę oraz wpływy w społeczeństwie. Oni mają najwięcej do stracenia, dlatego też zazwyczaj stoją na czele społeczności – są starszymi wioski albo miejskimi radnymi. Niektórzy z nich przejmują się biedniejszymi i dobrobytem swych ziomków, ale większość poświęca czas przede wszystkim na chronienie swej potęgi i dóbr przed innymi bogaczami, którzy pożądamy jeszcze większych pieniędzy i wpływów.

Ogólną sumę miesięcznych wydatków dla każdej ze wspomnianych grup podajemy w tabeli na stronie 11. Warto przy okazji zauważyć, że adepci – osiągnąwszy komfortowy lub bogaty standard życia – wydają pieniądze w zależności od kręgu, na który awansowali. W końcu im adepci są potężniejsi, tym więcej posiadają, ale też więcej muszą wydawać, by utrzymać styl życia, z jakiego są znani.

Podana w tabeli suma to przybliżona wartość pieniężna tego, co przedstawiciel danej klasy wydaje, wymienia lub przehandlowuje. Przecież taki biedny wieśniak może przez całe życie nie używać monet, niemniej każdego miesiąca będzie wymieniał ziarno warte 20 sztuk srebra.

DOBRA T'SKRANGÓW

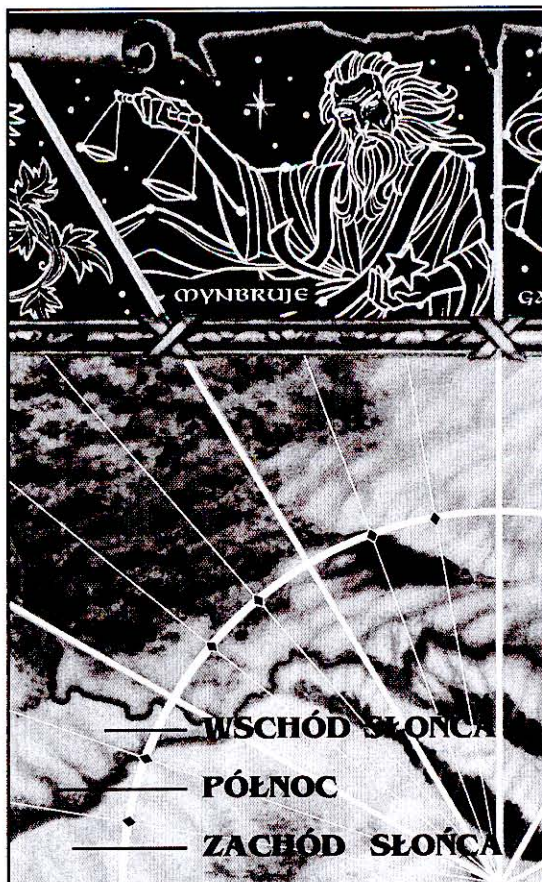
Wiele ras sprzedaje przeróżne dobra, ale to właśnie t'skrangi oferują najbardziej pożądane rzeczy: ryby, przyprawę i niezwykłości.

RYBY

T'skrangi przechowują i sprzedają trzy rodzaje ryb. Podczas ich przygotowywania używają niezwykłych ingrediencji i wykorzystują magię, dzięki czemu ryby otrzymują unikatowy, delikatny smak. Nikt inny nie potrafi dokończyć podobnej sztuki, nic więc dziwnego,

że na ten produkt jest ciągle zapotrzebowanie.

Przygotowanie najsmaczniejszej, najdroższej i najtrwalszej ryby gatunku A zajmuje mniej więcej dwa miesiące. Z kolei przyrządzenie równie smacznego, ale mniej trwałego gatunku B wymaga miesiąca. Natomiast ryba gatunku C psuje się najszybciej, a jej przygotowanie zajmuje tylko dwa tygodnie. Oczywiście t'skrangi sprzedają też świeże ryby – przede wszystkim mieszkańcom wybrzeży Wężowej Rzeki – za połowę ceny gatunku C. Ryba każdego gatunku pozostaje jadalna przez okres równy czasowi jej przygotowania; to znaczy gatunek A przetrzyma dwa miesiące nim się zepsuje. Świeże ryby trzeba natomiast zjeść niemal od razu.



miesiące nim się zepsuje. Świeże ryby trzeba natomiast zjeść niemal od razu.

Im więcej czasu mieszkańcy wioski t'skrangów muszą poświęcić na przyrządzenie ryby, tym większa szansa na to, że proces się nie powiedzie. Jeżeli magia wydłużająca przydatność do spożycia nie zadziała, jedzenie natychmiast zacznie się psuć, jakby mijały tygodnie. Tak więc przyrządzenie ryby gatunku A – trwające najdłużej – ma największe szanse niepowodzenia. Gatunek B jest łatwiejszy do przygotowania, zaś C – niemal zawsze dostępny.

T'skrangi zazwyczaj sprzedają ryby w beczkach za cenę podaną w pobliskiej tabelce.

PRZYPRAWY

T'skrangi zbierają wiele niezwykłych przypraw w miejscach, których lokalizacja przekazywana jest z pokolenia na pokolenie. W Barsawii szczególnie poszukiwane są: trikella, ustandar i pestaina, których ceny podano w tabeli obok.

NIEZWYKŁOŚCI

Tworzone przez t'skrangi niezwykłości mają różne kształty i wielkości – niemniej wszystkie są dziełem zręcznych rąk rzemieślników, potrafiących łączyć żywioły ziemi i wody ze zwykłym drewnem, kamieniem czy metalem. W ten sposób kochające swą pracę t'skrangi tworzą niezwykle przedmioty. Zamiłowanie tej rasy do sztuczek i kuglarskich występów jest szeroko znane, nic więc dziwnego, że owe niezwykłości są bardzo pożądane. A t'skrangi idą tym wymaganiom naprzeciw, tworząc niezwykłą gamę dóbr, których nie sposób wyliczyć. Najbardziej reprezentatywnymi przykładami mogą być małe kule, w których po wstrząśnięciu wiruje wielobarwna woda; niewielkie posążki, które płaczą, gdy trzyma je delikatna rączka dziecka; kamienne pierścienie, które zmieniają

kolory w różnych porach dnia... Niezwykłości są różnej jakości i w różnej cenie, zwykle od 1 do 1000 srebrników za sztukę.

TABELA KOSZTÓW ŻYCIA

Standard życia	Miesięczne wydatki (w sztukach srebra)
Nędzny	5
Kiepski	25
Komfortowy	150/krag
Bogaty	350/krag

TABELA CEN RYB

Gatunek beczkę (w sztukach srebra)	Cena za
A	500
B	200
C	100

PRZYPRAWY T'SKRANGÓW

Przyprawa	Cena za 25 gramów (w sztukach srebra)
Trikella (lekko zielony proszek, często iskrzący się srebrem)	20
Ustandar (czerwony, gruboziarnisty pył przypominający piasek)	10
Pestaina (małe, dokładnie pocięte zielone liście)	5

LEGENDY

W porzekadle mówiącym, iż wszystkie legendy rodzą się z faktów, kryje się wiele prawdy – a jej znalezienie może okazać się prawdziwym owocem życia.

Monus Byre, przywódczyni Poszukiwaczy Serca

Legendy łączą Barsawian z ich przeszłością i wskazują przyszłość. Inspirowani właśnie nimi bohaterowie walczą o odrodzenie zniszczonego podczas Pogromu świata i uwolnienie go wszystkich Horrorów. Ci herosi z kolei stają się źródłami legend, które będą inspirować następne pokolenia Barsawian.

Lud Barsawii cały czas usiłuje odbudować świat i żyć poza kaerami. A z przeszłości można wyciągnąć wiele wniosków, które wskażą, jak ponieść trudy tego zadania. Wiele barsawiańskich legend opowiada o niebezpieczeństwach, które wciąż grożą żyjącym. Poznając prawdę kryjącą się za tymi historiami, poszukiwacze przygód mogą dowiedzieć się nie tylko o tym, co się stanie, gdy Horrory opanują świat, ale również jak wyplenić te potwory z Barsawii i uczynić ją wolną.



WYKORZYSTYWANIE LEGEND

Na najbliższych stronach znajdziesz zaledwie kilka spośród setek krążących po Barsawii legend. Mistrz Gry może z powodzeniem włączyć je do swoich kampanii i scenariuszy. Każdą legendę opatrzyliśmy akapitem zatytułowanym **Pomysły na przygody**, który sugeruje wykorzystanie opowieści lub pewnych jej elementów. Prowadzący może przedstawić swoim graczom te historie na różne sposoby. Mogą oni, na przykład, usłyszeć legendę z ust trubadura, podczas postoju w małej mieścinie; odkryć w dzienniku zapomnianej już drużyny poszukiwaczy znalezionym w opuszczonym kaerze lub cytadeli... Jak zwykle, Mistrz Gry powinien wykorzystywać te sposoby, które najlepiej pasują do jego stylu prowadzenia. Warto również dodać, że niektóre z legend lepiej pasują jako tło kampanii, a nie główny jej element (co oczywiście zaznaczamy).

Mistrz Gry musi sam zdecydować o „prawdziwości” danej legendy. Nasze pomysły na przygody zakładają, iż opowieści te mają w sobie co najmniej ziarno prawdy, ale prowadzący może oczywiście stwierdzić co innego. Niemniej, bez względu na to, czy uzna niektóre z nich za całkowite bujdy lub zadecyduje, że pewne ich elementy nie są prawdziwe, w każdym przypadku będzie mógł je wykorzystać jako wstęp do kolejnej przygody.

PRZEBUDZENIE ZIEMI

W pierwszych dniach końca mrocznych czasów, zwanych Pogromem, król Throalu Varulus zadecydował, iż najodważniejsi i najśmielsi spośród jego ludu winni wyruszyć i zbadać krainę, której nadano miano Barsawii. Po stuleciach spędzonych w podziemnych kaerach i zapieczętowanych cytadelach, Dawcy Imion byli głodni widoku słońca i zapachu wiatru – nic więc dziwnego, że wielu z nich odpowiedziało na zew władcy. Niestety, spośród setek ochotników, którzy podjęli ryzyko zbadania zniszczonego przez Horrory

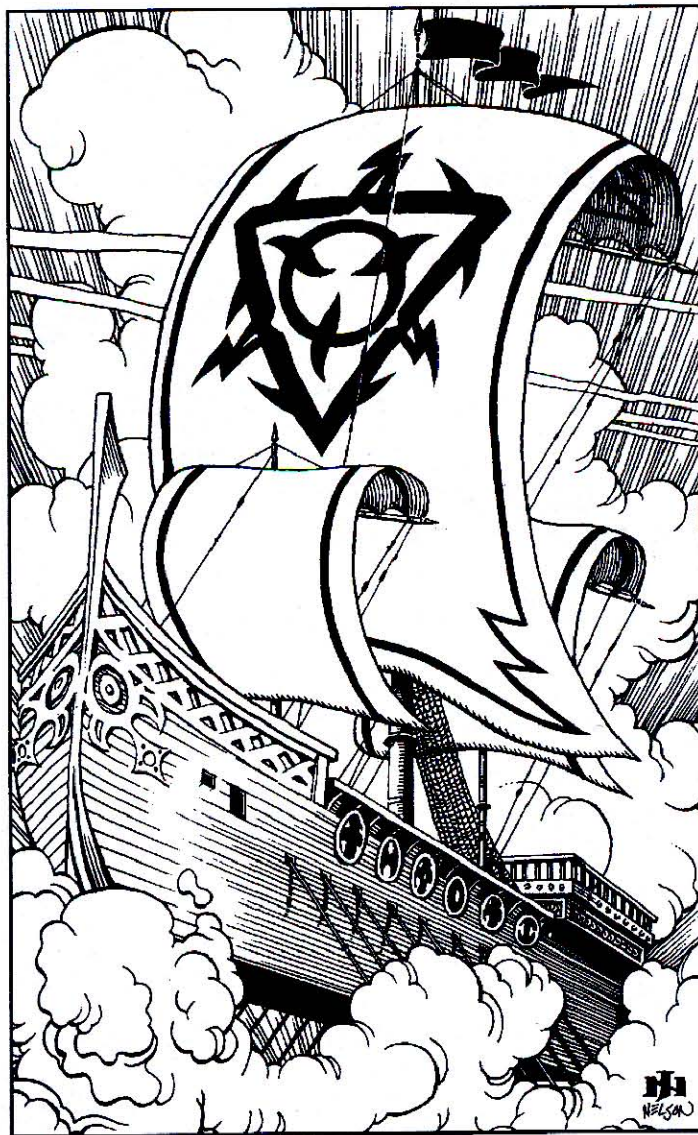
świata, żaden nie wrócił. Aż wreszcie do Throalu powróciła trollowa kobieta, Powietrzny Łupieżca Vaare Długozęba. Przekazała ona Jego Majestatowi wieść, iż Horrory powracają do plugawej otchłani, z której wypłynęły. Odwaga i siła Długozębey wywarły na Varulusie takie wrażenie, iż natychmiast nakazał przygotować dla niej i jej towarzyszy podniebny okręt. Celem wyprawy było przemierzenie Barsawii wzdłuż i wszerz oraz zbieranie wszelkich informacji na temat wolnego od Horrorów świata i rozsiewanie radosnej

wieści o końcu Pogromu wśród tych, którzy jeszcze pozostawali w ukryciu. Najwspanialszy czarodziej Throalu nasaczył statek potężną magią, chcąc w ten sposób ochronić go przed wciąż jeszcze panoszącymi się po świecie bestiami. Varulus zaś postarał się o załogę złożoną z bohaterów godnych tej wielkiej przygody. Pragnąc odzwierciedlić nadzieję pokładane w wyprawie, król ochrzcił statek mianem *Przebudzenie Ziemi*.

Przez rok i dzień *Przebudzenie Ziemi* żeglowało pod niebem Barsawii, przyglądając się zniszczonej ziemi i pokonując liczne niebezpieczeństwa. Horrory wciąż jeszcze kryły się w miejscach, w których magia pozostawała silna, ale Długozęba i jej załoga odkryli, że większość krainy jest wolna od tych bestii. Cóż jednak z tego? Wspaniałe wieści trafiały do głuchych na nie uszu i choć *Przebudzenie Ziemi* lądowało przy każdym odnalezionym kaerze i przy każdej cytadeli, jedynie w dwóch miejscach uwierzonono słowom Vaare. Przerażeni i nie przekonani wiary

Dawcy Imion odmówili opuszczenia swych schronień.

Kiedy Długozęba powróciła do Throalu i przekazała Varulusowi obawy Barsawian, król rozkazał jej wyruszyć raz jeszcze – tym razem ku większym królestwom. Jego Wysokość miał nadzieję, że Vaare zdoła przekonać mieszkańców większych państw do otwarcia wrót i że ich przykład przegna strach z serc pozostałych. I tak oto *Przebudzenie Ziemi* znów ruszyło w podróż, kierując się ku ludzkiemu królestwu Landis. Niestety, okrętu nigdy więcej



nie ujrano. Do dziś wielu wierzy, iż Długozęba i jej załoga padli ofiarą Horrorów, jednak prawdziwy los *Przebudzenia Ziemi* wciąż pozostaje tajemnicą.

Od czasu do czasu podróżnicy z wielu zakątków prowincji opowiadają o okręcie, który powoli przemierza podniebne przestworza. Krążą również opowieści o tym, jakoby na pokładzie tego „statku-widma” znajdowała się mapa Barsawii, narysowana ręką samej Długozębey.

Pomysły na przygody

Opuszczone *Przebudzenie Ziemi* rzeczywiście wciąż dryfuje po niebie Barsawii, pojawiając się raz po raz nieopodal Gór Throalskich lub w dalekim królestwie niegdyś zwanym Landis. Jednakże załoga statku albo już od dawna nie żyje, albo została uwięziona w innym wymiarze egzystencji.

Teraz okrętem kieruje jakaś nie znana siła – może Horror, może głosiciele Szalonych Pasji, albo nawet theranscy szpiedzy... A jeśli mapa Długozębey faktycznie istnieje, to z pewnością jest bezcennym artefaktem. Oczywiście próba zdobycia takiego reliktu powinna zwrócić uwagę licznych postaci Mistrza Gry: Theran, Horrorów, elfów i im podobnych.

NIEKOŃCZĄCE SIĘ SCHODY

W dniach poprzedzających Pogrom, kiedy Horrorzy już wędrowały po świecie, ale jeszcze nie były jego władcami, wielkie zło zbliżało się ku ziemi rozciągającej się między Wężową Rzeką a królestwem Throal.

Krasnolud Zbrojmistrz, Ginn Darrow, który żył w małej górskiej wiosce, padł ofiarą potęgi bezimiennego Horroru i oszalał. W otchłani obłędu oddawał cześć bestii i zbudował jej świątynię, jakby była ona Pasją. Głosił, że przed nadchodzącym Pogromem uratują się jedynie ci, którzy poświęcą swe życie Horrorowi – umierając krwawą śmiercią lub stając się jego sługą na przerażającą wieczność.

Wielu wierzyło słowom szalonego Darrowa i przybywało do plugawej świątyni w Górach Throalskich,

a potem napadało na pobliskie wioski i miasta. Ci, którzy nie zdołali uciec przed szaleńcami, byli mordowani – od razu lub dopiero na ofiarnym ołtarzu bestii. W ten sposób Darrow i jego poplecznicy przyspieszyli nadejście Horrorów, pewni, że w nagrodę przerażający panowie darują im ich życie.

Zaledwie na kilka lat przed Pogromem armie Throalu i Thery ruszyły na tych plugawców – zabito wielu z nich, a reszta uciekła w górskie ostepy. Rozgniewani przegraną i pożądamy zemsty, wyznawcy Horroru rozpoczęli budowę Niekończących się Schodów – wielu setek tysięcy stopni łączących dwie przeklęte świątynie: jedną na szczytach, a drugą głęboko pod ziemią. W końcu zdołali się zemścić na armiach Throalu i Thery, gdyż udało im się przywołać swego pana Horroru, który objawił się w fizycznej postaci. Ten czyn również przyspieszył nadejście Pogromu.

Darrow i jego zwolennicy zniknęli podczas Pogromu. Niektórzy powiadają, że wchłonął ich Horror i uczynił częścią siebie. Inni zaś utrzymują, że potwór po prostu ich zniszczył. Jeszcze inni twierdzą, że historia ta to po prostu bajka, którą matki straszą niegrzeczne dzieci. Tak czy inaczej, wielu podróżników wędrujących przez Góry Throalskie opowiada o plemionach włączających się po odciętych dolinach, oddających cześć plugawej bestii i praktykujących zakazane obrzędy. Niektórzy utrzymują nawet, że widzieli Niekończące się Schody, wspinające się ku mglistym szczytom i opada-

jące ku otchłani ziemi. Póki co nikt nie odważył się wspinać lub schodzić po tych stopniach, więc świątynie ku czci nieznanego Horroru pozostają tajemnicą.

Pomysły na przygody

Tak zwane Niekończące się Schody mają nieco ponad 15 kilometrów długości od szczytu do stóp. Kręcą się one i wiją tak, że wspinanie się po nich lub schodzenie jest niezwykle niebezpieczne. Aby dotrzeć do schodów, bohaterowie



będą musieli zdobyć jeden z najtrudniejszych szczytów w całej Barsawii. Większa ich część ciągnie się wśród mrocznych górskich przełęczy i grzbietów, zamieszkałych przez gryfy, jehuthry, espagry i inne plugawe stwory – wynik obrzydliwego połączenia Horrorów z miejscową fauną.

Bohaterowie, którzy przetrwają niebezpieczeństwa i dotrą do szczytu schodów, odkryją świątynię zbudowaną na płaskowyżu tuż pod najwyższymi szczytami Gór Throalskich. W świątyni mogą mieszkać dowolne istoty – potomkowie pierwszych kultystów, plemię dzikich trolli, sekta oddająca cześć jednej z Szalonych Pasji. Każda z tych wersji jest możliwa do przyjęcia.

Niższa część schodów może kryć jeszcze większe niebezpieczeństwa. Stopnie ciągną się daleko w głąb podziemnej krainy, zamieszkaanej przez różne obrzydliwe stwory. Według niektórych opowieści pod Górą Throalską znajduje się leże smoka. Mistrz Gry może uznać, że schody prowadzą właśnie do niego lub do jakiegoś jeszcze gorszego miejsca. Legenda głosi, że u dolnego końca stopni znajduje się świątynia poświęcona Horrorowi. Choć imię bestii nie pojawia się w żadnej z opowieści, mędrcy połączyli ją ze starożytnym kultem zwanym „Ci od Wielkiego Łowcy”. Sekta ta służyła Horrorowi nazywanemu Verjigorm, Łowca Wielkich Smoków. A jeśli zwolennicy Darrowa mieli jakiś związek z wyznawcami Verjigorma, to tylko najpotężniejsi bohaterowie winni rozważać wędrówkę w dół Niekończących się Schodów.

WIECZNIE ŻYWY KWIAT

Setki lat przed Pogromem najwspanialszy rzemieślnicy elfickiego królestwa Shosara stworzyli piękny skarb dla królowej Failli ze Smoczej Puszczy. Elfy z Shosary wzięły jeden cudowny kwiat róży z rozkwitających niegdyś ogrodów pałacu królowej w niezwykłym Dworze Elfów. Zaczynały one kwiat tak, by żył wiecznie. Chcąc ochronić go

przed zniszczeniem, stworzyły kryształową skrzynkę i utkały magiczny gobelin, dzięki czemu żadna siła nie mogła jej rozbić. Następnie umieściły piękną różę w kryształowym pudełku, zapieczętowały je i wysłały do Smoczej Puszczy – miał to być dowód ich wiecznej lojalności i miłości do królowej wszystkich elfów świata.

Niestety, cudowny Wiecznie Żywy Kwiat nigdy nie trafił w ręce królowej – zaginął w tajemniczych okolicznościach gdzieś między Shosarą a Smoczą Puszczą. Przez lata

ci, którzy wiedzieli o istnieniu tego wspaniałego skarbu, wierzyli, że Theranie ukradli go i przewieźli do potężnego Parlainth. Kiedy zaś podczas Pogromu wspaniała stolica Thery zniknęła, wielu uznało, iż niezwykły Wiecznie Żywy Kwiat został stracony wraz z innymi skarbami Zaginionego Miasta.

Co pewien czas pojawiały się wieści, jakoby odnaleziono ten skarb. Według jednej z takich opowieści, nie tak dawno drużyna poszukiwaczy przygód zdobyła w ruinach Parlainth Wiecznie Żywy Kwiat i dostarczyła go na Dwór Elfów. Poszukiwacze Serca – elfy wierzące, że są w stanie uratować splugawiony dwór Krwawej Puszczy – powiadają, że odnalezienie świętego skarbu zwiastuje wielkie zmiany ich rasy. Według innych opowieści, zranienie cierniem róży zapewni wieczne życie.

Pomysły na przygody

Nie tak dawno Wiecznie Żywy Kwiat odnalazł wśród ruin Parlainth czarodziej Hiermon i przekazał królowej Alachii – znajduje się on teraz w jej pałacu w Krwawej Puszczce.

Wiele wydarzeń, które do tego doprowadziły, opisanych jest w przygodzie do gry **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**, zatytułowanej **Mgły zdrady**.

Jeśli Mistrz Gry życzy sobie ze szczegółami odtworzyć historię odnalezienia Wiecznie Żywego Kwiatu, może opracować przygodę, w której Hiermon – czarodziej wysokiego kręgu – wynajmuje bohaterów, by odzyskali uwieczniony wśród ruin Parlainth skarb. Poszukiwanie przedmiotu



winno być trudnym zadaniem. Theranie, którzy niegdyś mieli kwiat w posiadaniu, uznawali go za jeden z najcenniejszych skarbów Parlainth i dobrze chronili, dzięki czemu przetrwał najazd Horrorów, który doprowadził do zniszczenia miasta. A w końcu każda ochrona, która przetrwała inwazję plugawych stworów, będzie wielkim wyzwaniem nawet dla najbardziej utalentowanych i doświadczonych poszukiwaczy przygód.

Mistrz Gry może również opracować scenariusz, w którym Monus Byre, przywódcami Poszukiwaczy Serca (patrz **Bohaterowie Mistrza Gry**, str. 20) wynajmuje bohaterów, by ci zweryfikowali fakt istnienia Wiecznie Żywego Kwiatu. Tego rodzaju przygoda może zmusić postaci do odnalezienia czarodzieja Hiermona, zaprowadzić je do Przyczółka, a nawet Parlainth czy Krwawej Puszczy – gdzie być może ujrzą skarb na własne oczy.

POLOWANIE NA INVAE

Chorrolis to Pasja bogactwa i handlu, szanowana przede wszystkim przez kupców oraz mieszkańców zamożnych miast starożytnych królestw Landis i Kara Fahd. Dawno temu, kiedy Pogrom był jedynie mroczną plotką, pewien kult wyznawców oddawał Chorrolisowi cześć z większym uwielbieniem niż wszystkie inne. Sekta rosła w siłę i stała się coraz liczniejsza, a jej handlowi rywale znikali jeden po drugim. Ciała niektórych z nich odnaleziono, ale inne zaginęły na zawsze. Władcy Landis i Kara Fahd

rozpoczęli poszukiwania morderców i odkryli, że wspomniany kult Chorrolisa padł ofiarą zła – wstrętnej rasy insektów zwanych invae.

Invae nie czuły litości dla mieszkańców Barsawii. Chwytały jeńców i poddawały ich przedziwnemu rytuałowi, który przemieniał nieszczęśników w insekty; przywoływały coraz więcej przedstawicieli swej plugawej rasy z czarnych otchłani astralnej przestrzeni. Nikt nie wie, jak długo invae czyniły w Barsawii zło i jak bardzo się po niej rozprzestrzeniły.

Na wieść o invae, Landis opanowała panika, która szybko objęła również inne królestwa. Żołnierze i przerażeni obywatele porywali się na świątynie Chorrolisa i zabijali każdego, kogo w nich spotkali, a budynki równali z ziemią. W szale nikt nie potrafił odróżnić przyjaciela od wroga – lud zniszczył również świątynie Astendara oraz Floranuusa, zabijając przy tym wielu niewinnych czcicieli tych Pasji.

W pierwszym ataku zginęły setki invae. Pozostałe stwory jednak wściekle się broniły, walcząc o przetrwanie; ulice spłynęły krwią. W straszliwych starciach na miecze i magię zniszczono niegdyś dumne miasto Emmerlich – w miejscu, w którym stało, pozostała jedynie pozbawiona życia ziemia.

Invae niszczone jeszcze długo po tym, jak stwory zginęły lub się ukryły; życie straciło wielu niewinnych. Wyznawcy Chorrolisa raz do roku, ku pamięci swych zmarłych odpowiadają gorzką uroczystością. A co do invae – niektórzy wierzą, że wiele z tych potworów przetrwało zarówno polowanie, jak i Pogrom, i wciąż czyni zło wśród Barsawian, wykorzystując w tym celu splugawionych wyznawców Chorrolisa.

Pomysły na przygody

Invae wciąż istnieją, choć nie jest ich zbyt wiele. Większość żyje, w przypominających ul społeczeństwach, blisko miejsc o znacznej populacji – między innymi nieopodal takich miast jak: Travar, Urupa, a nawet królestwa Throalu. Wielu uważa je za kolejną postać Horrorów, ale invae działają zupełnie inaczej. Nie żywią się cierpieniem swych ofiar,

a poddają je obrzydliwym rytuałom, w wyniku których następuje metamorfoza – nieszczęśnicy stają się hybrydami Dawców Imion i invae. Tak powstałe stwory dają życie nowym invae, a to zwiększa liczebność i siłę ula. A kiedy ul osiągnie odpowiednią potęgę, będzie w stanie przywołać z astralnej przestrzeni królową invae.

Na następnej stronie podajemy współczynniki invae. Choć istnieje wiele różnych rodzajów tych stworów, charakterystyki te dotyczą wszystkich.



Invae

ZR: 7 SF: 9 ŻYW: 19
 PER: 6 SW: 8 CHA: 9

Inicjatywa: 8 Obrona fizyczna: 8
 Liczba ataków: 2 Obrona magiczna: 9
 Atak: 9 Obrona społeczna: 9
 Obrażenia: 11 Pancerz fizyczny: 5
 Liczba czarów: – Pancerz duchowy: 5
 Rzucanie czarów: 8 Zachowanie równowagi: 11
 Efekt: 11 Test zdrowienia: 4

Próg życia: 60 Szybkość w walce: 150
 Próg ran: 15 Pełna szybkość: 300
 Próg przytomności: odporny

Punkty karmy: 10 Stopień karmy: 8

Punkty legend: 160

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Komentarz

Invae to stwory wielkości człowieka, które najczęściej przypominają osy lub mrówki, choć mogą również mieć postać termitów czy modliszek. Dobrze znane są także hybrydy łączące w sobie wygląd oraz cechy Dawców Imion i insektów. Wielu uważa, że istnieją także invae o innych postaciach, nie widziano ich jednak nigdzie w Barsawii.

Wszystkie invae atakują chitynowymi pazurami, a potem rozdzierają ciała nieszczęśników szponami i szczypcami. Poza zwykłymi obrażeniami, ofiary poddawane są działaniu paraliżującej trucizny. Kiedy invae ugryzie przeciwnika, należy wykonać test jego rzucania czarów, a wynik porównać z obroną magiczną ofiary. Jeśli zakończy się on powodzeniem, nieszczęśnika czeka wykonanie testu odporności na trucizny o trudności równej magicznej obronie jadu (patrz **Test odporności na truciznę**, str. 208, PZ). Jeżeli test odporności będzie nieudany, trucizna zacznie działać. Jednakże ten jad – w odróżnieniu od większości paraliżujących substancji – zmniejsza Zręczność ofiary, aż w końcu nie może się ona w ogóle ruszać i staje się łatwym łupem dla stworów. Należy wykonać podany w statystykach invae test efektu o trudności równej obronie magicznej nieszczęśnika. Jeśli się on powiedzie, stopień Zręczności ofiary będzie się zmniejszał w każdej rundzie o jeden, aż do momentu, gdy osiągnie zero, kiedy to ofiara będzie zupełnie sparaliżowana.

SZALONY KSIĄŻĘ

W roku 955 od założenia Throalu na tronie Madaalen, królestwa graniczącego ze starożytnymi Landis i Ustrekt, zasiadł nowy książę. Przez pierwsze pięć lat panowania Willem jedynie bawił się posiadaną władzą, niemal nie opuszczając sali tronowej. Nie czynił jednak ani zła, ani dobra. Doradcy księcia rozpaczali nad jego trybem życia i błagali Pasję, by otrząsnąć się z lenistwa.

W szóstym roku panowania Willem zwrócił uwagę na sprawy swego królestwa, a jego doradcy uznali, iż ich modlitwy zostały wysłuchane. Pod koniec roku książę rozkazał dobudować do zamku nowe wieżycy. Doradcy mieli nadzieję, że po zakończeniu prac nadejdą czasy lepszych rządów. Niestety, Willem szybko udowodnił, jak bardzo się mylili. Siedząc na złotym tronie ogłaszał nowe prawa, podług których nawet za najmniejsze przestępstwa czekała straszliwa kara. Wypowiedział wojnę pobliskim wioskom i miastom, uznając, że są to „starożytni i nieprzejednani wrogowie”. Nawet gwałtowny sprzeciw trolli z graniczącego z Madaalen Ustrektu nie zakończył tego szaleństwa: Książę znalazł się bowiem pod wpływem Horrora. Co gorsza, bestia obdarzyła Willema mocą odmieniania umysłów otaczających go osób. Żona księcia, jego doradcy, towarzysze broni, strażnicy i najważniejsi obywatele Madaalen ulegli.

Jednakże łaska Pasji kochających Dawców Imion sprawiła, że najstarsza córka Willema – Eleni – zdołała uciec przed potęgą Horrora. Dziewczyna opuściła zamek w bezksiężycową noc i zaczęła w tajemnicy przemierzać Madaalen, próbując przekonać wieśniaków i szlachtę do swych racji. Opowiadała o przerażających ucztach i zabawach, które odbywały się w murach zamku; o strasliwym losie, który gotuje królestwu książę Willem. Błagania zyskały Eleni sympatię tych, którzy ją słyszeli, jednakże wciąż wszyscy drżeli ze strachu i nikt nie ośmielił się wystąpić przeciw władcy.

Eleni niemal popadła w rozpacz, gdy jej ojciec wydał kolejną proklamację, domagając się od wieśniaków podatku w postaci specjalnego krwawego wina, w którym mieszałyby się krew wybranych nieszczęśników z sokiem z owoców winorośli. Lud Madaalen odmówił wykonania tak okrutnego rozkazu. Wściekłość i gniew przegnały strach i do Eleni przyłączyły się setki tysięcy chętnych do walki z opanowanym przez Horrora tyranem. Pod wodzą dziewczyny, armia kobiet i mężczyzn z Madaalen, Landis i Ustrektu ruszyła ku zamkowi, rozbijając po drodze siły Willema. Dowódcy buntowników widzieli, jak ich przeciwnicy krzyczą na siebie i nie unoszą broni aż do chwili ataku. Wszyscy żołnierze Willema walczyli jak szaleni, nie byli jednak w stanie oprzeć się przeciwnikom i armia Eleni rozcięła wroga niczym miecz tanią trollową tkaninę.

W końcu oddziały buntowników dotarły pod mury zamku i rozpoczęło się oblężenie. Wojenne maszyny ciskały magiczne pociski, a czarodzieje poszukiwali luk w obronie. Oblężenie trwało cztery miesiące, aż do pewnego ranka, gdy żołnierze kopiący podkop ujrzeli, że główna brama zamku stoi otworem. Eleni i przywódcy buntu podejrzewali pułapkę, wysłali więc do środka tylko kilka patroli. Niektórzy z żołnierzy zniknęli, ale ci, którzy zdołali powrócić, powiedzieli, że zamek to tak naprawdę oszalałymi labirynt. Odnaleziono tylko niewielu żywych obrońców. Po całym zamku rozrzucone były setki ciał nieszczęśników, którym podcięto gardła i których pozbawiono organów. Pośród martwych Eleni odnalazła swego brata i siostrę. Jednakże

Willem i jego żona zniknęli. Długie poszukiwania zakończyły się fiaskiem, więc Eleni rozkazała zamknąć i zamurować wrota. Księżniczka nie chciała postawić więcej stopy w miejscu, które niegdyś było jej domem, i rządziła Madaalen z wioski Cirol. Niestety, królestwo dobiły złe zbiory i liczne nieszczęścia. Wieśniacy opuszczali swe gospodarstwa, a kupcy przenosili się do innych państw. Królestwo popadło w rozpacz i ubóstwo, a zasmucona i zgorzkniała Eleni spędziła swe ostatni dni żyjąc dzięki hojności kupieckiej rady Throalu.

Los Willema wciąż okryty jest tajemnicą, jednakże w wioskach niezbyt odległych od miejsca zwanego niegdyś Madaalen opowiada się historie o nagłym szaleństwie, które opanowuje spokojne i łagodne osoby, zmuszając je do okrucieństw godnych opętanego księcia.

Pomysły na przygody

Zamknięty zamek szalonego księcia wciąż istnieje, jednakże nikt – nawet mieszkający najbliżej niego wieśniacy – nie wie, co kryją jego mury. Stoi opuszczony i samotny, a w odległości wielu kilometrów od niego nie rosną żadne rośliny i nie żyją żadne zwierzęta.

Ta legenda daje wiele możliwości. Willem i jego żona wciąż mogą żyć, bowiem Horror obdarzył księcia czymś

w rodzaju nieśmiertelności i zmusił go do doświadczania wszelkiego zła, które uczynił. Szalony władca był świadkiem

swych okrucieństw, poznał przerażający los swego ludu i rodziny, a także na własne oczy ujrzał niszczący Pogrom. Nieszczęsna para wciąż może zamieszkiwać zamek i mieć nadzieję, iż przybędzie ktoś, kto uwolni ich od stuleci tortur.

A może Horror doprowadził Willema i jego żonę poza granicę szaleństwa? Być może okrutna para dokonywała przerażających czynów z własnej woli? Takie wydarzenia z pewnością miały wpływ na zamek i jego otoczenie, przez co obszar ten stał się skażony lub splugawiony (patrz **Rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię**, str. 155-156, PZ). Ewentualnie mógł tu zamieszkać jakiś Horror – niekoniecznie bestia, która doprowadziła Willema do obłędu, ale stwór, którego przyciągnął rozlew krwi i okrucieństwo. Być może Horror w końcu zabił Willema oraz jego żonę i teraz oboje leżą pochowani pod fundamentami



zamku. Tak czy inaczej, Mistrz Gry może zachęcić bohaterów do rozwiązania tajemnic legendy o szalonym księciu.



BOHATEROWIE MISTRZA GRY

W tym mieście nie ma znaczenia, kogo znasz, ale jak długo go znasz.

Garlthik Jednooki

Jak już wspominaliśmy w podręczniku podstawowym i artykule **Bohaterowie Mistrza Gry** (MiM nr 10(58)/1998), postaci tła odgrywają ważną rolę w przygodach i kampaniach w grze **Earthdawn**. Opisani na kilku najbliższych stronach Barsawianie to ważne osobistości, których decyzje i działania mogą wpłynąć na życia wielu osób. Mistrz Gry, opracowujący nową przygodę, może uznać ich za przydatne postaci – zarówno pierwszo-, jak i drugoplanowe.



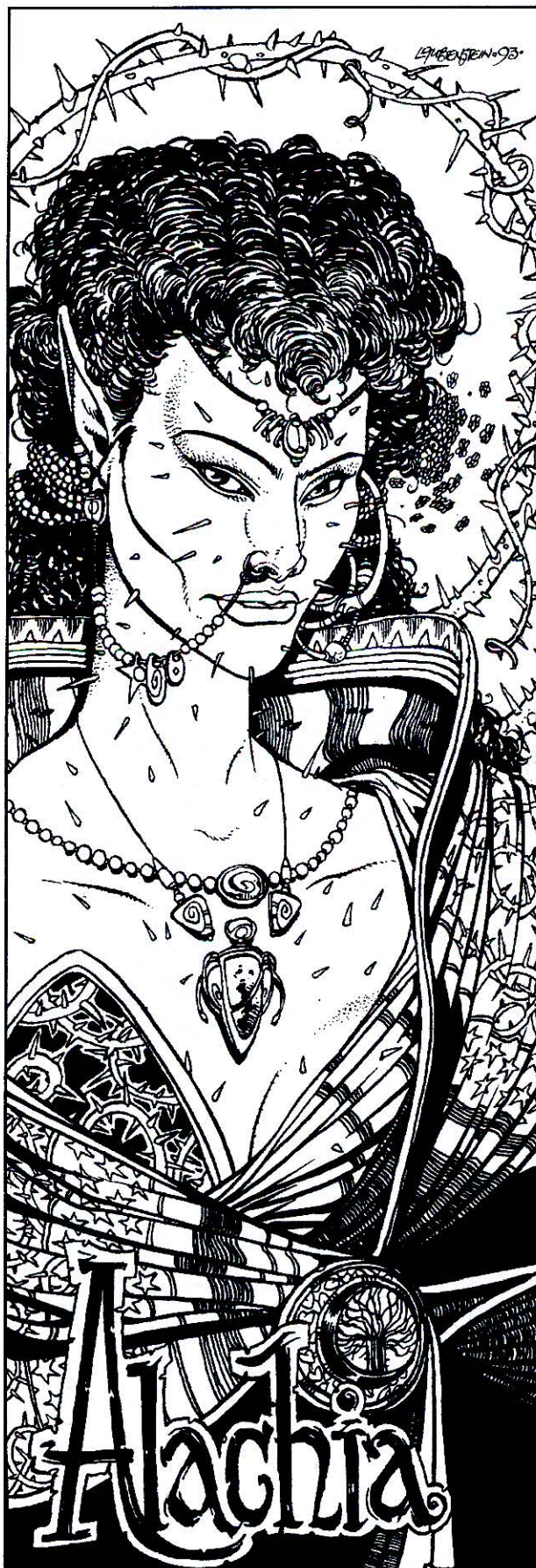


Pośród 39 opisanych w tym rozdziale osobistości znajdziesz takich ważniaków jak królowa Alachia z Krwawej Puszczy, król Varulus III z Throalu czy therański gubernator Kypros. Na zakończenie podajemy jeszcze współczynniki dwóch rodzajów bohaterów niezależnych, przypominających tych przedstawionych w artykule Bohaterowie Mistrza Gry.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

Barsawia obfituje w fascynujące miasta, niezwykle i ważne miejsca, ale tak naprawdę życiem obdarzają ją jej mieszkańcy. W tym rozdziale znajdziesz najważniejszych z nich, opisujemy tu bowiem osobistości, których imiona są znane z racji politycznej potęgi lub dzięki sławnym czynom. Bohaterowie mogą spotkać się z tymi postaciami tła podczas przygód w dowolny sposób, który odpowiada Mistrzowi Gry. Osoby te mogą być, na przykład, mentorami bohaterów, ich wrogami lub sprzymierzeńcami. Wiele z opisanych tu postaci ma naprawdę ogromne wpływy i interesuje się sprawami daleko przekraczającymi problemy zwykłej drużyny poszukiwaczy przygód, więc bohaterowie z pewnością nie od razu spotkają się z nimi twarzą w twarz. Nim nadejdzie chwila audyencji u samego króla Varulusa, czeka ich rozmowa z jednym z wysłanników władcy. Zanim staną przed Uhlem Denairasta, władcą Iopos, będą musieli sobie poradzić z dowódcą jego straży. Poszukiwacze przygód i ważne osobistości wcale nie muszą spotkać się osobiście, by bohaterowie Mistrza Gry zainteresowali się drużyną i wpływali na przebieg przygody.

W opisie każdej z postaci podano jej dyscyplinę i miejsce, które nazywa domem. Ci, którzy całą



Barsawię uznają za swój dom, zwykle waleśają się po całej krainie, rzadko zatrzymując się w jednym miejscu na dłuższy czas.

ACHARUSS

Fechtmistrz i cieszący się złą sławą pirat. Ciało wzdłuż kręgosłupa tego mierzącego prawie 180 centymetrów t'skranga zdobią srebrnoszare plamki. Acharuss żegluję w górę i w dół Wężowej Rzeki na północ od Throalu. Widok zielonopurpurowego dziobu jego *Gorruusa* wywołuje przerażenie w mieszkańcach przybrzeżnych wiosek. Atakuje rzadko, ale zawsze z powodzeniem. Zdobytymi łupami dzieli się ze swą lojalną załogą – każdy jej członek z radością oddałby za niego życie (co zresztą od czasu do czasu ma miejsce). Pirat w pełni docenia to oddanie i dobrze płaci swym podwładnym oraz opiekuje się rodzinami tych, którzy zginęli służąc pod jego rozkazami. Acharussa okrywa zła sława osobnika okrutnie postępującego z jeńcami. Może wynika to z faktu, że woli zabijać przeciwników, nawet jeśli ci się poddają. Acharuss zawsze bierze to, czego pragnie, to, czego nie chce pozostawia, by wraz z ciałami unosiło się na wodzie.

ALACHIA, KRÓLOWA ELFÓW

Piękna, próżna, hojna, zepsuta, sprytna, pełna temperamentu i niecierpliwa królowa Dworu Elfów wywołuje zarówno wielką miłość, jak i strach przekraczający wszelkie wyobrażenia. Jej skóra bieli się jasnością księżyca w pełni, a długie rude włosy opadają na plecy i wiją się wokół ramion niczym płomień. Ciernie przebijające ciało królowej nie pasują do jej cudowności, dodają za to mocy i głębi cierpieniu. Nie tylko przerażające piękno, ale również mistrzowskie wykorzystanie

talentów Trubadura sprawia, że Alachia staje się ponętna dla każdego, kto ją widzi lub słyszy.

Królowa chce za wszelką cenę zachować władzę na dworze i nie dzieli się z nikim swymi najskrytszymi obawami. A boi się, że jej lud zbłądził niszcząc ciała i tracąc dusze, by uratować się przed Horrorami. Nie potrafiła temu zapobiec, ale wciąż pamięta czasy przed Pogromem, kiedy wszystkie elfy były zjednoczone pod jej rządami. W tych dniach pragnęła, by z jej królestwem się liczone, by pięknem i potęgą przyćmiło ono nawet takie wspaniałości jak Throal czy Thera. Niedługo jej rozkaz wystarczał, by elfickie królestwa rzuciły się na rywali. Niestety, upadek potęgi Krwawej Puszczy sprawił, że teraz Alachia musi samotnie walczyć z innymi potęgami Barsawii. Może dlatego postanowiła nie stawiać po żadnej ze stron, a jedynie napuszcza Throal na There i odwrotnie, licząc, że w ten sposób odbuduje potęgę Dworu Elfów.

BYTH VESTEN

Ten utalentowany, patykowaty, zawsze przygarbiony człowiek Wojownik piastuje urząd rajcy Jerris. Jego pociągła, koścista twarz nieustannie wyraża zmartwienie i troskę. Niektórzy sugerują, że sprawia to presja stanowiska w tak dziwnym mieście. Inni – lubujący się w tajemnicach – utrzymują, że Bytha nawiedzają jakieś wydarzenia z przeszłości, które ciąży na jego duszy lub też jest opętany przez jakiegoś niewidzialnego stwora czającego się w Jerris.

CHAROK CZERWONOREKI

Ten znużony ork w podeszłym wieku jest wodzem plemienia Złamanego Kła i wciąż jeszcze potrafi być nad wyraz marudny i okrutny. Charok to



doświadczony Kawalerzysta o kragłej twarzy pokrytej zmarszczkami starości i o oczach tak białych i zamglonych, że wielu mylnie uważa go za ślepcę. Czerwonoreki natomiast wykorzystuje słabość ciała na swą korzyść i udaje ślepotę, by potem wykorzystać to w walce z przeciwnikiem. Wciąż jest również w stanie zadawać potężne ciosy i chyba dlatego niewielu jego podwładnych otwarcie się mu przeciwstawia.

Charok zdaje sobie sprawę, że jego czas mija. Dlatego też postanowił ożenić swego syna, by ten zajął należne mu miejsce wodza i dalej, zgodnie z tradycją, prowadził plemię ku kolejnym grabieżom i rabunkom. Doradcy próbowali powiedzieć Charokowi, że jego syn ma romantyczną przygodę z Tresgg Gorące Niebo z plemienia Żelaznej Pięści. Czerwonoreki uznał te opowieści za plotki osobników, którzy nie mają co robić z wolnym czasem.

CHORAK ŁAMIGNAT

Ciało tego Powietrznego Łupieżcy, olbrzymiego trolla wielkości drzewa, zawsze zdobią malunki czerwonej barwy lub krew. Jest on wodzem klanu kryształowych łupieżców – Krwawej Wiedzy – żyjącego wśród Lśniących Szczytów. Chorak uważa, że powinien prowadzić swoich podwładnych stawiając im siebie za przykład i przewyższając wszystkie inne żyjące trolle żądzą zabijania i okrucieństwem. Ostatnimi laty Łamignat w niespodziewanych momentach śmieje się w miejscach publicznych. Członkowie jego przymierza podzielili się, różnie interpretując ten zwyczaj. Jedni uważają, iż jest to zachwycający pokaz żądzy walki. Inni zaś twierdzą, że Chorak po prostu dostał za wiele razy w łeb. Z kolei trzecia frakcja przypuszcza, iż ten dziwny zwyczaj

może być wynikiem wpływu Horra, nie odważają się jednak mówić o tym głośno.

CROATIS, THERAŃSKI GENERAL

Croatia pochodzi z Thery, jest orczyką i wielkim Wojownikiem. Przemierzyła niemal całe imperium, wiodąc swój Ósmy Legion od zwycięstwa do zwycięstwa. Ogniste rude włosy Croatia zaplata w długi warkocz, który sięga jej daleko za łopatki. Rzadko kiedy pokazuje się publicznie nie mając na sobie ciężkiego, srebrnego pancerza. Ostatnio przywiodła Ósmy Legion do Powietrznej Przystani, a nieprzerwane pasmo zwycięstw daje nadzieję, że zdoła raz jeszcze narzucić therańskie jarzmo Barsawii. Przybywszy na miejsce, Croatia okazała pogardę napotkanym tu oficielom. Nie potrafiła po prostu zrozumieć, jak udało im się pozwoić prowincji przez 30 lat pozostać niezależną. Orczyka z radością rozpoczęłaby wojenną kampanię, w której złamałaby opór Barsawii. Jej ostatecznym celem jest bez wątpienia poprowadzenie zwycięskiej armii do skarbców Throalu. Starając się przetrwać w morzu politycznych intryg, nie okazuje otwarcie nienawiści do gubernatora Kyprosa i admirała Tularcha, zgadzając się z ich wszystkimi słowami, a jednocześnie po cichu spiskuje, pragnąc osiągnąć własne cele.

EARAL KRWAWY CIOS

Earał, ork Kawalerzysta, jest najstarszym synem Teratha Zamysłonego, wodza Jeźdźców Teratha. Ten postawny, dwudziestokilkuletni mąż już udowodnił, że jest zdolnym wojownikiem i godnym następcą ojca. Całe ciało Earala pokrywają blizny, ale na jego dużej twarzy często gości radosny uśmiech,



przeczący srogim wojennym ranom. Potrafi prawieć urocze komplementy z elokwencją elfa i żarliwością t'skranga, co wykorzystuje nagradzając swych wojowników po dobrze stoczonych potyczkach.

Earał dowodził oddziałem Jeźdźców Teratha, chroniącym gospodarstwa otaczające Throal i ostatnie trzy lata spędził w ciągłym kontakcie z wieśniakami, mieszkańcami Wielkiego Targu i przedstawicielami krasnoludzkiego królestwa. Krwawy Cios polubił wiele krasnoludzkich rodzin, których strzegł, i nie wie, co pocznie, jeśli jego plemię zdecyduje się zerwać umowę z Throalem. Brał nawet pod uwagę myśl, iż kiedy to nastąpi, opuści Jeźdźców Teratha i na ochotnika stworzy oddział pod swą komendą, który będzie służył królowi Varulusowi. Oczywiście cały czas ma nadzieję, że wydarzenia nie zmuszą go do dokonania takiego wyboru.

FELLINDRA JER

Fellindra Jer jest wspaniałym Trubadurem, a jednocześnie głową Rady Miejskiej Urupy. Przez ostatnie osiem lat przewodziła temu zgromadzeniu i zdobyła w owym czasie wielką popularność pośród obywateli miasta. Fellindra Jer skupiła się przede wszystkim na handlu między Urupą a Throalem. Napływ unikatowych towarów z morza Aras przyciągnął do miasta ogromną liczbę kupców z krasnoludzkiego królestwa i całej Barsawii, a głowa rady wcale nie uznaje tego za błogosławieństwo. Nawet miejscowi handlowcy obawiają się, że obcy otworzą w Urupie stałe sklepy i zdomowią się tu na dobre.

Ostatnio Fellindra otrzymała niepokojące wieści – kilka miast nad morzem Aras padło ofiarą ataków zbliżającej się ze wschodu armii. W odpowiedzi,

przewodnicząca wynajęła grupę poszukiwaczy przygód, która ma odkryć prawdę kryjącą się za tą wiadomością.

GARLTHIK JEDNOOKI

Ten stary ork ma już co najmniej sto lat, a nawet znacznie więcej. Nikt nie wie tego na pewno, co jest typowe, jeśli chodzi o Garlthika – w jego przypadku nie można być niczego pewnym. Gęsta czupryna orka dawno nabrała siwej barwy, a prawe oko wciąż przesłania czarna skórzana opaska. Teraz już tylko jeden z jego wielkich kłów wciąż wystaje z ust, jednak mimo to Garlthik uśmiecha się z tą samą niezwykłą werwą, dzięki której zyskał sławę w młodości.

Garlthik Jednooki to mistrz wśród złodziei i władca Kratas, które jest zresztą zwane miastem złodziei. Lubi być tytułowany wielkim rajcą, rozkoszując się ponurym dowcipem, który mówi, iż ustanawia prawa w mieście bezprawia. Jego banda przejęła władzę w Kratas ponad 30 lat temu, podczas wojny z Therą. Od tego czasu Garlthik rządzi miastem żelazną ręką – wyjątek stanowią chwilowe niepokoje. Stary ork jest złodziejem z krwi i kości, ale mimo to pokochał Kratas i związał się z nim na dobre i na złe. Ponad wszystko pragnie uczynić z miasta niezależną potęgę zdolną oprzeć się Therze, choć wie, że trzeba by na to poświęcić więcej niż jeden żywot.

Niektórzy twierdzą, że Garlthik żyje tak długo, gdyż śmierć przeraża go tak straszliwie, iż każdego dnia samą siłą woli utrzymuje się przy życiu. Któż wie jak jest naprawdę? Niemniej Garlthik nieraz mówił przy kufelku w karczmie: „Nauczyłem się robić tylko jedną rzecz – wiem, jak zachować życie. I nie rozważam możliwości robienia czegoś innego”.



GLINIAK

Ten zapracowany, wysoki człowiek, będący rajcą Wielkiego Targu, przedwcześnie się postarzał. Jego twarz i całe ciało noszą ślady niewdzięcznej pracy – prowadzenia negocjacji między mieszkańcami Wielkiego Targu a królestwem Throal. Okazało się jednak, że w tych codziennych zmaganiach bardzo przydatne stały się posiadane przez niego talenty iluzjonisty.

Reprezentowany przez Gliniaka lud Wielkiego Targu nie potrafi się zdecydować, czy chce, czy nie chce być zależny od Throalu. To niezdecydowanie dodatkowo utrudnia pracę rajcy. Sam Gliniak jest zażartym zwolennikiem niezależności, udawał jednak, że stoi pośrodku – dokładnie pomiędzy dwiema grupami – dopóki nie objął stanowiska rajcy. Kiedy zaś zdobył już urząd, zaczął wykorzystywać pozycję do przeciągnięcia miasta na swą stronę. Cały czas usprawiedliwiał swe działania deklarując, że żadne decyzje nie zapadną, dopóki podjęty wybór nie będzie oczywisty.

Ostatnio Gliniak nałożył większe podatki na import i eksport, starając się zdobyć pieniądze na straż miejską i poprawienie życia obywateli. Jak łatwo było przewidzieć, podwyżka a doprowadziła do powstania ogromnego czarnego rynku rozprzestrzeniającego się w zaskakującym tempie po całym mieście. Najdziwniejsza jednak była reakcja inteligentnego w końcu Gliniaka. Rajca „uszczelnił granice”, nakazując najemnikom z większą uwagą obserwować towary przywożone i wywożone z miasta.

HEROK ROZTRZASKUJĄCY KOŚCI

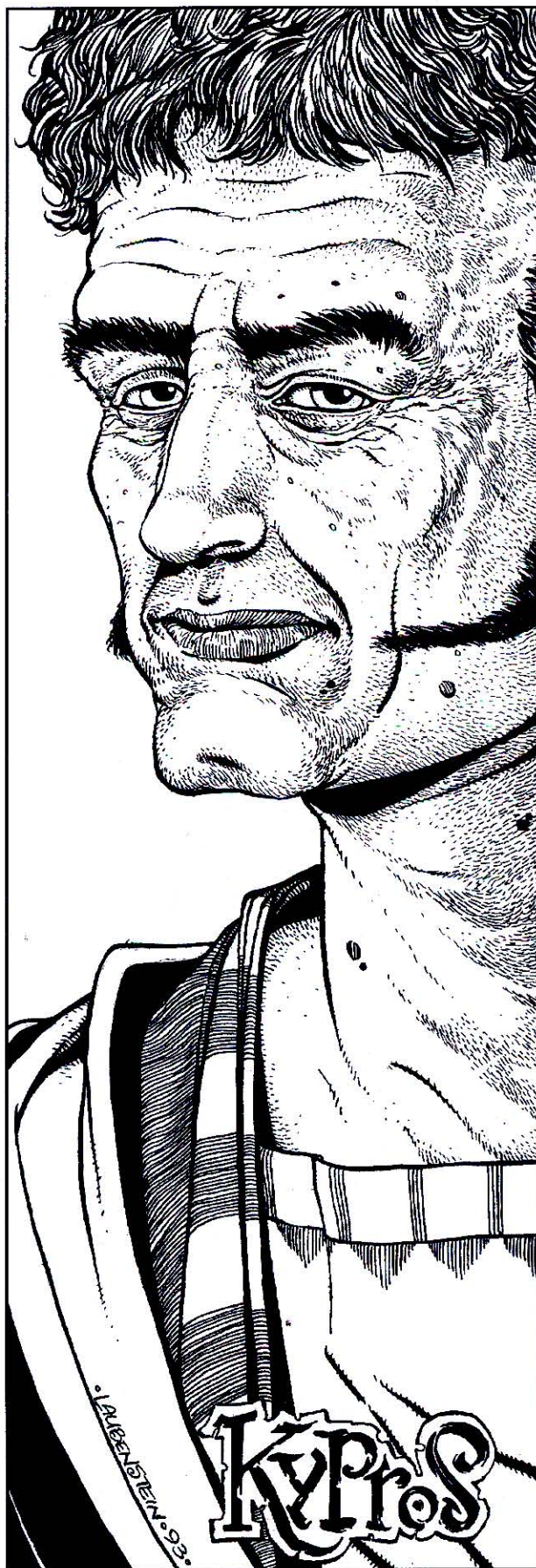
Ten mocarny ork jest świetnym Kawalerzystą i wodzem Koppiników Heroka, nad którymi

komendę objął trzy lata temu, w wieku zaledwie dwudziestu dwu lat. Kiedy umarła matka Heroka – uprzedni dowódca owego oddziału – młodzieniec stwierdził, że ją zastąpi. Przez cały tydzień toczył więcej niż jeden pojedynek dziennie, walcząc z każdym, kto zechciał go wyzwać i pokonując wszystkich przeciwników, dopóki sam nie padł z otrzymanych ran. W uczciwej walce zdobył prawo do dowództwa, po czym legł w łożu, by uleczyć obrażenia.

Niestety, niektórzy pretendenci do stanowiska Heroka nie pogodzili się z przegraną i pragnąc zemsty, przekupili jego uzdrowiciela, by otruił młodzieńca. Ledwie przytomny ork przejrzał podstępny medyka i wciąż krwawiąc z ran, chwycił za miecz i rzucił się na zdrajcę. Uzdrowiciel – nim Herok uciał mu łeb – wyznał, że został przekupiony. Młodzieniec nie wiedział, którzy z pretendentów zapłacili medykowi, ruszył więc przez obóz i zabił każdego z nich, podtrzymując tradycję okrutnej sprawiedliwości kopijników.

HITHORN

Ten inteligentny kupiec wie-
trznik o szmaragdowo-zielonych skrzydłach mieszka w Wielkim Targu. Jak przystało na głosiciela Chorrolisa, przemierza krainę w poszukiwaniu rzadkich przedmiotów po to, aby je sprzedać. Mogą je kupić osoby posiadające dużo pieniędzy i niewidzące, co z nimi począć. W taki czy inny sposób do jego uszu dociera większość plotek krążących po Wielkim Targu, ale szczególną uwagę poświęca on wieściom dotyczącym ostatnich wydarzeń. Niewiele wie o magii i starożytnych skarbach, gdyż interesują go one o tyle, o ile może je zdobyć, a potem sprzedać.



Kiedy Hithorn usłyszy o jakiejś ekspedycji poszukiwaczy skarbów, zwykle sam wynajmuje bohaterów, by ci szybciej dotarli do celu i dostarczyli mu „nagrodę”. Jednocześnie płaci on wysokie premie za działanie w sekrecie i takie załatwienie sprawy, by inni kupcy czy poszukiwacze nie dowiedzieli się, kto pokrzyżował im plany.

ISAM DERR

Isam Derr to obsydianin Wojownik, który wycofał się z aktywnego życia i zamieszkał w mieście Wishon w królestwie Throal. Niewiele osób jednakże wie, że jest on najstarszym z Mieczy Światła, przywódców Zakonu Świetlistych. Jego pozycja w tej organizacji – mającej na celu wygnanie ze świata pozostałych tu Horrorów i wszystkiego, co z nimi związane – sprawiła, że Isam stał się cennym doradcą króla Throalu Varulusa. Derr od lat nie brał udziału w żadnej wyprawie czy przygodzie, niemniej wie o tego rodzaju działaniach, toczących się w większości miast Barsawii. A wszystko dzięki współpracy ze Świetlistymi oraz kontaktom i sprzymierzencom rozsianym po wielu miejscowościach prowincji.

KARAK KRWAWOOKI

Ten potężny ork Kawalerzysta, często wpadający w bitewny szal, wciąż żyje chyba tylko i wyłącznie z czystej przekory. Blizny pokrywające jego twarz przypominają błękitne linie znaczące rzeki na mapie; częściej przelewał krew niż obcinał swe krótkie brązowe włosy. Gwałtowny Karak prowadzi swe plemię @Skull Whargs od jednej do drugiej krwawej bitwy, za każdym razem rzucając się w sam jej środek, a groźne rany niemal nie spowodowały jego śmierci. Wszystkich jednakże zadziwia

fakt, że Krwawookiemu nieustannie udaje się przetrwać do przybycia plemiennych głosicieli Garlen, którzy sprowadzają go znad krawędzi śmierci.

Karak wierzy, że wszystkie rasy Barsawii przed laty narodziły się z orków – i wiarę tę przekazuje swemu plemieniu. Szczególną nienawiścią darzy krasnoludów z Throalu, gdyż wścieka go, iż inna rasa zdobyła tak wielką potęgę. Gardzi również orkami, którzy pomagają krasnoludom i zabija takich „zdrajców”, jeśli tylko ich napotka. Zarówno Terath Zamyślny, jak i król Valurus III są pierwsi na jego liście ofiar.

KERTHALE

Ten kryształowy łupieżca przewodzi Kamiennym Pazur – najbardziej ucywilizowanemu zgromadzeniu trolli żyjących w Lśniących Szczytach. Kerthale jest wysoki i postawny, ma niepokojące czerwone oczy i potężne dłonie. Przynajmniej raz w roku pojawia się na throalskim dworze, co stanowi dość niezwykły widok. Podążając śladami ojca, Kerthale stara się wraz ze swymi przyjaciółmi Barsawianami wygnać Therań z prowincji. Czas, który spędził na dworze króla Varulusa, sprawił, iż polubił wiele throalskich rzeczy – ubrania, muzykę, żargon i zwyczaje. Dlatego też często przenosi je na swój rodzimy grunt, do Lśniących Szczytów. Lud Kerthale'a ceni jego bojowe zdolności, ale większość uważa współpracę z Throalem za dziwne marzenie wodza. Niemniej pójść oni za swym przywódcą, choć Kerthale często musi ich przekonywać do podjęcia ryzyka wynikającego z działaniami przeciwko Therań. Jeśli zaś zaproponuje łupieżczą wyprawę, to Kamienne Pazury bez wahania staną u jego boku – nawet jeśli celem będą Therań.



KYPROS, TERAŃSKI GUBERNATOR

Ten już czterdziestoletni człowiek, utalentowany Trubadur, wciąż jest przystojny i silny, a jedynym śladem trudów życia, które przeszedł, są siwe pasemka w czarnych włosach. Lata spędzone w Powietrznej Przystani dały się we znaki temu lojalnemu Therańinowi, ale wiara w imperium kazała mu przetrwać wszystkim nieszczęściom i trudnościom, które stały na jego drodze.

Kypros pragnie raz jeszcze narzucić Barsawii therańskie jarzmo, ale błędy wcześniejszego gubernatora pozbawiły go wielu możliwości. Dlatego też musi stosować subtelniejsze sposoby podboju, częściej wykorzystując metodę marchewki, a rzadziej kija. Therań obdarzeni są naturalnym instynktem zdobywców, nic więc dziwnego, że Kypros uważa to podejście za powolne i męczące, szczególnie że Throal również posiada „marchewkę”, którą przekonuje wahających się.

Jak większość Therań, Kypros nigdy nie kwestionuje imperialnej polityki. Wierzy, że wszystkie niedociągnięcia prawa – jeśli w ogóle takowe istnieją – zostaną z czasem usunięte. Według niego, wskazywanie ich tylko osłabi imperium i spowolni jego rozwój. Naiwny stosunek Kyprosa do therańskiego porządku nie powinien jednak nikogo znieść – wbrew pozorom jest on niezwykle bystrzym i inteligentnym mężczyzną. Co prawda na pierwsze sukcesy musiał czekać kilka lat, niemniej osiągnął już pewien postęp w sprawie niezależnej prowincji. Jego polityka zachęcania Barsawian do najeżdżania siebie nawzajem i zdobywania niewolników osłabiła wiele królestw. Ponadto ostatnio udało mu się doprowadzić do przymierza

z kilkoma większymi miastami z okolic Morza Śmierci.

Niemniej najważniejszym celem wciąż pozostaje podbicie Throalu. Kyprios wierzy, że wszelki opór zniknie, jeśli krasnoludzkie królestwo legnie w gruzach. Ma również nadzieję, że po zwycięstwie jego zwierzchnicy na Therze hojnie go nagrodzą – zostanie gubernatorem całej prowincji.

LISTAN FROMM

Listan – rudowłosy, jowialny krasnolud – jest właścicielem Kupieckiego Towarzystwa Fromma, którego siedziba znajduje się w Jerris. Jego dom handlowy kupuje i przewozi towary na terenie całej Barsawii – tak lądem, jak i powietrznymi statkami – dostarczając dobra zgodnie z życzeniem klientów. Pomyślność interesów Listana opiera się na tym, iż posiada jedną z nielicznych w prowincji podniebnych flot. Dlatego też często popada w konflikt ze szkutnikami, budującymi powietrzne okręty. Fromm nieustannie naciska Throal, by królestwo nałożyło ograniczenie na liczbę rocznie produkowanych statków i zwiększyło wymagania względem kupujących. Odpowiedzią na te prośby było milczenie, więc Kupieckie Towarzystwo Fromma zaczęła sabotować szkutników – szczególnie tych działających w Jerris, gdzie Listan ma największe wpływy. Głównym celem tej nielegalnej działalności jest oczywiście największa w mieście kompania szkutnicza Pihgramy Tor.

MIEDZIANOOKI

Ten sprytny ork jest Kawalerzystą i wodzem wędrownego plemienia Żelazna Pięć. Jak na przedstawiciela swej rasy jest dość chudy, a jego ciemne oczy błyszczą tak intensywnie, że zdają



się odkrywać na wierzch wszystkie tajemnice osoby, na której się zatrzymają. Wojowniczy lud Miedzianookiego walczy z dyscypliną wrodzoną ich rasie, ale jest zbyt niesforny, by stać się czymś więcej niż wędrownym plemieniem. Ci orkowie kochają przemoc i łupy, ale nienawidzą współpracy z kimś innym.

Córka Miedzianookiego – Tresgg – sprawia swemu ojcu więcej niż trochę kłopotów. Wielu spośród Żelaznych Pięści szepcze, że Tresgg zakochała się w Tarjaku Burzowej Chmurze, synu wodza plemienia Złamanego Kła. Co gorsza, te dwa szczepy są do siebie wrogo nastawione. Nic więc dziwnego, że Miedzianooki nakazał swej córce trzymać się z dala od kochanka. Zdaje sobie jednak sprawę, że Tresgg posiada cały jego spryt i jeszcze trochę. Wie, że dziewczyna przeciwstawi mu się, jeśli się w końcu na to zdecyduje.

Miedzianooki często nie śpi po nocach, zastanawiając się, czy córka go okłamuje. Nie dość, że jest to bolesne, to na dodatek taka sytuacja może stać się niezwykle niebezpieczna. Podwładni już zaczęli kpić i wyśmiewać jego brak autorytetu. Miedzianooki wie, że pojawienie się dalszych plotek jest tylko kwestią czasu. Lada moment podniosą się głosy, że ork, który nie potrafi utrzymać córki z dala od syna wroga, jest za słaby, by przewodzić plemieniu Żelazna Pięć. Miedzianooki jest pewien, że wielu jego podwładnych spiskuje, pragnąc usunąć go, zabić córkę i przejąć władzę nad szczepem.

MONUS BYRE

Monus Byre to bladokóra elfica o złotych włosach, przewodząca kultowi żywej legendy zwanemu Poszukiwacze Serca. Członkowie tej organizacji wierzą, że Krwawą Puszcza można uratować, a Dwór Elfów oczyścić

i robią wszystko, by osiągnąć te cele. Jednakże przejęcie przez Byre władzy nad kultem odbyło się w dość niezwykłych okolicznościach. Poprzedniego przywódcę, elfa imieniem Yoruiat Tan, odnaleziono pewnego ranka z poderżniętym gardłem. Do dziś dnia nie wiadomo, jak zabójca przedostał się przez strażę i dokonał mordu bez wszczęcia walki.

Monus jest niezwykle oddana swemu zadaniu, a pokonywanie trudności ułatwiają jej zdolności Czarodzieja. Byre kocha każdego ze swych ziomeków i pragnie dożyć dnia, kiedy Dwór Elfów odzyska swoją dawną świetność, a wszystkie królestwa elfów znowu staną się jednością. Dlatego też wysłała posłańców do Shosary, pragnąc doprowadzić do pojednania między Krwawą Puszcza a tym starożytnym królestwem. Póki co nie wiadomo, jaki jest wynik owych wysiłków.

Przed kilkoma miesiącami Monus zorientowała się, że w szeregach jej organizacji kryje się zdrajca. Z tajnych dokumentów Yoruiat Tana wynika, że zaledwie dwa lata temu pozbył się on z grona Poszukiwaczy Serca odłamu planującego zniszczenie królowej i jej poddanych. Tan rozkazał zgładzić konspiratorów i zamknął sprawę. Jednakże wraz z zabójstwem Yoruiata pojawiły się nowe pytania dotyczące wcześniejszych sześciu zgonów, za które publicznie obwiniono Plugawą Dłoń. W świetle tych rewelacji, Byre stała się ostrożniejsza i z uwagą przygląda się swym najbliższym współpracownikom, gromadząc wokół siebie lojalne elfy.

NEDEN, KSIĄŻĘ THROALU

Trzydziestosześcioletni Neden jest synem Varulusa III i następcą tronu. Młodzieniec otrzymał najlepsze możliwe



wykształcenie, które winno pomóc mu w przyszłym sprawowaniu władzy. Jednakże wiele osób obawia się, iż mimo świetnej edukacji i wspaniałych zdolności wojskowych, Neden jest zbyt młody, by wytrzymać rygory władania Throalem. Niemal od urodzenia życiu księcia zagrażały spiski i intrygi, włączając w to kilka zamachów i diaboliczny plan zatrucia jego umysłu fluidami uzyskanymi z ciała Horrora.

Te doświadczenia nie tylko nie osłabiły Nedena, ale jeszcze go wzmocniły; książe stał się daleko doroslejszy niż wskazywałby na to jego wiek. Młodzieniec posiada siłę i determinację ojca, a ostatnio zaczął się również wykazywać niezwykłą mądrością. Już dawno stał się świetnym Wojownikiem, choć może nieco zbyt pewnym siebie. Neden, jak jego ojciec, wierzy, że może i powinien dokonywać rzeczy niemożliwych.

NISS REEVES

Ta znakomita kobieta-kupiec przez trzy kadencje – czyli dziewięć lat – była rajcą Travaru. Z natury jest towarzyskim trollem i bardzo cieszy ją praca. Niss przyodziewa najwspanialsze szaty, a jej skromny uśmiech pasuje do błyszczących oczu. Posiada niezwykle zgrabną – jak na trolla – figurę, którą z powodzeniem wykorzystuje w polityce. Rycearzami kandydatów muszą być najlepsi z najlepszych, przede wszystkim dlatego, iż adepci i magowie lubią z nią pracować. Niss jest wspaniałym Zbrojmistrzem i całą młodość zajmowała się wykuwaniem broni, choć teraz woli tworzyć niezwykłą biżuterię ozdobioną klejnotami.

NUGH

Ten utalentowany złodziej przewodzi jednemu z odłomów Plugawej Dłoni – Zabójcom. Nugh jest niezwykle wysoki jak

na t'skranga, a ogromny wzrost w połączeniu z gadzim obliczem i szczupłym ciałem robi przerażające wrażenie. Niektórzy powiadają, że aby zabić, nie musi wyjmować broni – wystarczy jego demoniczny wygląd, by wielu zmarło ze strachu. Nugh bez wątpienia lubi mordować i nie posiada nawet krzty uprzejmości.

OMASU

Ten osbydianin Trubadur jest właścicielem i szefem Handlu Ładowego – największego w Barsawii towarzystwa kupieckiego. Siedziba przedsiębiorstwa mieści się w Travarze, ale interesy prowadzone są w niemal wszystkich większych miastach prowincji, między innymi w Throalu, Urupie, a nawet w kontrolowanym przez Theran Vivane. Omasu nie interesuje się polityką i będzie handlował z każdym, kto zaoferuje stosowne ceny za oferowane przez niego towary.

Jako Trubadur Omasu przemierzał Barsawię, dzieląc się opowieściami i snując legendy. Podczas tych wędrówek poznał znaczenie handlu i zorientował się, jak wiele może dzięki niemu zyskać. Wykorzystując zdolności Trubadura, wyrobił sobie wiele znajomości i stworzył kupiecką sieć, dzięki czemu odniósł wielki sukces w niezwykle krótkim czasie. Ostatnio Omasu skupił się raczej na handlu niż na rozwoju swej dyscypliny. Wciąż jednak jest Trubadurem, choć rzadko kiedy podróżuje i woli spędzać czas w swym wygodnym domu w Travarze.

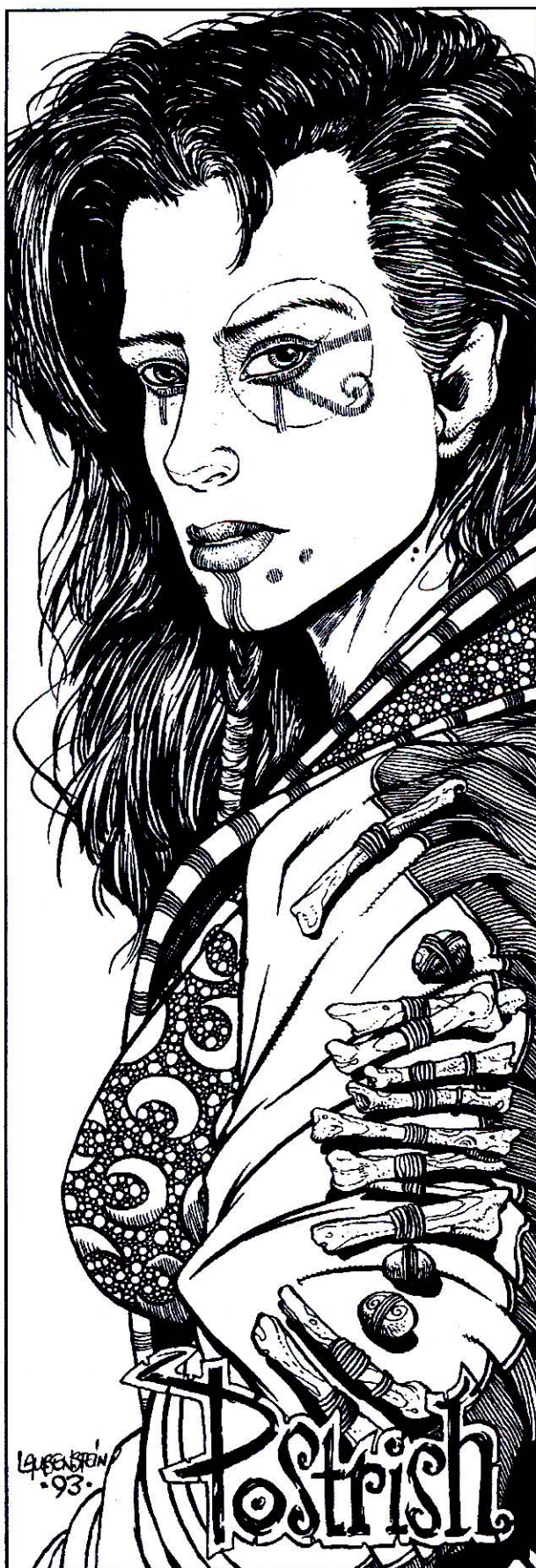
PIHGRAM TOR

Tego wietrznika płci żeńskiej łatwo rozpoznać po pięknych, srebrnobłękitnych skrzydłach. Pihgram jest utalentowaną Powietrzną Żeglarką i wspaniałym skutnikiem. Jej przedsiębiorstwo

– stocznia Srebrna Chmura – to największa niezależna firma, nie tylko w Jerris, ale całej Barsawii. Pihgram chce sprzedawać swe okręty jak najdrożej i to bez pośredników, przez co popadła w konflikt ze sprzedawcami powietrznych łodzi, którzy pragną przerwać ten proceder. Płatni mordercy nieraz już napadli Tor, a sabotażyści wielokrotnie atakowali jej doki i kradli kosztowne materiały. Mimo tych niezbyt przyjemnych wydarzeń, Pihgram wciąż jest zdeterminowana stawić czoło wszystkim niebezpieczeństwom i póki co zawsze wychodzi cało z opresji. Niemniej pozostaje wspaniałomyślna wobec tych, którzy są względem niej uczciwi. Nieraz ofiarowywała drakkary osobom, które bez względu na sytuację były jej lojalne.

POSTRISH

Ciemnowłosa, piękna i zmysłowa – czterdziestoletnia Postrish ma znaczny, choć niewidzialny wpływ na wydarzenia w Barsawii. Przewodzi odłamowi Plugawej Dłoni – Wicherzycielom – i od niej zależy, czy gospodarstwa nie upadną, rajcy nie umrą, a najemnicy nie zdradzą swych pracodawców. Jak wszyscy członkowie tej plugawej organizacji, uważa, że świat w trakcie Pogromu został tak zniszczony, iż nie da się go odbudować. Dlatego też Postrish uznała, że jej życiowe zadanie to zniszczenie przed śmiercią wszystkiego, co się da – i to właśnie czyni, wykorzystując zdolności Ksenomanty. Jej tożsamość jest nie znana, więc bez obaw podróżuje wzdłuż i wszerz prowincji, zwykle udając kupca otoczonego kilkoma lojalnymi gwardzistami. Postrish posiada w Barsawii wiele rezydencji, z których część jest dobrze ukryta w bogatych dzielnicach Jerris czy Kratas.



Każdemu, kto ją spotka, wydaje się miła i przyjacielska, jednak w razie potrzeby potrafi stać się twarda jak stal.

PREYSTIA TALES

Preystia, który osiągnął znaczną biegłość w swej dyscyplinie, jest najpotężniejszym strażnikiem krwi na dworze królowej elfów. Jego piękna twarz i ciało – jak i innych elfów z Krwawej Puszczy – przebijają liczne ciernie. O prawdziwym marzeniu Preystia nie wiedzą nawet przyjaźniacy się z nim strażnicy krwi – a jest nim znalezienie sposobu na wykroczenie poza śmiertelność. Nie satysfakcjonuje go wrodzona długowieczność elfów i pragnie uniknąć śmierci, kiedykolwiek ta nadejdzie. Skorumpowany i niebezpieczny Preystia nie zawaha się przed niczym, byleby osiągnąć upragniony cel. Nawet królowa Alachia nie wie nic o jego planach, choć dochodzą ją wieści, iż wynajmuje obcych do tworzenia niezwykłych przedmiotów i magicznych komponentów.

QUARIQUE NIEZŁOMNY

Gubernator Povelis wybrał Quarique na zarządcę Vivane – miasta kontrolowanego przez Theran. Niezłomny jest niskim człowiekiem w średnim wieku o okrągłych kształtach, którego pulchne palce trzęsą się za każdym razem, gdy musi podjąć decyzję. Jak na Wojownika jest niezwykle tchórzliwy – właśnie dzięki tej cesze zdobył względy Povelisa, aktualne stanowisko i wpływy. Quarique jest tytularnym rajcą, ale rozkazy otrzymuje od Theran, którzy podejmują za niego decyzje, a potem szepczą mu je do ucha. Tak się jednak nieszczęśliwie składa, że Theranie chcą, by rządził miastem bez żadnych niespodzianek, więc

gdy cokolwiek idzie źle, winę zrzucają na Niezłomnego. Dlatego też Quarique nie jest szanowany przez lud, nad którym sprawuje władzę, a na dodatek często nie otrzymuje pomocy od swych prawdziwych panów.

Niezłomny – pragnąc wyglądać elegancko i czarująco – zapuścił szarą kozią bródkę, co jednak powoduje że wygląda śmiesznie. Wspaniałe jedzenie, które ładuje na jego stole, ma go pocieszyć. Nic to niestety nie daje, gdyż Niezłomny i tak podejrzewa, iż wszystkie piękne damy kryją się za jego plecami i śmieją z niego.

Targają nim dwa silne i sprzeczne pragnienia. Przede wszystkim pragnie pojmać Tribasa Koara, przywódcę podziemia, działającego na szkodę Theran w Vivane. Męczy go już rola głupca i ma nadzieję, że kiedy złapie wodza buntowników, zdobędzie choć odrobinę szacunku w oczach gubernatora oraz sprawi, że ludzie w mieście zaczną się go bać.

Jednocześnie w głębi serca Niezłomny pragnie przeciwstawić się gubernatorowi. Choć jest leniwy i nie lubi zbytnio ryzykować, czasami śni o tym, jak pomaga Tribasowi i wygania Theran z Barsawii. Te szalone myśli co prawda sprawiają, iż rajca przewraca się we śnie z boku na bok, ale z dnia na dzień stają się one coraz silniejsze.

SZYBKI CIEŃ

Szybki Cień to liczący sobie ledwie dwadzieścia lat drobny człowiek o złotych włosach, który uciekł z niewoli Theran. Bystry umysł pozwolił mu nauczyć się throalskiego i poznać dyscyplinę Trubadura. Zaledwie kilka lat po zamieszkaniu w Wielkim Targu stał się utalentowanym Trubadurem i szczęśliwym przemysłowcem. Z natury pogodny, Szybki Cień wściekle



reaguje na wszelkie pytania dotyczące Thery i nie chce rozmawiać o tym miejscu. Nie pamięta zbyt wiele na temat wyspy, na której się wychował, i nie jest pewien, czy chciałby sobie coś przypomnieć.

Szybki Cień jest jednym z najbardziej zapracowanych przemytników w Wielkim Targu. Ciężko pracuje, by poradzić sobie z nowymi podatkami ustalonymi w mieście. Popiera Gliniaka, który dąży do wzmocnienia sił miasta, gdyż uważa, iż pozytywnie wpłynie to na interesy, ale nie czuje żadnego związku z tym miejscem. Z racji wykonywanej pracy wie o wielu tajnych magazynach, paserach sprzedających przemycane towary i właścicielach karawan przewożących kontrabandę do Wielkiego Targu.

TERATH ZAMYŚLONY

Zamyślony to przywódca Jeźdźców Teratha – najlepszego oddziału orków kawalerzystów w całej Barsawii. Sam również jest orkiem Kawalerzystą, a wśród podwładnych wyróżniają go rudobrazowe włosy, które ostatnio zaczynają nabierać srebrnego odcienia. Błyskotliwą taktyką i filozoficznymi inklinacjami zdobył ów niezwykle słynny przydomek. Terath od Varulusa III pożyczył wiele ksiąg, a czytając je próbował zrozumieć nowy system praw, które król pragnie wprowadzić w całej Barsawii. Uważa tego typu ideały za szlachetne, acz niepraktyczne, choć niewątpliwie bardzo podziwia krasnoludzkiego władcę. Dopóki król dobrze płaci za usługi Teratha i jego podwładnych oraz uczciwie z nimi postępuje, dopóty Zamyślony będzie walczył za Throal.

Terath zdaje sobie sprawę z coraz poważniejszej rywalizacji między swymi dziećmi – Zarassą Lodową Myślą i Earlem Krwawym Ciosem – ale



nieśluszenie wierzy, iż jest to wynik ich młodego wieku i że z czasem się zmienia. Nie potrafi zrozumieć morderczej złośliwości drażniącej serce córki i nie robi nic, by zakończyć spór między potomstwem.

TERRICIA

Ta czarnoskrzydła wietrznica jest Złodziejką, służącą Garlthikowi Jednookiemu za szpiega w Kratas. Terricia ma już kilkadziesiąt lat, ale zachowała wszystkie swe zdolności i talenty – zarówno złodzieja, jak i zabójcy. Jest niezwykle lojalna wobec Garlthika, który przed laty ocalił jej życie. Zapalczywa Terricia ma dziwne poczucie humoru i często grozi, że kogoś zabije, choć wcale nie ma zamiaru danej osoby skrzywdzić. Wszyscy służą Garlthikowi przyzwyczajali się już do tego dziwactwa i wraz z nią biorą udział w tej niezwyklej grze.

TORGAK

Torgak to potężny troll i wspaniały Wojownik, a jednocześnie rajca Przyczółka – czegoś na kształt miasta czy raczej niewielkiej społeczności przycupniętej w kacie ruin Parlainth. Muskularny i ciemnoskóry Torgak wygląda na szorstkiego i bałaganiarskiego poszukiwacza przygód, którym zresztą był przez większość swego życia. Wraz z towarzyszami założył Przyczółek wiele lat temu, a od prawie dziesięciu lat stara się, by to dziwaczne miejsce zyskało choć nieco szacunku. Torgak pragnie być przedstawicielem prawa i porządku, ale jego impulsywna, brutalna natura sprawia, że często bierze udział w ulicznych bójkach.

TRESSG GORĄCE NIEBO

Grubokoścista i niezwykle piękna jak na orczyce Tressg

jest córką Miedzianookiego, wodza plemienia Żelazna Pięść. Wbrew rozkazom ojca, wciąż widuje się ze swym kochankiem, Tarjakiem Burzową Chmurą, synem wodza wrogiego szczepu. Marzy o dniu, w którym ojcowie – jej i Tarjaka – odejdą z tego świata, a wtedy kochankowie zjednoczą oba plemiona. Tresgg podsyca to marzenie nie tylko z miłości do Burzowej Chmury, ale również dlatego, iż takie są jej ambicje. Zarówno ona, jak i Tarjak uważają, że ich przywiązani do tradycji ojcowie nie widzą kryjącej się za zjednoczeniem potęgi. Doprowadzając do przymierza, którego rodzice z braku wyobraźni nie są w stanie zaakceptować, oboje mają nadzieję zyskać władzę, o której żaden ork nomad nie mógł nawet marzyć. Staromodny sposób myślenia ojca denerwuje Tresgg, ale mimo to kocha ona Miedzianookiego i nie robi nic, aby go skrzywdzić.

TRIBAS KOAR

Tribas to uderzająco przystojny i niezwykle inteligentny młody człowiek, który niczego w życiu bardziej nie pragnie, niż wygnania Thera z Vivane i utrzymania ich z dala od Barsawii. Throal stara mu się pomagać – nie tylko finansowo – ale mimo to przez większość czasu jest zdany tylko na siebie. Największym wyzwaniem dla Tribasa jest zachęcenie innych, by zaryzykowali życie w walce z Thera. Wielu mieszkańców Barsawii wciąż zbyt łatwo poddaje się władzy imperium – czy to ze strachu, czy po prostu siłą przyzwyczajenia. Tribas rozpaczliwie pragnie, by bardziej przyjazne i sprawiedliwe prawa Throalu dotarły do wszystkich zakątków prowincji. Osiągnięcie tego celu ułatwiają mu talenty



Iluzjonisty. Jego wielki entuzjazm względem mądrości Throalu przejawia się zwłaszcza gdy opowiada o nowych prawach, wtedy bowiem z jego ust słowa płyną szybciej niż jest w stanie to kontrolować.

TULARCH, THERAŃSKI ADMIRAŁ

Tę wysoką elficę o brązowej skórze, srebrnych włosach i kościstej twarzy można by uznać za przystojną, gdyby nie była tak ponura. Admirals Tularch dowodzi therańską flotą podniebnych statków, stacjonującą w Powietrznej Przystani. Przed laty, nim jeszcze została admirałem, elfica pomagała Povelisowi w zarządzaniu Barsawią. Gubernator uznał ją za obiecującą protegowaną, przez co znacznie się do siebie zbliżyli. Kiedy w trakcie wojny z Thera barsawiańscy żołnierze zabili Povelisa, Tularch niemal oszalała z rozpaczy. Kiedy zaś imperium wyznaczyło ją na następcę gubernatora, wykorzystała władzę, by okrutnie zemścić się na Barsawianach. Gwałtowność i brutalność Tularch sprawiły, że popełniała jeden polityczny błąd za drugim. Jej działania prowokowały wściekły opór miejscowych, a w bezowocnych bitwach ginęło coraz więcej i więcej żołnierzy – elfica raczej traciła niż zdobywała.

Władcy Thery usunęli Tularch ze stanowiska, nim jednak zdążyła ją odwołać, nowy gubernator pociągnął za sznurki, by jej pomóc. Jak się okazało, elfica i Kypros byli od lat przyjaciółmi, a poznali się stawiając pierwsze kroki w therańskich urzędach. Uwzględniając jej znajomość południowej Barsawii i wręcz wyjątkowe osiągnięcia jako Powietrznego Żeglarza, gubernator postarał się, by Tularch mianowano admirałem.

W piątej dekadzie swego życia Tularch wciąż posiada wielką potęgę, którą z radością wykorzystuje, by się mścić. W ostatnich latach poprawiła swe taktyczne zdolności, a jej ataki niemal zawsze kończą się cierpieniem i śmiercią wielu mieszkańców Barsawii. Tej kompetentnej i okrutnej elficy brak tylko jednej cechy, by stała się najniebezpieczniejszą kobietą w prowincji – umiejętności prowadzenia politycznej gry.

UHL DENAIRASTA

Wódz klanów Denairastów z Iopos to pomarszczony człowiek mierzący półtora metra, którego kości, skóra i całe ciało noszą ślady starości. Choć jest potężnym czarodziejem zdolnym samemu chronić swe życie, rzadko kiedy opuszcza przypominający fortecę dom, bojąc się zabójców. Bogactwo pozwala mu spełniać zachcianki w prywatnych komnatach, a lojalność większości poddanych sprawia, że zostanie w zasadzie wszystko, czego zapragnie. Nieosiągalny w swym domu-fortecy, Uhl prowadzi magiczne eksperymenty o niepokojących wynikach, nie przejmując się zniszczeniami, których przy okazji dokonuje. Okazjonalne walki o władzę toczzone w klanie Denairastów zwracają jego uwagę, ale gdy tylko pojawia się ktoś posiadający zbyt wielką potęgę – Uhl zabezpiecza się, zabijając go.

VARULUS III, KRÓL BARSAWII

Mający już niemal dwieście lat, największy reformator Barsawii, król Varulus III wciąż jest zdrowy, zarówno pod względem psychicznym, jak i fizycznym. Nie stracił nic ze swych talentów Wojownika, bowiem każdego dnia trenuje ze swymi gwardzistami, a z synem,



Nedenem, rozgrywa bitewne partie w pratee. Mimo to Varulus nieustannie martwi się, że jego śmierć jest coraz bliżej. Uczynił wszystko, co było w jego mocy, by przygotować Nedenę do trudnej roli króla. Postarał się również, by zbudować królestwo przestrzegające praw, które przekazał mu ojciec, Varulus II. Niemniej cały czas boi się, że zrobił za mało. Wielki Targ wciąż jest źródłem niepokoju, a znajduje się u samych wrót królestwa. Raz po raz wybuchają w miastach Throalu rasowe niepokoje, przeradzające się w walki. Co gorsza, mimo największych usiłowań Varulusa, Theranie zyskują coraz znaczniejsze wpływy, a kiedy król umrze, osiągną jeszcze więcej.

Varulus jest mądry, ale i jego strach przed śmiercią wiedzie na granice szaleństwa. W tajemnicy nakazał dworskim czarodziejom, by opracowali sposób przedłużenia jego życia mocą „dobrej” magii. Niestety, by osiągnąć ten cel zapewne będą oni musieli sięgnąć do ksenomancji, a nawet oprzeć się na zdolnościach Horrorów. Czas pokaże, czy ten wielki władca oprze się tego typu pokusom.

VELLUNIUM

Kapitan Vellunium – t'skrang o srebrnobłękitnych łuskach i złotym sercu – żegluje po Węzowej Rzece Breetonem II – swej dumie i radość. Vellunium to syn słynnej kapitan Patrochian, która pływała na pierwszym Breetonie. Jest on zarówno Fichtmistrzem, jak i żeglarzem handlującym towarami, walczącym z piratami i pomagającym tym, którzy są w potrzebie. Mimo dobrego serca, karze sobie słono płacić każdemu, kogo na to stać, dzięki czemu jego załodze nigdy nie brak srebra.

VISTROSH

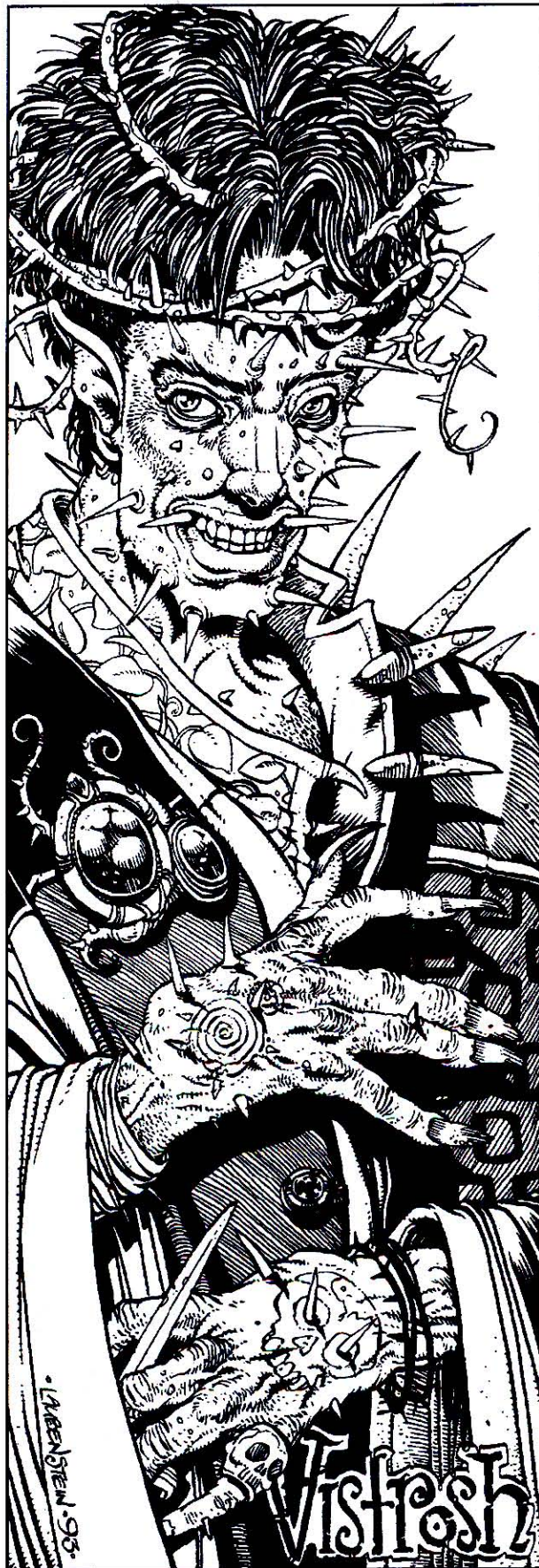
Vistrosh był strażnikiem krwi, ale opuścił Dwór Elfów, poszukując szczęścia poza granicami Krwawej Puszczy. Kilka lat temu osiadł w Kratas i w krótkim czasie został przywódcą gangu Pomiot Brochera, który potęgą ustępuje jedynie bandzie Garlthika Jednookiego. Nawet ci, którzy już widzieli przebite cierniami elfy z Krwawej Puszczy, uznają wygląd Vistrosha za niepokojący, jeśli nie przerażający. A on lubi strachem wymuszać posłuszeństwo, więc odgrywa rolę odpowiadającą straszliwemu wygląadowi. Vistrosh chce zastąpić Garlthika i samemu zostać władcą Kratas.

YASSAL

Yassal – wysoka, wykwintnie ubrana elfica o egzotycznym i cudownym wyglądzie – jest znana w całej Barsawii ze względu na elokwencję i potęgę. Podczas podróży przekroczyła nie tylko granice Barsawii, ale przemierzyła również Imperium Thery. Z odległych i dziwnych krain przywiozła wiele rzeczy, które nosi na sobie i przy sobie.

Yassal poświęciła swe życie na kontynuowanie prac Shantai Nocnej Gwiazdy. Rysowała mapy najdalszych zakątków krain, które odwiedziła, i w dobrej wierze uczyła każdego napotkanego podróżnika, jak posługiwać się sekstansem Shantai. Yassal od czasu do czasu odwiedza Throal i przekazuje bibliotece opowieści o swych podróżach oraz uzupełnione mapy Barsawii.

Powiadają, że Yassal pochodzi z Shosary. Niemniej jej ulubione opowieści dotyczą przygód i osiągnięć Shantai Nocnej Gwiazdy. Yassal zna imponującą liczbę legend i historii pochodzących sprzed Pogromu,



opowiadających o grozie i rozpaczach związanych z nadejściem Długiej Nocy i Horrorów, ale również o nadziei na przyszłość, dzięki której Barsawianie przetrwali.

ZARASS LODOWA MYŚL

Zarass – Kawalerzystka i jedyna córka Teratha Zamyślonego – jest twardogłową i niemiłą orczycą. Z niepokojem obserwuje swego brata, Earala, który coraz silniej wiąże się z Throalem. Uważa, że Krwawy Cios zamierza odebrać ojcu połowę Jeźdźców Teratha, jeśli umowa z królestwem nie zostanie przedłużona. Owe podejrzenia dodatkowo podsyca zazdrość, gdyż przez całe życie miała wrażenie, że ojciec woli jej brata. Zarass wydaje się, że miłość, którą Terath obdarza Earala, zaślepiła go, przez co nie zdaje on sobie sprawy z nadchodzącej zdrady. Te pielęgnowane w sekrecie myśli wywołują coraz większą nienawiść do Earala, która wkrótce może przerodzić się w cynny.

WSPÓŁCZYNNIKI BOHATERÓW MISTRZA GRY

Poza opisanymi wcześniej postaciami, Mistrz Gry może w swych przygodach wykorzystać podane na dwóch następnych stronach charakterystyki bohaterów niezależnych. Troll – strażnik miejski – reprezentuje gwardzystów, którzy patrolują ulice wielu miast Barsawii. Z kolei człowiek – członek kultu – może należeć do kultu żyjących legend lub dowolnego kultu oddającego cześć jednej z Pasji lub Horrorowi. Więcej informacji o tych organizacjach znajdziesz w **Przewodniku po Barsawii** na stronie 29 i w tej książce, w rozdziale **Tajemne stowarzyszenia**, strona 38.

TROLL – STRAŻNIK MIEJSKI

Mieszkańcy płacą mi, bym miał oko na ich miasto, a pętające się wszędzie bandy tak zwanych bohaterów – takich jak wy – strasznie utrudniają mi życie. A ja denerwuję się, kiedy ktoś utrudnia mi życie. A kiedy się denerwuję, czerpię dużą przyjemność z kasowania pętających się band bohaterów. Mam więc tylko jedną zasadę – niech nikt nie utrudnia mi życia.

Cytaty

– Poznaj mego dobrego przyjaciela, pana berdysza.
– Zaczynasz utrudniać mi życie, młody *panie*.
– Czy kiedyś usiadł ci na piersi dorosły troll i poczekał, aż zrobisz się purpurowy na twarzy i zaczniesz błagać o litość? Mogę to bez problemu załatwić.

Komentarz

Zadaniem strażników miejskich jest pilnowanie porządku i spokoju – nawet jeśli w tym celu muszą rozbić kilka łbów. Zwykletrolle te są niemile, mają wielką broń pod ręką i prawo po swojej stronie. Krótko mówiąc, to twój najgorszy koszmarny, bo czy można sobie wyobrazić coś gorszego niż trolla z prawem po swojej stronie?

Cechy

Zręczność (10): 5/k8
Siła Fizyczna (17): 7/k12
Żywotność (16): 7/k12
Percepcja (8): 4/k6
Siła Woli (10): 5/k8
Charyzma (9): 4/k6

Umiejętności

Artystyczne

Rybie run (1): 5/k8

Wiedza

Wiedza o okolicy (3): 8/2k6

Lokalna polityka (3): 8/2k6

Ogólne

*Broń biała (3): 8/2k6

*Riposta (3): 8/2k6

*Rozbrojenie (2): 7/k12

Taktyka (3): 8/2k6

*Walka wręcz (1): 6/k10

Obrażenia

Próg życia: 39 (37)

Próg ran: 11

Próg przytomności: 31 (29)

Kostki zdrowienia: k12

Testy zdrowienia: 3 dziennie

* oznacza talent używany jako umiejętność.

Walka

Obrona fizyczna: 6

Obrona magiczna: 5

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 8

Pancerz duchowy: 0

Wypożyczenie

Amulet krwi (osłabienie ciosu)

Kolczuga

Pała

Płaszcz

Puklerz

Sztylet (2)

Topór



CZŁOWIEK – CZŁONEK KULTU

Nie słyszałeś o Tarczy Slangue'a Bezlitosnego? Jej starożytna potęga przekracza twoje najdziksze wyobrażenia. Będę poszukiwał tej tarczy dopóki me kości nie zbieleją w słońcu. Setki innych z równą radością oddadzą życie, byleby wróciła ona do wiernych wyznawców.

Cytaty

– Co masz na myśli mówić, że mapa jest zła? Gdzie jest miasto, które tu powinno stać?

– Tarcza jest święta; niewierny nie musi wiedzieć nic więcej.

– Tylko święta tarcza może przegnać przez wszelkie zło, które Horrory po sobie pozostawiły. Dzięki niej nasze domostwa znów będą czyste.

Komentarz

Członka kultu nieustannie draży nadzieja. Walcząc z wszystkimi przeciwnościami, poszukuje on legendarnego artefaktu, na którego istnienie nie ma dowodów. Wierzy, że relikwiarz ten posiada moc zdolną naprawić wszelkie wyrządzone przez Horrory zło, dlatego też poświęci swe życie, aby osiągnąć zamierzony cel. Wiele osób kwestionuje zdrowy rozsądek członków kultów, inni zaś przyłączają się do nich w świętych poszukiwaniach. Nikt jednak nie wątpi w ich oddanie.

Cechy

Zręczność (7): 4/k6

Siła Fizyczna (10): 5/k8

Żywotność (10): 5/k8

Percepcja (11): 5/k8

Siła Woli (14): 6/k10

Charyzma (14): 6/k10

Umiejętności

Artystyczne

Taniec (2): 8/2k6

Ogólne

*Pierwsze wrażenie (3): 9/k8+k6

*Pieśń uczuć (1): 7/k12

Prowadzenie rozmowy (3): 9/k8+k6

*Złowieszcze mamrotanie (1): 7/k12

Obrażenia

Próg życia: 31 (29)

Próg ran: 8

Próg przytomności: 22 (20)

Kostki zdrowienia: k8

Testy zdrowienia: 2 dziennie

* oznacza talent używany jako umiejętność.



Walka

Obrona fizyczna: 5

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 8

Pancerz fizyczny: 8

Pancerz duchowy: 2

Wypożyczenie

Amulet krwi (ochrona przed Horrorami)

Eliksir zdrowienia (2)

Juki

Koń wierzchowy

Krzesiwo i stal

Manierki (2)

Miecz

Namiot

Plecak

Racje podróżne na tydzień

Starożytna mapa tajemniczego przedmiotu/osoby związanej z kultem

Sztylet

Tarcza piechoty

Ubranie podróżne

Zbroja skórzana utwardzana

TAJEMNE STOWARZYSZENIA

Dobrze, chłopcze, powiem ci to, czego chcesz się dowiedzieć.

Zapamiętaj sobie tylko jedno: wiedza to władza, a władza korumpuje.

ostatnie słowa, które w Kratas usłyszał przesadnie ciekawski Trubadur

W Barsawii działa wiele organizacji dążących do sobie tylko znanych celów, które nie zawsze wiążą się polepszeniem życia prowincji. Grupy te funkcjonują na przestrzeni całej krainy, umieszczając agentów we władzach wielu miast, nawet w królestwie Throal.

Cele niektórych organizacji są złe. Inne po prostu działają podług własnych kategorii, nie sprzymierzając się z żadnymi władzami i pozostając lojalne swym celom i zadaniom.

W tym rozdziale Mistrz Gry znajdzie informacje o ogólnej naturze tajemnych stowarzyszeń Barsawii, a także dokładniejsze wiadomości dotyczące kilku najpotężniejszych z nich.



DYSKRECJA WYMAGANA

Liczne, różniące się od siebie tajemne stowarzyszenia Barsawii mają rozmaite metody działania oraz cele, a także sposoby ich osiągania. Wszystkie jednak posiadają jedną wspólną cechę: osiągają sukcesy ponieważ są anonimowe, a na ich przywódców nikt nie ma wpływu.

Członkowie tych organizacji zwykle starają się robić wszystko, by zachować dyskrecję i trwałość stowarzyszenia, nie raz decydując się zabić każdego, kto temu zagraża. A to dodatkowo zwiększa ich fanatyzm. W społeczeństwach opanowanych wielką paranoją i strachem przed splugawieniem – do których należy Barsawia – osoby posiadające wystarczająco dużo siły i odwagi, by wstąpić do tajemnego stowarzyszenia, będą niezwykle lojalne względem niego. Strach przed Horrorami sprawia, że większość Barsawian unika działań, które mogą być interpretowane jako plugawe lub skażone. Ci zaś, którzy tak czynią są przekonani, iż rezultaty ich działań usprawiedliwiają ich. Ponadto tajemnica otaczająca organizację często zależy od jej członków, którzy przez cały czas muszą zachowywać dyskrecję. Jeśli, na przykład, przywódca Plugawej Dłoni stanie się znany jako głowa tej organizacji, społeczeństwo i władze rzucą się na niego, co z pewnością doprowadzi do jego (lub jej) śmierci, w konsekwencji do rozpadu grupy.

Większość tajemnych stowarzyszeń stara się nie być wiązana z Horrorami – wyjątek stanowią kulty, oddające cześć i służące tym stworom. Kulty te żerują na bólu swych ofiar i strachu, który wywołują w mieszkańcach Barsawii, dlatego też wcale nie kryją swych celów. Inne tajemne stowarzyszenia wiedzą, co to znaczy stać się celem drużyny herosów zdecydowanych zakończyć ich działanie, więc się nie wychylają.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Bohaterowie nie powinni wiele wiedzieć o tajemnych stowarzyszeniach lub w ogóle nie zdawać sobie sprawy z ich istnienia. Zdobywając w którymś z miast Barsawii informacje dotyczące aktualnego śledztwa, mogą spotkać się z niezwykle ciekawą nazwą; albo w bibliotece Throalu znaleźć odwołanie do jednej z tych sekretnych organizacji (wszakże kilka z nich opisano pokrótce w *Przewodniku po Barsawii*). Mistrz Gry powinien jednak wyjawiać tego rodzaju wiadomości w momencie, który wydaje mu się najodpowiedniejszy. Zdobywanie wskazówek i dowodów na istnienie tych organizacji to otrzymanie kolejnego elementu układanki świata, w którym żyją bohaterowie. Odkrywanie jest w końcu istotną częścią życia herosów – a w szczególności zdobywanie informacji na temat grup, które mogą okazać się poważnym zagrożeniem dla Barsawii.

W żadnym wypadku bohaterowie nie powinni rozpocząć gry jako członkowie któregoś z tajemnych stowarzyszeń, gdyż przekracza to możliwości każdego początkującego herosa. Ten warunek pozwala Mistrzowi Gry włączyć element tajemnicy do wszystkich przygód – wystarczy, że sekretna organizacja będzie częścią fabuły lub tła.

Tajemne stowarzyszenia są potencjalnie idealnym elementem fabuły i scenariusza, który z powodzeniem i bez problemów można włączyć w niemal każdą kampanię. Trudność leży jedynie w subtelny, a jednocześnie efektywnym wprowadzeniu bohaterów w świat sekretnych organizacji.

Najprostszym sposobem wprowadzenia do scenariusza tajemnego stowarzyszenia jest z pewnością wystawienie bohaterów na konsekwencje jego działań. Poszukiwacze przygód mogą, chociażby, natrafić na zwłoki ofiary Plugawej Dłoni, której członki i krew wykorzystano do stworzenia jakiegoś zawiłego wzoru. Rozwiązanie zagadki tego najwyraźniej rytualnego mordu może wymagać zdobycia informacji o tych okrutnych zabójcach.

Bohaterowie mogą odkryć istnienie stowarzyszenia podczas przygody. Jeden z kontaktów może się okazać Świetlistym, który – na dodatek – w ich obecności wykorzysta jakąś ze swych mocy przeciw sługusowi Horroru.

Jak już wspomnieliśmy, tajemne stowarzyszenia starają się trzymać z dala od niektórych wydarzeń, dlatego też ich członkowie mogą wynajść bohaterów, by wykonali specjalne zadanie. Oczywiście nikt nie ujawni swej prawdziwej tożsamości czy celów, poszukiwacze przygód mogą jednak usłyszeć wystarczająco wiele plotek i zorientować się, że dzieje się coś więcej, niż widać na pierwszy rzut oka. Być może któregoś z tajemnych stowarzyszeń wyda wyrok śmierci na jednego z bohaterów. Ofiara zapewne nie będzie sobie nawet zdawała sprawy z powodów ataku na jej osobę. Dopiero później ewentualnie przypomni sobie, że była świadkiem wymiany towarów w mrocznej uliczce Kratas lub zawarcia jakiejś tajnej umowy.

Mistrz Gry może również wykorzystać sekretne organizacje jako element łączący starsze przygody. Załóżmy, na przykład, że prowadzący postanowił, iż bohaterowie będą świadkami licznych nie wyjaśnionych i nie powiązanych ze sobą zabójstw. Jeśli morderstwa były dziełem Plugawej Dłoni, postaci mogą dowiedzieć się o działalności tej organizacji i stać się jej potencjalnymi ofiarami. Podobieństwo łączące zgony, które widzieli bohaterowie, i zakusy na ich życie, z pewnością zmusi ich do spojrzenia na okoliczności w nowy sposób. Co więcej, wszystkie „niewyjaśnione” mordy zaczną nagle do siebie pasować, tworząc przerażający wzór. I tak oto bohaterowie nie dość, że dowiedzieli się o istnieniu Plugawej Dłoni, to jeszcze zostali wpłątani w nową opowieść.

Mistrz Gry powinien unikać doprowadzania do częstych bezpośrednich konfrontacji między bohaterami graczy a tajemnymi stowarzyszeniami. Sekretne organizacje z natury nie mogą być kołem napędowym wszystkich przygód.

DOSTĘPNE INFORMACJE

Niewiele informacji dotyczących tajemnych stowarzyszeń działających w Barsawii jest dostępnych. Większość podanych dalej wiadomości jest na tyle mętna i niejasna, że Mistrz Gry może bez problemu wykorzystać organizacje w sposób najbardziej odpowiadający jemu i jego drużynie.

KULTY

Na terenie Barsawii działa wiele różnych kultów i grup oddanych jakiejś osobie, istocie czy ideałom. Kultystów charakteryzuje niezwykle oddanie patronowi, włączając w to chęć oddania życia, byleby przyczynić się dla dobra sprawy.

Większość typowych kultów skupia się wokół jednego lub większej liczby Horrorów. Ich członkowie oddają cześć owym bestiom z równą żarliwością co inni Barsawianie Pasjom. Często wznoszą posągi poświęcone Horrorom i odprawiają rytuały, mające nasycić głód lub spełnić żądania stwora. Celem wielu kultów jest sprowadzenie jednej z tych bestii do fizycznego świata z ich rodzimego wymiaru. Dlatego też ich członkowie odprawiają skomplikowane obrzędy i rzucają potężne zaklęcia. Jeden z tego rodzaju kultów – Ci od Wielkiego Łowcy – oddaje cześć Verjigormowi, zwanemu Łowcą Wielkich Smoków. Na szczęście żadne rzetelne dowody nie potwierdzają istnienia owego Horroru w fizycznym świecie, nie wyklucza się jednak, że kult pragnie go przywołać.

Ku zaskoczeniu większości kultystów, Horror, któremu oddają cześć, zwykle nie ma najmniejszej chęci z nimi współpracować. Najczęściej kończą oni jako pożywienie swego patrona, zbyt późno orientując się, że tylko takiej usług bestia potrzebuje.

Inny rodzaj kultów działających w Barsawii oddaje cześć Szalonym Pasjom. Ich członkowie służą Dis, Raggokowi czy Vastrialowi, ale nie chcą mieć nic wspólnego z czczącymi inne Pasje – nawet szalone. Wszystko dlatego, iż nawet innych oddających cześć temu samemu patronowi uważają za odstępców od wiary, a co za tym idzie – za wrogów. Poszczególne kultы poświęcone różnym Szalonym Pasjom walczą ze sobą, dzięki czemu nie łączy ich wspólny cel narzucenia swych ideałów wszystkim Barsawianom.

Organizacja zwana Plugawą Dłonią jest często uznawana za kult poświęcony Raagokowi, ale grupa ta i jej cele daleko przekraczają ideały nawet tej Szalonej Pasji.

PLUGAWA DŁOŃ

Jeśli w Barsawii żyją osobnicy bardziej wstrętni niż sami Theranie, to z pewnością należą oni do Plugawej Dłoni. Choć mogłaby to sugerować nazwa organizacji, jej członkowie wcale nie są splugawieni przez Horrory i nie mają z nimi nic wspólnego. Obrzydliwcy należący do Plugawej Dłoni uznają swą działalność za jedyną słuszną odpowiedź na zniszczenie świata. Uznają oni, że ziemia uległa takiemu splugawieniu, iż nic nie może jej już uratować, a życie na niej przetrwało tylko dzięki nieszczęśliwemu przypadkowi. Postawili sobie za zadanie oczyszczenie świata ze wszystkich ras Dawców Imion – wierzą bowiem, że dopiero uwolniona od ich wpływu ziemia odzyska czystość i znów będzie nieskalana.

Członkowie Plugawej Dłoni dzielą się na trzy odłamy. Pierwszy – Nihilisci – to grupa filozofów. Drugi, niewątpliwie najpotężniejszy – Wichrzyciele – planuje, spiskuje i zajmuje się działaniami mającymi na celu zachwianie władzami i społeczeństwami Barsawii. Trzeci i ostatni to Zabójcy, którzy wypełniają zadania zlecone im przez Wichrzycieli

i mordują niewinnych w darze Raggokowi, Szalonej Pasji. Członkowie wszystkich tych odłamów są głosicielami Raggoka, ale nie jest to warunek konieczny wstąpienia w szeregi Plugawej Dłoni. Filozofia kierująca przedstawicielami tej organizacji jest sprzeczna z porządkiem wszechświata, dlatego też tylko Szalone Pasje mogą uznać jej członków za swych głosicieli. Na dodatek Pasje te zachęcają do dalszych prac osoby należące do Plugawej Dłoni.

Nihilisci argumentują, iż Pogrom tak splugawił świat, że trzeba go zniszczyć, albo przynajmniej oczyścić z Dawców Imion. Utrzymują, że to właśnie istnienie Dawców Imion ściągnęło na ziemię Horrory. Nihilisci zwykle noszą czarne szaty i zwykle żyją z dala od społeczeństwa – w odosobnieniu lub niewielkich osiedlach. Są najmniej aktywnym odłamek Plugawej Dłoni i raczej nieszkodliwym, gdyż przede wszystkim opowiadają o swej ideologii, a rzadko działają zgodnie z nią, pozostawiając to Zabójcom i Wichrzycielom.

Wichrzyciele idą za przykładem Nihilistów i odrzucają myśl, iż świat znalazł się w równowadze, a rany po Pogromie mogą uleczyć wielcy herosi. Ci członkowie Plugawej Dłoni wierzą, że wszelkie próby odbudowania ziemi po Długiej Nocy przysłużą się jedynie większemu złu, które lada moment nadejdzie. Dlatego też pragną, by wszystkie próby uleczenia ran zadanych światu przez Pogrom zawiodły. Wichrzyciele działają wszędzie – od Thery, przez Throal, do najmniejszej wioski – starając się subtelnie niszczyć każdy wysiłek mający zapewnić bezpieczeństwo i szczęście wspólnoty. Bardzo często udaje im się osiągnąć swój cel, choć ten odłamek Plugawej Dłoni ma niewielkie zasoby i nie jest zbyt liczny. Wichrzyciele, zamiast uzbrojeni po zęby atakować wioskę, zatrują studnie. Zamiast samemu zasadzać się na karawanę krasnoludów, namówią głodnych wieśniaków do napadu na bogatych kupców. Inna typowa strategia Wichrzycieli to napuszczanie na siebie różnych frakcji. Ich działanie często jest na rękę therańskiemu gubernatorowi Kyprosowi, którego cel – ponowny podbój Barsawii – wymaga wcześniejszego podziału prowincji. Wichrzyciele zaprzeczają, jakoby ten efekt ich działań był zamierzony.

Wichrzyciele nie odróżniają się od innych mieszkańców specyficznymi strojami, gdyż muszą pojawiać się na wszystkich poziomach społecznych, udając wieśniaków, kupców, górników, żeglarzy i tak dalej. Chcąc umożliwić rozpoznanie towarzyszy, opracowali język gestów, którym porozumiewają się między sobą. Rola, jaką mają odegrać w Plugawej Dłoni, jest tak tajemna, że krążą plotki, jakoby całe wioski, miasteczka i miasta były zamieszkane tylko przez nich.

Zabójcy dokonują otwartych, jawnych czynów – mordują i niszczą. Podczas gdy Wichrzyciele są subtelni i dyskretni, Zabójcy są okrutni i brutalni. Swe ofiary często poddają sekcji, a z krwi i kości nieszczęśników układają niezwykle wzory, których nikt – poza innymi członkami tej organizacji – nie potrafi w pełni zrozumieć. Ahehm z Krwawej Puszczy przypuszcza, iż owe rytuały i symbole mogą powołać do istnienia nową Pasję – Pasję kary. Jego śledztwo szybko

posuwało się do naprzodu, niestety został zamordowany przez Zabójców (w typowy dla nich sposób), a jego notatki zniszczono. Fakt, że członkowie tego odłamu Plugawej Dłoni mogą dostać się do pałacu królowej, zabić strażnika krwi i uciec, a ich czyn zostanie odkryty dopiero w wiele godzin później, należy uznać albo za potwierdzenie wielkich umiejętności, albo za wskazówkę, iż mają wpływy również na Dworze Elfów.

Zabójcy noszą czarne szaty z kapturami i maski zasłaniające usta oraz nos. Pracują pojedynczo lub w trzyosobowych grupach, w zależności od zlecenia. Zawsze otrzymują rozkazy przez pośredników, nigdy bezpośrednio, co często prowadzi do nieporozumień. Żaden z nich nie czuje jednak wyrzutów z powodu ewentualnych błędów, albowiem cieszy ich zamordowanie dowolnej osoby dla sprawy. Członkowie tego odłamu pochodzą z różnych miejsc i społeczeństw; wielu z nich jest magami, a nawet adeptami rozmaitych dyscyplin.

Przywódcy i poszukiwacze przygód, którzy wstawiają się znaczną pomocą w odbudowie Barsawii, często stają się celami działań Plugawej Dłoni.

KLUCZE ŚMIERCI

To tajemne stowarzyszenie jest tak naprawdę szeroko rozpowszechnionym kultem morderców, uznających się za głosicieli Śmierci. Wierzą oni święcie w ten fakt, mimo że Śmierć nie jest Pasją w rozumieniu dotyczącym dwunastu potężnych duchów wszechświata, będących natchnieniem Dawców Imion, i że nie istnieją zapiski potwierdzające istnienie jej głosicieli. Kiedy zaś ktoś stwierdzi, że przecież nie zdobywają żadnych tajemnych mocy w zamian za podążanie a celami kostuchy, przypomną legende, podług której Śmierć jest uwięziona pod morzem nazwanym jej imieniem i wyjaśnia, że to ogranicza jej władzę. Tak więc, choć członkowie tej organizacji uznają się za głosicieli, muszą polegać na magii adeptów (najczęściej wykorzystując talenty Złodziei i Wojowników) i z jej pomocą wypełniać swą misję.

Podług legendy opowiadającej o Śmierci, kilka Pasji uwięziło ją pod morzem, przez co – choć Dawcy Imion i inne istoty wciąż umierają – jej wpływ na świat jest znacznie ograniczony. Gdyby nie owo zniewolenie, nikt w żaden sposób nie zdołałby jej umknąć i nikt nie mógłby zostać wskrzeszony. Jest jednak pewien aspekt tej legendy, na którym opierają się członkowie tego stowarzyszenia. Chodzi mianowicie o fragment mówiący, iż gdy ziemię Barsawii zrosi wystarczająca ilość krwi, Śmierć uwolni się i wyrze okrutną zemstę.

Mordercy z kręgu Kluczy Śmierci pragną zdobyć względy kostuchy przelewając jak najwięcej krwi i w ten sposób przyspieszając jej uwolnienie. Mają również nadzieję, że to oni staną się narzędziem jej zemsty. Dlatego też może ich wynajmą każdy, kto zapłaci odpowiednią cenę. Koszty dokonania mordu są bardzo różne, w zależności od znaczenia ofiary i trudności akcji. Czasem zabójcy nie domagają się zapłaty za swe usługi – w końcu ich największym pragnieniem jest przelanie jak największej ilości krwi.

Wśród Kluczy Śmierci nie istnieje żadna hierarchia. Członkiem organizacji można stać się tylko poprzez popełnianie morderstwa. Osoby należące do Kluczy Śmierci zawsze mają „inny” styl życia, pozwalający często przemieszczać się bez wzbudzania podejrzeń i dobrze kryjący ich prawdziwe oblicze.

Wszyscy zabójcy noszą czarne szaty – zwane płaszczami śmierci – jednakże tylko podczas dokonywania mordu. Zwykle sami siebie motywują, więc mogą przez całe życie nie spotkać innego mordercy w płaszczu śmierci, przez co każda z tych szat jest unikatowa i jedyna w swoim rodzaju. Wszystkie płaszcze śmierci są ozdabiane tajemniczymi symbolami, które rozumie jedynie zabójca; zwykle wyjaśniają one, jak jego życie jest związane ze Śmiercią.

Krążą teorie, według których umysły zabójców z kręgu Kluczy Śmierci splugawiły Horrory, doprowadzając ich na krawędź szaleństwa, a nawet poza nią. Większość Barsawian przychyliła się do tego pomysłu, gdyż pozwala on uznać tych morderców za zboczeńców, a nie normalnych Dawców Imion.

KULTY ŻYWYCH LEGEND

Świat stał się lepszym miejscem niż był sto lat temu – Horrorów jest znacznie mniej, dżungle żyją pełnią roślinnego i zwierzęcego życia, a Throal osiąga coraz większe sukcesy w zjednoczeniu ludów Barsawii. Niestety, wciąż jeszcze można natrafić na zniszczenia sprzed lat, które nieustannie wywołują rozpacz. Barsawianie, pragnący wyzwoić się z objęć tej rozpacz, starają się, by nadzieja nigdy nie umarła. Jednym ze sposobów jej zachowania są kultury żywych legend.

Członkowie kultów żywych legend wierzą, że rozwiązań bieżących problemów świata należy szukać w przeszłości. Owe rozwiązania mogą przyjąć postać magicznych artefaktów, zaginionych ksiąg wypełnionych bezcenną mądrością czy choćby nieżyjących od wieków herosów. Kultyści nieustannie szukają przedmiotów lub osób związanych z obiektem ich czci, a potem próbują przenieść je z przeszłości w teraźniejszość. Niektórzy z nich chcą jedynie przekazywać starożytną filozofię, inni tworzą grupy odnajdujące od dawna nieżyjących i próbujące ich wskrzeszać.

Przeróżne kultury żywych legend łączą tylko wspólne poglądy. Tak naprawdę, wielu ich członków poczułoby się urażonych słysząc tę nazwę. Większość tychże grup uznaje działania innych za co najmniej absurdałne i nie szanuje żadnych obcych poglądów i zadań.

Kultyści nieustannie podejmują wysiłki w niemal każdym zakątku Barsawii – przeszukują starożytne ruiny, badają zaginione miasta i studiują zapomniane teksty. Kultury zajmują się legendami na tyle znanymi i nośnymi, że wciąż – po setkach lat – są pamiętane, a jednocześnie wystarczająco mgliste i niejasne, by można je było odpowiednio zinterpretować. Ziarno prawdy kryje się niemal w każdej z tych starych opowieści, ale większość kultystów wierzy jedynie w prawdziwość właśnie tej, którą sami badają.

Wielu kultystów to przywoici Barsawianie, którzy podjęli się swego zadania w dobrej wierze i mają nadzieję pomóc w odbudowie świata, a jednocześnie doceniają wysiłki innych osób dążących do podobnych celów. Niestety, niektórzy z nich uważają, że wszyscy inni chcą uniemożliwić im uratowanie Ziemi i sięgają po krwawe metody, byleby zbliżyć się do celu. W wielu przypadkach ich paranoja ma podstawy.

Na przykład, część wysiłków Plugawej Dłoni skierowanych jest przeciw kultom żywych legend, gdyż członkowie tej plugawej organizacji obawiają się, że pewnego dnia wśród ruin odnaleziony zostanie artefakt o niezwyklej potędze. Dlatego też wysyłają szpiegów i starają się zebrać tyle informacji, by zawsze być o krok przed kultystami i wcześniej zdobywać wszystkie wskazówki. Członkowie Plugawej Dłoni zwykle niszczą starożytne artefakty lub – jeśli to możliwe – wykorzystują je do własnych celów.

Poniżej opisujemy najważniejsze kultury żywych legend.

Kult Naamana Y'rossa

Naaman Y'ross to heros, który walczył z Horrorami na wiele lat przed Pogromem, jeszcze zanim mieszkańcy Barsawii ukryli się w kaerach i cytadelach. Wielu uważa, iż był on w stanie poprowadzić wielką armię przeciw tym bestiom i zapobiec nadejściu Długiej Nocy. Oczywiście zadanie to się nie powiodło, a legendy opowiadające o śmierci Y'rossa są sprzeczne – według jednej zginął podczas trzydniowej bitwy z potworem; inna zaś mówi, iż Horror opętał jednego z jego towarzyszy, a ten zwrócił się przeciw Naamanowi. Krążą również i takie, podług których heros ów nigdy nie zginął i jakoś przetrwał ostatnie pięćset lat.

Członkowie tego kultu dzielą się na trzy różne obozy: tych, którzy wierzą, iż Naaman wciąż żyje, ale zapomniał o swej prawdziwej tożsamości i przeznaczeniu; tych, którzy uważają, że umarł, ale może zostać wskrzeszony; oraz tych, którzy utrzymują, że można odnaleźć ducha Y'rossa i umieścić go w innym ciele.

Kultyści toczą niekończące się debaty, rozwodzą się nad niezwyklej historiami i opowieściami, opierają się na przeróżnych teoriach, potwierdzających ich punkt widzenia. Wiele wysiłku poświęcają również na badania legendy o Naamanie Y'rossie, od czasu do czasu znajdując interesujący lub przydatny fakt. Ostatnio, chociażby, kilku kultystom udało się udowodnić ponad wszelką wątpliwość, że Y'ross był elfem, co nieco zwiększyło szanse na to, iż jeszcze żyje.

Wiele grup kultystów informowało o odnalezieniu grobowca Y'rossa. Udawało im się wykopać kości, które uważali za szczątki herosa, a potem wyruszali na poszukiwanie sposobu wskrzeszenia Naamana. Niektórym z nich nawet się powiodło, jednakże każda przywrócona do życia osoba – choć niezwykle wdzięczna – z pewnością nie była Y'rossem.

Dzierżący Zabójcę Horrorów

Jedna z legend opowiada o tym, jak w dniach, w których pojawiły się w Barsawii pierwsze Horrore, król Varulus I – już wtedy stary i umierający – nakazał wykuć magiczny miecz, zdolny niszczyć te stwory. Władca zebrał największych płatnerzy spośród swych poddanych, przedstawicieli Dworu Elfów, członków zgromadzeń trolli i innych grup. Wszyscy oni wykuli miecz, który nazwano Zabójcą Horrorów.

Powiadają, że miecz tak wykuto, iż z równą łatwością mógł nim władać troll jak wietrzniak. Ostrze ponoć świeciło

także ognistą czerwień, kiedy używano go do walki z Horrorami. Według innych legend, jeden cios miecza zabijał bestie z innych wymiarów. A jeszcze inne opowieści utrzymują, że sama bliskość broni oczyszczała splugawioną lub opętaną przez Horra osobę.

Jeśli wierzyć legendom, niemal każdy heros żyjący w czasach niewiele poprzedzających Pogrom dzierżył Zabójcę Horrorów. Nikt jednak nie wie, co stało się z mieczem, jeżeli naprawdę istniał. Według niektórych opowieści, Horror zwany Bryxax ukradł oręż i zabrał go z powrotem do swego wymiaru. Inne legendy wiążą miecz ze słynną Vrastrą; ponoć owa wojownicza, dosiadając latającego rumaka, straciła życie w walce z Horrorami ponad Morzem Śmierci, a wraz z nią zaginęła broń. Krążą również plotki, jakoby wielki czarodziej ukrył miecz, rzucając nań potężne zaklęcie, w wyniku którego ostrze wygląda na stare, zardzewiałe i nie do użytku. Jeśli oręż uda się odnaleźć i zdjąć z niego czar, Zabójca Horrorów raz jeszcze przebudzi się i ruszy do walki z bestiami.

Więcej informacji o magicznych mocach Zabójcy Horrorów podano w rozdziale *Magiczne skarby*, strona 283 podręcznika *Earthdawn: Przebudzenie Ziemi*.

Poszukiwacze Serca

Kolejny kult żywej legendy działający w Barsawii stara się przemienić Krwawą Puszczę w las godny siedziby Dworu Elfów. Znany jest on pod nazwą Poszukiwacze Serca, a jego członkowie znają ponoć starożytną przepowiednię, która



opowiada o splugawieniu elfów i powstaniu Krwawej Puszczy. Według kultystów, w owych tajemnych tekstach zawarto również magiczne objawienie, opisujące sposób uwolnienia elfów od zepsucia, którego same są przyczyną.

Do Poszukiwaczy Serca należą przede wszystkim nie splugawione elfy, choć w ich szeregi mogą wstępować przedstawiciele każdej rasy. Ta organizacja jest jednym z niewielu kultów żywych legend, które posiadają ścisłą hierarchię, mającą wzmocnić dyskreję. Obawę przed ujawnieniem dodatkowo podsyca fakt, iż starożytny tekst może doprowadzić do ruiny Dwór Elfów i rozplenienia się plugastwa Krwawej Puszczy na cały świat – tak przynajmniej utrzymują członkowie kultu. Bez względu na to, czy jest to prawda, czy nie, pragnienie potęgi lub chęć zniszczenia może zachęcić wielu do zdobycia tej przepowiedni.

W Barsawii żyje mniej więcej dwustu-trzystu Poszukiwaczy Serca. Większość z nich to formalni członkowie, którzy słuchają plotek, zbierają fundusze dla organizacji i wykonują pomniejsze zadania. Żaden z Poszukiwaczy nie dzieli się ani informacjami dotyczącymi celów kultu, ani zebraną przezeń wiedzą; z tego też powodu nie są oni zbyt popularni pośród innych uczonych. Jedynie niewielki procent członków organizacji to mędrcy i poszukiwacze przygód. Osoby należące do tej elitarniej grupy noszą zbroje i szaty w barwach bieli i złota, a całe swe życie poświęcają poszukiwaniu tajemnych zapisków i artefaktów, z których większość wydaje się być bezużyteczna. Ci Barsawianie, którzy wiedzą o istnieniu kultu, spekulują, że te poszukiwania to jedynie fasada, kryjąca prawdziwe cele.

Poszukiwacze Serca nie posiadają żadnych oficjalnych związków z Dworem Elfów. Jeśli wierzyć plotkom, strażnicy krwi od razu zabijają każdego, kto jest choćby podejrzanym o przynależność do kultu. Mimo to niektórzy przedstawiciele splugawionego dworu nawiązali kontakty z Poszukiwaczami – chcąc ich zachęcić, a może ostrzec.

Jednym z dobrze znanych zadań Poszukiwaczy Serca jest nawiązanie kontaktu ze starożytnym królestwem Shosary, które za sprawą królowej Failli zostało odcięte od Dworu Elfów. Przedstawiciele kultu wierzą, iż uratowanie Dworu Elfów i przywrócenie mu świetności wymaga ponownego zaakceptowania Shosary w pałacu królowej. Zadanie to wydaje się niemożliwe do wykonania, gdyż ostatni kontakt z tym starożytnym królestwem nastąpił jeszcze przed początkiem Pogromu.

Ostatnie pogłoski i opowieści wyostrzyły ciekawość przywódczyni Poszukiwaczy Serca. Ponoć jacyś poszukiwacze przygód odnaleźli w ruinach Parlainth starożytny elficki artefakt, zwany Wiecznie Żywym Kwiatem, który zaginął u progu Pogromu. Podług legend, przedmiot ów był darem Shosary dla królowej Alachii, która w owych dniach zasiadała na Dworze Elfów w Smoczej Puszczy. Niestety, skarb zaginął gdzieś w drodze i jakimś cudem trafił w ręce Thera. Poszukiwacze starają się potwierdzić prawdziwość opowieści o ponownym odnalezieniu artefaktu od chwili, gdy usłyszeli pierwsze pogłoski o tym wydarzeniu. Dla nich ponowne pojawienie się przedmiotu o tak wielkim

znaczeniu dla królestwa elfów sprzed Pogromu jest symbolem zmian zachodzących w społeczeństwie elfów. Teraz muszą się tylko postarać, by zmiany te poszły po ich myśli.

ŚWIETLIŚCI

Większość bohaterów Barsawii walczy z Horrorami, które nie opuściły tego świata. Jednakże w prowincji istnieje tylko jedna grupa herosów, której członkowie postawili sobie za zadanie uwolnienie świata od owych bestii raz na zawsze. Nadano jej miano Świetliści.

POCZĄTKI ORGANIZACJI

Świetliści pojawili się na niecałe 300 lat przed Pogromem. Legenda głosi, że założycielem organizacji był krasnoludzki kupiec Nicolez Trund. Pochodził on z Throalu, ale podczas handlowych wypraw dotarł do najdalszych zakątków kupieckiego imperium, wszędzie dostrzegając oznaki zbliżania się Horrorów. Wiedział, że Throal ochroni potężna magia, ale nie miał pojęcia, co się stanie z wieloma gorzej zabezpieczonymi miejscami.

Trund zdawał sobie sprawę, że nic nie powstrzyma zbliżającego się Pogromu, ale czuł potrzebę stworzenia organizacji, która będzie w stanie walczyć z Horrorami. Wraz z przyjaciółmi chciał powołać do życia siłę zdolną przetrwać wieki, a nie tylko czas dany jej założycielom. Pragnęli stworzyć broń, której można by użyć nie tylko podczas nadchodzącego Pogromu, ale również w każdym następnym.

Trund wraz ze swymi towarzyszami badał opowieści o Horrorach, coraz lepiej poznając przeciwnika i mroczne prawa, rządzące Pogromem. Zdając sobie sprawę ze zbliżających się dni ciemności, Nicolez chciał znaleźć nazwę, która odzwierciedliłaby pragnienie pokonania mroku. Dlatego też zdecydował się nadać organizacji miano Świetlistych.

Pierwszymi Świetlistymi zostali herosi i poszukiwacze przygód, którzy dowiedli swego męstwa i wytrwałości. Trund i jego towarzysze nauczyli wybrańców rozpoznawać znamiona i ślady Horrorów oraz przekazali im umiejętności pozwalające zwalczać wszelkiego rodzaju bestie z innych wymiarów. Świetliści musieli zapamiętać wszystko, co dotyczyło Horrorów, a co głosiły legendy i wspomnienia o nich. Mieli nie tylko zabijać bestie, ale także pomóc uleczyć rany zadane przez Pogrom, zachować zdobytą wiedzę i przekazać ją niczym spuściznę, która za tysiące lat pomoże światu oprzeć się ponownemu nadejściu Horrorów.

ORGANIZACJA ŚWIETLISTYCH

Niewiele wiadomo o Świetlistych. Nie posiadają formalnego charakteru ani oficjalnej siedziby, a liczba ich przywódców waha się od 6 do 12. Owi przywódcy, zwani Mieczami Światła, spotykają się w Throalu trzy razy w roku. Oczywiście dokładne miejsce i termin tych spotkań to jeden z najpilniej strzeżonych sekretów. Na każdej z tych nietypowych rad Miecze Światła określają aktualne priorytety organizacji. Najstarszym z tych przywódców jest Isam Derr, obsydianin Wojownik. Z racji wieku przewodzi on wszystkim spotkaniom,



choć tak naprawdę jego autorytet nie jest wcale większy od autorytetu pozostałych Mieczy Światła.

Miecz Światła może w dowolnej chwili zwołać nadzwyczajne zebranie. Tego rodzaju spotkania mają zwykle miejsce wtedy, gdy dowody działalności Horrorów wymagają podjęcia szybkich i natychmiastowych akcji, na które nie stać zagrożonej społeczności.

Miecze Światła decydują również, jakie informacje zebrane przez Świetlistych mają zostać zachowane do następnego Pogromu. Często muszą dokonywać trudnych wyborów, ponieważ tkanie magii, która ma przetrwać tysiące lat, to nielatwa i kosztowna sprawa.

Świetliści utrzymują luźną sieć powiązań, która równoważy potrzebę tajności i możliwości komunikacji pomiędzy członkami. Wynika to z faktu, iż Trund wierzył, że Horrorzy i opętani przez nie będą starać się wszelkimi siłami zniszczyć Świetlistych i podobne im organizacje. Nicolez powiedział ponoć: „Nasz wróg nie może zabić tego, czego nie potrafi znaleźć”. Świetliści często natykają się również na problemy natury politycznej, które wymuszają utrzymywanie organizacji w tajemnicy. Nic dziwnego, bowiem członkowie bractwa wielokrotnie odnajdowali i prowokowali siły, które według lokalnych wodzów i królów – nie istnieją.

Każdy Świetlisty wybiera sobie imię, które nosi wewnątrz organizacji i dzięki któremu jest rozpoznawany. Używa tego imienia we wszystkich kontaktach z innymi członkami bractwa, włączając w to zwykle rozmowy twarzą w twarz. To imię jest jedynie etykietką, ułatwiającą potajemną komunikację i nie reprezentuje prawdziwego wzorca Świetlistego. Członkowie organizacji czasem korzystają ze zwykłych metod porozumiewania się, jednak najczęściej sięgają w tym celu po magię. Zwykle w trakcie rozmowy

ukrywają oblicza za migotliwymi maskami świetlnymi, chroniącymi ich tożsamość.

WIELKI WZORZEC

Świetliści czerpią moc z magicznego źródła, zwanego Wielkim Wzorcem, o którym wiadomo bardzo niewiele. Wspominają o nim tylko zapiski historyków zakonu. Nic więc dziwnego, że natura Wielkiego Wzorca jest częstym tematem dysput uczonych, a nawet samych Świetlistych.

Zgodnie z najbardziej rozpowszechnioną w Barsawii teorią, Wielki Wzorec jest w rzeczywistości prawdziwym wzorcem świata. Ci, którzy uważają tę teorię za słuszną, argumentują, że świat udziela mocy Świetlistym poprzez swój prawdziwy wzorec, ponieważ chcą oni ocalić go przed skutkami Pogromu.

Inne teorie rozważają możliwość, iż Wielki Wzo-

rzec to połączenie prawdziwych wzorców wszystkich Pasji. Ten pomysł jest sprzeczny z ogólnie uznaną wiedzą magiczną, ale wszakże świat wciąż pozostaje wielką tajemnicą, gdzie wszystko jest możliwe.

Natomiast jeszcze inna niewielka grupa uważa, że Wielki Wzorec nie istnieje, a Świetliści czerpią swą moc od istot zamieszkujących przestrzeń astralną. Wielu podaje tę teorię w wątpliwość, a są nawet tacy uczeni, którzy twierdzą, iż Świetliści są sługami Horrorów, a cała organizacja to jedno wielkie oszukaństwo.

Jakakoleik jednak nie byłaby prawda, Świetliści są potężną organizacją, zdolną dokonywać znaczących czynów i osiągnąć wiele ze swych celów.

Więcej informacji o Świetlistych podano w *Księdze Wiedzy*, strony 105-111, gdzie opisano również ich niezwykle moce.





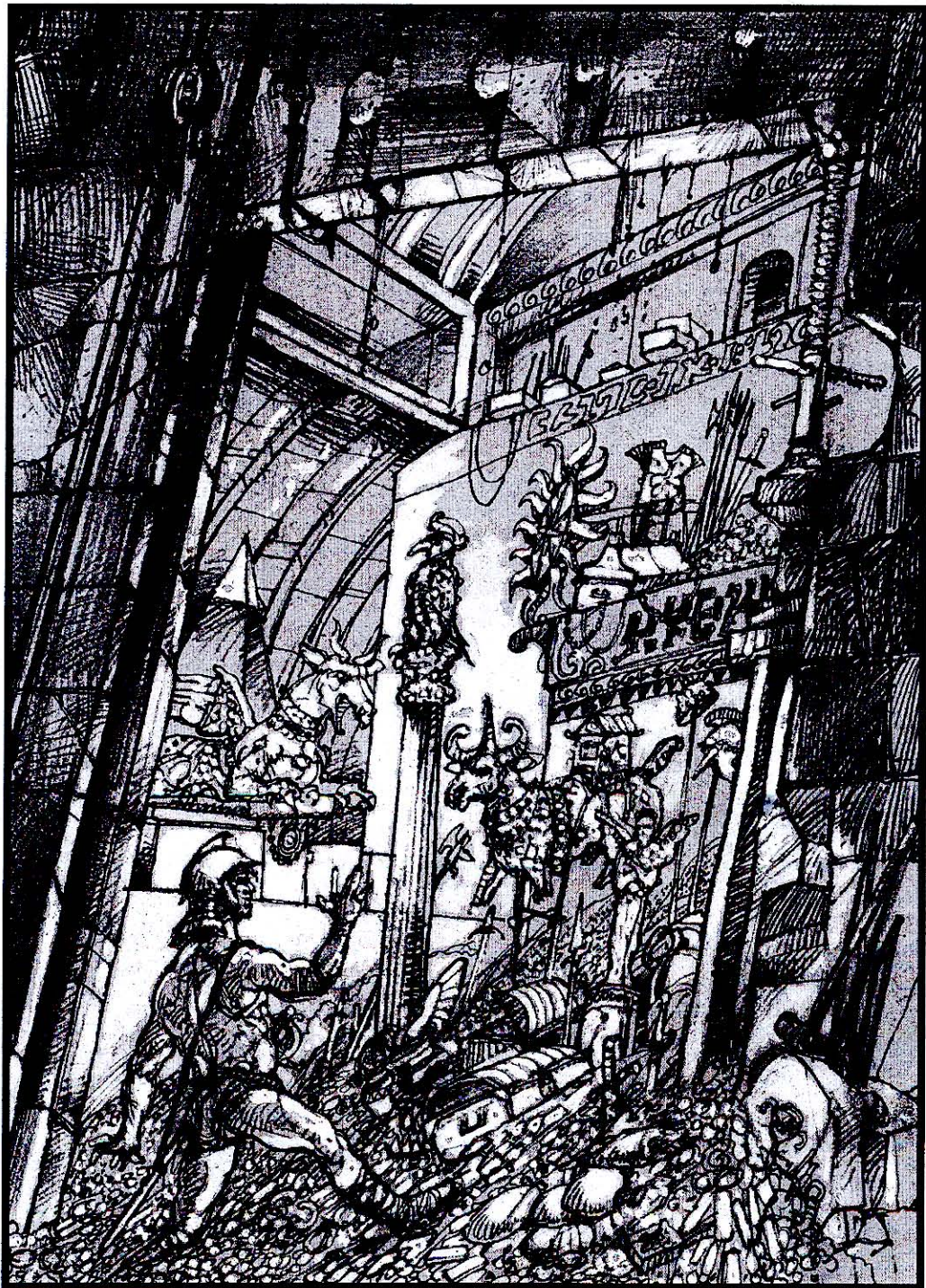
NOWE SKARBY

Łatwo jest znaleźć skarb. Trudniej dowiedzieć się, jak go używać.

Jerreck, elf Czarodziej

Na całej Barsawii rozsianych jest wiele skarbów, które tylko czekają na poszukiwaczy przygód i badaczy, aby raz jeszcze mogli ich użyć. W podręczniku **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi** opisano 18 z nich, następne pojawiły się w **Księdze Wiedzy** i artykułach publikowanych w **Magii i Mieczu**. W tym rozdziale znajdziesz natomiast siedem dalszych skarbów, które z powodzeniem będziesz mógł użyć podczas prowadzenia przygód.

Dla odświeżenia wiadomości o wykorzystywaniu skarbów w grze **Earthdawn** radzimy zajrzeć na stronę 273 podręcznika **Przebudzenie Ziemi**.



POWSZECHNE SKARBY

Na kilku najbliższych stronach znajdują się typy skarbów ogólnego rodzaju, z których każdy opisuje kilka magicznych przedmiotów o tych samych właściwościach.

BRANSOLETY ARAS

Maksymalna liczba wątków: 3

Obrona magiczna: 9

Wykonane z elastycznego srebra bransolety, owijają się wokół nadgarstków i przedramion posiadacza. Owa giętkość to wynik włączenia w metal drobinek esencji wody, które mają postać akwamarynów o promieniu mniej więcej centymetra. Barwa tych klejnotów nieustannie się zmienia, przybierając niemal dowolny kolor, od ciemnego morskiego do jasnobłękitnego.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt:** 100

Tajnik: Te opaski na przedramiona wykonane są z rudy wydobywanej jedynie w kopalniach znajdujących się wzdłuż wybrzeży morza Aras. Ozdabiają je natomiast drobiny esencji żywiołu wody. Jednakże każdy z twórców nazwał jakoś wykonaną przez siebie bransoletę. Postać musi poznać to Imię.

Efekt: Obr. fizyczna noszącego bransolety zwiększa się o +1.

Poziom 2 **Koszt:** 200

Tajnik: Właściciel musi poznać nazwę kopalni, z której pochodzi ruda wykorzystana do wykucia tych bransolet.

Efekt: Obr. fizyczna noszącego bransolety zwiększa się o +2.

Poziom 3 **Koszt:** 300

Tajnik: Stworzenie tych bransolet wymaga wykorzystania esencji żywiołu wody, którą wydobywa się na wybrzeżu morza Aras. Wzmocniona magią wplecionego wątku, esencja zaczyna chronić osobę noszącą opaskę przed przeróżnymi atakami. Każdy zestaw bransolet opracowano z myślą o obronie przed czarami konkretnej dyscypliny. Postać musi odkryć, przed jakim rodzajem magii chronią posiadane przez niego opaski.

Efekt: Obr. magiczna noszącego bransolety zwiększa się o +1.

Poziom 4 **Koszt:** 500

Efekt: Obr. magiczna noszącego bransolety zwiększa się o +2.

Poziom 5 **Koszt:** 800

Tajnik: Zwykła woda składa się między innymi z tlenu, natomiast esencja żywiołu wody – z żywiołu powietrza. Twórcy Bransolet Aras uformowali klejnoty z esencji powietrza. Jednakże stosunek wody do powietrza zależy od konkretnego egzemplarza. Postać musi poznać dokładny stosunek wody do powietrza, który został użyty podczas tworzenia tych bransolet.

Efekt: Bransolety pozwalają noszącej je osobie oddychać pod wodą przez okres 10 minut na poziomie dostrojenia. Wykorzystanie tej zdolności kosztuje 2 punkty wyczerpania.

KRYSTAŁOWA WŁÓCZNIA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 19

Jak sama nazwa wskazuje, jest to włócznia wykonana z twardego kryształu. Jej drzewce ma pięć ścian, wypolerowanych do niezwykłego połysku. Ostrze natomiast jest zakończone podobnie do ostrza Włóczni zniszczenia, choć również wykonano je z kryształu. Magia oreża sprawą, że jest on zawsze bardzo ostry.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt:** 300

Tajnik: Kryształowe włocznie są dziełem trollowych zbrojmistrzów, którzy przed wiekami wykuwali je dla powietrznych łupieżców napadających na therańskie statki. Nikt nie wie, ile ich stworzono i jak wiele przetrwało po dziś dzień. Trolle każdą z włóczni wykorzystywały tylko do jednego ataku. Twórcy nadawali im Imiona. Właściciel musi je poznać.

Efekt: Włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5. Jej zasięg jest taki sam, jak zasięg zwykłej włóczni.

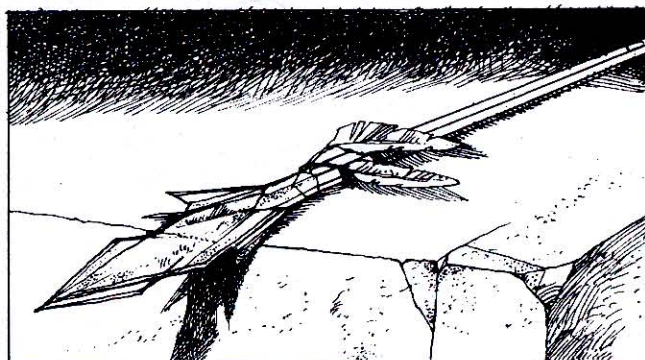
Poziom 2 **Koszt:** 500

Tajnik: Postać musi poznać Imię twórcy włóczni.

Efekt: Włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fiz. +6.

Poziom 3 **Koszt:** 800

Tajnik: Postać musi poznać Imię powietrznego łupieżcy, dla którego wykuto włócznię (pierwszego jej właściciela).



Efekt: Zasięg włócznie wzrasta o 25 metrów: bliski wynosi teraz 2-40 metrów, średni – 40-65, a daleki – 65-125.

Poziom 4 Koszt: 1300

Tajnik: Postać musi poznać Imię pierwszego Theranina zabijającego tę włóczęgę.

Efekt: Postać może, poświęcając punkt wyczerpania, zwiększyć obronę fizyczną o +2. Podczas użycia tej mocy włóczęga świeci jasnym błękitem. Ta premia działa przez tyle rund, ile wątków wpleciono w oreż, lub do wykonania ataku – w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.

Poziom 5 Koszt: 2100

Efekt: Używana w walce włóczęga zwiększa inicjatywę postaci o +1 stopień.

Poziom 6 Koszt: 3400

Tajnik: Postać musi poznać Imię ostatniego posiadacza włócznie.

Efekt: Poświęcając 2 punkty wyczerpania, bohater może zwiększyć zadawane przez włóczęgę obrażenia o 2 stopnie. Podczas użycia tej mocy włóczęga świeci jasną czerwienią. Premia dotyczy tylko jednego ataku.

Poziom 7 Koszt: 5500

Czyn: Postać musi dowodzić atakiem statku powietrznego, podczas którego przywoła Imiona twórcy, pierwszego właściciela i zgromadzenia trolli, z którego pochodzili, a następnie nada oreżowi nowe Imię. Czyn ten wart jest 5500 punktów legend.

Efekt: Kosztem 5 punktów wyczerpania postać może wywoływać strach w przeciwnikach i wspierać swoje oddziały. Podczas użycia tej mocy włóczęga świeci jasnobiałym, pulsującym światłem. Wszyscy sprzymierzeńcy postaci w promieniu 100 metrów otrzymują: +1 stopień do inicjatywy, +1 stopień do testów ataku i +1 do wszystkich obron (fizycznej, magicznej i społecznej). Do trafienia dzierżącego włóczęgę wymagany jest ogromny sukces w teście ataku. Moc działa przez tyle rund, ile wątków wpleciono w oreż, lub do wykonania ataku – w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.

PUCHAR PRZYJAŹNI WIETRZNIKÓW

Maksymalna liczba wątków: 5

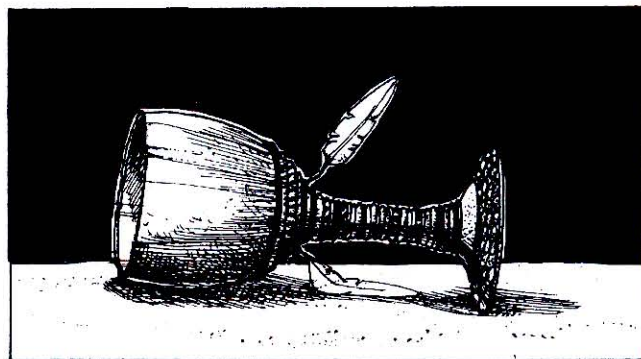
Obrona magiczna: 13

Te niewielkie (bo przeznaczone dla wietrzników) drewniane puchary posiadają długie nóżki, które oplatają różnokolorowe cienkie nici – zwykle w odcieniach zieleni lub brązu, choć zdarzają się i intensywniejsze barwy: błękit, czerwień czy żółć.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Te małe kielichy powstają w wioskach wietrzników w całej Barsawii, a używane są w trakcie przeróżnych ceremonii. Początkowo puchary wykorzystywały wietrzniki tylko



między sobą, ale ostatnio przedstawiciele tej rasy z ich pomocą wykuwają przyjaźnie z innymi Dawcami Imion.

Każdemu pucharowi w trakcie tworzenia nadano Imię. Postać musi je poznać.

Efekt: Wypowiedzenie Imienia pucharu sprawi, że wypełni się on przejrzystą wodą lub wietrznickim winem.

Poziom 2 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi odkryć, z jakiego klanu lub plemienia wietrzników pochodzi puchar.

Efekt: Postać otrzymuje przy wszystkich testach względem Dawców Imion nie będących wietrznikami modyfikator +1 stopień do Charyzmy lub opartych na tej cenie talentów.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Każdy puchar posiada specjalne wietrznickie Imię. Bohater musi je poznać.

Efekt: Postać otrzymuje przy wszystkich testach względem wietrzników modyfikator +1 stopień do Charyzmy lub opartych na tej cenie talentów.

Poziom 4 Koszt: 800

Czyn: Postać musi podzielić się napojem z wietrznikiem, którego pierwszy raz widzi; oboje muszą pić z tego samego pucharu. Czyn powiedzie się tylko wtedy, gdy pijący zaprzyjaźnią się i podzielą się opowieściami.

Efekt: Jeśli bohater wraz z obcym wypije wino z pucharu, to stosunek obcego względem postaci polepszy się o jeden stopień.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię ostatniego właściciela pucharu.

Efekt: Postać otrzymuje przy wszystkich testach względem wietrzników modyfikator +2 stopnie do Charyzmy lub opartych na tej cenie talentów.

Poziom 6 Koszt: 2100

Tajnik: Postać musi odkryć, jak poprzedni właściciel wszedł w posiadanie pucharu.

Efekt: Postać otrzymuje przy wszystkich testach względem wietrzników modyfikator +3 stopnie do Charyzmy lub opartych na tej cenie talentów.

Poziom 7 Koszt: 3400

Tajnik: Z każdym pucharem związane jest specjalne słowo-rokaz w języku wietrzników. Bohater musi je poznać.

Efekt: Na rozkaz puchar wypełnia się wietrznicką leczniczą miksturą. Każda istota większa niż wietrznik, która ją wypije, otrzymuje tylko +4 stopnie do testu zdrowienia. Ten eliksir nie leczy ran. W przypadku wietrznika mikstura działa jak eliksir leczenia (patrz PZ, str. 258).

Poziom 8 Koszt: 5500

Czyn: Bohater musi odwiedzić wioskę lub plemię, w którym powstał kielich, i zwrócić go miejscowej starszyźnie. Podczas rytuału zwanego ceremonią pucharu przyjaźni wietrzników postać otrzyma go z powrotem. Nie jest to jednak pewnik. Starszyzna może przed odprawieniem rytuału poprosić o spełnienie kolejnego czynu, który potwierdzi, że bohater wart jest pucharu. Ceremonia pucharu jest bardzo skomplikowana, a niegdyś pieczętowała ona przyjaźń lub lojalność wiosek. Jednakże od czasu Pogromu większość wietrznickich wiosek jest odcięta od reszty świata. Ich mieszkańcy traktują wszystkich przybyszów raczej jak wrogów, a nie potencjalnych przyjaciół; dlatego też ceremonia została w wielu miejscach zapomniana. Dokonanie czynu wymaga między innymi właśnie przekonania starszyzny do odprawienia rytuału, którego jednym z elementów jest złożenie przysięgi krwi (najczęściej przywódcy wioski składali przysięgę braterstwa krwi).

Rytuał kończy taniec wiatru – trwające trzy godziny płasy w powietrzu i na ziemi. Oczywiście Dawcy Imion ograniczeni do poruszania się po ziemi nie mogą tańczyć w powietrzu, powinni jednak naśladować ruchy wietrzników i udawać, że latają. Czyn wart jest 3400 punktów legend.

Efekt: Puchar może na pewien czas obdarzyć postać wieloma wietrznickimi zdolnościami, które są jednak nieco słabsze od rasowych umiejętności. Co więcej, ich wykorzystanie wymaga poświęcenia punktów wyczerpania (czego wietrzniki oczywiście nie robią) i w tym właśnie sensie są one czasowe. A oto owe trzy zdolności: podwyższona obrona fizyczna, wzrok astralny i latanie. Postać może korzystać w danej chwili tylko z jednej z nich. Co więcej, każde użycie którejs z zdolności kosztuje 2 punkty wyczerpania. Poniżej podajemy opis działania tych zdolności.

Podwyższona obrona fizyczna: Postać zwiększa swą obronę fizyczną o +2 na liczbę rund równą poziomowi dostrojenia. Kiedy czas ten dobiegnie końca, zdolności można użyć raz jeszcze, poświęcając kolejne punkty wyczerpania.

Wzrok astralny: Działa analogicznie do zdolności rasowej opisaney w podręczniku głównym na stronie 54. Tej zdolności również można używać przez liczbę rund równą poziomowi dostrojenia. Postać może z niej skorzystać wiele razy, za każdym razem płacąc 2 punktami wyczerpania.

Latanie: Jest to ograniczona wersja rasowej zdolności wietrzników. Pozwala ona postaci przelecieć do 10 metrów w jednej rundzie walki. Odległość tę można zwiększyć, kosztuje to jednak dalsze wyczerpanie: każdy dodatkowy

punkt pozwala przelecieć w rundzie kolejne 10 metrów, aż do maksimum 10 razy poziom dostrojenia w metrach na rundę. Tej zdolności można użyć tylko raz dziennie.

NIEPOWTARZALNE SKARBY

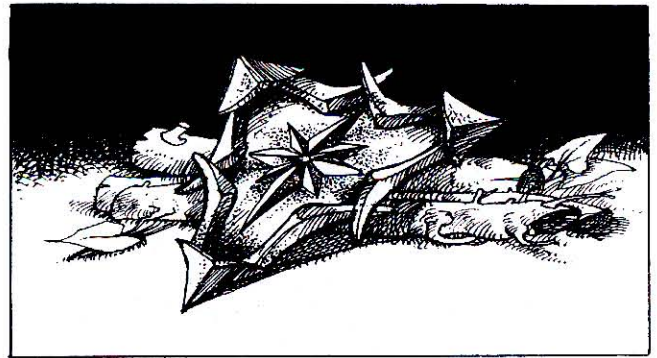
Istnieje tylko jeden egzemplarz tych unikatowych skarbów. Jeśli któryś z nich zostanie zniszczony, nigdy nie pojawi się na świecie ponownie.

BROSZA DENNY

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 15

Brosza Denny wykonana jest ze srebra i złota. Ma kształt trójkąta o wklęsłych bokach długości mniej więcej 5 centymetrów. Na samym środku znajduje się gwiazda utworzona z czerwonych klejnotów.

**Poziomy dostrojenia****Poziom 1 Koszt: 200**

Tajnik: Denna była elficą Władczynią Żywiołów, która przed nadejściem Pogromu żyła w Smoczey Puszczy. Choć opuściła rodzinny las w poszukiwaniu lepszej ochrony przed Horrorami, pozostała sercem i umysłem lojalna wobec Dworu Elfów, który – jak miała nadzieję – zdoła przetrwać zbliżającą się pożogę. Denna wielką determinacją chciała pomagać swym ziomkom, dlatego też badała żywioł drewna i jego magię. Zanim opuściła puszcze, jej ojciec – jeden z doradców królowej Alachii – dał jej tę broszę, by przypominała jej rodzinny dom. Postać musi odkryć, że jest to Brosza Denny.

Efekt: Postać rzucająca zaklęcia Władcy Żywiołów zwiększa o +1 poziom rzucania czarów.

Poziom 2 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi odkryć, którą z magicznych dyscyplin podążała Denna.

Efekt: Postać rzucająca zaklęcia Władcy Żywiołów zwiększa o +2 poziom rzucania czarów.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Denna podjęła się również trudnego zadania – chciała spisać historię Dworu Elfów od odłączenia się Shosary do teraźniejszości. Postać musi poznać Imię ojca Denny.



Efekt: Postać otrzymuje +1 stopień do każdego testu Percepcji związanego z wyszukiwaniem wszelkiego typu aspektów historii Barsawii.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Postać rzucająca zaklęcia Władcy Żywiołów zwiększa o +1 poziom *tkania wątków*.

Poziom 5 Koszt: 1300

Czyn: Postać musi odnaleźć miejsce, w którym znajdował się dom Denny w Smoczej Puszczy (teraz Krwawej Puszczy), i pozostać w nim przez pięć dni i nocy. W tym czasie nie może wykonać żadnego działania względem jakiegokolwiek żywej istoty mieszkającej w Krwawej Puszczy. Czyn wart jest 2100 punktów legend.

Efekt: Postać otrzymuje +2 stopnie do każdego testu Percepcji związanego z wyszukiwaniem wszelkiego typu aspektów historii Barsawii.

Poziom 6 Koszt: 2100

Tajnik: Postać musi poznać Imię ostatniej osoby, która była dostrojona do broszy.

Efekt: Postać otrzymuje +3 stopnie do każdego testu Percepcji związanego z wyszukiwaniem wszelkiego typu aspektów historii Dworu Elfów lub związanych z nim legend.

Poziom 7 Koszt: 3400

Tajnik: Bohater musi odkryć, dokąd wyruszyła Denna po opuszczeniu Smoczej Puszczy.

Efekt: Postać zwiększa o +2 stopnie wszystkie testy *rzucania czarów* i *tkania wątków*, wykonywanych na obszarze Krwawej Puszczy. Rzucając zaś zaklęcia Władcy Żywiołów związane z drewnem lub życiem roślinnym – o +3 stopnie.

KSIEGA PAMIĘCI

Maksymalna liczba wątków: 3

Obrona magiczna: 14

Księga pamięci to niewielki tom o wymiarach 5 x 10 x 15 centymetrów, czarnych okładkach i krwistoczerwonych krawędziach stron. Księga wygląda na bardzo starą i zniszczoną; sprawia wrażenie, jakby miała się lada chwila rozpaść i trzeba się z nią bardzo ostrożnie obchodzić.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Księgę pamięci stworzył therański Ksenomanta Ulan Ya jeszcze przed nadejściem Pogromu. Nie wiedział, czego się spodziewać po Długiej Nocy i bał się, że straci lub zapomni wszystkie swe umiejętności. Dlatego też stworzył przedmiot, który miał mu „pomóc zachować zdolność wpływania na magię”. Postać musi odkryć, że jest to Księga pamięci Ułana Ya.

Efekt: Postać otrzymuje +1 stopień do wszystkich testów *czytania/pisania* i *czytania/pisania znaków magicznych*. Jeśli zaś nie posiada ona żadnego z tych talentów, to zwiększa o +1 swój stopień Percepcji podczas testów wyszukiwania utraconej wiedzy lub legend.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Na każdej stronie Księgi pamięci znajduje się piktogram, rysunek, labirynt lub inna zagadka. Aby „odczytać” daną kartę i rozwiązać zagadkę, bohater musi wykonać test Percepcji o trudności równej obronie magicznej przedmiotu. Przeciętny sukces oznacza, że zrozumiał 25 procent zagadki. Na każdy wynik testu przekraczający duży sukces, postać rozumie dodatkowe 25 procent. Oznacza to, że ogromny sukces pozwala pojąć 75 procent zagadki, a wyjątkowy – 100 procent księgi.

Bohater może wielokrotnie próbować zrozumieć zagadki, dopóki nie pojmie wreszcie wszystkich. Trzeba jednak pamiętać, że każda próba poza pierwszą kosztuje punkt wyczerpania. Każde 25 procent zrozumianego tekstu zwiększa o +1 stopnie *czytania/pisania* i *czytania/pisania znaków magicznych*, aż do maksimum +4. Jeśli zaś bohater nie posiada żadnego z tych talentów, to zwiększa o +1 stopień Percepcji podczas testów wyszukiwania utraconej wiedzy lub legend. Tę premię można stosować przez liczbę dni równą poziomowi dostrojenia, ale po upływie tego czasu raz jeszcze trzeba pojąć zagadki.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imię ostatniej osoby, która dostroiła się do Księgi pamięci.

Efekt: Postać zwiększa o +1 swą obronę magiczną względem ksenomanckich zaklęć.

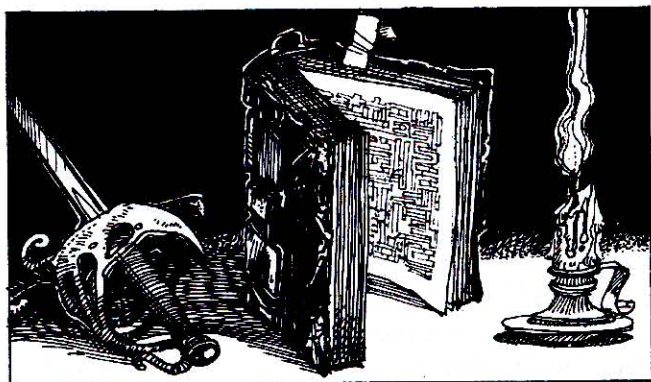
Poziom 4 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi odkryć, jak Księga pamięci opuściła Therę i trafiła do Barsawii.

Efekt: Postać zwiększa o +2 swą obronę magiczną względem ksenomanckich zaklęć.

Poziom 5 Koszt: 1300

Czyn: Bohater musi stworzyć zagadkę i zapisać ją na pustej stronie Księgi pamięci. Aby nowa zagadka pozostała w księdze, trzeba w teście *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej przedmiotu uzyskać wyjątkowy sukces. Zapisanie zagadki wymaga również sięgnięcia po



magię krwi i odprawienia rytuału, w wyniku którego postać otrzymuje ranę i punkt permanentnych obrażeń. Czyn wart jest 800 punktów legend. W teście nie można wykorzystywać karmy.

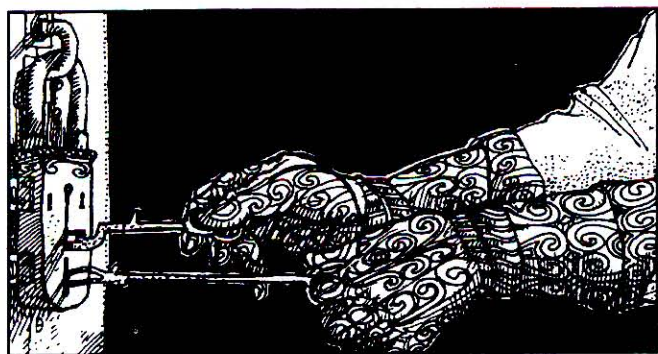
Efekt: Postać może w Księdze pamięci stworzyć matrycę, dostrojoną do konkretnego czaru. Ową matrycę można przestroić, kosztuje to jednak 2 punkty wyczerpania. Poziom matrycy jest równy poziomowi wątku wplecionego w księgę.

RĘKAWICE KOLLDARA

Maksymalna liczba wątków: 3

Obrona magiczna: 25

Rękawice wykonano z jasnobrazowej skóry wysokiej jakości i ozdobiono zawiłym wzorem wyszytym jasnoblękitnymi nićmi.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Rękawice należały do Kolldara, orka Złodzieja, który żył w królestwie Kara Fahd. Postać musi odkryć, że przedmiot ten posiada Imię – Rękawice Kolldara.

Efekt: Rękawice wykonano z myślą o dłoniach orka, ale dostosowują się one magicznie do każdych rąk. Zapewniają noszącemu je talent *magiczny wytrych* na poziomie 1. Jeśli postać już posiada ów talent, to może zwiększyć jego poziom o +1.

Poziom 2 Koszt: 800

Efekt: Rękawice zapewniają noszącemu talent *magiczny wytrych* na poziomie 2. Jeśli postać już posiada ów talent, to może zwiększyć jego poziom o +2.

Poziom 3 Koszt: 1300

Tajnik: Rękawice niegdyś należały do bogatego kupca, który obnosił się z nimi publicznie. Kolldar uznał to zachowanie za wyzwanie i ukradł rękawice, taktując ten czyn jako doskonałe dyscypliny. Postać musi poznać Imię osoby, której ork ukradł rękawice.

Efekt: Rękawice zapewniają noszącemu talent *kradzież kieszonkowa* na poziomie 1. Jeśli postać już posiada ów talent, to może zwiększyć jego poziom o +1.

Poziom 4 Koszt: 2100

Efekt: Rękawice zapewniają noszącemu talent *kradzież kieszonkowa* na poziomie 2. Jeśli postać już posiada ów talent, to może zwiększyć jego poziom o +2.

Poziom 5 Koszt: 3400

Czyn: Kolldar przed nadejściem Pogromu stał się postacią legendarną. O jego cudownych zdolnościach krążyło wiele opowieści, a każda z nich była wspanialsza od poprzedniej. Postać musi nauczyć się jednej z oryginalnych legend o Kolldarze i opowiedzieć ją co najmniej stuosobowej grupie, składającej się w jednej dziesiątej ze złodziei – zwykłych lub adeptów. Czyn wart jest 2100 punktów legend.

Efekt: Rękawice mogą pomóc postaci wyłgać się z trudnych sytuacji samym gadaniem. Bohater zwiększa +1 stopień Charyzmy lub związanych z tą cechą talentów, które wykorzystuje, by uniknąć problemów.

Poziom 6 Koszt: 5500

Tajnik: Kolldar znany był z niezwyklej umiejętności radzenia sobie z pułapkami, tak zwykłej, jak i magicznej natury. Jego osiągnięcia w tym zakresie przelały się również na rękawice, gdyż ork uznawał je za swój szczęśliwy amulet. Postać musi odkryć, jak Kolldar „pieszczotliwie” nazywał rękawice.

Efekt: Rękawice zapewniają noszącemu talent *wykrywanie pułapek* na poziomie 1. Jeśli postać już posiada ów talent, to może zwiększyć jego poziom o +1.

Poziom 7 Koszt: 8900

Efekt: Rękawice zapewniają noszącemu talent *unieszkodliwienie pułapki mechanicznej* na poziomie 1. Jeśli postać już posiada ów talent, to może zwiększyć jego poziom o +1.

SZTYLET FARLISSA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 10

Sztylet Farlissa ma rękojeść z kości słoniowej, ozdobioną ciemnoniebieskim klejnotem umieszczonym w gałce. Ostrze wykonano z błyszczącej stali, a po obu jego stronach wytrawiono ciemne runy.

Poziomy dostrojenia

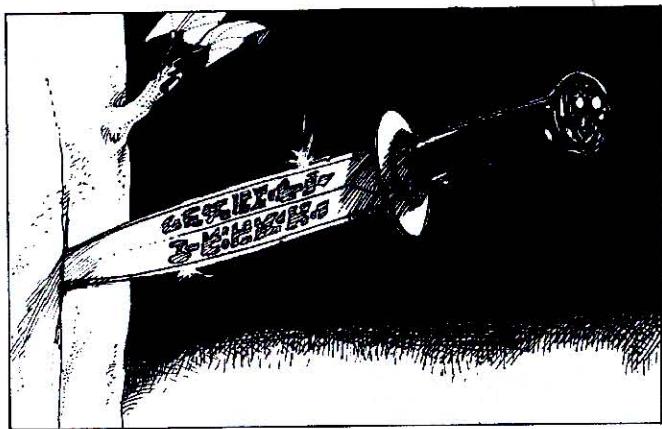
Poziom 1 Koszt: 100

Tajnik: Farliss Wielki, który przed Pogromem dzierżył ten sztylet, był Trubadurem, lubującym się w opowieściach o Uczonym-Męczenniku i Jaronie Wiecznym. Snucie legend nie przeszkadzało mu jednak w walce z Horrorami w całej Barsawii. Postać musi odkryć, że jest to Sztylet Farlissa.

Efekt: Sztylet zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +4.

Poziom 2 Koszt: 200

Tajnik: Na samym początku Pogromu Farliss wędrował po prowincji walcząc z Horrorami. Kiedy wreszcie został zmuszony do ukrycia się w kaerze, postanowił przyłączyć się do



mieszkańców wioski Tardim. Postać musi odkryć, gdzie Farliss żył podczas Pogromu i jak zginął.

Efekt: Sztylet zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5.

Poziom 3 Koszt: 300

Tajnik: Farliss stoczył kilka walk z Horrorem zwanym R'Is-hann. Cały czas szukał sposobu na pokonanie bestii, zdobył jednak tylko ten sztylet i odkrył, że przeznaczeniem oreża jest

zniszczenie wroga podczas dwu ostatnich starć. Farliss zdołał zranić tym ostrzem Horrora. Postać musi poznać Imię bestii, z której Trubadur utoczył krew tym sztyletem.

Efekt: Każdy udane trafienie sztyletem Horrora (lub konstruktu Horrora) zadaje ranę.

Poziom 4 Koszt: 500

Tajnik: Postać musi poznać Imię ostatniego właściciela sztyletu oraz odkryć, gdzie żyje lub gdzie został pochowany.

Efekt: Sztylet zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6.

Poziom 5 Koszt: 800

Czyn: Bohater musi odwiedzić grobowiec Farlissa i obiecać, że będzie głosił legendę o nim po całej Barsawii. Tę przysięgę należy przypieczętować magią krwi, na stałe poświęcając 2 punkty obrażeń. Czyn wart jest 500 punktów legend.

Efekt: Sztylet pozwala teraz wykrywać obecność Horrorów i ich konstruktyw. Bohater wykonuje test Percepcji o trudności równej obronie magicznej bestii. Jeśli będzie on udany, klejnot w gałce sztyletu zapłonie słabym błękitem. Zasięg tej mocy wynosi 500 metrów. Zdolność nie pozwala ustalić kierunku, w którym znajduje się Horror, a jedynie jego obecność.

STWORY

*...i to coś, co wyglądało na zwykłą, niewinną matkę,
rzuciło się na naszego przewodnika i rozerwało go na strzępy...*
z dziennika podróży Thoma Mieczotwórcy

W podręczniku **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi** opisano ponad 40 różnych istot, którymi Mistrz Gry może niepokoić graczy. Większość z tych stworów można spotkać w dowolnym miejscu Barsawii. Natomiast na kilku następnych stronach znajdują się istoty, które występują tylko w konkretnych punktach prowincji. W normalnych warunkach można je spotkać tylko w miejscu, podanym przy ich opisie. Jedynym wyjątkiem od tej reguły są smokowce, które – dzięki związkowi ze smokami – rozpowszechniły się w całej Barsawii.



OPISY STWORÓW

Na najbliższych stronach znajdują się opisy ośmiu nowych stworów wraz z informacjami dotyczącymi mechaniki gry oraz zachowania i zwyczajów. Dla odświeżenia sposobu wykorzystywania statystyk warto zajrzeć do podręcznika *Earthdawn: Przebudzenie Ziemi* na stronę 286.



BROCCHA

ZR: 6 SE: 5 ŻYW: 5
PER: 6 SW: 6 CHA: 5

Inicjatywa: 6 Obrona fizyczna: 7
Liczba ataków: 4 Obrona magiczna: 8
Atak: 8 Obrona społeczna: 7

Obrażenia: Ugryzienie: 4
Pazury (x2): 5
Ogon: 6

Liczba czarów: 1 Pancerz fizyczny: 0
Rzucanie czarów: 7 Pancerz duchowy: 1
Efekt: Ognista ślina Zachowanie równowagi: 8
Test zdrowienia: 2

Próg życia: 24 Szybkość w walce: 19
Próg ran: 5 Pełna szybkość: 38
Próg przytomności: 15

Punkty legend: 95
Ekwipunek: brak
Łup: brak

Komentarz

Brocchy żyją na tak zwanych wyspach głupców, znajdujących się na Morzu Śmierci. Stwory te mają gadzią naturę, z charakterystyczną dla tego gatunku węzową głową, czterema masywnymi nogami i długim ogonem ozdobionym małymi kolcami. Skóra brocch ma zapach i strukturę zależną od otoczenia, w którym zwierzę przebywa. Upodobnienie do niego umożliwiają niewielkie, jasnoczerwone wypustki o promieniu mniej więcej centymetra, które pokrywają całe ciało stwora. W wypustkach tych pojawia się esencja żywiołu ognia, z którego składa się krew brocchy. Ta barwa pozwala stworom leżeć bez ruchu na wyspach i doskonale zlewać się z otoczeniem. Intruzi niemal nigdy nie wiedzą, że w pobliżu kryje się broccha – a potem jest już za późno. Choć stwory te wyglądają na powolne i ślamazarne, tak naprawdę są straszliwymi przeciwnikami, przede wszystkim ze względu na dwie niezwykle formy ataku: arak ogonem i płucie ognistą śliną.

Brocchy używają swych długich na prawie półtora metra ogonów na dwa sposoby: jako trzecią broń wykorzystywaną w starciu, którą atakują znajdującego się w zasięgu przeciwnika; lub w trakcie defensywnego szału ogona. W pierwszym przypadku, należy przeprowadzić po prostu zwykły atak. Ponieważ broccha może atakować każdą osobę znajdującą się w zasięgu, jej ofiarami mogą być dwaj przeciwnicy jednocześnie. Z kolei szal ogona to obronna poza; broccha chaotycznie wywija ogonem, trzymając wrogów na odległość. Nie jest to oczywiście atak, choć działanie to może zadać obrażenia osobie, która zbyt blisko podejdzie. Największe jednak niebezpieczeństwo to utrata równowagi, która jest częstym efektem szału ogona. Jeśli podczas tego działania broccha wykona udany test ataku, bohater musi przejść specjalny test zachowania równowagi o trudności 5. Jeżeli będzie on nieudany, nieszczęśnik przewróci się na stopioną skałę.

Atak ognistą śliną przypomina ograniczoną wersję czaru Władcy Żywiołów *Kula ognia*. Broccha może splunąć raz w rundzie, w dowolnym momencie, w którym nie toczy walki w starciu. Warto zauważyć, że szal ogona nie jest traktowany jako walka w starciu. Plując, broccha wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary. Jeśli test zakończy się powodzeniem, nastąpi eksplozja kuli ognia o średnicy pięciu centymetrów, a płomienie obejmą wszystkich przeciwników znajdujących się w odległości pół metra od stwora. Mistrz Gry wykonuje w takim przypadku test efektu, a wszystkie ofiary otrzymują ustalone nim obrażenia. Ślina jest bardzo lepka i pozostaje na postaciach, które przez następne trzy rundy tracą tyle samo obrażeń (nie wykonuje się następnych testów efektu). Gorąco wywoływane przez ognistą ślinę można porównać do ciepła małego ogniska (patrz *Ogień*, str. 207, PZ). Wpływa ono na pobliskie osoby, posiadane przez ofiarę przedmioty i całe otoczenie. Przed obrażeniami wywołanymi ognistą śliną chroni pancerz duchowy.

Brocchy najwyraźniej posiadają niekończące się „złoża” ognistej śliny, choć czerwone wypustki pokrywające ich ciało ciemnieją po każdym splunięciu. Krążą również opowieści

o brocach, które nie miały czerwonych wypustek i nie pluły ognistą śliną, ale ciężko wywnioskować coś konkretnego z tych plotek.

KROJEN

ZR: 12 SF: 10 ŻYW: 9
PER: 6 SW: 6 CHA: 4

Inicjatywa: 12 Obrona fizyczna: 11
Liczba ataków: 2 (3, patrz opis) Obrona magiczna: 8
Atak: 13 Obrona społeczna: 6
Obrażenia: 12 Pancerz fizyczny: 0
Liczba czarów: – Pancerz duchowy: 4
Rzucanie czarów: – Zachowanie równowagi: 10
Efekt: – Test zdrowienia: 3

Próg życia: 50 Szybkość w walce: 70
Próg ran: 14 Pełna szybkość: 140
Próg przytomności: 43 (patrz opis)

Punkty legend: 190

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Komentarz

Krojeny to zabójcze drapieżniki, które polują na terenach dżungli Serwos i Liaj w stadach liczących od pięciu do dziesięciu samców i samic. Te małe czarne tygrysy przypominają szczeniaki pantery nawet wtedy, gdy już dorosną. Mają nieco ponad pół metra długości i trzydzieści centymetrów wysokości w kłębie, a ich ogony liczą dalsze pół metra dłu-



gości. Prawdziwa wielkość krojenów nie zmienia faktu, że wielu poszukiwaczy przygód, którzy się z nimi zetknęli, zaklinała się, iż stwory te są znacznie większe.

W razie potrzeby krojeny potrafią cierpliwie polować na ofiary nawet przez wiele dni, posługując się zarówno zwykłym wzrokiem, jak i astralnym. Ta specjalna moc sprawia, że trudno jest im uciec nie używając magii. Krojeny atakują gryząc i szarpiąc pazurami. Według niektórych legend potrafią rozszarpać dorosłego trolla w niecałą minutę. Ponoć żaden pancerz nie jest w stanie przetrwać ich ataku.

Krojen, który poczuje smak mięsa i krwi, może wpaść w szal pożerania. Mistrz Gry wykonuje w takim wypadku test Siły Woli o trudności równej 7 w każdej rundzie po udanym ataku stwora. Jeśli w teście wypadnie 7 lub mniej, krojen wpadnie w szal pożerania i zacznie atakować trzy razy w rundzie. Trzeci atak ma miejsce pod koniec rundy – po tym, jak wszyscy walczący wykonają swoje akcje. Bohater nie może zostawić sobie akcji i uciec po trzecim ataku krojena, gdyż jest to zawsze ostatnie działanie w rundzie. Kiedy stwór wpadnie w szal pożerania, nie może przestać atakować, nie może też stracić przytomności – jego próg przytomności zrówna się z progiem życia. Rozwścieczonego krojena można zatrzymać tylko w jeden sposób – zabijając go.

Szał pożerania trwa dopóki w pobliżu krojena znajduje się świeże mięso. Jeśli w okolicy nie ma nic do zaatakowania lub zjedzenia, stwór odejdzie.

KRWAWA MAŁPA

ZR: 9 SF: 5 ŻYW: 7
PER: 5 SW: 4 CHA: 4

Inicjatywa: 9 (12, patrz dalej) Obrona fizyczna: 10
Liczba ataków: 3 Obrona magiczna: 9
Atak: 9 Obrona społeczna: 7
Obrażenia: 9 Pancerz fizyczny: 0
Liczba czarów: – Pancerz duchowy: 3
Rzucanie czarów: – Zachowanie równowagi: 10
Efekt: – Test zdrowienia: 3

Próg życia: 42 Szybkość w walce: 42
Próg ran: 12 Pełna szybkość: 85 (na drzewach),
Próg przytomności: 34 42 (po ziemi)

Punkty legend: 100

Ekwipunek: brak

Łup: Można znaleźć resztki skarbów, przedmiotów, broni i pancerzy – pozostałości pechowych poszukiwaczy przygód, którzy weszli w drogę krwawym małpom.

Komentarz

Krwawe małpy to niewielkie, małpopodobne istoty, które zamieszkują Krwawą Puszczę. Mają mniej więcej pół metra wzrostu, ale długość ich ogonów jest większa. Całe ciało tych małp pokrywa gładkie, ciemnoczerwone futro. Choć wydają się nieszkodliwe, dowody mówią coś wręcz przeciwnego.



Każdy z ich palców kończy się ostrym pazurem, a z górnych i dolnych szczęk wyrastają przerażające kły.

Krwawe małpy są zwierzętami terytorialnymi i będą atakować zarówno pojedynczych przeciwników, jak i całe grupy czy karawany. Na samym początku na przeciwników z wysokich drzew Krwawej Puszczy, bezszelestnie spadnie około 15 najsilniejszych samców, niemal zawsze zaskakując ofiary.

W tym pierwszym ataku stopień inicjatywy krwawych małp wynosi 12. Aby określić, czy przeciwnicy są zaskoczeni, należy wykonać test ich Percepcji o trudności równej właśnie stopniowi inicjatywy.

Jeśli któraś z małp zdoła w pierwszym ataku zadać ofierze obrażenia (natura ataku jest taka, że zawsze poleje się krew), to piskiem przywoła następną grupę, liczącą od 5 do 15 osobników, która przybędzie w następnej rundzie walki. Jeżeli bohater zdoła uniknąć trafienia i przeprowadzi kontratak, małpa postara się uciec.

Krwawe małpy żyją w stadach liczących do stu osobników, choć istnieją legendy opowiadające o grupach liczących tysiące małp.

OGNISTY ORZEŁ

ZR: 11 SF: 5 ŻYW: 4
PER: 5 SW: 5 CHA: 6

Inicjatywa: 11
Liczba ataków: 3
Atak: 8

Obrażenia: Pazury (x2): 6
Dziób: 5

Liczba czarów: 1
Rzucanie czarów: 6
Efekt: 8 (ognisty ogon)

Obrona fizyczna: 6
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 8

Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 2
Zachowanie równowagi: 7
Test zdrowienia: 2

Próg życia: 30

Próg ran: 7

Próg przytomności: 21

Szybkość w walce: 110 (latanie)
50 (po ziemi)

Pełna szybkość: 220 (latanie)

Punkty legend: 85

Ekwipunek: brak

Łup: Jaja i pióra.

Komentarz

Ogniste orły to drapieżne ptaki zakładające gniazda na szczytach dziwnych formacji skalnych, znajdujących się na brzegach Morza Śmierci. Ich skrzydła mają rozpiętość przekraczającą trzy i pół metra, a pióra nieustannie płoną, podsypane esencją żywiołu ognia, płynącą z krwią ptaków. Błyszczące, ostre niczym brzytwa pazury ognistych orłów mają ponad dziesięć centymetrów długości. Ptaki te są niezwykle przywiązane do swojego terytorium i cenią swą wolność. Tylko jedna osoba utrzymywała, że zdołała oswoić ognistego orła – był to Nil Tasio, Władca Zwierząt ze Smoczych Gór.

Ogniste orły mogą pikować (patrz str. 199, PZ), ale nie otrzymują wtedy modyfikatora -2 do obrony fizycznej. Wpierw atakują pazurami, ale najniebezpieczniejszym efektem pikowania jest tak naprawdę płomienny ślad, który pozostawia za sobą spadający z nieba ptak. Po ataku orzeł wykonuje test *rzucania czarów*. Jeśli jego wynik będzie większy od obrony magicznej ofiary, otrzyma ona obrażenia od ognia. Pancerz duchowy i przeróżne magiczne protekcje chronią przed tymi obrażeniami.



Zaskoczony na lądzie, ognisty orzeł będzie atakował pazurami i dziobem. Te ptaki są źródłem ognia odpowiadającego dużemu ognisku (patrz *Ogień*, str. 207, PZ).

Pióra wyrwane z ciał ognistych orłów przestają płonąć. Płomienie to uboczny efekt działania esencji ognia, płynącej w krwi ptaków. Pióra posiadają jednak inne specyficzne właściwości, które alchemicy, Mistrzowie Żywiołów i mędrcy cenia, można więc je sprzedać za pokaźną sumkę. Natomiast jaja tych orłów pulsują żywiołem ognia. Są niezwykle rzadko spotykane i bardzo cenne, szczególnie że w wielu magicznych przedmiotach opartych na żywiole ognia kryje się jakiś ich fragment.

OGNISTA MARA

ZR: 7	SF: 6	ŻYW: 7
PER: 6	SW: 9	CHA: 5
Inicjatywa: 7	Obrona fizyczna: 10	
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 10	
Atak: 8	Obrona społeczna: 10	
Obrażenia: 8	Pancerz fizyczny: 5	
Liczba czarów: 1 (1)	Pancerz duchowy: 3	
Rzucanie czarów: 8	Zachowanie równowagi: 7	
Efekt: 12	Test zdrowienia: 3	

Próg życia: 42
Próg ran: 12
Piąg przytomności: 34

Szybkość w walce: 38
Pełna szybkość: 75

Punkty legend: 150
Ekwipunek: brak
Łup: brak

Komentarz

Ogniste maryl pojawiają się w większości legend dotyczących Morza Śmierci, w którym ponoć się kryją, czekając na zbyt pewnych siebie poszukiwaczy przygód. Kształtem i wielkością przypominają maryl, ale składają się w całości z żyjących płomieni i można je napotkać tylko w okolicy Morza Śmierci. Upiorny wygląd sprawia, że spotkanie z nimi jest dość niemiłym doświadczeniem. Najczęściej powtarzane legendy głoszą, że stwory te odzwierciedlają dusze pierwszych istot, które umarły po uwięzieniu Śmierci.

Wiele cech tych stworów przypomina współczynniki maryl (str. 300, PZ). Nie są one jednak prawdziwymi ożywioncami, więc należy zwiększać ich obronę magiczną o +5, jeśli mają stać się ofiarą zaklęć przeznaczonych dla martwiaków. Ogniste maryl są oczywiście całkowicie odporne na wszystkie ataki oparte na ogniu, ale ich obrona magiczna maleje o -5 w przypadku czarów związanych z wodą.

Ogniste maryl mogą rzucać następujące zaklęcia: *Ekstremalna temperatura* (str. 187, PZ), *Kula ognia* (str. 187, PZ), *Ogni-*



sty atak (str. 158, PZ), *Rozniecenie ognia* (str. 158, PZ) i *Wrzątek* (str. 184, PZ).

Stwory te atakują płonącymi kończynami, które zadają obrażenia zwykłe i specjalne, zwane ognistym dotykiem. W tym drugim przypadku ognista maryl musi wykonać test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary. Jeżeli będzie on udany, nieszczęśnik poczuje się tak, jakby cały zaczął płonąć. Ofiara będzie otrzymywać w każdej rundzie jedno obrażenie, dopóki ognisty dotyk nie zostanie rozproszony lub nie wykona testu Siły Woli o trudności 11. Ponadto w każdej rundzie inicjatywa nieszczęśnika maleje o 2 stopnie, dopóki nie spadnie do zera – a wtedy biedak będzie mógł tylko leżeć na ziemi i próbować ugasić ogień lub rzucać się na boki. W przypadku rozpraszania, ognisty dotyk należy traktować jak czar z trzeciego kręgu.

W danej rundzie ognista maryl może albo rzucić zaklęcie, albo walczyć – nigdy jednak nie ma prawa wykonać obu tych czynności. Jeśli chodzi o wydzielane ciepło, ogień stworów ma stopień 9 (patrz str. 207, PZ).

SMOKOWIEC

ZR: 12 SF: 15 ŻYW: 12

PER: 15 SW: 17 CHA: 16

Inicjatywa: 15

Obrona fizyczna: 16

Liczba ataków: 3*

Obrona magiczna: 18

Atak: 15 Obrona społeczna: 17

Obrażenia: Ugryzienie: 18

Pazury (x2): 19

Broń: (zależnie od rodzaju)*

Pancerz fizyczny: 15

(zależnie od zbroi)*

Liczba czarów: 2

Pancerz duchowy: 9

(wpływa na niego zbroja)*

Rzucanie czarów: 16

Zachowanie równowagi: 20 (15)*

Efekt: patrz opis

Test zdrowienia: 6

Próg życia: 62

Szybkość w walce: 120

Próg ran: 18

Pełna szybkość: 240

Próg przytomności: 54

Punkty karmy: 18

Stopień karmy: 10

Moce: Czary (patrz opis), Odwrócenie losu 5, Rozproszenie magii 12, Smocza regeneracja 5, Smocza skóra, Smoczy oddech 12, Smoczy strach 15, Wzrok astralny 10, Zduszenie magii 3.

Punkty legend: 3400

Ekwipunek: Zmienny w postaci Dawcy Imion, ale odpowiedni dla danej rasy.

Łup: Łuski, krew. Wartość 6 x 5 srebrników. Skarb wart również punkty legend.

* Współczynniki dotyczące stwora w postaci Dawcy Imion.

Komentarz

Legendy opowiadają o istnieniu smokowców, ale to one są podstawowym źródłem faktów w Barsawii. Co prawda od czasu Pogromu nikt nie spotkał żadnego z tych stworów, niemniej należy przypuszczać, że jeśli smoki zdołały przetrwać Długą Noc, to smokowce również. Warto nadmienić, że wszystkie zawarte tu informacje opierają się na legendach.

Smokowce to mali kuzyni smoków, liczący od półtora do dwóch metrów długości, z czego prawie połowę przypada na ogon. W większości legend stwory te pojawiają się pod postacią Dawców Imion, posiadają bowiem moc zmieniania kształtów. Wśród wszystkich ras Barsawii krążą opowieści o tym, jak jeden z ich rodzaju przemienił się w smokowca. T'skrangi natomiast opowiadają o smokowcach utrzymujących, jakoby smoki rozpaczyliwie pragnęły stać się t'skrangami. We wszystkich legendach smokowce pojawiają się w pobliżu lub w samych Smocznych Górach.

W postaci Dawcy Imion smokowce mówią i działają jak zwykli przedstawiciele danej rasy, choć czasem posiadają przeróżne umiejętności i magiczne zdolności. Niektóre z nich – jak chociażby Zbrojmistrz Luc Nagol – zaczęły kroczyć jedną z dyscyplin. Wspomniany Luc Nagol nauczył wieśniaków z Ulog, leżącej nieopodal Smocznych Gór osady, jak obronić się przed orkowymi nomadami, po czym przybrał swą smoczą postać i odleciał, zaskakując tym wszystkich.

Smokowce ponoć posiadają zdolność rzucania zaklęć dorównującą smoczej; oraz wiele mocy swych większych kuzynów (więcej informacji o smocznych mocach i magicznych zdolnościach znajduje się na stronach 303-304, PZ). Nie istnieją żadne zapiski opisujące walkę smokowców w smoczej postaci, należy jednak przypuszczać, że atakują pazurami i kłami, jak ich więksi kuzyni. Jako Dawcy Imion stwory te używają broni i zaklęć dostępnych im w tej postaci.

Smokowce w postaci Dawców Imion mogą korzystać z ograniczonej liczby smocznych mocy, wliczając w to: Rozproszenie magii, Smoczą regenerację, Wzrok astralny oraz Zduszenie magii. Czary mogą zaś rzucać w obu postaciach. Smokowce mogą podążać wieloma dyscyplinami, jednak w swej smoczej postaci nie mogą korzystać z talentów.

W oparciu o nieliczne przykłady pochodzące z legend, zdołano ustalić, że 80 procent smokowców to magowie, podążający dyscypliną Iluzjonisty (30 procent), Mistrza Żywiołów (30 procent) lub Czarodzieja (20 procent), bądź też połączeniu powyższych (20 procent). Większość z tych stworów zdołała dotrzeć do 6 kręgu.



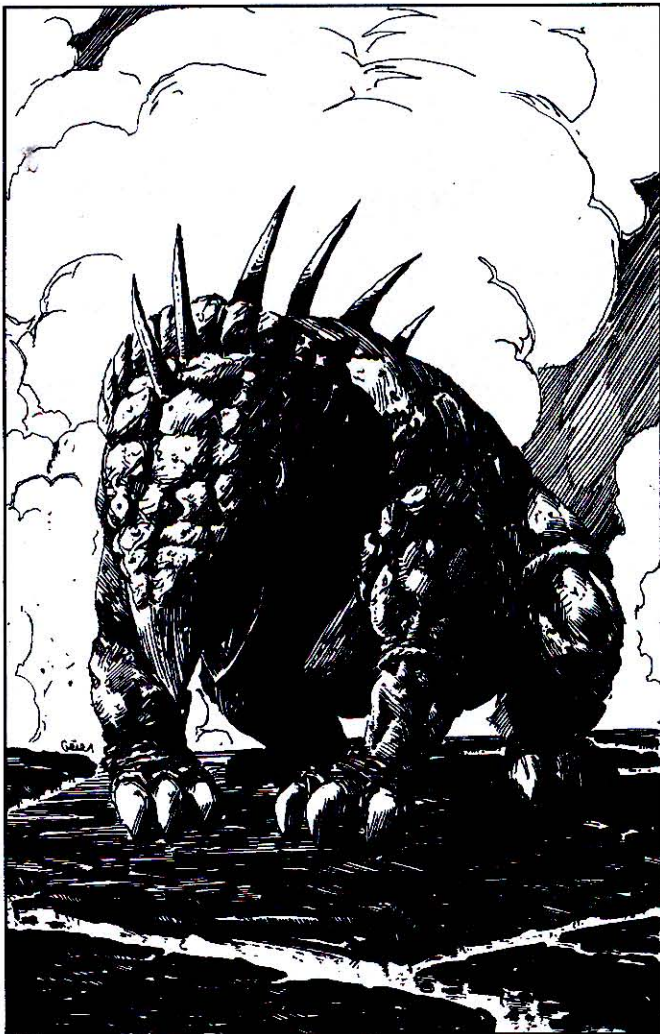
VIRAAS

ZR: 8 SF: 10 ŻYW: 10
 PER: 5 SW: 5 CHA: 7
 Inicjatywa: 8 Obrona fizyczna: 13
 Liczba ataków: 2 Obrona magiczna: 7
 Atak: 10 Obrona społeczna: 9
 Obrażenia: Ugryzienie: 12
 Pazury (x2): 10

 Liczba czarów: – Pancerz fizyczny: 4
 Rzucanie czarów: – Pancerz duchowy: 1
 Efekt: – Zachowanie równowagi: 10
 Test zdrowienia: 5

 Próg życia: 54 Szybkość w walce: 50
 Próg ran: 15 Pełna szybkość: 100
 Próg przytomności: 47

 Punkty legend: 190
 Ekwipunek: brak
 Łup: brak



Komentarz

Viraasy to jaszczury żyjące na tak zwanych wyspach głupców, znajdujących się na Morzu Śmierci, zwykle kryjące się w stosunkowo zimnych jamach leżących pod powierzchnią ziemi. Stworzenia mają około półtora metra długości i metr wysokości „w kłębie”. Ich skóra jest zwykle ciemnobezowa lub jasnobrązowa, a pokrywa ją coś, co na pierwszy rzut oka przypomina brodawki. Tak naprawdę są to jednak blizny, które pojawiły się w wyniku zetknięcia skóry viraasa z najgorętszymi, stopionymi skałami Morza Śmierci.

Istoty te są niezwykle rzadkie. Legendy głoszą, że Śmierć traktuje je jak swe ulubione zwierzątka, które – w odpowiedzi na tę czułość – czekają na jej powrót. Śmierć najpewniej kocha te stwory tak bardzo, ponieważ potrafią zabić jednym ugryzieniem.

Viraasy mają niezwykle potężne szczęki i bardzo ostre zęby, zdolne przebić niemal każdy pancerz. Zwykle w pierwszej kolejności atakują pazurami, a potem gryzą. Każde udane trafienie zębiskami należy traktować jak przebicie pancerza. Viraasy są odporne na wszelkiego rodzaju ataki oparte na ogniu – zarówno magiczne, jak i zwykłe. Ponieważ we wszystkich zapiskach opowiadających o spotkaniach z nimi, pojawiają się w miejscach bogatych w esencję żywiołu ognia, należy przypuszczać, iż to właśnie ona zapewnia im tę ochronę.

Pancerz tych stworów nie chroni ich przed atakami opartymi na wodzie. Z kolei ataki z wykorzystaniem żywiołu wody mogą wprowadzić je w letarg. Każdy taki atak, w którego teście uzyskany zostanie co najmniej duży sukces, powoduje zmniejszenie o 1 stopień Zręczności viraasa i wszystkich związanych z tym współczynników.

ZGNILCOKIEŁ

ZR: 7 SF: 5 ŻYW: 6
 PER: 4 SW: 4 CHA: 4

 Inicjatywa: 4 Obrona fizyczna: 6
 Liczba ataków: 2 Obrona magiczna: 5
 Atak: 8 Obrona społeczna: 5
 Obrażenia: Ugryzienie: 5 (patrz opis)
 Ogon: 5

 Liczba czarów: – Pancerz fizyczny: 0
 Rzucanie czarów: 7 Pancerz duchowy: 0
 Efekt: 12 Zachowanie równowagi: –
 Test zdrowienia: 2

 Próg życia: 36 Szybkość w walce: 24
 Próg ran: 10 Pełna szybkość: 48
 Próg przytomności: 29

 Punkty legend: 90
 Ekwipunek: brak
 Łup: brak

Komentarz

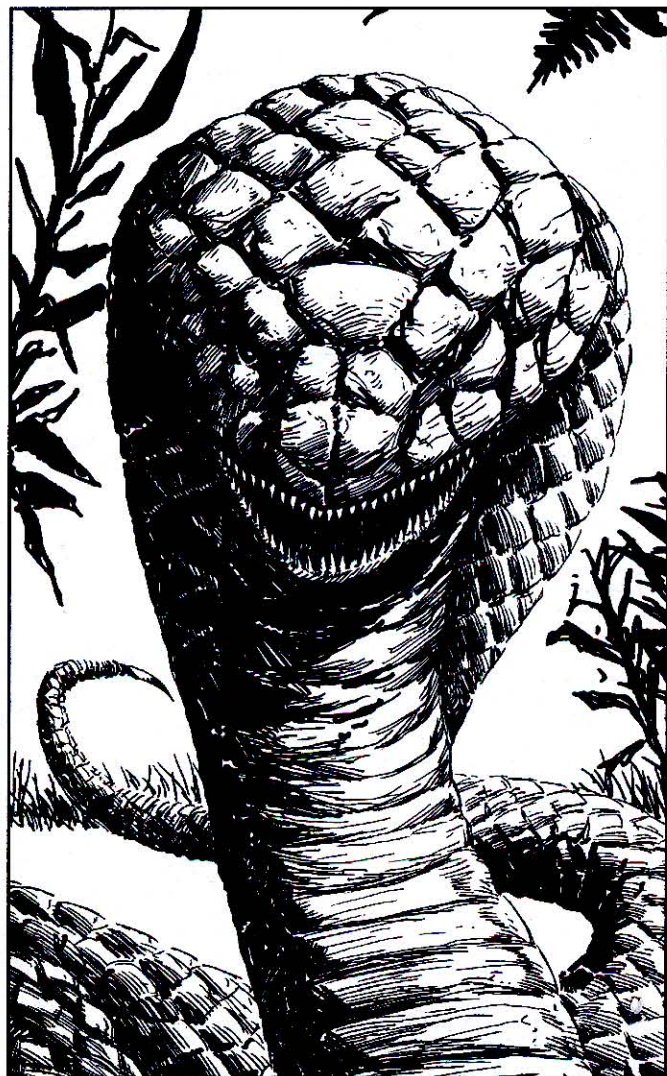
Zgnilcokły to duże węże zamieszkujące Krwawą Puszczę. Mają grube ciała, kończące się płaskimi głowami, przypominającymi głowę kobry. Nazwa tych stworów wywodzi się z niebezpiecznego jadu, który produkowany jest przez narządy położone w okolicy żądła na końcu ogona. Jeśli truczyna ta dostanie się do krwiobiegu ofiary, to może doprowadzić do uschnięcia jej kończyny.

Zgnilcokły nie mają jednolitej barwy skóry, choć większość z nich jest szarozielona. Stwory te od innych węży odróżnia jeszcze wypełniony zębami pysk, którym przytrzymują swe ofiary.

Te węże wpięrow starają się ugryźć przeciwnika, chwytając go zębami, a potem owinać dookoła niego, by w końcu zaatakować żądłem, wieńczącym ogon. Pochwycona szczękami ofiara otrzymuje w każdej rundzie 5 obrażeń, dopóki w jakiś sposób nie wyrwie się z tego chwytu. W tym celu musi przeprowadzić udany atak przebijający pancerz, który pozwoli jej wyrwać się z uścisku szczęk, ale nie uratuje przed atakiem ogonem.

Jad zgnilcokła działa analogicznie do zaklęcia Ksenomanty z piątego kręgu, *Uschnięcie kończyny* (patrz str. 179, ED). Po udanym trafieniu ogonem, wąż wykonuje test *rzucania czarów*, którego wynik jest stopniem trudności w teście odporności na trucizny (patrz str. 207-208, ED). Jeżeli test odporności na trucizny zakończy się niepowodzeniem, jad zadziała jak czar *Uschnięcie kończyny* (jeśli w wyniku testu obrażeń ofiara otrzyma ranę, to jej kończyna uschnie). Przed obrażeniami wynikającymi z działania trucizny nie chroni żaden pancerz.

Tylko niezwykle potężna lecznicza magia może uratować uschniętą kończynę – na przykład czar Ksenomanty z siódmego poziomu, *Odwrócenie uschnięcia* (str. 180, ED). W przypadku tej trucizny nie istnieje jakiegokolwiek antidotum.



INDEKS

...Nie możesz znaleźć? Mówiłem przecież: zajrzyj do indeksu!

Merrox, mistrz komnaty rejestrów, Throal

Acharuss	22	Kryształowa włócznia	48
Alachia, królowa elfów	22	Księga pamięci	51
Bohaterowie Mistrza Gry	20	Kulty	41
Współczynniki	35	Kult Naamana Y'rossa	43
Bransolety Aras	48	Kulty żywych legend	42
Broccha	56	Kypros, therański gubernator	27
Brosza Denny	50	Legandy	12
Byth Vesten	23	Wykorzystywanie	14
Clarok Czerwonoreki	23	Listan Fromm	28
Chorak Łamignat	24	Mapa Barsawii: Opis	5
Croatis, therański generał	24	Miedzianooki	28
Człowiek – członek kultu	37	Monus Byre	28
Dobra t'skrangów	11	Neden, książę Throalu	29
Niezwykłości	11	Niekończące się Schody	15
Przyprawy	11	Niss Reeves	29
Ryby	11	Nugh	29
Dzierżący Zabójcę Horrorów	43	Ognista mara	59
Earal Krwawy Cios	25	Ognisty orzeł	58
Fellindra Jer	25	Omasu	30
Garlthik Jednooki	26	Pihgram Tor	30
Gliniak	24	Plugawa Dłoń	41
Herok Roztrzaskujący Kości	26	Polowanie na invae	17
Hithorn	26	Populacja	6
Invae	17	Postrish	30
Isam Derr	26	Poszukiwacze Serca	43
Karak Krwawooki	26	Preystia Tales	31
Kerthale	27	Przebudzenie Ziemi	14
Klucze Śmierci	42	Puchar przyjaźni wietrzniaków	49
Krojen	57	Quarique Niezłomny	31
Krwawa małpa	56	Rękawice Kolldara	52



Sekstans Shantai	5
Opis	8
Używanie	8
Skarby	46
Niepowtarzalne	50
Nowe	46
Powszechne	48
Smokowiec	60
Standard życia	10
Stwory	54
Opisy	56
Szalony Książę	18
Sztylet Farlissa	51
Szybki Cień	32
Świetliści	44
Organizacja	44
Początki	44
Tajemne stowarzyszenia	38
Dostępne informacje	40
Dyskrecja wymagana	40
Terath Zamyślony	32
Terricia	32
Torgak	32
Tresgg Gorące Niebo	32
Tribas Koar	33
Troll – strażnik miejski	36
Tularch, therański admirał	33
Uhl Denairasta	34
Uwagi dla Mistrza Gry	6
Varulus III, król Barsawii	35
Vellunium	34
Viraas	61
Vistrosh	34
Ważne osobistości	22
Wiecznie Żywy Kwiat	16
Wielki wzorzec	45
Yassal	35
Zarass Lodowa Myśl	35
Zgnilcokieł	61

